

PENGELOLAAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI PERMAINAN GAMBAR *THINGS AROUND US* PADA SISWA SMK

Walia

SMK Negeri 2 Kota Bengkulu, Jl Batanghari No 2 Padang Harapan
e-mail: waliae84@gmail.com

Abstract: This study aims to determine students' increased activity by using techniques to manage learning game images are expected to be an increase in learning of teachers and students . The research method was classroom action research . The subjects were students of class X SMK Negeri 2 Bengkulu City. Results of the study are there is improve of student skill and student activity with the way the game image. The learning process more effective, efficient and enjoyable. Students can actively engage in learning activities . In other words, learning through play action impelmentasi images can improve the students' activities in the learning process.

Keywords: learning, activity, game images

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktifitas belajar siswa dengan mengelola pembelajaran menggunakan teknik permainan gambar yang diharapkan akan terjadinya peningkatan PBM guru dan hasil belajar siswa. Metode penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Negeri 2 Kota Bengkulu. Hasil dari penelitian adalah ada peningkatan kemampuan dan aktifitas siswa dengan cara permainan gambar. Proses pembelajaran berjalan lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Siswa dapat melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, impelmentasi tindakan pembelajaran melalui permainan gambar dapat meningkatkan kemampuan siswa aktifitas siswa dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: hasil belajar, aktivitas, permainan gambar

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional, dalam perkembangannya bahasa Inggris merupakan bahasa yang digunakan hampir oleh seluruh penduduk di dunia. Hal itu menjadikan Bahasa Inggris sebagai bahasa global yang dapat menjembatani segala macam kepentingan dalam berbagai bidang kehidupan di dunia ini. Karena pentingnya Bahasa Inggris di era globalisasi sekarang ini, maka penguasaan Bahasa Inggris merupakan suatu hal yang perlu yang harus diajarkan sejak dini.

Pembelajaran Bahasa Inggris sebaiknya haruslah menyenangkan. Khususnya guru Bahasa Inggris sebagai salah satu pelaksana pendidikan di sekolah harus mengubah mindset, dari paradigma lama ke paradigma baru dalam proses pembelajaran, karena itu guru perlu membekali dirinya dengan pengetahuan-pengetahuan yang mendukung, mengingat Bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran rumit yang pada umum siswa kurang menyukainya, oleh karena itu guru harus mampu

menyiasatinya dengan berbagai trik-trik atau stretegi pembelajaran yang jitu yang membuat siswa suka dan termotivasi untuk belajar yang pada tujuan akhirnya adalah pencapaian kompetensi.

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yakni berupa tes yang disusun secara terencana, baik tertulis, lisan maupun perbuatan. Sedangkan S. Nasution berpendapat bahwa hakikat hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam pribadi individu yang belajar.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu, dari mata pelajaran yang berupa data kualitatif maupun kuantitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai materi atau belum. Penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan

oleh suatu instruksi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. (Cullen dalam Fathul Himam, 2004).

Hasil belajar dapat dilihat dari hasil ulangan harian (formatif), nilai ulangan tengah semester (subsumatif), dan nilai ulangan semester (sumatif). Dalam penelitian tindakan kelas ini, yang dimaksud hasil belajar siswa adalah hasil nilai ulangan harian siswa dalam mata pelajaran pengetahuan akhlak. Ulangan harian dilakukan secara selesai proses pembelajaran dalam satuan bahasan atau kompetensi tertentu.

Ulangan harian ini terdiri dari seperangkat soal yang harus dijawab oleh para siswa, dan tugas-tugas terstruktur yang berkaitan dengan konsep yang sedang dibahas. Ulangan harian minimal dilakukan tiga kali dalam setiap semester. Tujuan ulangan harian ini bertujuan untuk memperbaiki modul dan program pembelajaran serta sebagai bahan pertimbangan dalam memberikan nilai terhadap siswa.

Istilah belajar dan pembelajaran yang kita jumpai dalam kepustakaan asing adalah learning dan instruction. Istilah learning mengandung pengertian proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman, (Fortuna, 1981:147). Istilah instruction mengandung pengertian proses yang terpusat pada tujuan (goal directed teaching process) yang dalam banyak hal dapat direncanakan sebelumnya (pre-planned).

Proses belajar yang terjadi adalah proses pembelajaran, yakni proses membuat orang lain aktif melakukan proses belajar sesuai dengan rancangan, (Romiszowki, 1981:4).

Pembelajaran merupakan sarana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dalam arti perubahan perilaku individu melalui proses belajar-mengajar. Namun harus diberi catatan bahwa tidak semua proses belajar-mengajar terjadi karena adanya proses pembelajaran atau kegiatan belajar-mengajar, seperti belajar dari pengalaman sendiri, (Udin Sarifuddin, 1995:3).

Belajar dapat pula diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antar individu dengan lingkungannya. Burton mengatakan (1994) "Learning is change in the individual due to instruction of that individual and his environment, which fills a need and makes him more capable of dealing undauntedly with his environment."

Dalam pengertian ini terdapat kata "change" (perubahan), yang berarti bahwa seseorang setelah mengalami proses pengetahuannya, keterampilannya, maupun pada aspek sikapnya, misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari ragu-ragu menjadi yakin, dari tidak sopan menjadi sopan, dan sebagainya. Kriteria keberhasilan dalam belajar diantaranya ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar.

Pembelajaran identik sekali dengan proses belajar-mengajar. Proses dalam pengertiannya disini merupakan interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat belajar-mengajar, yang satu dengan yang lainnya saling berhubungan (interdependent), dalam ikatan untuk mencapai tujuan. Yang dimaksud komponen atau unsur belajar-mengajar antara lain tujuan instruksional, yang hendak dicapai dalam pembelajaran, metode mengajar, alat peraga pengajaran, dan evaluasi sebagai alat ukur tercapai tidaknya tujuan pembelajaran.

Sulitnya untuk memotivasi siswa atau menimbulkan rasa suka siswa terhadap Bahasa Inggris juga Penulis rasakan, SMK Negeri 2 Kota Bengkulu jangankan untuk berbicara Bahasa Inggris, bahasa Indonesia saja mereka banyak siswa belum begitu fasih. Hal ini tentu saja menjadi kendala pada proses pembelajaran Bahasa Inggris yang berakibat pada rendahnya prestasi dan aktivitas siswa dalam belajar. Sangat sulit bagi siswa untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) padahal KKM yang ditetapkan tidaklah terlalu tinggi hanya 2,67 tetapi masih banyak sekali siswa yang tidak tuntas. Materi yang kami sepakati adalah salah satu materi yang dianggap sulit yaitu Things Around Us. Materi ini dianggap sulit karena memiliki banyak indikator yang harus dikuasai siswa, sementara alokasi waktu yang tersedia hanya 1 kali pertemuan dalam seminggu. Judul yang kami tetapkan adalah "Pengelolaan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Permainan Gambar *Things Around Us* pada Siswa SMK". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi Things Around Us.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalahnya "Apakah pengelolaan pembelajaran melalui permainan gambar dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar bahasa Inggris materi things around us siswa SMK Negeri 2 Kota Bengkulu Tahun Pelajaran?"

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui melalui pengelolaan pembelajaran permainan gambar dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar bahasa Inggris materi things around us siswa SMK Negeri 2 Kota Bengkulu Tahun Pelajaran?"

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap. Pemilihan waktu ini disesuaikan dengan alokasi waktu yang sudah ditetapkan dengan materi Things Around Us.

Yang menjadi subjek pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah seluruh siswa kelas X. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari: Siswa, yaitu siswa dan siswi kelas X SMK Negeri 2 Kota Bengkulu. Guru, yaitu guru bidang studi Bahasa Inggris.

Data dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh dari hasil evaluasi dan pengamatan selama dalam proses pelaksanaan penelitian. Data yang dikumpulkan dengan cara sebagai berikut: (1) Test, Test dilakukan pada setiap akhir proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen soal (test tulis). Soal yang diberikan adalah soal uraian (2) Observasi, observasi yang dilakukan dengan menggunakan lembaran instrumen untuk melihat kegiatan siswa dalam proses pembelajaran diantaranya adalah aktivitas siswa pada saat melakukan diskusi dengan teman dikelompoknya dan diskusi kelas, observasi yang dilakukan oleh guru kolaborasi sebagai observer pada saat Proses belajar mengajar berlangsung. Instrumen yang digunakan berupa lembar aktivitas siswa dan butir soal.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, yang meliputi: analisis deskriptif komparatif hasil belajar dengan cara membandingkan hasil belajar pada siklus I dengan siklus II dan membandingkan hasil belajar dengan indikator pada siklus I dan siklus II. Analisis deskriptif kualitatif hasil observasi dengan cara membandingkan hasil observasi dan refleksi pada siklus I dan siklus II.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Adapun langkah-langkah dalam setiap siklus terdiri dari :

1. Planning

Kegiatan yang dilakukan pada kegiatan ini adalah: a) Membuat perencanaan proses

pembelajaran. Perencanaan yang dibuat adalah berupa silabus dan RRP beserta perangkatnya; b) Membuat media pembelajaran berupa gambar-gambar yang diambil dari internet; c) Membuat instrumen observasi kegiatan siswa

2. Acting

Kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan seluruh kegiatan yang terdapat di dalam kegiatan perencanaan.

3. Observasi

Melaksanakan observasi atau pengamatan yang dilakukan oleh guru peneliti terhadap siswa pada saat PBM berlangsung untuk melihat kegiatan siswa dan observasi yang dilakukan oleh guru kolaborasi terhadap PBM yang diselenggarakan oleh peneliti.

4. Refleting

Refleksi dilakukan pada akhir PBM untuk melihat hasil dari kegiatan PBM yang telah dilaksanakan. Kemudian hasil dari refleksi pada siklus pertama merupakan acuan bagi peneliti untuk melakukan tindakan pada siklus selanjutnya (siklus II). Selanjutnya pada siklus II melakukan perubahan tindakan pada proses belajar mengajar terhadap kekurangan yang terjadi pada siklus I sehingga hasil PBM akan menjadi lebih baik sesuai dengan harapan dan tujuan yang ingin dicapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris siklus awal, pelaksanaannya pada kondisi yang cukup memprihatinkan, terutama pada materi Thing Around Us. Pada Materi ini terdapat 3 indikator sulit yang harus dikuasai siswa, yaitu : (1) Mengidentifikasi benda-benda yang ada di sekitar, (2) Menggunakan article, (3) Membedakan kata tunggal dan kata jamak.

Ketiga indikator ini sangat sulit, siswa harus menguasai sekaligus 3 indikator tersebut dalam waktu 2x45 menit atau 1 kali pertemuan, sementara guru termasuk Penulis mengajar secara konvensional yang hanya menstansi ilmu pada siswa tanpa menggunakan alat peraga, Guru atau Penulis tidak menyadari bahwa penggunaan alat peraga untuk materi ini sangatlah diperlukan tentu saja diiringi dengan metode pembelajaran yang menarik, karena tidak didukung oleh kedua faktor inilah yang membuat siswa pasif, kurang kreatif, dan menimbulkan kebosanan dalam belajar.

Guru termasuk Penulis sendiri merasa kewalahan menghadapi siswa yang tidak bersemangat dalam belajar.

sendiri tanpa adanya respon dari siswa, siswa hanya mendengar dan diam dalam kebingungan. Tidaklah mengherankan atau lumrah saja apabila siswa mencapai nilai yang tidak memuaskan atau di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 2,67.

Dibawah ini terpapar hasil belajar siswa dengan kondisi belajar seperti yang Penulis uraikan diatas. Dari hasil tes, sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar, dari keseluruhan jumlah siswa hanya sebagian kecil atau 4 orang siswa (20%) yang telah mencapai ketuntasan belajar dan selebihnya atau 16 orang siswa (80%) tidak tuntas. Nilai tertinggi yang dicapai siswa pada indikator 1 Mengidentifikasi benda-benda yang ada di sekitar 2,8 terendah 1,8, nilai tertinggi pada indikator 2 menggunakan article nilai tertinggi 2,8 terendah 2,8 dan pada indikator 3 membedakan kata tunggal dan kata jamak nilai tertinggi 3,0 terendah 1,8.

Pada saat proses belajar mengajar berlangsung sebagian besar siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, mereka tidak termotivasi untuk belajar, tidak ada hal-hal yang menarik yang bisa membangkit semangat belajar mereka, tidak ada feed back antara guru dan siswa, siswa terlihat pasif, Sebelum pelaksanaan tindakan kelas Penulis sudah memperkenalkan pada siswa cara kerja kelompok bahkan siswa sudah mempunyai kelompok sendiri, namun pelaksanaannya belum terarah dan jauh dari sempurna.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan permainan gambar berdasarkan hasil tes, sebagian besar siswa sudah mencapai ketuntasan belajar, dari keseluruhan jumlah siswa hanya sebagian kecil atau 5 orang siswa (25%) yang belum mencapai ketuntasan belajar dan selebihnya atau 15 orang siswa (75%) sudah tuntas. Nilai tertinggi yang dicapai siswa pada indikator 1 Mengidentifikasi benda-benda yang ada di sekitar 3,2 terendah 2,0, nilai tertinggi pada indikator 2 menggunakan article nilai tertinggi 3,0 terendah 2,2 dan pada indikator 3 membedakan kata tunggal dan kata jamak nilai tertinggi 3,2 terendah 2,2.

Persentase aktivitas mencapai 68 %. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa sudah terjadi peningkatan dibandingkan pada pra siklus, namun masih kurang dari yang diharapkan oleh peneliti. Perbaikan harus dilakukan pada siklus berikutnya dengan cara

lebih memotivasi dan membimbing siswa pada saat diskusi kelas maupun diskusi kelompok.

Pada siklus II pelaksanaan proses pembelajaran sudah terjadi peningkatan yang signifikan. Dari hasil tes, hampir seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar, dari keseluruhan jumlah siswa hanya tersisa 2 orang siswa (10%) yang tidak mencapai ketuntasan belajar dan selebihnya atau 18 orang siswa (90%) sudah tuntas. Nilai tertinggi yang dicapai siswa pada indikator 1 Mengidentifikasi benda-benda yang ada di sekitar 3,2 terendah 2,0, nilai tertinggi pada indikator 2 menggunakan article nilai tertinggi 3,2 terendah 2,2 dan pada indikator 3 membedakan kata tunggal dan kata jamak nilai tertinggi 3,2 terendah 2,2.

Persentase aktivitas belajar mencapai 88 %. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa sudah terjadi peningkatan yang signifikan. Pelaksanaan PBM pada siklus II terjadi perubahan, siswa lebih senang serta lebih mudah mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I dan II, maka dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat kita lihat dari hasil belajar siswa, aktivitas siswa pada saat PBM berlangsung. Hasil belajar dan aktivitas siswa kesemuanya tidak terlepas dari penggunaan media gambar yang bervariasi, sebagai upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan prestasi belajar. Penggunaan media gambar ini sangat banyak kegunaannya, selain untuk memancing motivasi siswa dalam belajar juga sangat efektif karena materi Things Around Us sarat dengan materi yang harus dikuasai siswa hanya dalam waktu 2 kali pertemuan. Pada dasarnya materi ini termasuk salah satu materi sulit terutama pada indikator 2 yaitu membedakan kata tunggal dan kata jamak, dengan penggunaan/permainan gambar siswa akan mampu memahami ke tiga indikator tersebut.

Hasil belajar siswa yang diperoleh pada prasiklus 20%, pada siklus II meningkat menjadi 75% dan pada siklus II menjadi yaitu 90%. Jumlah ini jelas menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari prasiklus, siklus I dan siklus II dan hasil tersebut telah sesuai dengan yang diharapkan yaitu ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 70%. Demikian juga keaktifan belajar siswa

pada pra siklus 45% meningkat menjadi 68% pada siklus I dan 88% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas diatas persentasi ketercapaian pada siklus pertama dan kedua mengalami peningkatan yang signifikasi. Maka dapat disimpulkan bahwa temuan pada penelitian menjawab hipotesis yang dirumuskan Melalui permainan gambar dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris materi Things Around Us siswa kelas VII semester 1 tahun ajaran 2015/2016 SMK Negeri 2 Kota Bengkulu.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa teknik permainan gambar dapat digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa, hasil belajar siswa serta peningkatan proses belajar mengajar yang diselenggarakan oleh guru.

Saran

Saran yang dapat disampaikan pada tulisan ini antara lain, penggunaan teknik permainan gambar dapat diaplikasikan untuk menambah variasi strategi pembelajaran Bahasa Inggris sehingga memberikan efek pada peningkatan keaktifan belajar, kreatifitas, kerjasama, kondisi pembelajaran dan pencapaian hasil. telah terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari prasiklus, siklus I dan siklus II dan hasil tersebut telah sesuai dengan yang diharapkan yaitu ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 70%. Demikian juga keaktifan belajar

siswa pada pra siklus 45% meningkat menjadi 68% pada siklus I dan 88% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas diatas persentasi ketercapaian pada siklus pertama dan kedua mengalami peningkatan yang signifikasi. Maka dapat disimpulkan bahwa temuan pada penelitian menjawab hipotesis yang dirumuskan Melalui permainan gambar dapat meningkatkan hasil

DAFTAR RUJUKAN

- BNSP. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMP/MTs*. Jakarta: Depdiknas.
- Dave Meier. 2002. *The Accelerated Learning Handbook*. Terjemah: Rahmani Astuti. Bandung: Kaifa.
- Dimiyati dan Mujiono. 1999. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdikbud
- Gordon Dryden dan Jeannette Vos. 2000. *The Learning Revolution to Change The Way The World Learns atau Revolusi Cara Belajar*. Terjemah: Baiquni Ahmad. Bandung: Kaifa.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- http://id.wikipedia.org/wiki/ilmu_alam. Diunduh 1 Oktober 2015
- <http://id.wikipedia.org/wiki/information-and-communication-technology>. Diunduh 3 Januari 2016