

**Manajemen Persekolahan:
Pengembangan *Song, Word Map, Game* dan *Role Play*
Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan
Speaking Skill Dan Keterlibatan Siswa Kelas III
SD Kristen Pelita Bangsa Lumajang**

Endah Dwi Lestari

Alumni Magister Manajemen Universitas Kristen Krida Wacana, Jakarta
Alamat E-mail: endahdwi1607@gmail.com

ABSTRACT

Speaking skill is one of productive skill in English subject but most of the third graders of Pelita Bangsa Christian Primary School Lumajang had difficulties to develop and increase their speaking ability. The result of students' speaking test showed only 54% of students had passed the minimum score and 62% of students engaged during the class. This classroom action research aimed to improve the students' ability to speak English and their engagement through the development of song, word map, game and role play technique. The subjects in this study were thirteen students of third grade in Pelita Bangsa Christian Primary School Lumajang by using Kemmis and Taggart model. It was implemented through two cycles and conducted from November 2013 until May 2014. The results of students' speaking test showed that the development of song, word map, game and role play technique improved the students' speaking skill up to minimum score from 54% (before CAR) to 69% in cycle 1 and to 84,6 % in cycle 2. While the students' engagement had increased from 62% (before CAR) to 85% in cycle 2. In conclusion, the development of song, word map, game and role play technique improved speaking skill and engagement of the third graders of Pelita Bangsa Christian Primary School Lumajang.

Keywords: *song, word map, game dan role play, speaking skill*

ABSTRAK

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan produktif dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, tetapi sebagian besar siswa kelas III Sekolah Dasar Kristen Pelita Bangsa Lumajang mengalami kesulitan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Hasil tes berbicara siswa menunjukkan hanya 54% siswa telah lulus nilai minimum dan 62% dari siswa yang terlibat selama kelas. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berbicara bahasa Inggris dan keterlibatan mereka melalui pengembangan lagu, peta kata, permainan dan teknik bermain peran. Subyek dalam penelitian ini adalah tiga belas siswa kelas tiga di SD Kristen Pelita Bangsa Lumajang dengan menggunakan model Kemmis dan Taggart. Ini dilaksanakan melalui dua siklus dan dilakukan dari November 2013 hingga Mei 2014. Hasil tes berbicara siswa menunjukkan bahwa pengembangan lagu, peta kata, permainan dan teknik bermain peran meningkatkan keterampilan berbicara siswa hingga skor minimal dari 54% (sebelum CAR) menjadi 69% pada siklus 1 dan 84,6% pada siklus 2. Sementara keterlibatan siswa meningkat dari 62% (sebelum CAR) menjadi 85% dalam siklus 2. Kesimpulannya, perkembangan lagu, kata peta, permainan dan teknik bermain peran meningkatkan keterampilan berbicara dan keterlibatan siswa kelas III Sekolah Dasar Kristen Pelita Bangsa Lumajang.

Kata kunci: lagu, peta kata, permainan dan permainan peran, keterampilan berbicara

1. Pendahuluan

Kemampuan berbicara (*speaking*) dan menulis (*writing*) dalam pelajaran bahasa Inggris merupakan dua kemampuan produktif yang hampir sama sulitnya dirasakan oleh sebagian besar siswa disekolah. Kesulitan *speaking* biasanya disebabkan oleh beberapa faktor seperti kelancaran berbicara (*fluency*) karena sulitnya mengungkapkan ide secara lisan, terbatasnya kosakata (*vocabulary*), terbatasnya kemampuan tata bahasa (*grammar*), kesalahan pelafalan (*pronunciation*) dan kurangnya keberanian untuk berbicara karena takut salah.

Kondisi yang demikian ini terjadi di sekolah peneliti di SD Kristen Pelita Bangsa Lumajang pada siswa kelas III yang berjumlah 13 siswa. Metode pembelajaran yang sudah diterapkan oleh peneliti sebagai guru mata pelajaran bahasa Inggris belum cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris. Berdasarkan hasil tes *speaking* siswa yang dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2013 terdapat 7 siswa yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa ada 54% yang dinyatakan tuntas dan sisanya tindak tuntas atau di bawah KKM.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan *song*, *word map*, *game* dan *role play* sebagai model pembelajaran bahasa Inggris yang sudah pernah dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya maka diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi

perkembangan kemampuan siswa sehingga akan meningkatkan kemampuan aspek berbicara dalam mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas III SD Kristen Pelita Bangsa Lumajang.

Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang di atas, permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana pengembangan *song*, *word map*, *game* dan *role play* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan aspek berbicara pada mata pelajaran bahasa Inggris dan keterlibatan siswa di kelas III SD Kristen Pelita Bangsa Lumajang?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan *song*, *word map*, *game* dan *role play* dapat meningkatkan *speaking skill* dan keterlibatan siswa kelas III SD Kristen Pelita Bangsa Lumajang dalam pembelajaran bahasa Inggris.

2. Landasan Teori

Pembelajaran Kemampuan Berbicara (*Speaking Skill*) di Sekolah Dasar

Pembelajaran kemampuan berbicara (*speaking skill*) pada jenjang Sekolah Dasar dimulai dari hal-hal yang termudah menuju hal yang kompleks, hal ini supaya memudahkan siswa dalam perkembangan proses kemampuan berbicaranya, apalagi dalam pembelajaran bahasa Inggris, karena

bahasa Inggris adalah bahasa asing bagi mereka yang pelafalan dan intonasinya berbeda dengan bahasa yang sudah mereka ketahui sebelumnya. Menurut Rusmono (2012:74), kegiatan berbicara di dalam Bahasa Inggris agak penuh tantangan karena berbagai sendi kebahasaan dipadukan menjadi ujaran. *Speaking Skill* merupakan tahapan kedua didalam mengajarkan keterampilan berbahasa. Keterampilan ini adalah satu dari dua keterampilan produktif yang ada. Keterampilan produktif lainnya adalah *Writing Skill* (keterampilan menulis). Dua keterampilan lainnya bersifat reseptif, yaitu *Listening Skill* (keterampilan mendengarkan) dan *Reading Skill* (keterampilan membaca). Tarigan (2008:17) mendefinisikan keterampilan berbicara sebagai kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Jadi, berbicara adalah sebuah kegiatan yang dilakukan seseorang kepada orang lain tentang suatu hal atau kegiatan percakapan yang dilakukan seseorang kepada orang lain.

Tujuan pembelajaran *speaking* menurut Brown (2001: 113) yang ditulis Charlotte Ambat Harun dalam penelitiannya yang berjudul *Role Play* dalam Pembelajaran *Speaking* di Kelas III Sekolah Dasar Laboratorium UPI Kampus Cibiru adalah agar para siswa dapat berpartisipasi dalam percakapan singkat, memberi dan menjawab pertanyaan, menemukan cara untuk menyampaikan maksud, mengumpulkan

informasi dari yang lain, dan masih banyak lagi. Anak usia sekolah dasar memiliki ciri tersendiri dalam belajar, dibandingkan dengan pelajar dewasa. Banyak pembicaraan melibatkan interkasi dengan satu atau lebih pelaku. Berbicara yang efektif juga meliputi pendengaran yang baik, sebuah pemahaman tentang bagaimana perasaan pihak lain, dan sebuah pengetahuan tentang bagaimana aturan untuk mengambil giliran atau membiarkan pihak lain untuk berbicara juga.

Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Keterlibatan menurut Squires (1987:10) adalah jumlah dari waktu yang diluangkan siswa untuk belajar suatu subjek tertentu. Dalam hal ini keterlibatan mempunyai dua aspek yaitu seberapa banyak waktu yang disediakan oleh guru dan seberapa besar usaha yang dilakukan siswa selama waktu yang diberikan tersebut. Dengan keterlibatan mereka di dalam kelas, mereka akan merasa bahwa keberadaan mereka sangat penting dan dihargai. Hal ini akan menimbulkan kepercayaan diri bagi mereka untuk mengikuti proses pembelajaran selanjutnya. Kualitas dan kuantitas keterlibatan siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup faktor fisik, motivasi, ketertarikan dalam belajar, dan kecerdasan (*intelligence*). Sedangkan faktor eksternal meliputi guru, materi, media, tempat, alokasi waktu, tempat, dan fasilitas.

Jenis-jenis Gaya Belajar Siswa

1. Visual (belajar dengan cara melihat)
Bagi siswa yang bergaya belajar visual, yang memegang peranan penting adalah mata / penglihatan (visual), dalam hal ini metode pengajaran yang digunakan guru sebaiknya lebih banyak / dititikberatkan pada peragaan / media, ajak mereka ke obyek-obyek yang berkaitan dengan pelajaran tersebut, atau dengan cara menunjukkan alat peraganya langsung pada siswa atau menggambarkannya di papan tulis. Anak yang mempunyai gaya belajar visual harus melihat bahasa tubuh dan ekspresi muka gurunya untuk mengerti materi pelajaran. Mereka cenderung duduk di depan agar dapat melihat dengan jelas.
2. Auditori (belajar dengan cara mendengar)
Siswa yang bertipe auditori mengandalkan kesuksesan belajarnya melalui telinga (alat pendengarannya), untuk itu maka guru sebaiknya harus memperhatikan siswanya hingga ke alat pendengarannya. Anak yang mempunyai gaya belajar auditori dapat belajar lebih cepat dengan menggunakan diskusi verbal dan mendengarkan apa yang guru katakan.
3. Kinestetik (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh)
Anak yang mempunyai gaya belajar kinestetik belajar melalui bergerak, menyentuh, dan melakukan. Anak seperti ini sulit untuk duduk diam berjam-jam karena keinginan mereka untuk beraktifitas dan eksplorasi sangatlah kuat. Siswa yang bergaya belajar ini belajarnya melalui gerak dan sentuhan.

Model Pembelajaran

Menurut Suprijono (2010:46), model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Pemerhati Guru (2013) menyebutkan model pembelajaran merupakan cara/ teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Joyce dan Weil (2009: 7) mendeskripsikan model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional dan memadu proses pengajaran di ruang kelas atau disetting berbeda.

Lagu merupakan alat yang sangat baik untuk membantu proses belajar bahasa Inggris siswa, lebih khusus lagi lagu diyakini mampu memotivasi siswa selama mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Menurut Brewster (2002:162) ada banyak keuntungan menggunakan lagu sebagai *learning resource*, yakni: (1) *song is linguistic resource*, (2) *song is affective/ psychological resource*, (3) *song is cognitive resource*. Dan (4) *song could be culture resource and social resource*.

Penggunaan *Word Map* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Salah satu jenis *concept mapping* adalah *word mapping* (peta kata). Menurut Jones (2007) *word mapping* merupakan grafis arti sebuah kata bisa dengan bantuan yang memiliki kosakata di bagian tengah dari penyelenggara grafis, dan tiga bagian terpisah untuk tiga pertanyaan utama

tentang kata yang berhubungan dengan itu. Tiga pertanyaan utamanya adalah “Apa itu?” “Seperti apa?” dan “Apa contohnya?”. Penggunaan *Word Map* dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk menghubungkan kosakata baru untuk istilah dan konsep lainnya yang sudah mereka ketahui sehingga membantu para siswa dalam mengembangkan definisi, sinonim, antonim dan gambar untuk kata tertentu. Dalam kegiatan ini guru akan menyebutkan sebuah kata atau menunjukkan sebuah gambar, kemudian siswa menyebutkan kata-kata yang berhubungan.

Penggunaan *Game* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing di Indonesia, karena itu dalam pembelajaran, diperlukan kecerdikan guru dalam memilih strategi, model, dan media pembelajaran. Belakangan ini sedikit guru yang memperhatikan media pembelajaran berupa permainan (*games*), padahal permainan dapat dijadikan model pembelajaran yang sangat menarik. Wright dan Betteridge (1994) berpendapat bahwa belajar bahasa adalah suatu pekerjaan yang berat. Usaha keras diperlukan setiap saat dan harus dimunculkan pada periode tertentu. Ersoz (2000:1) berpendapat bahwa pembelajaran bahasa merupakan suatu tugas yang berat dan kadang-kadang dapat membuat pembelajar jadi frustrasi. Permainan sangat memotivasi siswa karena mereka menyenangkan dan menantang. Kim (1995: 35) menyatakan bahwa ada

persepsi umum bahwa belajar harus lebih sungguh-sungguh dan bersatu dengan alam, dan jika seseorang sedang merasa senang dan ada sedikit tertawa, lalu itu dikatakan bukan benar-benar belajar. Justru ini yang disebut salah konsep. Sangat mungkin untuk belajar suatu bahasa sambil menikmati kesenangan diri, yang paling tepat cara ini adalah melalui *game*. *Role Play* adalah suatu tiruan yang bersifat drama yang diperankan oleh dua orang atau lebih tentang peranan yang berbeda-beda dalam keadaan tertentu (Pasaribu dan Simanjuntak, 1983: 35). Huda (2013: 208) mengatakan bahwa model *role play* menekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang nyata dihadapi, siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran yang secara aktif melakukan kegiatan berbahasa bertanya dan menjawab bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Dipaparkan juga bahwa model *role play* umumnya dilakukan lebih dari satu orang bergantung pada apa yang diperankan. Harmer (2007: 352) berpendapat bahwa *role play* bermanfaat untuk memacu kelancaran lisan dan melatih kemampuan pembelajar dalam kecakapan-kecakapan khusus, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2013 sampai dengan bulan Mei 2014. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Kristen Pelita Bangsa Lumajang yang berjumlah 13 siswa,

terdiri dari 7 siswa dan 6 siswi. Rancangan penelitian ini mengacu pada rancangan penelitian yang dilakukan oleh Kemmis dan Taggart yaitu model spiral. Penelitian model spiral Kemmis dan Mc Taggart mengandung empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), aksi/tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*), kemudian perencanaan ulang. Jika hasil refleksi menunjukkan perlunya dilakukan perbaikan atas tindakan yang telah dilakukan, maka rencana tindakan yang dilaksanakan berikutnya tidak sekedar mengulang dari apa yang telah dilakukan sebelumnya.

Siklus Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom based action research*) yang terdiri atas dua siklus. Tiap siklus terdiri atas empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan tes lisan yang digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan aspek berbicara menggunakan *song*, *word map*, *game* dan *role play* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas III SD Kristen Pelita Bangsa Lumajang 2013/2014 pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Instrumen alat yang digunakan berupa rubrik penilaian aspek berbicara, lembar penilaian, rekaman. Adapun rubrik penilaian untuk mengambil data, pedoman penilaian digunakan untuk memperoleh

data, sedangkan rekaman mentranskripsikan data. Nilai akhir adalah 80% dari jumlah keseluruhan skor dari masing-masing aspek yang dinilai dan 20% dari keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

$$\text{Nilai Akhir} = (80\% \times \text{hasil test}) + (20\% \times \text{keterlibatan siswa})$$

Hasil penilaian dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 dibandingkan. Dari hasil perbandingan tersebut akan diketahui peningkatan kemampuan berbicara.

Sedangkan rumus yang digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa adalah:

$$\text{Ketuntasan belajar (\%)} = (\text{Jumlah siswa tuntas} : \text{Jumlah seluruh siswa}) \times 100\%$$

Tabel 1. Rubrik Penilaian Aspek Berbicara

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Fluency	- Lancar	4
		- Kelancaran sedikit terganggu oleh masalah bahasa	3
		- Sering ragu-ragu dan terhenti karena keterbatasan bahasa	2
		- Bicara terputus-putus dan terhenti sehingga percakapan tidak mungkin terjadi	1
2	Vocabulary	- Menggunakan kosakata dan ungkapan yang tepat	4
		- Kadang-kadang menggunakan kosakata yang kurang tepat sehingga harus menjelaskan lagi	3
		- Sering menggunakan kosakata yang tidak tepat	2
		- Kosakata sangat terbatas sehingga percakapan tidak mungkin terjadi	1
3	Grammar	- Tidak ada atau sedikit kesalahan tata bahasa	4
		- Kadang-kadang ada kesalahan tetapi tidak mempengaruhi makna	3
		- Sering membuat kesalahan sehingga makna sulit dipahami	2
		- Kesalahan tata bahasa sangat parah sehingga tidak bisa dipahami	1
4	Pronunciation	- Jelas sehingga mudah dipahami	4
		- Mudah dipahami meskipun pengaruh bahasa ibu dapat dideteksi	3
		- Ada masalah pengucapan sehingga pendengar perlu konsentrasi penuh	2
		- Ada masalah pengucapan yang serius sehingga tidak bisa dipahami	1

Metode Observasi

Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk menggambarkan aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa

Inggris pada aspek berbicara dengan mengembangkan *song*, *word map*, *game* dan *role play*.

Tabel 2. Kriteria Nilai Pengamatan Keterlibatan siswa

No	Aspek pengamatan	Skor
1.	- Selalu memperhatikan materi yang disampaikan guru	4
	- Sering memperhatikan materi yang disampaikan guru	3
	- Kadang-kadang memperhatikan materi yang disampaikan guru	2
	- Kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru	1
2.	- Selalu menciptakan suasana kondusif	4
	- Sering menciptakan suasana kondusif	3
	- Kadang-kadang menciptakan suasana kondusif	2
	- Kurang menciptakan suasana kondusif	1
3.	- Selalu memahami instruksi dalam bahasa Inggris yang diberikan guru	4
	- Sering memahami instruksi dalam bahasa Inggris yang diberikan guru	3
	- Kadang-kadang memahami instruksi dalam bahasa Inggris yang diberikan guru	2
	- Kurang memahami instruksi dalam bahasa Inggris yang diberikan guru	1

4.	- Selalu aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru	4
	- Sering aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru	3
	- Kadang-kadang aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru	2
	- Kurang aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru	1
5	- Selalu aktif melakukan tanya jawab dengan teman	4
	- Sering aktif melakukan tanya jawab dengan teman	3
	- Kadang-kadang aktif melakukan tanya jawab dengan teman	2
	- Kurang aktif melakukan tanya jawab dengan teman	1
6	- Selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru	4
	- Sering mengerjakan tugas yang diberikan guru	3
	- Kadang-kadang mengerjakan tugas yang diberikan guru	2
	- Kurang mengerjakan tugas yang diberikan guru	1
7	- Selalu aktif bekerja sama dengan kelompok	4
	- Sering aktif bekerja sama dengan kelompok	3
	- Kadang-kadang aktif bekerja sama dengan kelompok	2
	- Kurang aktif bekerja sama dengan kelompok	1

Angket Respon Siswa

Pada penelitian ini, respon siswa dibagikan kepada siswa sesudah penelitian (pasca tindakan) yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa tentang kegiatan pembelajaran bahasa Inggris dan model pembelajaran yang digunakan khususnya pada aspek berbicara dengan menggunakan teknik *role play*. Respon siswa dikatakan senang atau sangat senang jika 80% atau lebih siswa merespon dalam kategori senang untuk setiap aspek yang direspon. Adapun aspek pertanyaan yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perasaan anda terhadap pelajaran bahasa Inggris?
2. Bagaimana perasaan anda terhadap pengembangan *song*, *word map*, *game* dan *role play* yang digunakan dalam pembelajaran?
3. Bagaimana perasaan anda terhadap pelaksanaan model pembelajaran menggunakan *song*, *word map*, *game* dan *role play*

4. Bagaimana perasaan anda terhadap cara guru mengajar?
5. Bagaimana perasaan anda terhadap tugas-tugas yang diberikan guru?
6. Bagaimana perasaan anda terhadap sistem penilaian yang diberikan guru?

4. Hasil Penelitian

Observasi awal yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Inggris adalah ketika memeriksa hasil tes *speaking* pada siswa kelas III tahun ajaran 2013-2014 yang dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2013. Pada kegiatan pembelajaran tersebut guru mengambil penilaian *speaking* pada Unit 3 Pen Pal. Pada kegiatan tersebut siswa diminta melengkapi tabel dengan meminta dan memberi informasi dari teman melalui tanya jawab dengan menggunakan ungkapan-ungkapan yang sudah dipelajari sebelumnya berkaitan dengan kegiatan sehari-hari. Aspek yang dinilai pada kegiatan berbicara ini adalah kelancaran berbicara,

perbendaharaan kata yang digunakan, tata bahasa dan pengucapan kata.

Pertanyaan yang digunakan siswa dalam kegiatan berbicara adalah sebagai berikut:

No	Question	Answer
1.	What's your name?	My name is
2.	Where do you live?	I live at
3.	What do you always do in the morning/afternoon/evening?	I always
4.	What do you never do?	I never

Pada kegiatan ini peneliti lama, terbatasnya kemampuan tata bahasa menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa (*grammar*) sehingga sulit berbicara belum mencapai KKM dikarenakan dengan aturan yang benar, terbatasnya sulitnya mengungkapkan ide secara melafalkan kata-kata (*pronunciation*) lisan sehingga siswa bingung dan sehingga sulit mengucapkan kata yang kurang lancar untuk berbicara (*fluency*), diucapkannya dengan benar, kurangnya terbatasnya kosakata (*vocabulary*) keberanian untuk berbicara karena takut sehingga siswa sulit berbicara lancar dan salah.

Tabel 3. Nilai Tes Awal

No	Nama	Aspek Penilaian				jumlah	Rata-rata	Deskripsi
		1	2	3	4			
		Skor						
1	AK	4	2	4	2	12	75	cukup
2	CM	3	3	3	3	12	75	cukup
3	DM	4	4	3	3	14	87	baik
4	EF	3	2	3	2	10	63	kurang
5	EM	3	2	3	3	11	69	kurang
6	FF	4	2	3	3	12	75	cukup
7	IG	3	3	3	3	12	75	cukup
8	JC	2	2	3	3	10	63	kurang
9	NP	3	3	3	3	12	75	cukup
10	NS	2	1	2	3	8	50	sangat kurang
11	PK	2	3	2	2	9	56	sangat kurang
12	SG	4	3	3	3	13	81	baik
13	AJ	3	2	2	1	8	50	sangat kurang
Rata-rata		3,1	2,5	2,8	2,6		69	

Pelaksanaan Siklus 1

Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan observasi terhadap faktor-faktor penghambat yang dialami siswa selama proses pembelajaran sebelum melaksanakan siklus I. Peneliti menggunakan buku paket Backpack 3 yang ditulis oleh Mario Herrera & Diane Pinkley. Tema yang digunakan pada siklus I adalah tentang hewan. Pada pertemuan pertama, pembelajaran menggunakan *song* untuk meningkatkan pelafalan dan pengucapan kata serta menambah kosakata baru. Pada pertemuan kedua, pembelajaran menggunakan *word map* untuk menambah kosakata baru dan mempelajari tata bahasa dalam kalimat. Pada kegiatan ini siswa juga meningkatkan dapat pelafalan dan pengucapan kata pada saat siswa melakukan tanya jawab. Kegiatan selanjutnya siswa mendengarkan model berupa audio membacakan cerita berdialog *The Lion and the Rabbit*. Guru meminta beberapa siswa untuk membaca teks bergantian. Setelah siswa membaca teks, guru mengajak siswa untuk membahas isi bacaan dengan melontarkan beberapa pertanyaan sesuai teks yang sudah dibaca. Guru juga menjelaskan model *role play* dan memberikan contoh. Guru mengajarkan pada siswa bermain peran sesuai dengan *script* yang ditentukan dan diperbolehkan untuk mengembangkannya.

Pada kegiatan penutup guru menyimpulkan dan memperbaiki kesalahan yang dilakukan siswa (kesalahan meliputi pengucapan, penyebutan kosakata, dan tata bahasa yang pada saat itu menjadi fokus bahasan).

Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada tanggal 12, 19, 26 November 2013 seperti yang dituliskan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa 12 November 2013 pada jam pelajaran ketiga dan keempat mata pelajaran bahasa Inggris dengan alokasi waktu 2 x 30 menit. Berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran, tema pembelajaran pada pertemuan ini adalah *animal* yang terdapat pada unit 4 buku paket *Backpak 3*. Pada kegiatan awal, siswa memberi salam menggunakan bahasa Inggris ketika guru masuk dalam kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran materi pada unit 4 yang akan disampaikan yang bertemakan *animal*. Guru mengajak siswa untuk menyebutkan binatang apa yang mereka temui sepanjang perjalanan berangkat ke sekolah. Guru meminta siswa untuk memperhatikan lirik lagu pada *Activity 1*. Guru meminta siswa membaca bergantian. Guru memperdengarkan lagu *Amazing Animal*. Setelah siswa mendengarkan, guru memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan tema pada pertemuan pertama. Guru mengajak siswa menganalisa isi teks lagu secara berkelompok dan menemukan kosakata baru yang berkaitan dengan hewan. Lagu diperdengarkan kembali dan guru mengajak siswa belajar menyanyi bersama-sama dengan membaca lirik lagu pada buku paket. Pada akhir kegiatan guru mengajak siswa menempel gambar hewan pada buku paket sesuai

dengan ciri-ciri hewan atau kata kunci yang disebutkan oleh guru.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 19 November 2013 pada jam pelajaran ketiga dan keempat mata pelajaran bahasa Inggris dengan tema dan alokasi waktu yang sama dengan pertemuan sebelumnya. Pada kegiatan awal guru mengingatkan siswa tentang apa yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Guru menunjukkan beberapa gambar hewan dan meminta siswa menyebutkannya dalam bahasa Inggris. Guru mengajak siswa untuk menyebutkan hewan kesukaan mereka dengan memberi pertanyaan *what animal do you like?* dan guru membantu siswa untuk menjawab dengan tata bahasa yang tepat *I like*. Guru meminta siswa menyebutkan ciri-ciri hewan kesukaan mereka. Guru menempelkan gambar-gambar hewan dan bertanya kepada siswa dengan ungkapan *what animal is it? Is it*?. Guru menunjuk siswa yang mengangkat tangan untuk menjawab *it is a*, *Yes it is/No, it isn't* beberapa siswa menjawab dengan pengucapan yang kurang tepat sehingga guru membantu siswa untuk menjawab dengan pengucapan kata dan tata bahasa yang tepat. Guru menempelkan salah satu gambar di papan tulis dan membuat *word map* untuk mempelajari kosakata yang berhubungan dengan gambar hewan tersebut. Guru membantu siswa untuk melengkapi *word map* dengan memberi pertanyaan seperti *What can(animal).... do? What does/do ...(animal)...have? Can it walk/fly/swim/climb?*. Dalam kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini guru

melakukan pengamatan keterlibatan siswa menggunakan lembar observasi.

Pada kegiatan selanjutnya, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan memberikan penugasan untuk membuat *word map* dari hewan kesukaan siswa. Siswa mempresentasikan *word map* di depan kelas dan setelah siswa melakukan presentasi, siswa melakukan tanya jawab dengan teman pada kelompok lain, seperti *can cheetah run fast?, can giraffe swing on the tree?*. Guru memberikan feedback dengan mengucapkan *well done, good job, atau very good* pada siswa yang berani maju ke depan agar mereka termotivasi.

Pada akhir kegiatan, guru memperlihatkan gambar-gambar hewan dan minta siswa menyebutkan nama-nama hewan tersebut dalam bahasa Inggris dan hampir semua siswa menjawab. Setelah kegiatan tersebut, guru mengajak siswa bermain *game* "*Who am I?*" dengan menunjuk salah satu siswa untuk maju di depan kelas dan memperagakan salah satu binatang yang siswa pilih. Guru mengajak siswa untuk bertanya kepada siswa yang ditunjuk menjadi salah satu binatang. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan adalah *Are you dog? Are you lion? What are you? What do you have? Can you run fast? What can you do?*. Siswa yang ditunjuk berpura-pura menjadi seekor binatang dan menjawab pertanyaan yang diberikan seperti *I am a lion, I can run, I have sharp teeth* dan seterusnya.

Pada pertemuan Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 26 November 2013 pada jam pelajaran ketiga dan

keempat mata pelajaran bahasa Inggris dengan tema dan alokasi waktu yang sama dengan pertemuan sebelumnya. Pada kegiatan awal, guru mengingatkan materi pelajaran pada pertemuan sebelumnya. Guru memperdengarkan model membacakan cerita "The Lion and the Rabbit". Guru meminta siswa membaca bergantian dan bertanya jawab tentang isi cerita tersebut. Guru memberikan beberapa pertanyaan terkait cerita yang sudah dibaca. Pada kegiatan inti, guru membuat beberapa kelompok yang terdiri dari dua siswa. Guru memberi waktu beberapa saat untuk membatu siswa mempersiapkan diri dalam melakukan *role playing*. Setiap kelompok yang sudah dibentuk bermain peran sesuai gambar pada cerita "The Lion and the Rabbit". Siswa diperbolehkan untuk mengembangkan penggunaan kosakata Siswa mulai bermain peran sesuai tokoh pada cerita "The Lion and the Rabbit" dan guru melakukan penilaian. Guru dan siswa melakukan evaluasi tentang apa saja yang dilakukan siswa dalam bermain peran dan memperbaiki kesalahan yang dilakukan siswa meliputi pengucapan, pelafalan, kosakata dan tata bahasa yang pada saat itu menjadi fokus bahasan. Pada kegiatan akhir, guru meminta siswa melengkapi tabel dengan cara menganalisa gambar hewan dan memberi tanda centang sesuai dengan ciri-ciri binatang tersebut. Siswa membuat kalimat sederhana secara lisan sesuai informasi pada tabel yang sudah dilengkapi oleh siswa. Guru memberikan komentar dengan mengucapkan *well done, good job,*

atau very good pada siswa yang berani maju ke depan agar mereka termotivasi.

Observasi Tindakan

Pada setiap pertemuan dilakukan pengamatan keterlibatan siswa dan penilaian aspek berbicara pada akhir siklus. Pengamatan dilakukan selama proses kegiatan siswa berlangsung. Pada setiap pengamatan keterlibatan siswa diberikan skor pengamatan pada setiap aspek yang diamati pada kegiatan pembelajaran yaitu nilai 4 untuk siswa yang sangat aktif, nilai 3 untuk siswa yang aktif, nilai 2 untuk siswa yang cukup aktif dan nilai 1 untuk siswa yang kurang aktif sedangkan penilaian dilakukan berdasarkan rubrik penilaian aspek berbicara.

Observasi pada pertemuan I dilakukan dengan menggunakan lembar observasi kegiatan siswa. Pada lembar pengamatan kegiatan diberikan aspek pengamatan sebagai berikut:

1. Siswa memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru
2. Siswa menciptakan suasana kondusif pada proses pembelajaran
3. Siswa memahami instruksi dalam bahasa Inggris yang disampaikan guru
4. Siswa memberikan tanggapan dan jawaban dari pertanyaan guru
5. Siswa melakukan tanya jawab dengan teman
6. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru
7. Siswa bekerja sama dengan anggota kelompoknya

Pada pertemuan ini, proses pembelajaran bahasa Inggris dilakukan dengan mengembangkan lagu untuk meningkatkan pelafalan kata, pengucapan kata dan menambah kosakata serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pada aspek 1 (siswa memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru) jumlah rata-rata skor yang tercatat adalah 3,77. Aspek 2 (siswa menciptakan suasana kondusif pada proses pembelajaran) jumlah rata-rata tercatat 2,77. Aspek 3 (siswa memahami instruksi dalam bahasa Inggris yang disampaikan guru) jumlah rata-rata tercatat 2,92. Aspek 4 (siswa memberikan tanggapan dan jawaban dari pertanyaan guru) jumlah rata-rata tercatat

2,69. Aspek 5 (siswa melakukan tanya jawab dengan teman) jumlah rata-rata tercatat 3,08. Aspek 6 (Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru) jumlah rata-rata tercatat 2,38. Aspek 7 (siswa mampu bekerja sama dengan anggota kelompoknya) jumlah rata-rata tercatat 2,92. Observasi pada pertemuan II dilakukan dengan menggunakan lembar observasi keterlibatan siswa. Pada pertemuan ini dikembangkan *word map* dan *game* dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan pelafalan kata, pengucapan kata, mempelajari tata bahasa dan menambah kosakata baru serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

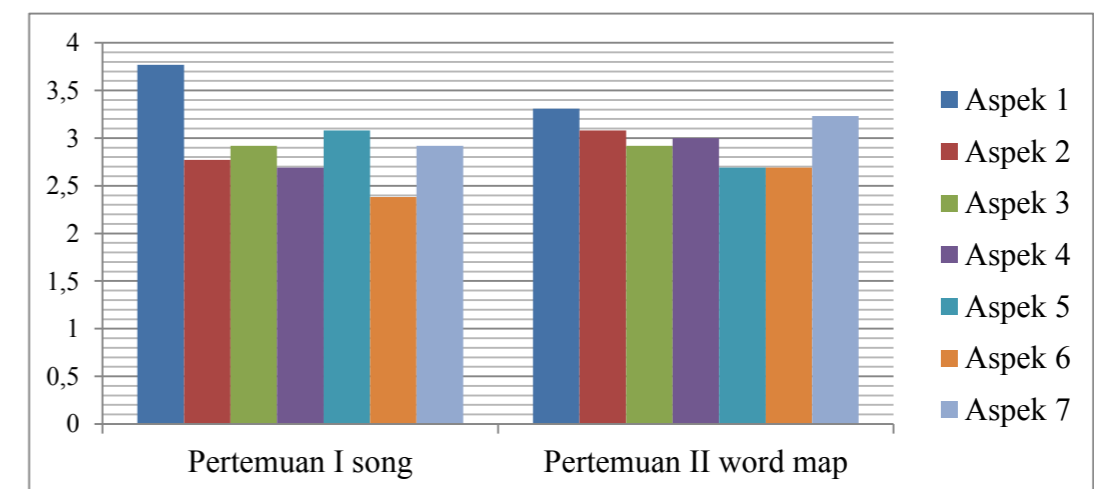


Diagram 1. Perbandingan Jumlah Rata-rata Aspek Keterlibatan Siswa Pertemuan I dan Pertemuan II

Berdasarkan kriteria penilaian ini terjadi peningkatan keterlibatan pengamatan pada kegiatan ini terdapat 4 siswa memperoleh nilai pada rentang 80-89 (aktif), 5 siswa memperoleh nilai pada rentang 70-79 (cukup aktif) dan 4 siswa memperoleh nilai pada rentang 60-69 (kurang aktif). Pada pengamatan

ini terjadi peningkatan keterlibatan siswa dari pertemuan sebelumnya pada beberapa aspek yang diberikan yaitu dalam menciptakan suasana kondusif pada proses pembelajaran, memberikan tanggapan dan jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru dan melakukan

tanya jawab dengan teman. Namun secara keseluruhan siswa yang tergolong terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas III mengalami peningkatan sebesar 7% sehingga pada pertemuan ini keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat mencapai 69%.

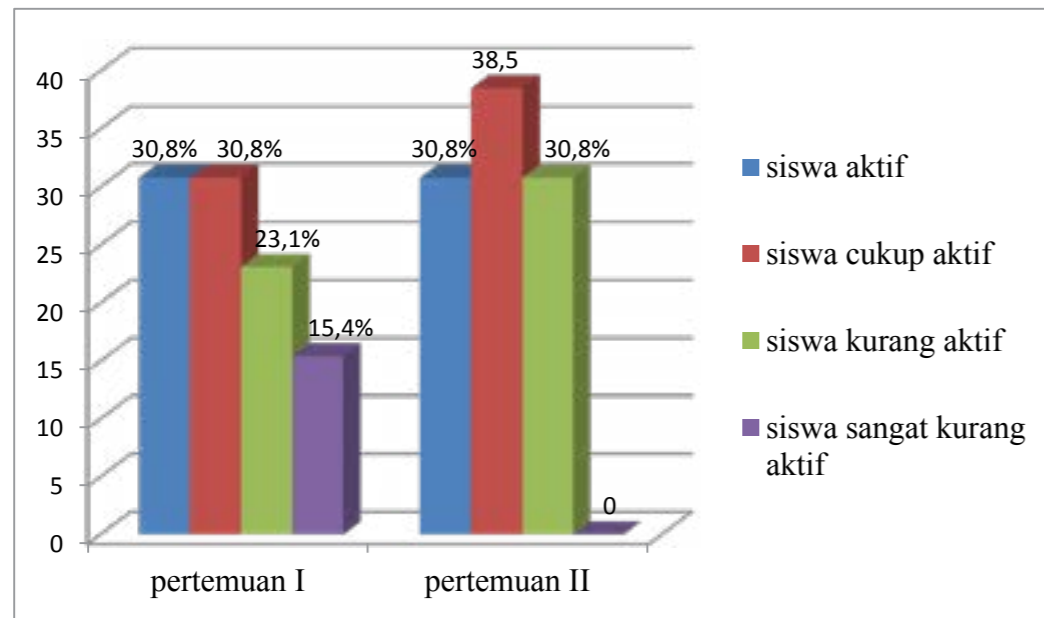


Diagram 2. Perbandingan Persentase Keterlibatan Siswa Pertemuan I dan II

Dari pengamatan pada observasi kelancaran berbicara sehingga beberapa pertemuan III diperoleh hasil beberapa diantaranya masih harus membaca teks saat siswa terlihat masih kurang aktif dalam bermain peran. Selain itu terdapat beberapa siswa yang masih belum hafal naskah percakapan yang harus diucapkan sehingga menghambat

Secara keseluruhan tingkat keterlibatan siswa pada pertemuan ini meningkat sebesar 8% dari pertemuan sebelumnya.

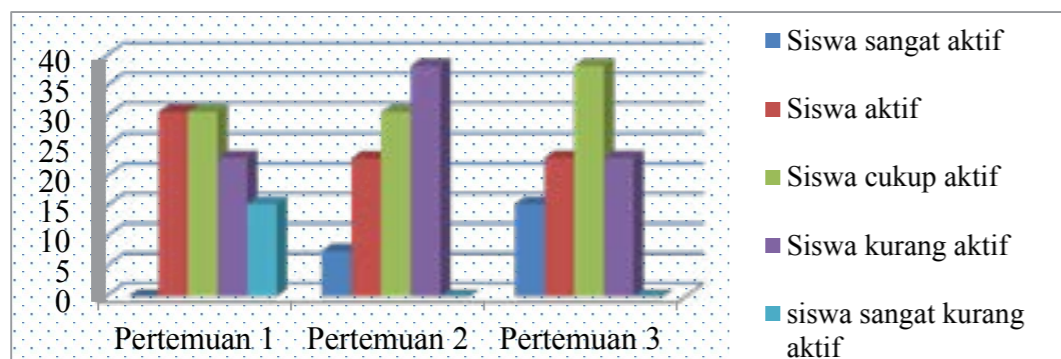


Diagram 3. Persentase Keterlibatan Siswa Pertemuan I, II dan III

Pada pertemuan ketiga persentase siswa yang sangat aktif dan siswa yang cukup aktif dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan sebanyak 7% sedangkan persentase siswa yang kurang aktif menurun sebanyak 15%.

Sedangkan hasil penilaian tes aspek berbicara dengan mengembangkan *song*, *word map*, *game* dan *role play* juga mengalami peningkatan dari hasil penilaian tes aspek berbicara yang dilakukan sebelumnya.

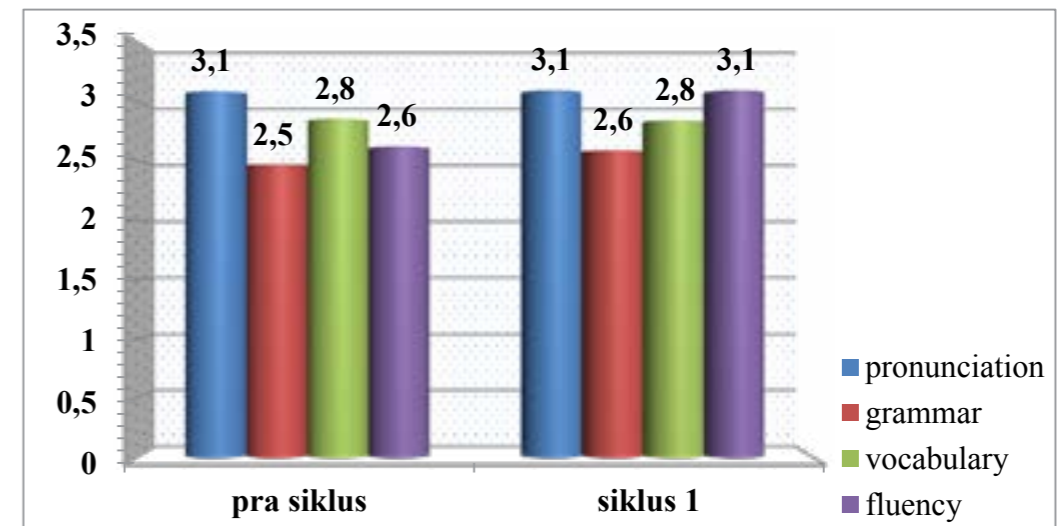


Diagram 4. Perbandingan Nilai Aspek Berbicara Pra Siklus dan Siklus 1

Tabel 4. Rata-rata Aspek Berbicara pada Hasil Awal dan Siklus 1

Aspek Berbicara	Hasil Awal	Hasil Siklus 1
<i>Pronunciation</i>	3,1	3,1
<i>Grammar</i>	2,5	2,6
<i>Vocabulary</i>	2,8	2,8
<i>Fluency</i>	2,6	3,1

Dari penilaian yang dilakukan pada aspek pengucapan kata (*pronunciation*) terdapat 4 (30,8%) siswa mendapatkan nilai sangat baik, 6 (46,2%) siswa mendapatkan nilai baik dan 3 (23,1%) siswa mendapatkan nilai cukup baik. Siswa mampu berekspresi dengan baik sesuai dengan tokoh yang diperankan dan dapat melafalkan kata-

kata dalam bahasa Inggris (*pronunciation*) dengan baik. Pada aspek penggunaan tata bahasa (*grammar*) terdapat 8 (61,5%) siswa mendapatkan nilai baik dan 5 (38,5%) siswa mendapatkan nilai cukup baik. Pada aspek pemilihan kosakata (*vocabulary*) terdapat 11 (84,6%) siswa mendapatkan nilai baik dan 2 (15,4%) siswa mendapatkan

nilai cukup baik. Sedangkan pada aspek kelancaran (*fluency*) terdapat 4 (30,8%) siswa mendapatkan nilai sangat baik, 7 (53,8%) siswa mendapatkan nilai baik dan 2 (15,4%) siswa mendapatkan nilai cukup baik. Mayoritas siswa mempersiapkan dengan baik ketika akan dilakukan penilaian sehingga siswa mampu

bermain peran dengan lancar. Dari hasil penilaian tersebut akan di ambil 80% dari hasil penilaian dan 20% dari hasil rata-rata keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pada pertemuan I, II dan III untuk mendapatkan nilai akhir aspek berbicara mata pelajaran bahasa Inggris kelas III pada materi unit 4.

$$\text{Nilai Akhir} = (80\% \times \text{hasil test}) + (20\% \times \text{keterlibatan siswa})$$

Setelah perhitungan yang dilakukan maka diperoleh hasil akhir tes *speaking* kelas III dengan materi *animal*. Siswa yang memperoleh nilai antara 80-89 mengalami peningkatan dari dua siswa menjadi tiga siswa sehingga ada 23,1% siswa mendapatkan nilai baik. Siswa yang memperoleh nilai antara 70-79 mengalami peningkatan dari lima siswa menjadi enam siswa sehingga ada 46,2% siswa mendapatkan nilai cukup baik. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM mengalami penurunan dari enam siswa menjadi empat siswa

sehingga ada 30,8% siswa mendapatkan nilai kurang baik dan sangat kurang baik. Dari rata-rata nilai keseluruhan terdapat 69,2% siswa mendapatkan nilai 70 ke atas, ini menunjukkan adanya peningkatan persentase hasil belajar dari sebelumnya. Dengan demikian dengan pengembangan *song*, *word map*, *game* dan *role play* dinyatakan mampu meningkatkan kemampuan aspek berbicara pada pelajaran bahasa Inggris di kelas III. Namun peningkatan ini masih kurang maksimal karena tujuan penelitian yang harus dicapai minimal 75% siswa mencapai KKM.

Tabel 5. Persentase Nilai Tes Aspek Berbicara Pra Siklus dan Siklus 1

Nilai	Deskripsi	pra	siklus 1
90-100	Sangat baik	0	0
80-89	Baik	15,4	23,1
70-79	Cukup	38,5	46,2
60-69	Kurang	23,1	15,4
50-59	sangat kurang	23,1	15,4

Refleksi dan Perencanaan Perbaikan

Pada hasil belajar siklus 1 mengalami beberapa peningkatan pada setiap aspek yang diberikan. Pada pra siklus terdapat 7 siswa

atau 53,8% dari jumlah siswa mendapatkan nilai diatas KKM sedangkan pada siklus 1 terdapat 9 siswa atau 69,2% dari jumlah siswa mendapatkan nilai di atas KKM.

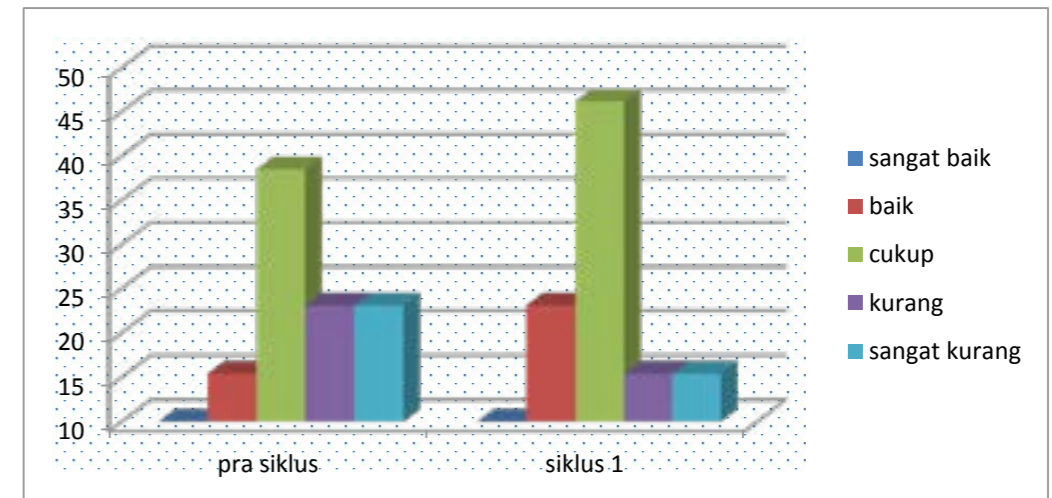


Diagram 5. Persentase Kategori Nilai Tes Aspek Berbicara pada Hasil Awal dan Siklus

Dari diagram di atas menunjukkan bahwa persentase tertinggi pada pra siklus dan siklus 1 adalah pada siswa yang mendapatkan nilai cukup baik atau pada rentang nilai 70 sampai 79 yaitu sebesar 38,5% pada pra siklus dan 46,2% pada siklus 1. Sedangkan persentase terendah terlihat pada siswa yang memperoleh nilai sangat baik karena pada siklus 1 belum ada siswa yang mendapatkan nilai di atas 90. Secara keseluruhan siswa yang mencapai KKM masih kurang dari 75% dan masih ada 30,7% siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM sedangkan tujuan yang harus dicapai adalah minimal 75% siswa mencapai KKM.

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada pelaksanaan siklus 1, menunjukkan persentasi hasil belajar yang belum maksimal

karena terdapat 69,2% dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM. Dari hasil tersebut, pelaksanaan siklus I belum memenuhi standar minimal, maka perlu diadakan pengulangan dan perbaikan untuk mencapai hasil yang diharapkan sehingga kegiatan penelitian dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus 2.

Perencanaan Tindakan

Pada kegiatan awal, siswa memberi salam menggunakan bahasa Inggris ketika guru masuk dalam kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran materi pada unit 8 yang akan disampaikan yang bertema *weather and clothing season*. Guru mengajak siswa untuk menyebutkan cuaca dan musim yang ada di negara lain dan membandingkan dengan negara sendiri. Guru meminta

siswa untuk memperhatikan lirik lagu pada *Activity 1*. Guru meminta siswa membaca bergantian. Guru memperdengarkan lagu *Rain or shine*. Setelah siswa mendengarkan, guru memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan tema pada pertemuan pertama. Guru mengajak siswa menganalisa isi teks lagu secara berkelompok dan menemukan kosakata baru yang berkaitan dengan hewan. Lagu diperdengarkan kembali dan guru mengajak siswa belajar menyanyi bersama-sama dengan membaca lirik lagu pada buku paket. Pada akhir kegiatan guru mengajak siswa menempel gambar musim pada buku paket sesuai dengan kata kunci yang disebutkan oleh guru.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2014 pada jam pelajaran kelima mata pelajaran bahasa Inggris dengan tema yang sama dengan pertemuan sebelumnya. Alokasi pada pertemuan ini adalah 1 x 30 menit. Pelaksanaan kegiatan dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah dipersiapkan. Guru menunjukkan beberapa gambar pakaian dan meminta siswa menyebutkannya dalam bahasa Inggris.. Guru menempelkan gambar-gambar 4 musim dan bertanya kepada siswa dengan ungkapan *what season is it?, Is it*?. Guru menunjuk siswa yang mengangkat tangan untuk menjawab *it is a*, *Yes it is/No, it isn't*. Beberapa siswa menjawab dengan pengucapan yang kurang tepat sehingga guru membantu siswa untuk menjawab dengan pengucapan kata dan tata bahasa yang tepat. Guru menempelkan salah satu gambar musim di papan tulis

dan membuat *word map* untuk mempelajari kosakata yang berhubungan dengan gambar tersebut. Guru membantu siswa untuk menghubungkan dan melengkapi *word map* dengan memberi pertanyaan seperti *what weather is in summer?, what do you wear in summer?, do you wear shorts in summer?* dan jawaban yang mungkin adalah *It is hot and sunny in summer, I wear hat in summer, Yes, I do*. Dengan demikian pada kegiatan pembelajaran menggunakan *word map* ini siswa juga dapat mempelajari tata bahasa (*grammar*) melalui tanya jawab yang dilakukan. Dalam kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini guru melakukan pengamatan keterlibatan siswa menggunakan lembar observasi. Pada kegiatan selanjutnya, siswa melengkapi tabel dengan melakukan tanya jawab dengan teman atau kelompok lain.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan evaluasi dengan bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan. Guru memberi apresiasi terhadap siswa yang melakukan instruksi-instruksi dengan benar dengan mengucapkan *well done, good job*, atau *very good* dan mengingatkan siswa kembali mengenai ejaan yang benar yang berkaitan dengan kosakata yang dipelajari siswa. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2014 pada jam ketiga dan keempat dengan alokasi waktu 2 x 30 menit. Pada pertemuan ini guru akan melakukan penilaian aspek berbicara menggunakan *role play*. Adapun aspek penilaian yang diberikan sama dengan yang diberikan pada siklus 1.

Pada kegiatan awal guru mengingatkan materi yang sudah di pelajari pada pertemuan sebelumnya dengan memberikan beberapa pertanyaan. Guru meminta siswa untuk mempersiapkan naskah percakapan yang sudah dibuat dan memberikan waktu untuk berlatih. Guru mengamati dan memantau kegiatan siswa dalam mempersiapkan *role playing*. Guru juga membantu siswa dalam pengucapan kata maupun tata bahasa yang digunakan dalam percakapan yang siswa buat. Pada kegiatan inti, guru melakukan penilaian aspek berbicara dengan bermain peran. Selama proses kegiatan berlangsung, guru memperhatikan, membimbing, serta mengarahkan siswa, baik perorangan maupun secara kelompok, dan juga memberikan penilaian pada saat bermain peran berlangsung dengan menggunakan lembar penilaian. Adapun lembar penilaian yang digunakan sama dengan lembar penilaian yang digunakan pada siklus 1.

Pada kegiatan akhir, guru menyampaikan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan siswa dengan melakukan tanya jawab untuk meluruskan kesalahan

pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan. Guru memberikan komentar dengan mengucapkan *well done, good job*, atau *very good* pada siswa yang berani maju ke depan agar mereka termotivasi.

Observasi Tindakan

Observasi pada pertemuan I dilakukan dengan menggunakan lembar observasi kegiatan siswa sedangkan kriteria dan pedoman penilaian sama dengan pada observasi kegiatan siswa di siklus 1. Tercatat bahwa rata-rata siswa yang memberikan salam dengan menggunakan bahasa Inggris adalah 3,92, rata-rata siswa yang memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru adalah 3,08, rata-rata siswa yang mampu menciptakan suasana kondusif pada proses pembelajaran adalah 3,15, rata-rata siswa yang bertanya tentang materi yang kurang jelas 2,77, rata-rata siswa yang memberikan tanggapan dan jawaban dari pertanyaan guru 3,23, rata-rata siswa yang berusaha menggunakan bahasa Inggris saat berbicara dengan teman adalah 2,54, rata-rata siswa yang mengerjakan tugas adalah 3,00.

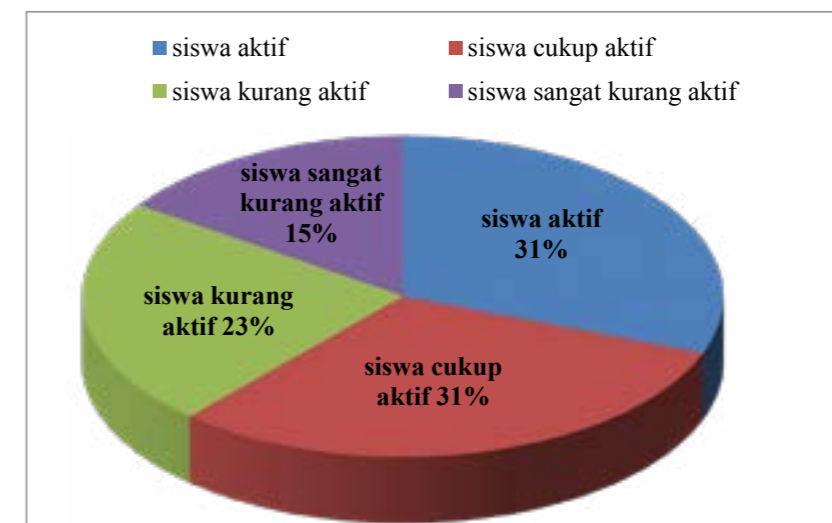


Diagram 6. Persentase Keterlibatan Siswa Pertemuan I Siklus 2

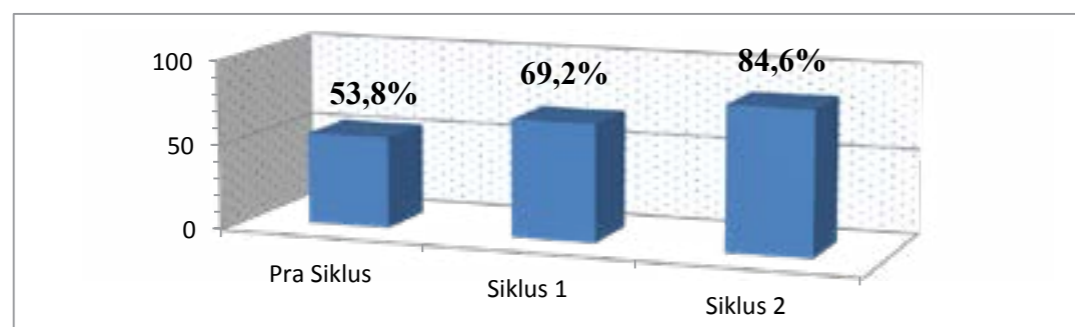
Pada pertemuan II yang dilakukan pengamatan sama dengan pertemuan sebelumnya terlihat hampir semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Jumlah siswa yang merespon dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru meningkat. Namun ada satu siswa yang mendapatkan nilai keaktifan di bawah 70 karena masih kurang aktif dalam mendengarkan penjelasan dan mengerjakan yang diberikan oleh guru yaitu membuat naskah percakapan.

Dari pengamatan terdapat 2 (15,4%) siswa yang terlibat sangat aktif, 3 (23,1%) siswa terlibat aktif, 7 (53,8%) siswa terlibat cukup aktif dan 1 (7,7%) siswa terlibat kurang aktif. Sedangkan perolehan nilai aspek berbicara pada siklus 2, yaitu 2 (15,4%) siswa mendapatkan nilai sangat baik dengan nilai di atas 90 karena siswa berbicara dengan lancar walaupun sedikit kurang tepat dalam pengucapan namun keseluruhan mendapatkan nilai sangat baik pada beberapa aspek penilaian berbicara,

sedangkan siswa yang mendapatkan nilai baik pada rentang nilai 80-89 sebanyak 3 (23,1%) siswa karena sebagian besar di antara mereka mampu melakukan kegiatan berbicara dalam bermain peran ini dengan cukup baik namun ada beberapa yang masih kurang tepat dalam penggunaan kosakata dan tata bahasa pada percakapan mereka, 6 (46,2%) siswa mendapatkan nilai yang cukup baik pada rentang nilai 70-79 dan 2 (15,4%) siswa mendapatkan nilai kurang baik atau di bawah KKM.

Refleksi

Berdasarkan perbandingan persentase ketuntasan hasil belajar dapat disimpulkan bahwa pada siklus 2 pembelajaran dapat dikatakan lebih berhasil dari siklus sebelumnya. Tingkat keberhasilan hasil belajar siswa mencapai 84,6% siswa mendapatkan nilai di atas KKM sesuai dengan tujuan penelitian yaitu hasil ketuntasan belajar siswa mencapai minimal 75% dari jumlah siswa.



Tabel 6. Perbandingan Nilai Aspek Berbicara Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Nama	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
1	AK	75	Cukup	75	cukup	76	Cukup
2	CM	75	Cukup	75	cukup	75	Cukup
3	DM	87	Baik	88	baik	93	sangat baik
4	EF	63	Kurang	75	cukup	77	Cukup
5	EM	69	kurang	75	cukup	76	Cukup
6	FF	75	cukup	75	cukup	81	Baik
7	IG	75	cukup	81	baik	80	Baik
8	JC	63	kurang	63	kurang	74	Cukup
9	NP	75	cukup	88	baik	87	Baik
10	NS	50	sangat kurang	63	kurang	69	Kurang
11	PK	56	sangat kurang	56	sangat kurang	74	Cukup
12	SG	81	baik	75	cukup	93	sangat baik
13	AJ	50	sangat kurang	56	sangat kurang	68	Kurang

Secara keseluruhan tingkat keberhasilan yang diperoleh siswa pada pra siklus sebesar 53,8%; siklus 1 sebesar 69,2%, dan pada siklus 2 sebesar 84,6%. Sedangkan nilai rata-rata seluruh kelas sebesar 69 pada pra siklus, 72,4 pada siklus 1 dan 78,8 pada siklus 2. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi yang bervariasi dan menarik berdasarkan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dengan memaksimalkan model bermain peran, maka pembelajaran dengan mengembangkan *song*, *word map*, *game* dan

role play mampu meningkatkan kemampuan aspek berbicara pada pelajaran bahasa Inggris dan keterlibatan siswa kelas III SD Kristen Pelita Bangsa Lumajang tahun ajaran 2013/2014.

5. Simpulan

Tindakan yang dilakukan pada siklus I dengan mengembangkan *song*, *word map*, *game* dan *role play* pada pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan

kemampuan aspek berbicara dan keterlibatan siswa kelas III SD Kristen Pelita Bangsa. Pembelajaran *speaking* dilaksanakan dengan mengembangkan *song*, *word map*, *game* dan *role play* dapat meningkatkan beberapa aspek yaitu *fluency*, *pronunciation*, *grammar* dan *vocabulary* dengan demikian tujuan penelitian ini tercapai yaitu 75% siswa telah mencapai KKM dan memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan latihan pengembangan diri dan kreatifitas dalam mengekspresikan diri. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini terbukti, yaitu pengembangan *song*, *word map*, *game* dan *role play* pada pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan aspek berbicara dan keterlibatan siswa kelas III di SD Kristen Pelita Bangsa tahun pelajaran 2013/2014.

6. Saran dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal antara lain sebagai berikut:

1. Bagi guru bahasa Inggris, Hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, guru hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan agar dapat lebih memperbaiki kualitas pengajarannya. Serta guru harus lebih kreatif dan inovatif

dalam menerapkan metode yang sesuai dengan tingkat kemauan siswa supaya pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton menggunakan paradigma lama sehingga anak tidak bosan.

2. Bagi siswa, Agar supaya selalu fokus dalam mengikuti pelajaran supaya hasilnya lebih optimal dan perbanyak berlatih.
3. Bagi sekolah, Hendaknya berusaha menyediakan fasilitas yang dapat mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris
4. Bagi peneliti selanjutnya, Diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam mengadakan beberapa penelitian untuk mendapatkan nilai yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6. Jakarta : Rineka Cipta. Alpers A, et al. 2006.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar untuk SD/MI: Bahasa Inggris*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan. <http://bpm.narotama.ac.id/?p=114> [diakses 5 Desember 2013]
- Brown, D. H. 2001. *Principles of Language Learning & Teaching*. (4th ed.). Longman, New York, pp. 142-152. <https://www.google.co.id/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#> [Online]. [didownload 9 Juni 2013]
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kemampuan Profesional dan Kesejahteraan Guru*. Tersedia online pada di <http://www.depdiknas.go.id/sikep/Issue/SENTRA1/F31.html>.

- Eha. 2012. *Cara Menguji Speaking*. LKP Oxford. <http://www.sekolahoke.com/2012/03/Cara-Menguji-Speaking-Skills.html> [diakses 11 November 2013]
- Ellis, Gail and Brewster, Jean. 2002. *Tell it again! The New Storytelling Handbook for Primary Teachers*. Harlow: Penguin English <http://www.britishcouncil.org/id/serbia-elta-newsletter-2010-december-borrowed-from-connolly-2.doc>
- Ersoz, Aydan. 2000. *Six Games for the EFL/ESL Classroom*. Internet TESL journal. [Online]. Tersedia: <http://www.teflgames.com/why.html>
- Hamalik, Oemar. 2001. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Herrera dan Pinkley. 2009. *Backpack 3*. Pearson Longman.
- Harmer, Jeremy. 1997. *The Practice of English Language Teaching*. New York: Longman. Inc. [Online]. Tersedia: http://www.ict.edu.mx/acervo_idiomas_english_The%20practice%20of%20English%20Language_Jeremy%20Harmer.pdf
- Harun, Ambat. 2010. *Role Play dalam Pembelajaran Speaking di Kelas III Sekolah Dasar* [PTK]. UPI Kampus Cibiru, Bandung. <http://www.scribd.com/doc/59286673/Role-Play-Dalam-Pembelajaran-Speaking-Di-Kelas-III-Sekolah-Dasar> [diakses 29 Januari 2014]
- Huda, Miftahul, 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, B. and Weil. 2009. *Model of Teaching* (edisi ke-8, cetakan ke-1). diterjemahkan oleh Achmad Fuwaid dan Ateila Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jones, R. 2007. *Strategies for Reading Comprehension*. Vocabulary Word Maps. [Online]. Tersedia: http://www.readingrockets.org/strategies/word_maps

- Kemmis, Stephen and McTaggart, Robin. 1988. *The Action Research planner, 3rd Edition*, Geelong: Deakin University. [Online]. Tersedia: <http://www.m-edukasi.web.id/2012/04/desain-ptk-model-kemmis-mctaggart.html>
- Kim, Lee Su. 1995. *Creative Games for the Language Class*. Oxford: Oxford University Press. <http://www.htmlmag.co.uk/apr11/mart02.htm>
- Lee, W. R. 1979. *Language Teaching Games and Contests*. Oxford: Oxford [Online]. Tersedia University Press. <http://dosfan.lib.uic.edu/usia/E-USIA/forum/vols/vol36/no1/p20.htm> [diakses 29 Maret 2014]
- MacIntosh. 2014. *How to Make a Mind Map*. School World Teacher Websites: London [Online]. Tersedia <http://www.tvdsb.ca/webpages/cmactintosh/science.cfm?subpage=166729>
- Makmum. 2004. *Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak Sekolah Dasar Lewat Lagu dan Permainan*. [Online] Tersedia <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/123456789/1704/Nadiah%20Ma'mun.pdf?sequence=1> [diakses Maret 2014]
- Muslich, M. 2010. *Melaksanakan PTK Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktis bagi Guru Profesional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pemerhati Guru. 2013. *Model-model Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <http://panduanguru.com/model-model-pembelajaran-pengertiannya/>
- Putri, Ria. 2012. *Gaya Belajar Visual, Kinestetik, Auditori*. Yogyakarta: Universitas Yogyakarta. [Online]. Tersedia: <http://riapalupijati.blogspot.com/2013/01/gaya-belajar-visual-auditori-dan.html>

- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia. [Online]. Tersedia: <http://jurnalonline.um.ac.id/data/artikel/39169F6EB7DF723E503D7F110D0E33.pdf> [diakses 12 Maret]
- Squires, G. 1987. *The Curriculum Beyond School*. London: Hodder and Stoughton. [Online]. Tersedia: <http://www.educatejournal.org/index.php/educate/article/download/284/237>
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Belajar. [Online]. Tersedia: <http://history22education.wordpress.com> – Blog History Education
- Suyanto, Asep Herman. 2007. *Web Design Theory and Practices*. Yogyakarta: Andi
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung. [Online]. Tersedia: <http://www.pps.unud.ac.id/thesis/pdf.../unud-773-268186030-bab%20ii.pdf>
- Wright, Andrew. Betteridge, David. Buckby, Michael. 1994. *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press. [Online]. Tersedia: <http://www.teflgames.com/why.html>
- Zainal, Aqib. 2013. *Model dan Media Pembelajaran*. Yrama Widya Kota: Bandung