

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS  
MATERI *AT THE ZOO* MELALUI MEDIA *VOUCHER CARD*  
SISWA KELAS II MI ASSYAFI'YAH GETUNG LAMONGAN**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**SHERIN HIMATUS SYUROIYAH**

**D07215039**



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PGMI**

**2019**































siswa dalam bahasa Inggris, dalam hal ini peneliti akan menerapkan suatu media yang baru yakni dengan media *Voucher card*. Media *Voucher card* ini hampir sama dengan media *Flashcard-flashcard* yang lain, akan tetapi yang membuat unik adalah media *Voucher card* ini dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, petualangan yang seru, dan yang paling menarik adalah reward yang akan diperoleh siswa jika ia berhasil menjawab pertanyaan dari guru. Selain siswa belajar berbicara bahasa Inggris, siswa juga bisa bermain dengan mengumpulkan beberapa voucher / reward yang didapatkan yang nantinya dapat ditukar dengan hadiah menarik sehingga dalam pembelajaran bahasa Inggris tersebut siswa tidak terkesan berada dalam suatu pembelajaran yang serius namun sama halnya seperti sedang bermain.

Melalui media *Voucher card* ini maka siswa akan lebih aktif karena ditambah dengan gambar-gambar yang menarik dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa akan lebih kreatif dan lebih berprestasi dalam hal peningkatan berbicara bahasa Inggris.

Peneliti mempertimbangkan penggunaan media *Voucher card* ini dari penelitian-penelitian terdahulu untuk mengetahui keefektifan media ini. Pertama, penelitian dari Ika Widyasari, mahasiswa PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul **“Penerapan Metode Permainan Melalui Media Flash Card Dalam Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN 2 Kebasen”**

Hasil penelitian ini nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar mengalami peningkatan pada tiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 72,42 dengan presentase ketuntasan 69,45% pada siklus II nilai rata-rata siswa 80,30 dengan presentase ketuntasan 82,41% sedangkan pada siklus III nilai rata-rata siswa

































sesuai dengan yang tercantum pada *card*. Dan apabila voucher yang terkumpul sudah banyak, dapat ditukarkan dengan hadiah yang ada.

Berikut adalah langkah-langkah penggunaan media *Voucher Card* dalam kegiatan pembelajaran di kelas:

- a. Pengenalan tentang media *Voucher Card* kepada siswa beserta penjelasan aturan mainnya
- b. Membentuk siswa menjadi 5 kelompok atau sejumlah siswa dikelas
- c. Melakukan pemanasan kepada siswa dengan beberapa *card* agar siswa lebih konsentrasi dan terfokus
- d. Melakukan uji coba kepada masing-masing kelompok dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai *card*, guna menguji kekompakan kelompok dan mengumpulkan *voucher* warna
- e. Membuat permainan games *flashcard* “siapa cepat dia dapat” atau sistim berebut kepada semua kelompok
- f. Masing-masing individu atau berpasangan maju kedepan untuk mendeskripsikan *card* yang telah ditentukan, dan guru memberi reward jika siswa dapat melaksanakan dengan baik
- g. Melakukan klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut

Langkah-langkah penggunaan media *Voucher Card* tidak harus seperti yang tertera di atas, boleh juga dibuat variasi sesuai dengan kebutuhan, mata pelajaran ataupun materi.

















Tabel 3.1

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kegiatan	Deskripsi	Waktu
<b>Awal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru membuka pelajaran dengan salam</li> <li>2) Dengan intruksi dari guru <b>“Let’s Open Our Program by Reciting Basmalah Together”</b> sebagai tanda dimulainya belajar</li> <li>3) Siswa membaca basmalah bersama-sama</li> <li>4) Guru menanyakan kabar (“How Are You Today?”) dan mengabsen siswa</li> <li>5) Merivew kembali materi sebelumnya dengan tanya jawab</li> <li>6) Guru memotivasi siswa dengan mengaitkan materi dengan kehirupan sehari-hari</li> <li>7) Guru menginformasikan materi pelajaran hari itu yaitu materi bahasa Inggris tentang <i>“At The Zoo”</i></li> <li>8) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	<b>5 menit</b>
<b>Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menanyakan kepada siswa apakah pernah pergi ke kebun binatang dan apakah mempunyai hewan peliharaan di rumah</li> <li>2) Siswa menyebutkan hewan yang ada di kebun binatang dan hewan yang dipelihara di rumah</li> <li>3) Guru memperlihatkan media <i>Voucher Card</i> kepada siswa</li> <li>4) Siswa menyimak penjelasan guru mengenai aturan main media <i>Voucher Card</i></li> <li>5) Siswa dibentuk menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok menggunakan warna/<i>Colour</i> pada kelompoknya yakni <i>Blue, Yellow, Green, Red, and Black</i></li> <li>6) Memulai pemanasan dengan media <i>Voucher Card</i> kepada siswa dengan menunjukkan beberapa kartu materi <i>at the zoo</i> dengan bahasa Inggris dan terjemahannya</li> <li>7) Mengulang secara cepat dengan media kartu tanpa reward voucher karena masih dalam tahap pemanasan</li> <li>8) Sesi pertama dalam suatu kelompok guru memberikan beberapa pertanyaan dengan kartu flashcard, flashcard yang terjawab dengan tepat akan mendapatkan voucher sesuai yang tertera di dalamnya. Begitu juga kepada kelompok yang lain.</li> <li>9) Sesi kedua guru memberikan pertanyaan flashcard kepada semua kelompok dengan sistem berebut, siapa cepat dia dapat.</li> <li>10) Masing-masing siswa secara bergantian acak</li> </ol>	<b>60 menit</b>













	dengan menunjukkan beberapa kartu materi <i>at the zoo</i> dengan bahasa Inggris dan terjemahannya		
7	Mengulang secara cepat dengan media kartu tanpa reward voucher karena masih dalam tahap pemanasan		
8	Sesi pertama dalam suatu kelompok guru memberikan beberapa pertanyaan dengan kartu flashcard, flashcard yang terjawab dengan tepat akan mendapatkan voucher sesuai yang tertera di dalamnya. Begitu juga kepada kelompok yang lain.		
9	Sesi kedua guru memberikan pertanyaan flashcard kepada semua kelompok dengan sistem berebut, siapa cepat dia dapat.		
10	Masing-masing siswa secara bergantian acak maju kedepan mendeskripsikan card yang telah terpilih		
11	Sebagai tambahan keterampilan literasi siswa, guru memberikan tugas individu (Lembar Kerja Siswa) kepada masing-masing siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru yaitu membuat gambar binatang yang disukai kemudian mendeskripsikan atau menceritakan gambar tersebut melalui tulisan dibawah gambar		
12	Siswa menanyakan materi yang belum jelas		
13	Guru menjawab dan menjelaskan pertanyaan-pertanyaan siswa		
14	Siswa diberi penguatan tentang materi yang dipelajari hari ini		
<b>Kegiatan Penutup</b>			
1	Bersama-sama siswa dan guru menyimpulkan hasil belajar pada hari ini		
2	Menginformasikan materi selanjutnya yakni ulangan harian		
3	Mengajak semua siswa untuk berdoa dengan guru mengucap “ <b>Let’s Close our program by reciting hamdalah together</b> ” bersama-sama membaca hamdalah		
4	Guru mengucapkan salam penutup dan meninggalkan kelas		

Tabel 3.6

## Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek Yang Diamati	Terlaksana	
		Ya	Tidak
	<b>Persiapan</b>		
1	Siswa di bangkunya waktu pelajaran akan dimulai		
2	Kerapian siswa dalam berseragam		
3	Siswa sudah siap untuk belajar dengan bukunya		
	<b>Pelaksanaan</b>		
	<b>Kegiatan Awal</b>		
1	Siswa menjawab dengan salam		
2	Siswa melaksanakan intruksi dengan membaca basmalah sebagai pembuka pelajaran		
3	Siswa menjawab kabar (“I’m Fine”)		
4	Siswa melakukan tanya jawab terkait materi sebelumnya		
5	Siswa mendengarkan motivasi guru tentang materi dengan kehidupan sehari-hari		



































Kue) sebagai hadiah akan keberhasilan siswa dalam menjawab serta memberikan deskripsi mengenai gambar card. Pada saat guru membagikan lembar *Car and Cake Prices* semua siswa sangat senang dan mulai berebut ingin memiliki mobil ataupun kue yang ada pada gambar, “saya ingin beli mobil ini,” ucap raja, salah satu siswa yang ada pada gerombolan 4 anak dalam suatu kelompok. “Kalau saya mau ini, ini lebih bagus” ucap siswa lainnya yang begitu senang dalam pembelajaran ini. Dalam kegiatan ini membuat siswa berlomba-lomba harus aktif dalam berbicara bahasa Inggris jika ingin mendapatkan voucher yang banyak untuk membeli mobil dan kue impiannya.

Setelah melakukan pembelajaran pada masing-masing kelompok dengan media card, kini keberanian siswa diuji dengan melatih kepercayaan diri serta keterampilan dalam berbicara bahasa Inggris dengan mendeskripsikan sebuah card di depan kelas. Walaupun diantara mereka masih ada yang malu-malu dan masih butuh bimbingan guru untuk mendeskripsikan, namun semangat mereka untuk bisa berbicara bahasa Inggris sangatlah besar dan ingin mendapatkan voucher yang banyak. Ketika siswa maju kedepan untuk praktik berbicara, guru melakukan penilaian terhadap siswa, penilaian dilakukan sesuai dengan rubrik penilaian. Dalam menilai setiap siswa yang mendeskripsikan ke depan, guru memperhatikan lima aspek dalam setiap penilainnya yaitu: yang pertama Pengucapan (*pronouncing*), apakah dalam mengucapkan kalimat bahasa Inggris dapat dipahami oleh pendengar atau tidak. Yang kedua intonasi (*intonation*), dimana dalam berbicara bahasa Inggris terdapat intonasi atau penekanan yang tepat pada saat berbicara atau tidak. Yang ketiga kosa kata (*vocabulary*), dimana dalam berbicara bahasa Inggris ada berapa banyak kosa kata yang telah dikuasai. Yang keempat kelancaran (*fluency*), dimana dalam hal

berbicara bahasa Inggris apakah siswa sudah lancar atau masih terbata-bata dalam berbicara. dan yang terakhir yakni pemahaman (*comperhension*), dimana ketika siswa berbicara bahasa Inggris apakah sudah memahami apa yang sedang dibicarakan atau hanya sekedar berbicara tanpa mengerti apa yang dia utarakan.

Dari hasil penilaian berbicara mengenai lima aspek yang dinilai, terdapat 10 siswa yang menurut kriteria sangat baik. Dari 10 siswa tersebut secara keseluruhan memang sempurna baik dalam pengucapan, intonasi, vocab, kelancaran serta pemahaman meskipun ada beberapa aspek yang masih ada perbaikan namun hasil yang diperoleh sudah bagus dan diatas KKM. Terdapat 7 siswa yang lain dalam hal pengucapannya, 1 siswa masih terbata-bata, 3 siswa dalam vocab nya masih belum banyak dikuasai, dan 5 siswa lain dalam hal intonasi, kelancaran dan pemahaman sangat kurang.

Antusias siswa sangat terlihat, saling ingin mendahului maju kedepan kelas untuk berbicara menjelaskan gambar card yang dibawanya, walaupun ada beberapa siswa yang malu-malu ataupun diam ingin menyaksikan saja teman-temannya maju ke depan, namun guru tidak membiarkan hal itu dengan berbagai cara bujukan dan motivasi akhirnya satu persatu seluruh siswa maju kedepan untuk mendeskripsikan card. Sebagai reward untuk siswa yang telah berhasil praktik atau setelah maju didepan kelas guru memberikan apresiasi dengan mengucapkan "*Good Job*" sembari mengangkat kedua jempol tangan yang nantinya akan menambah semangat seluruh siswa untuk berani berbicara bahasa Inggris didepan kelas.

Pada saat siswa sedang berbicara didepan kelas mendeskripsikan *card* dengan cara memegangnya dengan satu tangan kanan ataupun kiri kemudian gambar *card* diperlihatkan didepan teman-teman sambil dijelaskan bagaimana















5	Merivew kembali materi sebelumnya dengan tanya jawab	√	
6	Guru memotivasi siswa dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari		√
7	Guru menginformasikan materi pelajaran hari itu yaitu materi bahasa Inggris tentang "At The Zoo"	√	
8	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√
<b>Kegiatan Inti</b>			
1	Menanyakan kepada siswa apakah pernah pergi ke kebun binatang dan apakah siswa mempunyai hewan peliharaan di rumah	√	
2	Siswa menyebutkan hewan apa saja yang ada di kebun binatang dan hewan apa yang dipelihara di rumah	√	
3	Guru memperlihatkan media <i>Voucher Card</i> kepada siswa	√	
4	Siswa menyimak penjelasan guru mengenai aturan main media <i>Voucher Card</i>	√	
5	Siswa dibentuk menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok menggunakan warna/ <i>Colour</i> pada kelompoknya yakni <i>Blue, Yellow, Green, Red, and Black</i>	√	
6	Memulai pemanasan dengan media <i>Voucher Card</i> kepada siswa dengan menunjukkan beberapa kartu materi <i>at the zoo</i> dengan bahasa Inggris dan terjemahannya	√	
7	Mengulang secara cepat dengan media kartu tanpa reward voucher karena masih dalam tahap pemanasan	√	
8	Sesi pertama dalam suatu kelompok guru memberikan beberapa pertanyaan dengan kartu flashcard, flashcard yang terjawab dengan tepat akan mendapatkan voucher sesuai yang tertera di dalamnya. Begitu juga kepada kelompok yang lain.	√	
9	Sesi kedua guru memberikan pertanyaan flashcard kepada semua kelompok dengan sistem berebut, siapa cepat dia dapat.	√	
10	Masing-masing siswa secara bergantian acak maju kedepan mendeskripsikan card yang telah terpilih	√	
11	Sebagai tambahan keterampilan literasi siswa, guru memberikan tugas individu (Lembar Kerja Siswa) kepada masing-masing siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru yaitu membuat gambar binatang yang disukai kemudian mendeskripsikan atau menceritakan gambar tersebut melalui tulisan dibawah gambar	√	
12	Siswa menanyakan materi yang belum jelas	√	
13	Guru menjawab dan menjelaskan pertanyaan-pertanyaan siswa	√	
14	Siswa diberi penguatan tentang materi yang dipelajari hari ini		√
<b>Kegiatan Penutup</b>			
1	Bersama-sama siswa dan guru menyimpulkan hasil		√

	belajar pada hari ini		
2	Menginformasikan materi selanjutnya yakni ulangan harian		√
3	Mengajak semua siswa untuk berdoa dengan guru mengucap “ <b>Let’s Close our program by reciting hamdalah together</b> ” bersama-sama membaca hamdalah	√	
4	Guru mengucapkan salam penutup dan meninggalkan kelas	√	
$\text{Nilai Perolehan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban YA}}{\text{Skor Maksimal}(26)} = 100\%$ $\text{Nilai} = \frac{21}{26} \times 100\%$ $\text{Nilai} = 80\%$			

Pada tabel observasi guru diatas, terdapat 26 aspek aktivitas guru diamati peneliti. Dari 26 aspek yang diamati, terdapat 5 aspek yang tidak dilaksanakan oleh guru, aspek-aspek tersebut antara lain: guru tidak memotivasi siswa dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran, guru tidak memberi penguatan kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari hari ini, guru tidak menyimpulkan hasil belajar bersama siswa, dan guru tidak menginformasikan materi/kegiatan selanjutnya adalah ulangan harian.

Dari hasil paparan pada tabel 4.6 diatas, aspek yang dilakukan oleh guru sebanyak 23 aspek. Jika 21 aspek tersebut dibagi keseluruhan aspek sebanyak 26 dan kemudian dikalikan 100% maka ditemukan hasil prosentase aktivitas guru sebesar 80%. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran dengan media *Voucher Card* sudah mencapai 80%. Hasil tersebut masih kurang maksimal, karena skor minimal yang ditentukan adalah  $\geq 85\%$ . Sehingga aktivitas guru dalam pembelajaran pada siklus I ini dikatakan belum tuntas karena belum mencapai skor minimal.



	dalam tahap pemanasan		
8	Siswa menjawab beberapa pertanyaan dengan kartu flashcard	√	
9	Siswa menjawab pertanyaan flashcard dari guru kepada semua kelompok dengan sistem berebut, siapa cepat dia dapat	√	
10	Siswa secara bergantian acak maju ke depan mendeskripsikan card yang telah terpilih	√	
11	Siswa mengerjakan tugas literasi di lembar kerja siswa	√	
12	Siswa menanyakan mengenai materi yang belum jelas		√
13	Siswa menyimak penjelasan guru	√	
14	Siswa menyimak penguatan tentang materi yang dipelajari hari ini		√
	<b>Kegiatan Penutup</b>		
1	Siswa menyimpulkan hasil belajar bersama guru		√
2	Siswa mengucapkan hamdalah untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran	√	
3	Siswa merespon umpan balik guru	√	
4	Siswa menjawab salam guru	√	
$\text{Nilai Perolehan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban YA}}{\text{Skor Maksimal}(27)} = 100\%$ $\text{Nilai} = \frac{21}{27} \times 100\%$ $\text{Nilai} = 77\%$			

Pada tabel observasi siswa di atas, terdapat 27 aspek aktivitas siswa yang diamati oleh peneliti. Dari 27 aspek terdapat 6 aspek yang tidak dilaksanakan oleh siswa. Aspek-aspek tersebut antara lain: siswa belum siap belajar dengan bukunya, siswa tidak melaksanakan tanya jawab tentang materi sebelumnya, siswa tidak mendengarkan motivasi guru tentang materi dengan kehidupan sehari-hari, siswa tidak menanyakan mengenai materi yang belum jelas, siswa tidak menyimak penguatan tentang materi yang dipelajari hari ini, dan siswa tidak menyimpulkan hasil belajar bersama guru.

Dari hasil paparan pada tabel 4.7 di atas, aspek yang dilakukan oleh siswa sebanyak 21 aspek. Jika 21 aspek tersebut dibagi keseluruhan aspek sebanyak 27 dan kemudian hasilnya dikalikan dengan 100% maka

ditemukan hasil prosentase aktivitas siswa sebesar 77%. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan media *Voucher Card* sudah mencapai 77%. Hasil tersebut masih kurang maksimal karena skor minimal yang ditentukan adalah  $\geq 90\%$ . Sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus I ini dikatakan belum tuntas karena belum mencapai kriteria minimal.

#### d. Refleksi

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I terdiri dari 3 kegiatan yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Guru dan siswa melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP, hanya saja ada beberapa kegiatan yang dilakukan kurang maksimal sehingga dalam siklus I masih ditemukan beberapa kendala. Akan tetapi hal tersebut tidak sampai memberikan dampak negatif pada siswa yang lain. Karena mereka tidak mengganggu teman-temannya yang sedang fokus mendengarkan penjelasan.

Adapun hasil peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa kelas II dengan media *Voucher Card* materi *At the zoo* pada siklus I mengalami peningkatan. Sebelum diterapkan media *Voucher Card* ini jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa, setelah diterapkan media tersebut pada siklus I jumlah siswa yang tidak tuntas berkurang menjadi 6 siswa. Dalam diskusi guru dengan peneliti dirumuskan beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk pelaksanaan tindakan kelas siklus II.

Temuan-temuan yang ada pada pelaksanaan tindakan kelas siklus I, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Siswa kurang terfokus pada penjelasan guru, karena sebagian banyak perhatian siswa tertuju pada media *Voucher Card* yang menarik.

- 2) Beberapa siswa masih malu-malu untuk maju kedepan menjelaskan cardnya dan ketika berbicara masih sering dibimbing oleh guru.
- 3) Guru merasa kualahan dalam menghadapi siswa karena sebagian ada yang meminta menukarkan vouchernya pada saat pembelajaran berlangsung.
- 4) Terlambatnya pengerjaan LK siswa karena siswa masih bingung ingin menggambar apa.

Jadi, pada dasarnya hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Inggris khususnya pada keterampilan berbicara siswa masih dapat ditingkatkan lagi. Dalam hal ini peneliti melanjutkan siklus II untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Peneliti dan guru bersepakat untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran.

Adapun yang telah didiskusikan antara guru dan peneliti yaitu untuk melakukan upaya perbaikan pada siklus selanjutnya, antara lain:

- 1) Melaksanakan langkah-langkah kegiatan pembelajaran secara maksimal jika pada siklus I masih banyak langkah-langkah pembelajaran yang belum dilaksanakan, maka pada siklus II dioptimalkan.
- 2) Pada kegiatan inti, ketika guru memberikan penjelasan mengenai media, hendaknya terlebih dahulu mengkondisikan siswa agar bisa lebih terfokus kepada guru.
- 3) Melakukan pendekatan dan motivasi kepada siswa untuk melatih keberanian mereka dalam berbicara.
- 4) Pada kegiatan pendahuluan, guru menyampaikan apresepasi dengan lebih menekankan dan mengemas secara menarik agar kelas bisa terkondisikan di siklus II. Misalnya menyanyikan lagu bahasa Inggris mengenai materi atau





Pada kegiatan pendahuluan ini guru melakukan review pada materi sebelumnya seperti pada siklus I kemudian menuju pada pokok materi yang akan disampaikan dengan mengaitkan materi kedalam kehidupan nyata. Misalnya, “Siapa yang pernah pergi ke kebun binatang? Siapa yang mempunyai hewan peliharaan dirumah?”. Kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada proses pembelajaran hari ini. Siswa memperhatikan guru dengan seksama.

## 2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti juga hampir sama dengan siklus I, dimulai dengan guru menanyakan kembali mengenai siapa yang pernah pergi ke kebun binatang, siapa yang memiliki hewan peliharaan dirumah, memperlihatkan media pembelajaran *Voucher Card* sekaligus menjelaskan kembali kepada siswa bagaimana cara bermain dan strategi pada pembelajaran hari ini, serta menanyakan kepahaman dan kesiapan terhadap siswa tentang cara memainkan *Voucher card* tersebut. Kemudian guru membentuk siswa menjadi 5 kelompok dengan nama warna yakni: *Blue, yellow, green, red, and black*, namun pada sesi kelompok ini guru melakukan pemanasan dengan memperlihatkan card dengan cepat kepada siswa kemudian para siswa menjawabnya dengan cepat. Kegiatan selanjutnya yakni masih dalam tahap kelompok, yakni menggunakan sistem berebut antar kelompok satu dengan yang lainnya dengan guru memberikan beberapa pertanyaan teka teki dengan card yang dibalik oleh guru kepada seluruh kelompok, misal “*Who am I? My colour is Brown, I’m a Carnivore, I have fangs, I live in forest Who Am I?*” dengan serentak

















	<i>card</i> yang telah dipilih		
10	Sebagai nilai tambahan sekaligus menunjang literasi siswa, guru memberikan tugas individu (Lembar Kerja Siswa) kepada masing-masing siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru yaitu membuat gambar hewan yang disukai kemudian mendeskripsikan atau menceritakan gambar tersebut melalui tulisan dibawah gambar.	√	
11	Siswa menanyakan materi yang belum jelas	√	
12	Guru menjawab dan menjelaskan pertanyaan-pertanyaan siswa	√	
13	Siswa diberi penguatan tentang materi yang dipelajari hari ini	√	
<b>Kegiatan Penutup</b>			
1	Bersama-sama siswa dan guru menyimpulkan hasil belajar pada hari ini	√	
2	Menginformasikan materi selanjutnya yakni ulangan harian		√
3	Mengajak semua siswa untuk berdoa dengan guru mengucap “ <b>Let’s Close our program by reciting hamdalah together</b> ” bersama-sama membaca hamdalah	√	
4	Guru mengucapkan salam penutup dan meninggalkan kelas	√	
$\text{Nilai Perolehan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban YA}}{\text{Skor Maksimal}(25)} = 100\%$ $\text{Nilai} = \frac{24}{26} \times 100\%$ $\text{Nilai} = 92,3\%$			

Berdasarkan hasil observasi guru pada tabel diatas, aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Langkah-langkah pembelajaran yang belum dilaksanakan secara maksimal pada siklus I, sudah dilaksanakan secara maksimal. Pada siklus I, dari 26 aspek yang diamati terdapat 5 aspek yang tidak dilaksanakan oleh guru sehingga hasil prosentase guru sebesar 80%.

Adapun pada siklus II ini, terdapat perbedaan variasi kegiatan pembelajaran namun tetap berjumlah 26 aspek yang sama dengan siklus I, variasi tersebut adalah penambahan *ice breaking* kepada siswa sesudah menanyakan kabar dengan menyanyikan lagu bahasa Inggris tentang *animals* “*Rabbit Lion.. Rabbit Lion.. Bird and Fish 2x.. Butterfly 3x... Chicken....*”.serta memberi pertanyaan teka teki *card* kepada seluruh kelompok untuk menjawabnya dengan cepat, jika pada siklus I setiap



	dan hewan apa saja yang dipelihara dirumah		
3	Siswa memperhatikan media <i>Voucher Card</i> yang ditunjukkan oleh guru	√	
4	Siswa menyimak penjelasan guru mengenai aturan main media <i>Voucher Card</i>	√	
5	Siswa membentuk menjadi 5 kelompok dengan masing masing kelompok menggunakan nama warna/ <i>colour</i> pada kelompoknya, yakni <i>Blue, yellow, green, red and black</i>	√	
6	Siswa memulai pemanasan dengan media <i>Voucher Card</i> yang ditunjukkan guru materi <i>at the zoo</i> dengan bahasa inggris dan terjemahannya	√	
7	Siswa mengulang secara cepat dengan media kartu tanpa reward voucher dari flashcard karena masih dalam tahap pemanasan	√	
8	Siswa menjawab pertanyaan teka-teki yang diberikan oleh guru dengan sistem berebut siapa cepat dia dapat.	√	
9	Siswa membentuk 1 pasang terdiri dari 2 siswa	√	
10	Siswa secara bergantian acak maju ke depan mendeskripsikan card yang telah terpilih	√	
11	Siswa mengerjakan tugas literasi di lembar kerja siswa	√	
12	Siswa menjawab mengenai keahaman terhadap materi yang belum jelas	√	
13	Siswa menyimak penjelasan guru	√	
14	Siswa menyimak penguatan tentang materi yang dipelajari hari ini	√	
	<b>Kegiatan Penutup</b>		
1	Siswa menyimpulkan hasil belajar bersama guru	√	
2	Siswa mengucapkan hamdalah untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran	√	
3	Siswa merespon umpan balik guru	√	
4	Siswa menjawab salam guru	√	
$\text{Nilai Perolehan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban YA}}{\text{Skor Maksimal}(27)} = 100\%$ $\text{Nilai} = \frac{25}{27} \times 100\%$ $\text{Nilai} = 92,5\%$			

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada tabel diatas, aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I terdapat 27 aspek aktivitas siswa yang diamati oleh peneliti. Dari 27 aspek yang diamati terdapat 6 aspek yang tidak dilaksanakan oleh siswa. Dari paparan tersebut aspek yang dilakukan oleh siswa sebanyak 21 aspek, jika 21 aspek tersebut dibagi keseluruhan aspek



mengikuti proses pembelajaran, apalagi dengan penggunaan media *Voucher Card* yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa yang tadinya malu-malu dan takut untuk maju jadi lebih berani dan percaya diri.

Hasil keterampilan berbicara siswa meningkat dari jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa pada siklus I menjadi 2 siswa yang tidak tuntas pada siklus II. Rata-rata nilai kelas juga diatas KKM yakni mencapai 84,1. Peningkatan hasil tersebut didukung oleh peningkatan pada aspek-aspek yang dinilai yaitu produk yang dihasilkan oleh siswa.

Pada siklus II, berdasarkan peningkatan hasil nilai, observasi, dan wawancara tersebut, maka peneliti dan guru mata pelajaran Bahasa Inggris memutuskan untuk tidak perlu diadakan perbaikan dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

## **B. Pembahasan**

### **1. Penerapan Media *Voucher Card* Dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas II MI ASSYAFI'YAH Getung Lamongan**

Penerapan media *Voucher Card* dalam rangka meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama dua siklus pembelajaran. Pada kedua siklus tersebut semua siswa terlihat antusias dan senang mengikuti pembelajaran dengan media *Voucher Card*. Pada siklus I, hasil observasi guru belum mencapai kriteria, yaitu hanya 80%. Ada beberapa aktivitas pembelajaran yang belum dilaksanakan oleh guru, antara lain: guru tidak memotivasi siswa dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran, guru tidak memberi penguatan kepada siswa tentang materi

yang telah dipelajari hari ini, guru tidak menyimpulkan hasil belajar bersama siswa, dan guru tidak menginformasikan materi/kegiatan selanjutnya adalah ulangan harian.

Berdasarkan hasil observasi siswa, siswa juga belum memenuhi kriteria yaitu 77% masih ada beberapa kendala yang muncul diantaranya yakni: siswa belum siap belajar dengan bukunya, siswa tidak melaksanakan tanya jawab tentang materi sebelumnya, siswa tidak mendengarkan motivasi guru tentang materi dengan kehidupan sehari-hari, siswa tidak menanyakan mengenai materi yang belum jelas, siswa tidak menyimak penguatan tentang materi yang dipelajari hari ini, dan siswa tidak menyimpulkan hasil belajar bersama guru.

Pada siklus II, kegiatan pembelajaran sudah berjalan baik dan tertib dengan hasil observasi guru mencapai 92,3%. Aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Langkah-langkah pembelajaran yang belum dilaksanakan secara maksimal pada siklus I, sudah dilaksanakan secara maksimal pada siklus II. Adapun pada siklus II terdapat perbedaan variasi kegiatan pembelajaran namun tetap berjumlah 26 aspek yang sama dengan siklus I, variasi tersebut adalah penambahan *ice breaking* kepada siswa sesudah menanyakan kabar dengan menyanyikan lagu bahasa Inggris tentang *animals* “*Rabbit Lion.. Rabbit Lion.. Bird and Fish 2x.. Butterfly 3x... Chicken....*”.serta memberi pertanyaan teka teki *card* kepada seluruh kelompok untuk menjawabnya dengan cepat, jika pada siklus I setiap individu bergantian acak maju kedepan mendeskripsikan card dengan bahasa Inggris, berbeda dengan siklus II kali ini yang dengan cara berpasangan maju kedepan.



terdapat 5 aspek yang tidak dilaksanakan oleh guru dan dari 21 aspek yang dilaksanakan oleh guru jika dibagi dengan keseluruhan aspek aktivitas guru kemudian hasilnya dikalikan 100% maka diperoleh hasil prosentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 80% adapun pada siklus II dari 26 aspek yang diamati terdapat 24 aspek yang dilakukan oleh guru. Jika 24 aspek tersebut dibagi dengan keseluruhan aspek sebanyak 26 kemudian hasilnya dikalikan 100% maka ditemukan hasil prosentase aktivitas guru sebanyak 92,30%. Sehingga dalam hal ini, prosentase aktivitas guru telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dan mencapai kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti.

Pada prosentase aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, terdapat 27 aspek aktivitas siswa yang diamati oleh peneliti. Dari 27 aspek yang diamati terdapat 6 aspek yang tidak dilaksanakan oleh siswa. Aspek yang dilaksanakan oleh siswa sebanyak 21 aspek. Jika 21 aspek tersebut dibagi dengan aspek keseluruhan yaitu 27 kemudian hasilnya dikalikan 100% maka ditemukan hasil prosentase aktivitas siswa sebesar 77%. Adapun pada siklus II ini, dari 27 aspek yang diamati terdapat 2 aspek yang tidak dilaksanakan oleh siswa. Jika 25 aspek yang dilakukan oleh siswa dibagi dengan aspek keseluruhan kemudian hasilnya dikalikan 100% maka ditemukan hasil prosentase aktivitas siswa sebesar 92,50% atau jika dibulatkan menjadi 93%. Sehingga dalam hal ini, prosentase aktivitas siswa telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dan mencapai kriteria minimal yang telah ditentukan peneliti.

Adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa juga berpengaruh pada keberhasilan siswa dalam hal terampil berbicara yang telah ditunjang oleh











- Harun, Mochammad dkk 2007. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. (Aceh: Universitas Syiah Kuala Banda Aceh”
- Ika Widayarsi, “*Penerapan Metode Permainan Melalui Flashcard Dalam Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN 2 Kebasen*”. Skripsi, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2011)
- Kusaeri, *Penerapan Pendekatan Diskusi dalam Pembelajaran Persamaan Kuadrat Pada Siswa Kelas 1 SMU Negeri 13 Surabaya*, (Surabaya: Unesa, 2006)
- Martanto, Pius A M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Arkola, 2001)
- Muhammad Ainur Rofiq. *Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Keeterampilan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas IV MI TPI Tambnakrejo Gurah Kediri*”. Skripsi, (Jember: Universitas Jember, 2012)
- Nawaga, Yunus, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000)
- Puji Santosa dkk, *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009)
- Sadiman, Arief S., *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007)
- Sanjaya, Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta, Kencana, 2009)
- Silalahi, Ulber. *Metode Penelitian Social*. (Bandung: Anggota Ikapi, 2010)
- Standar isi Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:403)
- Subagyo Joko, , *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006 )
- Sudjana, *Evaluasii Hasil Belajar*, (Bandung: Pustaka Martiana, 1988)
- Sudjana, Nana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009)
- Syah, Muhibbib, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007)
- Tarigan, H.G, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa. Badudu, 1993)
- Tim Penyusun, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008)

