PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MATERI *DO YOU HAVE A PET* MENGGUNAKAN MEDIA *SNAKE AND LADDER GAME* DI KELAS IV B MI WACHID HASJIM SEDATIGEDE SIDOARJO

SKRIPSI

Oleh:

KHOIROTUN NISA'
NIM. D07215022

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PGMI

JULI 2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Khoirotun Nisa'
NIM	: D07215022
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Dasar/PGMI
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 9 Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan,

Khoirotun Nisa'

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : **KHOIROTUN NISA'**

NIM : **D07215022**

Judul : **PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MATERI *DO YOU HAVE A PET* MENGGUNAKAN MEDIA *SNAKE AND LADDER GAME* DI KELAS IV B MI WACHID HASJIM SEDATIGEDE SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 2 Juli 2019

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Nur Wakhidah, M.Si	**Machfud Bachtiyar, M.Pd.I**
NIP. 197212152002122002	**NIP. 197704092008011007**

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Khoirotun Nisa' ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Surabaya, 26 Juli 2019
Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Drs. Nadlir, M.Pd.I
NIP. 196807221996011002

Penguji II,

Irfan Tamwifi, M.Ag
NIP. 197001022005011005

Penguji III,

Dr. Nur Wakhidah, M.Si
NIP. 197212152002122002

Penguji IV,

Machfud Bachtiyar, M.Pd.I
NIP. 197704092008011007

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : KHOIROTUN NISA'
NIM : D07215022
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN / PENDIDIKAN DASAR
E-mail address : aneezh.nisa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MATERI DO YOU HAVE A PET MENGGUNAKAN MEDIA SNAKE AND LADDER GAME DI KELAS IV B MI WACHID HASJIM SEDATIGEDE SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 29 Juli 2019

Penulis

(KHOIROTUN NISA')
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Khoirotun Nisa'. 2019. Peningkatan Keterampilan Berbicara Materi *Do You Have A Pet* Menggunakan Media *Snake And Ladder Game* Di Kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I: **Dr. Nur Wakhidah, M.Si** dan Pembimbing II: **Machfud Bachtiyar, M.Pd.I**

Kata Kunci: Keterampilan Berbicara, *Do You Have A Pet¸* Media, *Snake And Ladder Game*

Penelitian ini dilakukan karena rendahnya tingkat keterampilan berbicara materi *do you have a pet* saat wawancara dengan guru bahasa Inggris dan mengobservasi kegiatan pembelajaran. Selama ini guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional yaitu ceramah dan pemberian penugasan. Pembelajaran bahasa Inggris hanya fokus pada ranah kognitif seperti penugasan pada buku paket dan kurangnya menggunakan media pembelajaran yang variatif, sehingga peserta didik menjadi lebih cepat bosan. Berdasarkan hasil pre tes yaitu 30,5% yang mencapai KKM, sehingga perlu dilakukan variasi pembelajaran. Peneliti berinisiatif melakukan variasi media pembelajaran yaitu media *snake and ladder game.*

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana penerapan media *snake and ladder game* untuk meningkatkan keterampilan berbicara materi *do you have a pet* di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo? 2) Bagaimana peningkatan keterampilan berbicara menggunakan media *snake and ladder game* materi *do you have a pet* di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo?.

Metode penelitian ini menggunakan model Peneltian Tindakan Kelas (PTK) Kurt Lewin yang terdiri dari dua siklus dengan empat tahapan setiap siklusnya, diantaranya 1) perencanaan (*planning),* 2) tindakan (*acting),* 3) pengamatan (*observing),* dan 4) refleksi (*reflecting).* Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi, wawancara, penilaian unjuk kerja dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar aktivitas guru dan peserta didik, pedoman wawancara serta rubrik penilaian unjuk kerja.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) penerapan media *snake and ladder game* terlaksana secara meningkat, dibuktikan dengan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I sebesar 85 (baik) meningkat pada siklus II sebesar 89,5 (baik), sedangkan hasil observasi pada siklus I dari aktivitas peserta didik adalah 87,5 (baik) mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 92,5 (sangat baik). 2) Keterampilan berbicara menggunakan media *snake and ladder game* mengalami peningkatan, terbukti dari hasil pra siklus hanya memperoleh 30,5% meningkat pada siklus I sebesar 63,8%, kemudian pada siklus II mencapai 83,3% atau 30 yang tuntas dari 36 peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN MOTTO iii
HALAMAN PERSEMBAHAN iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI v
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI vi
ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI xi
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR DIAGRAM xvi
DAFTAR RUMUS xvii
DAFTAR LAMPIRAN xviii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tindakan yang Dipilih 8
D. Tujuan Penelitian 9
E. Ruang Lingkup Penelitian 9
F. Signifikasi Penelitian 10
BAB II KAJIAN TEORI 12
A. Keterampilan Berbicara 12
1. Pengertian Keterampilan Berbicara 12
2. Tujuan Keterampilan Berbicara 13
3. Kriteria Keterampilan Berbicara 13
4. Tingkatan Keterampilan Berbicara 14
5. Unsur Kebahasaan yang Menunjang Keterampilan Berbicara 15
6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara 16

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Tinjauan Materi *Do You Have A Pet* 18
1. Pengertian *Pet* 18
2. Kategori Hewan dalam Bahasa Inggris 19
3. Penggambaran Hewan dalam Materi *Do You Have A Pet* 20

C. Media *Snake and Ladder Game* 20
1. Media Pembelajaran 20
a. Pengertian Media Pembelajaran 20
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran 21
c. Tujuan Media Pembelajaran 23
d. Fungsi Media Pembelajaran 24

2. *Snake and Ladder Game* 24
a. Pengertian Media *Snake and Ladder Game* 24
b. Manfaat Menggunakan Media *Snake and Ladder Game* 26
c. Rancangan Media *Snake and Ladder Game* 27
d. Langkah-langkah Media *Snake and Ladder Game* 29
e. Kelebihan dan Kekurangan Media Snake and Ladder Game 31

D. Keterampilan Berbicara dan Media Snake and Ladder Game 32

BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS 34

A. Metode Penelitian 34
B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian 35
1. *Setting* Penelitian 35
2. Karakteristik Subjek Penelitian 36

C. Variabel yang Diteliti 37
D. Rencana Tindakan 37
1. Pra Siklus 37
2. Siklus I 38
3. Siklus II 40

E. Data dan Cara Pengumpulannya 42
1. Data 42
2. Teknik Pengumpulan Data 43

F. Teknik Analisis Data 47
G. Indikator Kinerja 51
H. Tim Peneliti dan Tugasnya 52

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 54
A. Hasil Penelitian 54
1. Pra Siklus 55
2. Siklus I 59
3. Siklus II 72
B. Pembahasan 86
1. Penerapan Media *Snake And Ladder Game* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Materi *Do You Have A Pet* Di Kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo 86
2. Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media *Snake And Ladder Game* Materi *Do You Have A Pet* Di Kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo 90
BAB V PENUTUP 96
A. Simpulan 96
B. Saran 97
DAFTAR PUSTAKA 98
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN
DAFTAR RIWAYAT HIDUP
LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Visualisasi Papan Media *Snake and Ladder Game* 26
Gambar 2.2 Kartu Soal, Jawaban dan Peraturan Permainan..... 28
Gambar 2.3 Papan Permaian, Dadu dan Pion 29
Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin..... 35
Gambar 4.1 Kegiatan Pendahuluan Siklus I..... 62
Gambar 4.2 Kegiatan Inti Siklus I 62
Gambar 4.3 Kegiatan Inti Siklus I 63
Gambar 4.4 Kegiatan Penutup Siklus I..... 65
Gambar 4.5 Kegiatan Pendahuluan Siklus II 74
Gambar 4.6 Kegiatan Inti Siklus II..... 75
Gambar 4.7 Kegiatan Inti Siklus II 76
Gambar 4.8 Kegiatan Inti Siklus II 76
Gambar 4.9 Kegiatan Inti Siklus II 78
Gambar 4.10 Kegiatan Penutup Siklus II..... 79
Gambar 4.11 Kegiatan Penutup Siklus II 80

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Penilaian Unjuk Kerja 45
Tabel 3.2 Kriteria Nilai Aktivitas Guru 48
Tabel 3.3 Kriteria Nilai Aktivitas Peserta didik 49
Tabel 3.4 Kriteria Nilai Persentase Keterampilan Berbicara 51
Tabel 4.1 Hasil Nilai Pre Tes (Pra Siklus) 57
Tabel 4.2 Hasil Nilai Siklus I 65
Tabel 4.3 Hasil Nilai Siklus II 80
Tabel 4.4 Peningkatan Hasil Penelitian Di MI Wachid Hasjim 95

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru 88
Diagram 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik 90
Diagram 4.3 Persentase Ketuntasan Keterampilan Berbicara 94

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR RUMUS

Rumus 3.1 Skor Observasi Aktivitas Guru 47
Rumus 3.2 Skor Observasi Aktivitas Peserta didik 49
Rumus 3.3 Skor Keterampilan Berbicara 50
Rumus 3.4 Nilai Rata-rata 50
Rumus 3.5 Persentase Keterampilan Berbicara 51

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Tugas

Lampiran 2` : Surat Izin Penelitian

Lampiran 3 : Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah dan Profil Sekolah

Lampiran 4 : Kartu Konsultasi Skripsi

Lampiran 5 : Validasi RPP dan Lembar Observasi Siklus I

Lampiran 6 : Validasi RPP dan Lembar Observasi Siklus II

Lampiran 7 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I

Lampiran 8 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II

Lampiran 9 : Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik (Siklus I)

Lampiran 10 : Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik (Siklus II)

Lampiran 11 : Pedoman dan Hasil Wawancara Kepada Guru dan Peserta Didik

Lampiran 12 : Rekapan Hasil Keterampilan Berbicara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Manusia sejak dilahirkan membutuhkan ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan dapat diperoleh melalui pendidikan, dari jenjang dasar sampai jenjang yang tinggi yakni perguruan tinggi. Pendidikan tidak hanya menjadi kebutuhan manusia sepanjang hayat, namun juga sebagai pondasi perkembangan manusia yang dapat menentukan maju mundurnya suatu negara. Perkembangan pendidikan suatu negara dapat mencetak generasi muda penerus bangsa sebagai sumber daya manusia yang menghasilkan penemuan produktif untuk kesejahteraan suatu negara.

Pendidikan masih menjadi hal yang kompetitif bagi dunia, sehingga masing-masing negara memiliki produktivitas dan kreativitas perkembangan teknologi yang berbeda. Perkembangan ilmu pengetahuan dan canggihnya teknologi menjadi kebanggaan setiap negara. Mereka bersaing memberikan jaminan mutu pendidikan terbaik bagi generasi milenial yang berkualitas dan tujuan pendidikan setiap negara diatur dalam sistem pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.[1]

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia memiliki jenjang pendidikan, dimulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) sampai jenjang Perguruan Tinggi (PT). Tujuan pendidikan di Indonesia sejalan dengan Pembukaan UUD I945 yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan umum, maka pemerintah mengembangkan kebutuhan sarana dan prasarana, bantuan dana kepada masyarakat yang kurang mampu agar bersekolah, serta perbaikan sistem pendidikan yang diatur dalam kurikulum, salah satunya adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Mata pelajaran yang terdapat dalam jenjang pendidikan SD/MI diantaranya mata pelajaran bahasa Inggris. Bahasa Inggris termasuk muatan lokal dalam KTSP, hal ini bersifat mata pelajaran tidak wajib. Bahasa Inggris di MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo menjadi mata pelajaran dalam kategori muatan lokal. Setiap satuan pendidikan dapat menerapkan bahasa Inggris melalui kegiatan ekstrakurikuler atau tetap tercantum dalam mata pelajaran yang bersifat muatan lokal. Bahasa Inggris masih menjadi mata pelajaran kategori sulit bagi peserta didik, akan tetapi bahasa Inggris menjadi bahasa asing dunia. Peserta didik membutuhkan belajar bahasa Inggris yang berpotensi mengembangkan keterampilan dalam dunia pendidikan.

---

[1]Pemerintah Indonesia, *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1*, (Jakarta: Sekretariat Negara), Lembaran RI Tahun 2003 No. 20.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru sebagai seorang pendidik, pelatih, pembimbing, motivator dan pengembang dari kurikulum yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Guru juga harus mengembangkan dan mengaktifkan peserta didik untuk berpikir kreatif, kritis, inovatif dan mengeksplorasi keterampilannya.[2] Setiap mata pelajaran memiliki indikator keterampilan yang berbeda-beda. Mata pelajaran bahasa Inggris memiliki empat aspek kebahasaan, diantaranya keterampilan mendengarkan *(listening skill),* keterampilan membaca *(reading skill),* keterampilan berbicara *(speaking skill),* dan keterampilan menulis *(writing skill).*

Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris bagi peserta didik terlebih di era milenial ini tidak dapat dipandang sebelah mata. Kita sering menjumpai buku pembelajaran yang merujuk menggunakan bahasa Inggris, sebagian besar penggunaan Alat Peraga Edukasi (APE) disisipkan bahasa Inggris. *Game* edukasi juga menggunakan bahasa Inggris, maka peserta didik harus memiliki keterampilan berbahasa Inggris untuk memahami aturan bahasa Inggris seperti *vocabulary*, *pronunciation,* bahkan *grammar* yang tepat. Peserta didik memiliki keterampilan berbicara bahasa Inggris ketika dapat berkomunikasi secara baik dan lancar dengan tujuan menyampaikan informasi, gagasan atau ide dan perasaan kepada pendengar.

Pembelajaran bahasa Inggris dalam meningkatkan keterampilan berbicara (*speaking skill)* memiliki kriteria dari indikator yang harus dicapai, sehingga peserta didik memiliki penilaian sesuai indikator pembelajaran.

[2]Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru,* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 19.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peserta didik seharusnya dapat memulai berkomunikasi berbahasa Inggris dengan mencoba mengucapkan *vocabulary* sesuai *pronunciation* yang tepat. Tujuannya melatih lidah peserta didik dalam pelafalan bahasa Inggris (*tongue twister)*. Penulisan dan pengucapan yang berbeda dalam bahasa Inggris menjadi salah satu alasan peserta didik menganggap bahasa Inggris itu sukar dan terkesan tidak dapat dipastikan cara pelafalannya, jika belum mengetahui aturan bahasanya. Peserta didik dapat memulai menghafalkan *vocabulary* sederhana dan umum digunakan dalam proses pembelajaran, selain itu peserta didik akan lebih baik mempraktikkan berbicara berbahasa Inggris dengan *vocabulary* yang dihafal peserta didik. Guru dan peserta didik harus bekerja sama menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara (*speaking skill).*

Tingkat keterampilan berbicara (*speaking skill)* peserta didik secara perlahan akan meningkat lebih baik dengan cara kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik (*student center)* secara berkelanjutan. Proses pembelajaran dapat dilakukan evaluasi dan tindak lanjut selesai pembelajaran untuk perbaikan keterampilan berbicara peserta didik menjadi lebih baik lagi, sehingga peran guru sebagai fasilitator dan motivator untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pemerolehan dan perbendaharaan kata menggunakan bahasa ibu (bahasa pertama) menjadi hal yang biasa bagi perkembangan peserta didik, sedangkan ketika peserta didik menggunakan bahasa kedua seperti bahasa Inggris menjadi hal yang tak biasa. Perkembangan peserta didik di usia dini jenjang SD/MI dalam pembelajaran bahasa Inggris masih menjadi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kebanggaan bagi peserta didik maupun seorang guru, seperti peserta didik dapat mengetahui nama-nama hewan menggunakan bahasa Inggris.

Pembelajaran bahasa Inggris pada materi *do you have a pet* bertujuan agar peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis hewan dalam kategori hewan jinak dan buas, dapat mendeskripsikan karakteristik hewan menggunakan bahasa Inggris, sehingga peserta didik dengan mudah untuk memperlakukan hewan yang termasuk peliharaan *(pet)* ataupun hewan yang termasuk ternak. Allah memerintahkan untuk merawat dan memperlakukan hewan peliharaan atau hewan ternak, sebagaimana firman Allah dalam QS. Thaha ayat 54:

كُلُوا۟ وَٱرْعَوْا۟ أَنْعَـٰمَكُمْ ۗ إِنَّ فِى ذَٰلِكَ لَءَايَـٰتٍ لِّأُو۟لِى ٱلنُّهَىٰ ﴿٥٤﴾

Artinya: "Makanlah dan gembalakanlah hewan-hewanmu. Sungguh, pada yang demikian itu, terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal".

Hasil observasi dan wawancara di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris, guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran yang konvensional yaitu satu semester itu harus disampaikan dengan tuntas sehingga materi harus dikejar menggunakan metode pembelajaran tersebut.[3] Hasil wawancara salah satu peserta didik menyatakan bahwa guru sering memberikan penugasan baik dari buku paket ataupun Lembar Kerja Siswa (LKS). Pembelajaran yang lebih dominan mendengarkan dan memberikan penugasan sudah menjadi kegiatan

[3]Lilik Muzayanah, Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo, 11 Desember 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam pembelajaran bahasa Inggris.[4] Permasalahan peserta didik ini mendapatkan pembelajaran yang tidak sesuai dengan indikator pembelajaran. Aspek kebahasaan seperti keterampilan berbicara (*speaking skill)* harus dipraktikkan yang merujuk pada indikator pembelajaran, maka peserta didik akan lebih cepat merasa bosan dengan pembelajaran bahasa Inggris.

Peserta didik kelas IV B MI Wachid Hasjim pada mata pelajaran bahasa Inggris harus mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75. Hasil *pre test* materi *do you have a pet* menunjukkan bahwa 30,5 % peserta didik yang tuntas dan 69,5% yang belum tuntas dari 36 peserta didik. Peneliti berinisiatif untuk memberikan solusi pembelajaran inovatif yang tersusun dalam RPP, yakni pembelajaran yang menggunakan media *snake and ladder game.* Media *snake and ladder game* adalah media yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan cara bermain. Media ini menerapkan kemandirian untuk menyelesaikan permainan dengan tantangan untuk menyelesaikan persoalan yang terdapat pada kotak papan *snake and ladder.* Media ini selain melatih berbicara ketika bermain, juga menumbuhkan keterampilan sosial dengan bermain sportif, melatih kepercayaan diri berbicara di depan temannya, juga melatih kerjasama kelompok.

Penggunakan media *snake and ladder game* sudah pernah dibuktikan berhasil pada peneltian terdahulu Alikta Hasnah Safitri. Hasil penelitian diperoleh data bahwa nilai rata-rata keterampilan menyimak sebelum tindakan persentase ketuntasan hanya 8%. Nilai rata-rata siklus I persentase ketuntasan 48%, dan

[4]Almira, Vivi, Wardah, Hasil Wawancara dengan Peserta Didik Sebelum Timdakan di Kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo, 11 Desember 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengalami peningkatan pada siklus II dengan persentase ketuntasan 84%.[5] Hasil peneliti lain Septina Kusumawati menyatakan bahwa melalui media permainan *snake and ladder* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian diketahui nilai rata-rata ulangan terjadi peningkatan pada siklus I yaitu 69.02 menjadi 78.04 pada siklus II.[6] Penelitian lainnya Siti Rofi'ah membuktikan menggunakan model permainan dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data nilai prosentase ketuntasan pada siklus I yaitu 30 % dan mengalamin peningkatan pada siklus II prosentase ketuntasan rata- rata 75%.[7]

Penggunaan media *snake and ladder game* yang menjadi salah satu media pembelajaran yang inovatif bagi peserta didik. Penerapan media *snake and ladder*, peserta didik diharapkan dapat belajar dan menikmati pembelajaran dengan bermain sekaligus mendapatkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak memiliki perasaan bahwa pembelajaran bahasa Inggris tidak senantiasa menghafalkan teori dan sulit dipelajari. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti mengambil judul **"Peningkatan Keterampilan Berbicara Materi *Do You Have A Pet* Menggunakan Media *Snake and Ladder Game* Di Kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo".**

---

[5]Alikta Hasnah Safitri, Skripsi: *"Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Wayang Purwa Lakon Gathutkaca Lair pada Siswa Kelas IV Mu'adz SD Al-Azhar Syifa Budi",* (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2016).
[6]Septina Kusumawati, Skripsi: *"Peningkatan Hasil Pembelajaran IPA melalui Permainan Snake And Ladder Pada Siswa Kelas IVA Di SDN Tawang Mas 01 Kota Semarang",* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2011).
[7]Siti Rofi'ah, Skripsi: "*Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Model Permainan Snake and Ladder Materi Descriptive Text pada Siswa Kelas VIII MTs NU Slorok Kabupaten Blitar"*, (Blitar: Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, 2018).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat menguraikan rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media *snake and ladder game game* untuk meningkatkan keterampilan berbicara materi *do you have a pet* di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan berbicara menggunakan media *snake and ladder game* materi *do you have a pet* di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo?.

C. Tindakan Yang Dipilih

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka peneliti mempunyai inovasi untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dialami oleh kelas IV B MI Wachid Hasjim Sidoarjo. Inovasi untuk pemecahan masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media *snake and ladder game*, yang diharapkan siswa dapat memiliki kepercayaan diri untuk berbicara (*speaking skill)* sesuai dengan aturan *Pronounciation* secara bertahap, meningkat dan lebih baik.

Peneliti memilih menggunakan media pembelajaran dengan alasan peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran yaitu peserta didik praktik berbicara bahasa Inggris dan bekerjasama dalam kelompok yang ditentukan oleh guru. Kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan ini diantaranya, peserta didik harus melafalkan (*pronunciation*) kosa kata ketika berhenti pada kotak yang diperoleh, maka peserta didik dapat melatih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbicara. Kegiatan lain yaitu peserta didik harus menjawab pertanyaan dari kalimat tanya atau menerjemahkan secara lisan dari kotak yang berisi "*you get gift*" dan peserta didik akan menghafal *vocabulary* yang didapatkan sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media *snake and ladder game* untuk meningkatkan keterampilan berbicara materi *do you have a pet* di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sidoarjo
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara menggunakan media *snake and ladder game* materi *do you have a pet* di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sidoarjo.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti membahas tentang peningkatan keterampilan berbicara materi *do you have a pet* menggunakan media *snake and ladder game* di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sidoarjo. Adapun standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator sebagai berikut:

1. Standar Kompetensi

   Speaking (2): Mengungkapkan intruksi dan informasi sangat sederhana.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Kompetensi Dasar

   2.3 Bercakap-cakap untuk meminta/memberi informasi secara berterima yang melibatkan tindak tutur: berterimakasih, meminta maaf, memberi maaf, melarang, memuji, dan mengajak.

3. Indikator

   2.3.1 Melafalkan *pronounciation* pada *vocabulary* materi *do you have a pet* dengan tepat

   2.3.2 Menjawab secara lisan persoalan kalimat tanya dalam percakapan sesuai *grammar* yang tepat

   2.3.3 Menghafalkan secara lisan minimal 10 *vocabulary* materi *do you have a pet*

   2.3.4 Menerjemahkan secara lisan kalimat sederhana pada persoalan materi *do you have a pet.*

F. Signifikasi Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka signifikasi penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

   a. Melalui media *snake and ladder game* dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan menambah kepercayaan diri untuk berbicara bahasa Inggris.

   b. Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan menggunakan media *snake and ladder game.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagi Guru
   a. Melalui penelitian ini, diharapkan menjadi inovasi pembelajaran baru yang berguna untuk meningkatkan keterampilan bercerita peserta didik.
   b. Guru dapat menggunakan model atau metode yang lebih efektif lainnya disesuaikan dengan materi bahasa Inggris.
3. Bagi Sekolah
   a. Dapat memberikan perubahan dan kontribusi kegiatan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris peserta didik menjadi lebih baik
   b. Meningkatkan mutu dan kualitas sekolah dengan ide atau inovasi baru.
4. Bagi Peneliti
   a. Penelitian ini menjadi pengalaman, menambah wawasan dan bekal sebagai calon guru kelas di MI/SD untuk motivasi ke depannya.
   b. Selain media tersebut, dapat menggunakan model atau metode pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif bagi peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan adalah kegiatan belajar yang berfokus pada pengalaman belajar melalui gerak yang dilakukan peserta didik. Kegiatan keterampilan terjadi jika peserta didik menerima stimulus kemudian merespon dengan gerak.[8] Jadi, dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah suatu kegiatan yang melibatkan aktivitas motorik kasar ataupun halus sehingga lebih cenderung pada aktivitas psikomotor.

Berbicara adalah mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif untuk menambah perbendaharaan kata. Berbicara juga disebut komunikasi oral yang mempengaruhi setiap perkembangan, seperti berkomunikasi dengan orang lain.[9] Jadi, dapat disimpulkan bahwa berbicara berarti menyampaikan informasi atau pesan secara lisan kepada pendengar atau penerima informasi yang bersangkutan.

Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan artikulasi atau bunyi kata untuk mengekspresikan atau menyampaikan gagasan, ide, atauperasaan.[10] Keterampilan berbicara berarti mengajarkan berkomunikasi lisan dengan orang lain, yang berupaya menghilangkan kesalahan fonetik,

---

[8]Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM,* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012, Cetakan ke-7), 8.
[9]Mohammad Kurjum, *Model Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di IAIN Sunan Ampel Surabaya*, (Surabaya: IAIN Press, 2011), 69.
[10]Maidar G. Arsjad dan Mukti, *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 1988), 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diksi, dan struktur kalimat yang yang kacau dan tidak logis.[11] Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa keterampilan berbicara berarti kemampuan seseorang untuk mengekspresikan dan mengemukakan informasi secara lisan dengan mempertimbangkan kaidah berbicara yang baik kepada pendengar yang bersangkutan.

2. Tujuan Keterampilan Berbicara

Tujuan utama dalam keterampilan berbicara adalah berkomunikasi. Berkomunikasi disini yaitu pembicara mengemukakan pesan atau informasi secara efektif kepada pendengar. Pembicara harus memahami betul isi pembicaraan dari pembicara.[12]

3. Kriteria Keterampilan Berbicara

Kriteria penilaian keterampilan berbicara bahasa Inggris sebagai berikut:

a. Pengucapan atau pelafalan(*Pronunciation*), cara membunyikan atau melafalkan kosa kata bahasa Inggris.
b. Tata Bahasa (*Grammar*), aturan tentang mengubah kata dalam bentuk lain dan menggabungkan dengan kata yang lain menjadi sebuah kalimat.
c. Kosakata (*Vocabulary*), perbendaharaan kata, daftar kata-kata, atau entri kata yang dimasukkan dalam daftar kata.
d. Kelancaran (*Fluency*), kefasihan atau keadaan tidak terputus (lancar).
e. Pemahaman (*Comprehension*), perbuatan atau prosesmemahamitentang suatu hal.[13]

---

[11]Mohammad Kurjum, *Model Pendekatan.....,* 69.
[12]Maidar G. Arsjad dan Mukti, *Pembinaan Kemampuan*.....,17.
[13]Rizky Amalia Azzahroh,*The Effectiveness of Using Board Games Towards Students' Speaking Skill*, Skripsi: (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2015), 9-10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Tingkatan Keterampilan Berbicara

a. Keterampilan berbicara tingkat ingatan

Pada tingkatan ingatan, umumnya lebih bersifat teoritis, lebih ditekankan menanyakan pengertian dan fakta atau peristiwa yang diungkapkan secara lisan.

b. Keterampilan berbicara tingkat pemahaman

Keterampilan tingkat pemahaman ini tidak berbeda dengan tingkat ingatan, yaitu mengungkapkan kejadian atau peristiwa secara lisan. Namun, kemampuan berbicara tingkat pemahaman ini sudah lebih menghubungkan dan lebih luasmengungkapkan informasi, seperti menggunakan keterangan *5W + 1 H.*

c. Keterampilan berbicara tingkat penerapan

Kemampuan pada tingkat ini tidak lagi bersifat teoritis, melainkan menekankan dapat praktik berbicara dalam situasi tertentu untuk berkomunikasi. Kegiatan yang dapat dikembangkan dalam tingkatan ini seperti, melalui *guided conversation,* visualisasi gambar dan tingkat tinggi yaitu*free conversation.*[14]

[14]Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra,* (Yogyakarta: BPFE, 2001), 293-295.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Unsur-unsur Kebahasaan yang Menunjang Keterampilan Berbicara

a. Faktor Kebahasaan

1) Ketepatan ucapan (vokal-konsonan)

Pengucapan lafal yang tepat dapat dipahami oleh pendengar dan lawan bicara yang disampaikan pembicara dengan tujuan memberikan informasi, ide atau gagasan secara jelas.

2) Penempatan nada atau intonasi

Penerapan intonasi atau nada yang benar sangat penting untuk menghindari kesalahfahaman mengartikan informasi yang disampaikan, sehingga harus dibedakan ketika seseorang memberikan pertanyaan atau pernyataan kepada lawan bicara.

3) Diksi (pemilihan kata)

Ketepatan pemilihan kata dalam berbicara juga harus diperhatikan, sehingga audien mudah memahami maksud pembicara dan tidak mengandung makna ganda.

4) Ketepatan sasaran pembicaraan

Ketepatan sasaran pembicaraan harus memperhatikan penggunaan struktur kalimat dan kepada siapa akan disampaikan. Pendengar dan lawan bicara sebaiknya menggunakan bahasa komunikasi yang dapat dipahami oleh kedua belah pihak, sehingga tidak menimbulkan kebingungan tersendiri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Faktor Non Kebahasaan

1) Keberanian dan dan percaya diri

Kemampuan anak dalam berbicara di depan umum atau di kelas berbeda-beda. Jika anak tersebut aktif akan memiliki keberanian dan kepercayaan diri berkomunikasi bersama teman-temannya, sedangkan anak yang pasif akan cenderung lebih fokus dalam menyimak.

2) Gerak-gerik tubuh dan mimik

Keefektifan dalam berbicara memerlukan ekspresi gerak tubuh dan mimik untuk memperjelas penyampaian informasi, karena setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda. Misalkan anak yang cenderung memiliki gaya belajar visual dan auditori, maka akan berbeda dengan anak yang memiliki gaya belajar kinestik. Mereka lebih ekspresif dengan gerak tubuh dan mimik wajah dalam berbicara.

3) Kelancaran

Lancar dalam berbicara dapat diperoleh daripenguasaan materi atau pemahaman bahan pembelajaran. Penguasaan materi dan kemampuan memiliki kosa kata yang banyak akan memudahkan seseorang dalam berbicara atau berkomunikasi.

6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

a. Motivasi

Motivasi yaitu usaha yang dapat menyebabkan seseorang melakukan sesuatu karena tujuan yang ingin dicapai. Peserta didik dapat dikatakan memiliki hasil belajar dan prestasi jika termotivasi, sehingga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru dapat memberikan evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Guru dapat memberikan motivasi semangat dan suasana belajar yang baru agar peserta didik tidak bosan.

b. Kebiasaan

Kebiasaan yaitu sesuatu yang dilakukan seseorang secara berulang-ulang untuk hal yang sama. Peserta didik yang tidak bersemangat dalam pembelajaran ketika memperoleh pembelajaran yang tidak sesuai dengan aspek kebahasaan. Guru memberikan teknik atau sumber belajar yang baru dapat menunjang keterampilan berbicara. Misalnya peserta didik membacakan cerita bergambar kepada temannya, sehingga peserta melatih mengucapkan kosa kata secara tepat.

c. Penguasaan komponen kebahasaan'

Komponen kebahasaan yang harus dikuasai peserta didik diantaranya pelafalan, intonasi, struktur kebahasaan, diksi dan perbendaharaan kosa kata. Peserta didik akan lebih mudah memahami ketika menguasai komponen tersebut. Peserta didik yang terbiasa berbicara menggunakan bahasa daerah atau bahasa ibu akan mengalami kesulitan jika tidak dilatih menggunakan bahasa kedua atau bahasa asing.

d. Penguasaan komponen isi

Pembicara dalam menyampaikan informasi harus dapat dimengerti oleh pendengar dan penyimak, sehingga pembicara dan penyimak dapat memahami dengan baik maksud dan tujuan pembicaraan. Jika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberikan atau menjelaskan ide yang tidak jelas, maka penyimak dan pendengar tidak mendapatkan ide yang jelas pula.

e. Sikap mental

Sikap mental ini berhubungan dengan watak atau batin seseorang. Peserta didik yang sering menolak untuk berbicara di depan kelas akan menghambat peningkatan keterampilan berbicara. Peserta didik yang takut salah dan malu untuk berbicara disebabkan karena kurangnya persiapan dan pemahaman terhadap unsur kebahasaan maupun nonkebahasaan, sedangkan kurangnya kepercayaan diri disebabkan rendahnya pemahaman komponen isi dan jarang tampil berbicara di depan umum.Guru dapat melatihdengan cara memberikan pembelajaran yang inovatif dan variatif yang disesuaikan karakteristik peserta didik.[15]

B. Tinjauan Materi *Do You Have A Pet*

1. Pengertian *Pet*

Pet adalah hewan yang dirawat oleh seseorang untuk menemani anggota keluarga di rumah dan dijadikan sebagai hewan kesayangaan atau kesukaan.*Pet* juga disebut hewan yang diibarat kawan yang setia kepada pemilikya.[16]

---

[15] Isnawati, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara serta Aspek-aspek yang Dapat Menunjang Keterampilan Berbicara*, (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar), diakses padawww.academia.edu/32419604/ tanggal 28 Juni 2019.

[16]Oxford University Press, *Oxford Learner's Pocket Dictionary Fourth Edition*, (Oxford: Oxford University Press, 2011), 328.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Kategori Hewan dalam Bahasa Inggris

a. Hewan Jinak *(Tame Animal)*

Tame animal adalah hewan yang tidak liar dan dapat dilatih atau mudah dikontrol oleh pelatih atau penggembala untuk mampu hidup berdampingan dengan seseorang.[17]Dalam Bahasa Inggris Hewan yang jinak dibagi menjadi dua jenis diantaranya:

1) Hewan peliharaan atau kesayangan (*pet),* diantaranya kucing *(cat),* anjing *(dog),* ikan hias*(fish),* kelinci *(rabbit),* sejenis tupai *(hamster),*merpati *(pigeon),* angsa *(swan),* burung hias *(bird)*.[18]
2) Hewan ternak *(Farm Animal),*diantaranya domba atau biri-biri *(sheep),* sapi *(cow),*ayam *(chicken),* kuda *(horse),* kambing *(goat),* dan babi *(pig)*.[19]

b. Hewan Buas atau Liar *(Wild Animal)*

Wild animal adalah hewan yang hidup atau tumbuh secara bebas dari manusia, dalam kondisi dan karakteristik yang alamiah. Hewan ini akan lebih berkembang di alam bebas daripada di penangkaran seperti kebun binatang atau suaka margasatwa. [20]

---

[17]*Ibid*., 453.
[18]Anita Mulyaningsih dan Eulis I, *English Quantum*, (Surabaya: CV. Abdi Pustaka, 2017), 92.
[19]Stuart Redman, *English Vocabulary in Use (Pre-Intermediate and Intermediate),*(England: Cambridge University Press, 2001), 84.
[20]MSDict, *Cambridge Advanced Learner's Dictionary 2nd Edition,* (Cambridge: Cambridge University Press, 2005).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Penggambaran Hewan dalam Materi *Do You Have A Pet*

a. *Do you have a pet?* = Apakah kamu mempunyai hewan peliharaan?

b. *What is your favourite pet?* = Apa hewan peliharaan kesukaanmu?

c. *Mention 5 kinds of pet!* =Sebutkan 5 hewan peliharaan!

d. *What does a cat eat?* =Apa yang seekor kucing makan?

e. *What does a cow produce?* = Apa yang seekor sapi produksi/hasilkan?

f. *What does a duck produce?* = Apa yang seekor bebek produksi/hasilkan?

g. *What does a monkey like eating?* = Makan Apa yang seekor monyet sukai?

h. *What color is your cow?* = Warna apa sapimu?

i. *Why does he keep a cat as a pet?* = Mengapa dia (laki-laki) merawat seekor kucing sebagai hewan kesayangan?

j. *Does a tiger eat meat?* = Apakah seekor harimau makan daging?.[21]

C. Media *Snake and Ladder Game*

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah, kata media berasal bahasa Latin yakni *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media disebut *wasail*, bentuk jamak dari *wasilah* yang berarti tengah. Kata 'tengah' berarti berasa di dua sisi.Secara umum media yaitu segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada

[21]Anita Mulyaningsih dan Eulis Inaladiyawati, *English Quantum A fun and Easy English Book (Character Building for Grade 4 of Elementary School),* (Surabaya: CV. Abdi Pustaka), 87-88.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penerima informasi.[22] Jadi kesimpulannya media menurut bahasa dapat diartikan sebagai pengantar atau perantara, yang menghubungkan dari satu sisi ke sisi lainnya.

Menurut *National Education Association* (NEA), media yaitu yaitu sebagai benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar atau dibacakan beserta instrumennya yang dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk efektivitas program instruksional.[23]Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dalam proses pembelajaran dengan tujuan mencapai pembelajaran tertentu.[24]Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran yaitu suatu benda atau perantara yang digunakan sebagai bahan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai indikator pembelajaran yang direncanakan oleh seorang pendidik.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Suleiman mengklasifikasikan media pembelajaran dilihat dari segi indera, diantaranya:

1) Media visual yaitu media yang menghasilkan bentuk rupa atau sering dikenal dengan media peraga. Media ini dibagi menjadi dua, yaitu

[22]Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar,* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), 135.
[23]M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 11.
[24]Evi Fatimatur Rusydiyah, *Media Pembelajaran (Implementasi untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah),* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014), 16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media dua dimensi dan tiga dimensi. Media visul misalnya gambar alat transportasi dan tiruan rangka manusia.

2) Media audio yaitu media yang menyampaikan pesan atau informasi melalui bunyi atau suara, seperti radio dan *tape recorder*.
3) Media audiovisual yaitu menghasilkan bentuk rupa dan bunyi suara dalam satu media. Misalnya video pembelajaran dan film bersuara.[25]

Sedangkan media pembelajaran dilihat dari segi fungsi dan peranannya, jenis-jenis media pembelajaran diantaranya:

1) Media grafis merupakan media yang dapat mengkomunikasikan fakta, gagasan secara jelas melalui perpaduan kata dan gambar. Media grafis seperti gambar, foto, poster, kartun, komik, grafik, dan bagan atau diagram.
2) Media proyeksi termasuk media *audiovisual* yang dapat dilihat dan didengar. Media proyeksi seperti *slide, film strips,* dan penggunaan *Overhead Projector* (OHP).
3) Media tiga dimensi sering menggunakan boneka dan model. Model adalah tiruan tiga dimesional dari objek nyata yang terlalu besar atau terlalu kecil untuk digunakan dan dipelajari peserta didik di dalam kelas. Media tiga dimensi seperti model padat (*solid model*), model penampang, model kerja, model susun (*build-up model*) , *mock ups* dan *diorama*.[26]

---

[25]*Ibid.,* 64-65.
[26]Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya),* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), 3-4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Media penggunaan lingkungan yaitu memanfaatkan alam dan kondisi sekitar dalam proses pembelajaran. Media penggunaan lingkungan seperti, *survey, camping,* praktek lapangan (kegiatan outdoor) dan karyawisata.[27]

c. Tujuan Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut:

1) Media pembelajaran dapat memperjelas pesan atau perintah dalam pembelajaran yang tidak terlalu verbalistis.
2) Media pembelajaran dapat mengatasi dari segi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Misalkan objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, bagan atau diagram. Sebaliknya konsep yang terlalu luas atau objek yang terlalu kecil dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar yang jelas, bingkai bahkan film.
3) Media pembelajaran dapat mengatasi peserta didik yang pasif jika diterapkan secara tepat dan mempertimbangkan atau disesuaikan dengan karakteristik belajar peserta didik.
4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman baru dan suasana belajar yang berbeda kepada peserta didik.[28]

---

[27]*Ibid.,* 210.
[28]Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya,* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2006), 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Fungsi Media Pembelajaran

1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, media bertujuan mempengaruhi hasil belajar secara sistem intruksional dan memudahkan proses belajar peserta didik.
2) Fungsi semantik, yaitu media dapat menambah perbendaharaan kata secara verbal atau makna yang dapat dipahami oleh peserta didik.
3) Fungsi manipulatif, media dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta keterbatasan inderawi.
4) Fungsi psikologis, media dapat meningkatkan perhatian peserta didik dengan menggugah emosi, perasaan dan memberikan motivasi kepada peserta didik.[29]
5) Fungsi sosio-kultural, yaitu media dapat mengatasi hambatan antar peserta didik dalam sosio-kultural komunikasi pembelajaran. Perbedaan karakteristik peserta didik ataupun kurikulum dan materi, melalui media dapat mengatasi permasalahan tersebut karena memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan persepsi yang sama.[30]

2. *Snake and Ladder Game*

a. Pengertian Media *Snake and Ladder Game*

Snake and ladder atau ular tangga adalah permainan tradisional yang sederhana yang sering dimainkan oleh anak Indonesia. *Snake and*

[29]Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru),* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), 37-39.
[30]*Ibid.*, 48.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ladder game atau permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh sedikitnya dua pemain dan maksimal empat pemain. *Snake and ladder game* menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah kotak dalam papan permainan. Peraturan permainan ini yaitu jika bidak atau pemain berhenti di kotak bergambar ekor ular, maka bidak harus turun ke kotak bergambar kepala ekor. Sedangkan, jika bidak berhenti di kotak bergambar tangga, maka bidak harus naik ke kotak bergambar ujung tangga. Pemain yang tiba di kotak *finish* menjadi pemenangnya.[31]

Snake and ladder termasuk media permainan (media *snake and ladder game)*. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Sadiman bahwa permainan *(game)* adalah setiap kontes para pemain yang saling berinteraksi sesuai peraturan untuk mencapai tujuan tertentu dan memiliki komponen utama dalam aturan tersebut.[32] Salah satu komponen permainan *snake and ladder* menggunakan media visual berupa gambar dua dimensi. Jadi, *snake and ladder game* merupakan media visual yang berbentuk permainansehingga berisi gambar di papan permainan seperti ular, tangga, dan gambar lain sesuai tema materi. [33]Adapun visualisasi papan permainan *snake and ladder* yang sudah dimodifikasi peneliti sesuai materi *do you have a pet* dapat dilihat pada gambar 2.1:

---

[31]A. M Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban,* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009), 145.
[32]Arief S. Sadiman, dkk, *Media.....*,75.
[33]Alikta Hasnah Safitri, Skripsi:*Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Wayang Purwa Lakon Gathutkaca Lair pada Siswa Kelas IV Mu'adz SD Al-Azhar Syifa Budi,* (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2016), 26.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.1
Visualisasi Papan Media *Snake and Ladder Game*

b. Manfaat Menggunakan Media *Snake and Ladder Game*

Media pembelajaran menggunakan *snake and ladder game* memiliki manfaat yang besar. Media permainan ini juga bertujuan agar siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan melatih kejujuran serta tahu aturan.[34] Selain itu, media pembelajaran *snake and ladder* dapat melatih keterampilan berbicara. Dua manfaat yang lainnya diantaranya:

1) Peserta didik dapat belajar konsep angka dan warna yang digunakan dalam media gambar di *snake and ladder game* terlebih menggunakan bahasa asing seperti bahasa Inggris. Peserta didik mampu meningkatkan kemampuan spasial ketika menghitung atau membandingkan jumlah titik dadu pada angka-angka yang terdapat di papan permainan.

[34]Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah,*(Jogjakarta:Flash Books,2012),95.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Menerapkan media *snake and ladder game* juga mengajarkan keterampilan sosial untuk bekerjasama dalam kelompok. Peserta didik mengetahui giliran bermain dengan peserta didik lainnya secara sportif. Peserta didik dapat menerima kekalahan dan tidak bermain dengan curang. Namun, guru tidak harus menekankan mendapat kemenangan agar peserta didik tidak kecewa. Selain itu, guru dapat memberikan motivasi semangat.[35]

c. Rancangan Media *Snake and Ladder Game*

Penerapan media *snake and ladder game* dalam pembelajaran harus dipersiapkan oleh guru. Media permaianan ini dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan isi materi yang diajarkan. Alat dan bahan pembuatan media *snake and ladder game* sebagai berikut: kardus, kertas HVS, gunting, lem atau selotip, spidol atau pensil warna, pensil, penghapus.dan penggaris. Cara pembuatan media *snake and ladder game* diantaranya:

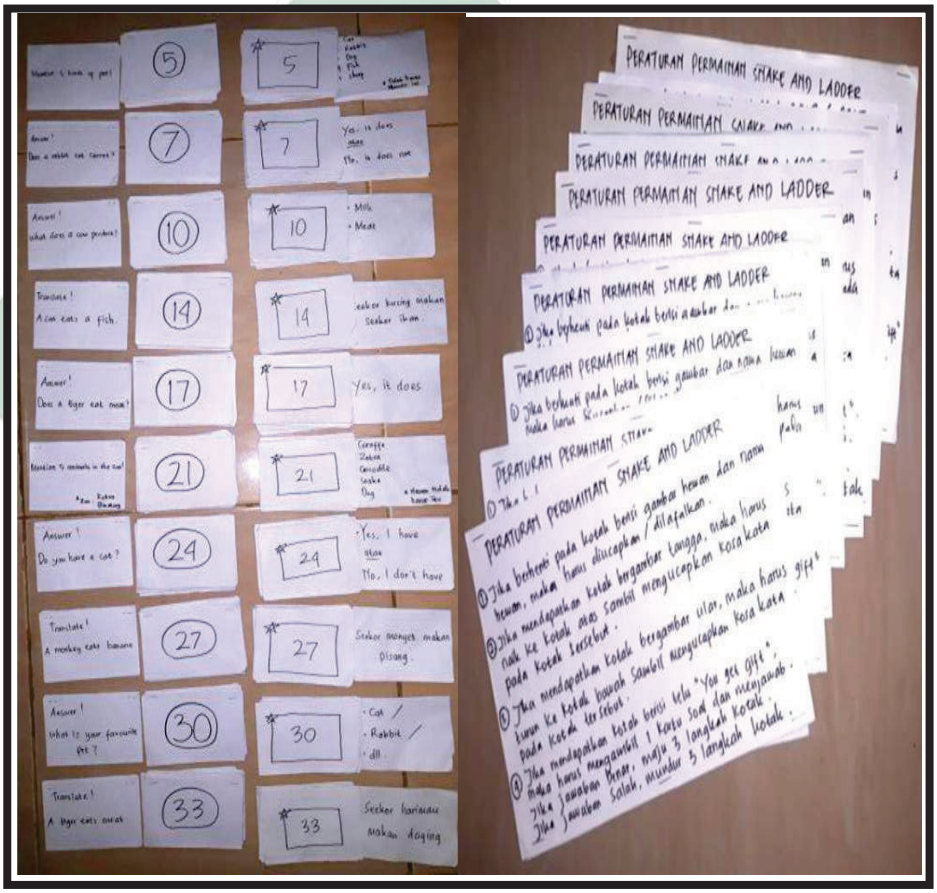
1) Membuat tabel persegi secara manual di kertas HVS atau langsung di program *Microsoft Word*. Jumlah tabel persegi harus berjumlah genap dan berkelipatan, seperti 25 buah, 36 buah, dan 100 buah.
2) Mewarnai tabel persegi sesuai selera dengan warna terang, kemudian angka disisipkan secara berurutan mengikuti alur persegi
3) Menyisipkan kosa kata materi *do you have a pet* secara acak, kemudian menambahkan gambar ular dan gambar tangga secara menyebar dan tidak berdekatan. Jika sudah siap menempelkan kertas

[35]Sylvia Rimm, *Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah,* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2003), 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bergambar media *snake and ladder game* tersebut pada kardus yang disesuaikan dengan panjang kertas HVS.

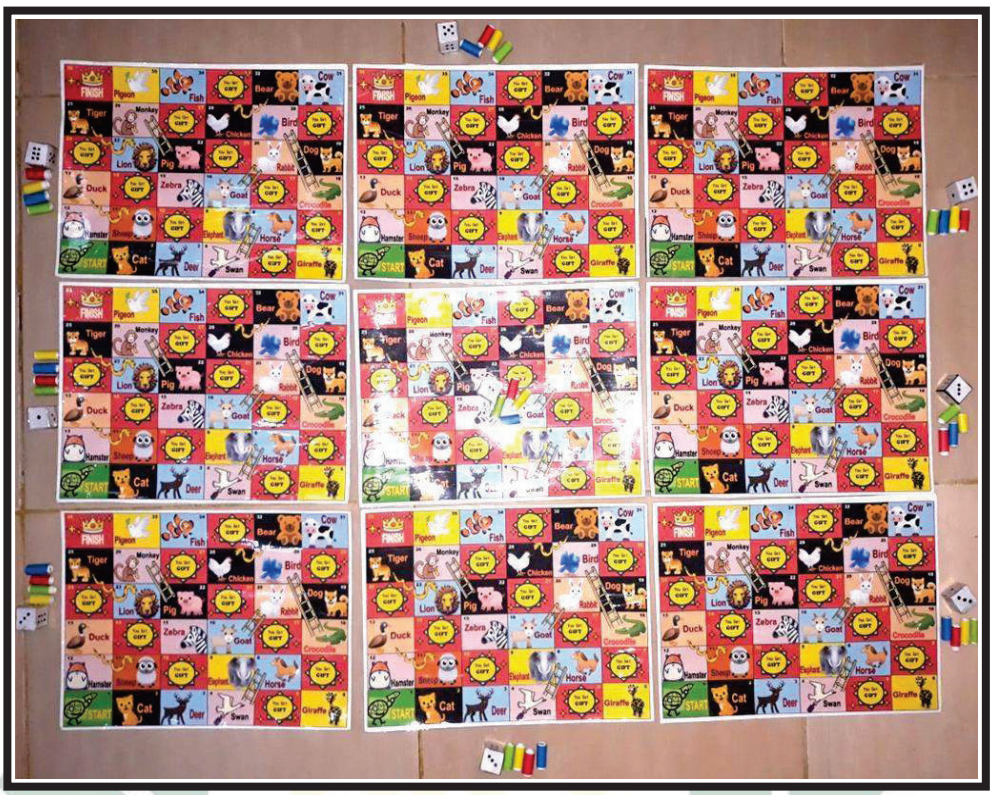
4) Menyiapkan kartu soal dan jawaban beserta lembar peraturan permainanseperti pada gambar 2.2, kemudian menyiapkan dadu dan biduk untuk pemain. Setiap kelompok mendapatkan empat biduk atau pion dan satu dadu.



Gambar 2.2
Kartu Soal, Kartu Jawaban dan Peraturan Permainan

5) Media permainan sudah siap digunakan seperti pada gambar 2.3 dan guru memberikan intruksi untuk memulai permainan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.3
Papan permainan, dadu dan pion

d. Langkah-langkah Media *Snake and Ladder Game*

Dalam pembelajaran, media *game* atau permainan dirancang atau dibuat oleh seorang guru yang diangkat dari hiburan anak-anak dengan tujuan untuk menyenangkan dan mendapatkan sebuah tantangan. Pelaksanaan media permainan ini menjadi pengalaman setiap proses kejadian selama peserta didik bermain.[36]Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *snake and ladder game* sebagai berikut:

[36]Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Penerbit Nuansa, 2010), 33.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Setiap kelompok dibagi menjadi 2-4 peserta didik
2) Urutan pemain, ditentukan dengan melakukan suten, jika pemainnya terdiri dari 2 peserta didik. Jika lebih dari 2 peserta didik, maka harus melakukan hompimpa.
3) Peserta didik mendapatkan urutan dari yang pertama bermain dan seterusnya secara berurutan.
4) Setiap peserta didik mendapatkan satu pion.Peserta didik harus menjalankan pion sesuai jumlah titik yang keluar dari dadu.
5) Jika berhenti pada kotak yang berisi teks, maka peserta didik harus melafalkan*vocabulary* tersebut.
6) Jika peserta didik mendapatkan kotak bergambar tangga, maka peserta didik harus naik ke kotak atas sambil mengucapkan *vocabulary* yang terdapat pada kotak tersebut.
7) Jika peserta didik mendapatkan kotak bergambar ular, maka peserta didik harus turun ke kotak bawah sambil mengucapkan *vocabulary* yang terdapat pada kotak tersebut.
8) Jika peserta didik berhenti pada kotak yang berisi *"you get gift"* maka peserta didik harus mengambil satu kartu soal dan harus menjawab dengan benar. Pemain yang lain mengambil jawaban di kotak jawaban untuk mengecek jawaban. Jika peserta didik menjawab dengan benar, maka maju tiga langkah kotak. Sedangkan peserta didik yang menjawab salah, maka mundur tiga langkah kotak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

9) Jika peserta didik sampai di garis *finish* terlebih dahulu, maka ia adalah pemenangnya.

10) Peserta didik yang terakhir kalah, maka harus menjawab soal yang terdapat pada kotak soal. Peserta didik yang menang mengecek jawaban dengan membawa jawaban dari kotak jawaban. [37]

e. Kelebihan dan Kekurangan Media *Snake and Ladder Game*

Media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan media *snake and ladder game* diantaranya:

1) Kelebihan

a) Proses pembelajaran menjadi menyenangkan karena peserta didik belajar sambil bermain

b) Media permainan ini dapat merangsang peserta didik untuk belajar memecahkan permasalahan sederhana tanpa disadari

c) Peserta didik berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan sehingga peserta didik terdorong dan mendapatkan pengalaman belajar yang baru

d) Media permainan ini dapat merangsang perkembangan bahasa dan sosial.

[37]Riri, *Snake and Ladder Belajar Bahasa Inggris Sambil Bermain Ular Tangga,* (Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2016), 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Kekurangan

a) Proses pembelajaran membutuhkan waktu yang lama untuk menjelaskan aturan dan alur permainan

b) Media permainan ini tidak dapat diaplikasikan dan dikembangkan pada semua mata pelajaran

c) Kurangnya perhatian kepada peserta didik menimbulkan kericuhan dan peserta didik kesulitan memahami materi.[38]

D. Keterampilan Berbicara dan Media *Snake and Ladder Game*

Peningkatan keterampilan berbicara menggunakan media *snake and ladder game* mempunyai langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Langkah-langkah tersebut telah disampaikan pada penjelasan sebelumnya yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara (*speaking* skill) peserta didik. Proses pembelajaran yang dapat menetukan keberhasilan meningkatkan keterampilan berbicara terletak pada kegiatan peserta didik memainkan *snake and ladder game.* Hal ini dikarenakan peserta didik akan mengikuti peraturan dan perintah dalam *snake and ladder game*.

Peserta didik harus melakukan dan mengikuti perintah dalam media pembelajaran ini, diantaranya: (1) peserta didik harus mengucapkan *vocabulary* yang terdapat pada kotak yang didapat, dan (2) peserta didik harus

[38]Amiroh Nur Khayatun, *Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 3 Purworejo*, Skripsi: (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), 29-30.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjawab persoalan yang didapatkan ketika mendapatkan kotak yang berisi "*you get gift*", yang tentunya harus dijawab secara lisan dalam bahasa Inggris. Dalam kegiatan menggunakan media pembelajaran ini, terdapat peserta didik yang menang dan kalah. Peserta didik yang kalah, harus menjawab semua kartu soal yang telah dimainkan oleh teman-temannya. Peserta didik yang menangpun bertugas menjadi korektor yang bertugas untuk mengidentifikasi jawaban yang benar dan *pronunciation*dari teman-temannya. Sehingga, pada tahap ini, peserta didik secara adil mendapatkan kesempatan untuk belajar meningkatkan keterampilan berbicara di depan publik (teman-temannya).

Menggunakan media papan permainan seperti *snake and ladder game* membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berbicara, karena media tersebut dapat mendorong (memotivasi) peserta didik mengkonversi informasi secara lisan ke dalam papan permainan.[39] Penggunaan media ini, peserta didik tidak hanya mendapatkan pengalaman baru, namun peserta didik menjadi terbiasa dengan mengulang-ulang kegiatan dalam media tersebut sesuai peraturan.Terbiasa di sini diartikan kebiasaan belajar yang memperoleh manfaat pemahaman materi pembelajaran. Jika peserta didik mulai terbiasa berbicara terhadap penggunaan media ini, maka peserta didik akan menjadi lebih berani dan memiliki kepercayaan diri untuk tampil berbicara di depan publik yang dapat memahami komponen isi, unsur kebahasaan dan non kebahasaan.

[39]Roy Watson-Davis, *Strategi Pengajaran Kreatif,* (Jakarta: Esensi Erlangga Group, 2011), 115.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang dilakukan oleh peneliti untuk memperolah data dengan tujuan dan kegunaan tertentu yang didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu sistematis, rasional, dan empiris.[40] Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas atau dalam bahasa Inggris yaitu *Classroom Action Research* (CAR). Menurut Arikunto, pengertian PTK secara lebih sistematis yaitu:

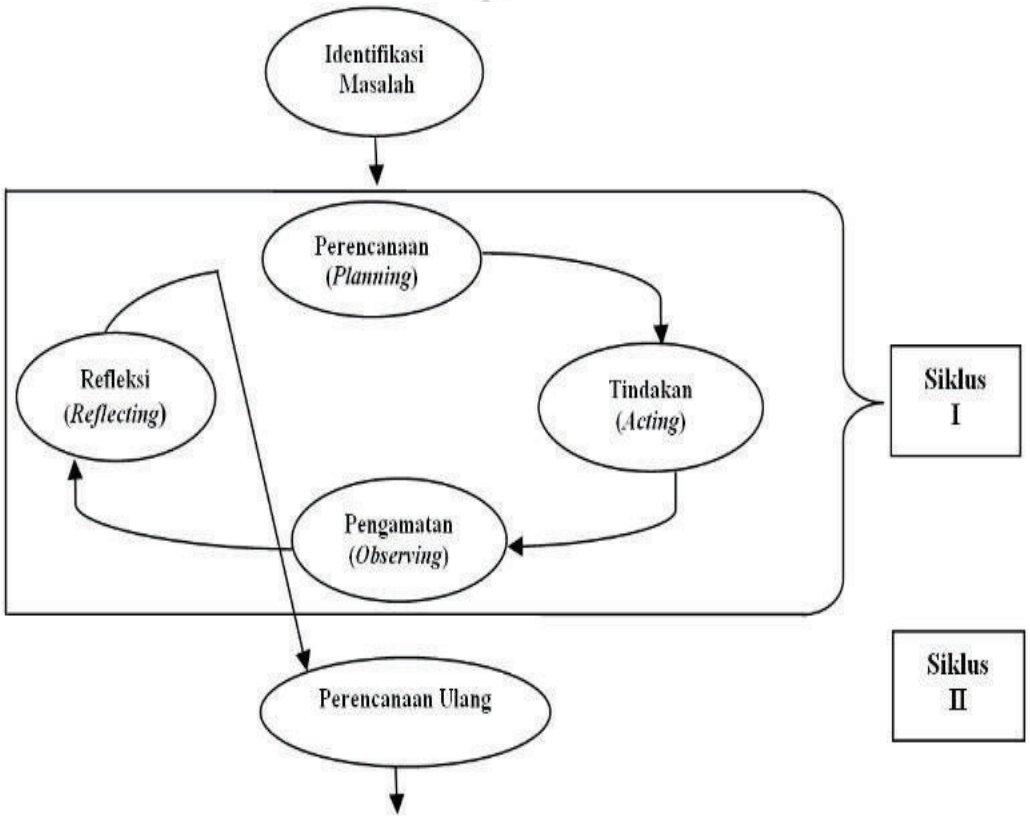
1. Penelitian adalah suatu kegiatan yang mencari objek dengan menggunakan aturan dan metodologi tertentu untuk menemukan data akurat yang dapat meningkatkan mutu objek
2. Tindakan, adalah gerakan peneliti yang dilakukan secara sengaja dan terencana dengan tujuan tertentu
3. Kelas adalah tempat yang terdapat sekumpulan peserta didik yang memiliki waktu, mata pelajaran dan guru yang sama.

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan kualitas mutu dan pemecahan masalah pembelajaran peserta didik, kemudian dilakukan tindakan lanjutan, yang bersifat penyempurnaan dari perencanaan yang sudah disusun sehingga diperoleh hasil pembelajaran yang lebih baik.[41] Penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan model penelitian dari teori Kurt

[40]Rukaesih A. Maolani dan Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), 9.
[41]Fauti Subhan, *Penelitian Tindakan Kelas,* (Sidoarjo: Qisthos Digital Press, 2013), 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lewin. Kurt Lewin menyatakan bahwa dalam satu siklus terdapat empat langkah pokok, diantaranya perencanaan *(planning),* pelaksanaan *(acting),* observasi *(observing),* dan refleksi *(reflecting).*[42] Hubungan antar keempat proses kegiatan tersebut digambarkan dalam skema sebagai berikut:



Gambar 3.1: Model Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin

B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian

1. *Setting* Penelitian

Setting penelitian ini meliputi tempat penelitian, waktu penelitian dan siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK):

[42] M. Nadlir, *Seminar Pendidikan*, (Surabaya: UINSA Press, 2014), 134.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Tempat Penelitian

Tempat penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo.

b. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

c. Siklus PTK

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dua siklus, setiap siklus berisi masing-masing empat tahapan sesuai prosedur PTK yaitu dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Melalui dua siklus ini, akan dapat diamati peningkatan keterampilan berbicara materi *do you have a pet* mata pelajaran bahasa Inggris menggunakan media *snake and ladder game.*

2. Karakteristik Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo tahun pelajaran 2018/2019, dengan jumlah peserta didik 36, peserta didik laki-laki berjumlah 16 dan peserta didik perempuan berjumlah 20 ini memiliki karakter yang berbeda-beda, diantaranya suka bergerak atau aktif, lebih banyak diam selama proses pembelajaran atau pasif dan mudah cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Variabel yang Diteliti

Penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan variabel penerapan media *snake and ladder game* untuk meningkatkan keterampilan berbicara materi *do you have a pet* di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo. Variabel-variabel tersebut sebagai berikut:

1. Variabel input : Peserta didik kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo
2. Variabel proses : Penerapan media pembelajaran *snake and ladder game*
3. Variabel output : Peningkatan keterampilan berbicara materi *do you have a pet.*

D. Rencana Tindakan

Dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara materi *do you have a pet* menggunakan media *snake and ladder game*, maka peneliti menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Kurt Lewin. Adapun rencana tindakan pada setiap siklus akan diuraikan sebagai berikut:

1. Pra Siklus

a. Mengidentifikasi Masalah

Tahap pra siklus ini, peneliti berdiskusi dengan guru bahasa Inggris kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo mengenai permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran, materi apakah yang sulit menurut peserta didik, model atau metode bahkan media (sumber belajar) apakah yang diterapkan dalam materi tersebut, sehingga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan dijadikan sebagai perbaikan dalam pembelajaran berikutnya dengan menggunakan pedoman wawancara.

b. Observasi Proses Pembelajaran di Kelas

Peneliti mengobservasi permasalahan yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Peneliti juga mencatat kejadian di kelas selama proses pembelajaran dan melakukan *pre test* melalui tanya jawab secara lisan kepada peserta didik MI Wachid Hasjim Sedatigede.

2. Siklus I

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti akan menyiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian, diantaranya:

1) Menyusun dan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran bahasa Inggris materi *do you have a pet* siklus I.
2) Menyiapkan media pembelajaran yaitu media *snake and ladder game* yang berisi materi *do you have a pet* beserta kartu soal dan jawaban.
3) Menyusun instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas sebagai berikut:
   a) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik dan guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara materi *do you have a pet* menggunakan media *snake and ladder game.*
   b) Menyiapkan lembar pedoman wawancara guru dan peserta didik sebelum dan sesudah tindakan peningkatan keterampilan berbicara menggunakan media pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Mendesain alat evaluasi pembelajaran untuk mengukur keberhasilan keterampilan berbicara peserta didik menggunakan media *snake and ladder game.*

b. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Peneliti melaksanakan tindakan sesuai perencanaan sebelumnya yaitu mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menerapkan media *snake and ladder game* materi *do you have a pet* yang mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran siklus I terperinci dalam lampiran 7.

c. Tahap Observasi (*Observing*)

Kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu mengamati aktivitas guru dan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, kemudian peneliti akan merekam dan mencatat data terkait penerapan tindakan yang dirancang serta melakukan wawancara kepada peserta didik dan guru. Pengamatan ini akan mengacu pada lembar penilaian observasi aktivitas guru dan peserta didik siklus I. Lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik terperinci pada lampiran 9.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi adalah kegiatan memeriksa atau mengoreksi kembali kegiatan yang telah dilakukan. Peneliti melakukan analisis dari catatan hasil observasi, mencatat kelemahan atau kekurangan setelah tindakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada siklus I, kemudian mendiskusikan dengan guru untuk memperbaiki tindakan yang akan dilakukan sesuai hasil evaluasi yang digunakan pada siklus berikutnya. Jika ternyata hasil yang diperoleh belum berhasil maka akan dilakukan siklus selanjutnya.

3. Siklus II

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti akan menyiapkan perencanaan ulang yang berkaitan dengan penelitian untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terterdapat pada siklus I, diantaranya:

1) Menyusun dan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran bahasa Inggris materi *do you have a pet* siklus II.
2) Menyiapkan media pembelajaran yaitu media *snake and ladder game* yang berisi materi *do you have a pet* beserta kartu soal dan jawaban.
3) Menyusun instrumen pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas sebagai berikut:
   a) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik dan guru siklus II.
   b) Menyiapkan lembar pedoman wawancara guru dan peserta didik sebelum dan sesudah tindakan siklus II
   c) Mendesain alat evaluasi pembelajaran untuk mengukur keberhasilan peserta didik siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada siklus II, peneliti akan melaksanakan sesuai dengan perencanaan ulang yaitu mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memperhatikan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat dilihat dalam lampiran 8.

c. Tahap Observasi (*Observing*)

Pada tahap observasi siklus II, peneliti akan mengamati perbaikan keterampilan berbicara peserta didik pada materi *do you have a pet* sesuai dengan lembar kriteria penilaian. Peneliti juga akan mengamati aktivitas guru dan peserta didik yang mengacu pada lembar penilaian observasi aktivitas guru dan peserta didik siklus II. Lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik pada siklus II dapat dilihat secara rinci pada lampiran 10.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Peneliti akan memperbaiki pelaksanaan kegiatan seperti pada siklus I yaitu peneliti akan melakukan refleksi pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan pelaksanaan refleksi pada siklus I. Peneliti juga akan membuat catatan dan kesimpulan keseluruhan kegiatan pembelajaran menggunakan media *snake and ladder game.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Data

Data adalah informasi yang diterima dan disajikan berdasarkan fakta yang terdapat di lapangan.[43] Proses penelitian tindakan kelas ini, data yang diperlukan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berkaitan dengan kualitas tertentu, bukan terbentuk angka atau bilangan yang bersifat penggolongan atau klasifikasi.[44] Data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan keterampilan berbicara, meliputi proses tindakan yang telah dilakukan yaitu aktivitas guru, media pembelajaran, materi yang disampaikan dalam penelitian tindakan kelas, hambatan atau kendala dalam pembelajaran serta profil MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang dapat diolah melalui perhitungan statistik yang disimbolkan dengan jumlah angka atau bilangan.[45] Data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan keterampilan berbicara peserta didik yang dilakukan oleh guru. Adapun data yang yang termasuk data kuantitatif adalah:

1) Data jumlah peserta didik kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede
2) Data persentase ketuntasan keterampilan berbicara

---

[43]Irfan Tamwifi, *Metode Penelitian,* (Surabaya: UINSA Press, 2014), 215.
[44]Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), 85.
[45]*Ibid.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Data nilai peserta didik kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede

4) Data persentase aktifitas guru dan peserta didik.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara adalah cara mengumpulkan data dengan cara memperoleh informasi langsung dari narasumber dan lebih mendalam untuk mendapatkan responden tanya jawab sepihak.[46] Teknik wawancara digunakan peneliti untuk mengumpulkan data tentang tanggapan guru dan peserta didik. Wawancara kepada guru terkait identifikasi permasalahan atau kendala selama pembelajaran, karakteristik peserta didik, hasil nilai pembelajaran bahasa Inggris dan upaya yang dilakukan guru, sedangkan wawancara kepada peserta didik terkait pembelajaran bahasa Inggris sebelum dan sesudah tindakan. Lembar wawancara kepada guru dan peserta didik ketika sebelum ataupun sesudah tindakan terperinci pada lampiran 11.

b. Observasi

Observasi adalah cara mengambil data dengan melakukan kegiatan mengamati secara langsung terhadap subjek penelitian.[47] Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai berikut:

[46]Fauti Subhan, *Penelitian*....., 78.
[47]Irfan Tamwifi, *Metode*....., 221.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan media *snake and ladder game*
2) Aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan media *snake and ladder game.*

Observasi dilaksanakan untuk mengetahui apakah pelaksanaan tindakan sudah sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Instrumen lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi peserta didik terlampir pada lampiran 9 dan 10.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data penelitian dengan menangkap situasi visual kelas. Dokumentasi dapat berupa gambar atau foto, audio atau rekaman dan video pembelajaran.[48] Teknik dokumentasi digunakan peneliti untuk mengumpulkan dokumen atau data penting seperti absensi siswa, profil sekolah dan foto proses pembelajaran dimulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II menggunakan media *snake and ladder game* yang bertujuan untuk menambah kredibilitas dan kualitas penelitian tindakan kelas ini pada peserta didik kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo.

d. Penilaian Non Tes (Unjuk Kerja)

Penilaian pembelajaran dalam ranah psikomor yaitu menggunakan penilaian non tes. Penilaian non tes dalam penelitian ini adalah penilaian

[48]M. Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 118-119.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

unjuk kerja. Penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan cara mengamati peserta didik melakkan sesuatu selama proses pembelajaran. Kegiatan yang sesuai dalam menggunakan penilaian unjuk kerja diantaranya bermain peran, memainkan alat musik, kegiatan yang melibatkan vokal (berbicara seperti bercerita, bernyanyi, membaca puisi) dan mengoperasikan suatu alat.[49]

Penilaian unjuk kerja (*performance assesment)* dalam penelitian ini menggunakan skala rentang (*rating scale*) yang pada dasarnya sama dengan daftar cek. Namun, *rating scale lebih* dijabarkan dalam ke dalam bentuk skala atau kriteria tertentu.[50] Menilai kinerja peserta didik tersebut, perlu disusun kriteria. Kriteria yang menyeluruh disebut rubrik. Kinerja digunakan untuk memperlihatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan suatu keterampilan tentang sesuatu dalam bentuk nyata. Selanjutnya rubrik digunakan untuk memberikan keterangan tentang hasil yang diperoleh peserta didik.

Tabel 3.1
Lembar Penilaian Unjuk Kerja

Skor Level	**Keterampilan yang diukur**				
	Kelancaran (*Fluency*)	**Kosa Kata (*Vocabulary*)**	**Pelafalan (*Pronunciation*)**	**Tata Bahasa (*Grammar*)**	**Pemahaman (*Comprehension*)**
4	Menjawab persoalan	Mampu menghafal-	Mengguna-kan	Menjawab persoalan	Menerjemah-kan

[49]Hamzah B. Uno dan Satria Koni, *Assesment Pembelajaran,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 19.
[50]Wina Sanjaya, *Penelitian.....*, 95.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	sesuai dengan benar dan percaya diri	kan minimal 10 kosa kata	pelafalan kosakata atau kalimat yang benar minimal 5	menggunakan kalimat tanya yang sesuai isi materi *do you have a pet* dengan sangat baik minimal 2 kalimat	minimal 2 kalimat pada kartu persoalan ke dalam bahasa Indonesia dengan benar dan sesuai tata bahasa.
3	Menjawab persoalan sesuai dengan benar dan nampak sedikit ragu-ragu	Mampu menghafalkan minimal 8 kosa kata	Mengguna-kan pelafalan kosakata atau kalimat yang benar minimal 4	Menjawab persoalan menggunakan kalimat tanya yang sesuai isi materi *do you have a pet* dengan baik minimal 1 kalimat	Menerjemah-kan minimal 1 kalimat pada kartu persoalan ke dalam bahasa Indonesia dengan benar dan sesuai tata bahasa.
2	Menjawab persoalan sesuai dengan benar tetapi ragu-ragu	Mampu menghafalkan minimal 5 kosa kata	Mengguna-kan pelafalan kosakata atau kalimat yang benar minimal 3	Menjawab persoalan menggunakan kalimat tanya yang sesuai isi materi *do you have a pet* tetapi jawaban kurang tepat	Menerjemah-kan kalimat pada kartu persoalan ke dalam bahasa Indonesia tetapi jawaban kurang tepat
1	Kurang lancar dan sering tampak ragu-ragu dalam menjawab persoalan	Mampu menghafal-kan minimal 2 kosa kata	Mengguna-kan pelafalan kosakata atau kalimat yang benar minimal 2	Menjawab persoalan menggunakan kalimat tanya yang sesuai isi materi *do you have a pet* tetapi jawaban salah	Menerjemah-kan kalimat pada kartu persoalan ke dalam bahasa Indonesia tetapi jawaban salah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dapat diwakili oleh hasil refleksi dari tindakan. Menganalisis data akan lebih baik jika menggunakan teknik analisis data interaktif, terdiri atas tiga komponen yang saling berkaitan diantaranya reduksi data, beberan (*display* data dan penarikan kesimpulan). Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut:

1. Data Aktivitas Guru

Observasi atau pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan instrumen lembar pengamatan aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Melalui lembar pengamatan aktivitas guru dapat diperoleh nilai kemampuan guru dalam proses pembelajaran bahasa Inggris materi *do you have a pet* menggunakan media *snake and ladder game*. Analisis observasi dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:[51]

Rumus 3.1 Skor Observasi Aktivitas Guru

$$\mathbf{S} = \frac{R}{N}\ x\ 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang dicari

R = Jumlah skor perolehan

N = Skor maksimal

[51]Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2011),318.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nilai yang didapat dari lembar pengamatan aktivitas guru, peneliti dapat mengkategorikan nilai akhir aktivitas guru dalam pembelajaran berdasarkan ketentuan di sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kriteria Nilai Aktivitas Guru

Nilai Akhir	Kriteria Kemampuan
90-100	Sangat baik
80-89	Baik
70-79	Cukup
60-69	Kurang
≤ 60	Sangat kurang

2. Data Aktivitas Peserta didik

Data observasi aktivitas peserta didik ini, juga menggunakan instrumen lembar pengamatan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Melalui lembar pengamatan aktivitas peserta didik, maka dapat diperoleh nilai kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Inggris materi *do you have a pet* menggunakan media *snake and ladder game*. Analisis observasi dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:[52]

[52] *Ibid.,*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rumus 3.2 Skor Observasi Aktivitas Peserta didik

$$S = \frac{R}{N} \; x \; 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang dicari

R = Jumlah skor perolehan

N = Skor maksimal

Nilai yang telah didapat dari lembar pengamatan aktivitas peserta didik, peneliti dapat mengkategorikan nilai akhir aktivitas peserta didik dalam pembelajaran berdasarkan ketentuan di bawah ini:

Tabel 3.3
Kriteria Nilai Aktivitas Peserta didik

Nilai Akhir	Kriteria Kemampuan
90-100	Sangat baik
80-89	Baik
70-79	Cukup
60-69	Kurang
≤ 60	Sangat kurang

3. Analisis Keterampilan Berbicara Peserta didik

Tingkat kemampuan peserta didik pada penelitian ini dapat diketahui melalui non tes. Penilaian non tes tersebut terdapat banyak macamnya. Menilai keterampilan peserta didik ini, peneliti menggunakan penilaian unjuk kerja. Penilaian tersebut terdapat kriteria penilaian yang sesuai dengan kemampuan yang hendak diukur. Penilaian keterampilan berbicara peserta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didik secara individu dan presentase. Peneliti perlu mengetahui tingkat keterampilan belajar peserta didik secara individu dengan menggunakan rumus: [53]

Rumus 3.3 Skor Keterampilan Berbicara

$$\mathbf{S} = \frac{R}{N}\ x\ 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang dicari

R = Jumlah skor perolehan

N = Skor maksimal

Peneliti melanjutkan mencari nilai rata-rata kelas. Menghitung nilai rata-rata kelas dilakukan dengan cara menjumlahkan nilai yang diperoleh dari peserta didik secara keseluruhan kemudian dibagi dengan jumlah peserta didik di kelas. Adapun rumus rata-rata kelas sebagai berikut:

Rumus 3.4 Nilai Rata-rata

$$\mathbf{M} = \frac{\Sigma^{\times}}{\mathbf{N}}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata

$\Sigma^{\times}$ = Jumlah perolehan nilai dalam sekelas

N = Jumlah peserta didik

[53] *Ibid.,*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jika peneliti sudah mendapatkan nilai secara individu, maka peneliti melanjutkan penilaian presentase keterampilan berbicara materi *do you have a pet* ini dengan menggunakan rumus sebagai berikut:[54]

Rumus 3.5 Persentase Keterampilan Berbicara

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang akan dicari

F = Frekuensi (banyaknya peserta didik yang tuntas)

N = Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 3.4
Kriteria Nilai Persentase Keterampilan Berbicara

Nilai Akhir (%)	Kriteria Kemampuan
85%-100%	Sangat baik
70%-84%	Baik
55%-69%	Cukup
≤ 54%	Kurang

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja merupakan kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan. Maka dari itu, dalam penelitian ini diperlukan indikator kinerja diantaranya:

[54] *Ibid.,*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Nilai akhir yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik yaitu 75 (kriteria kemampuan baik)
2. Nilai akhir yang diperoleh dari keterampilan berbicara mencapai KKM 75
3. Meningkatnya persentase keterampilan berbicara mencapai 75% dengan menggunakan media *Snake and Ladder Game*.

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Tim peneliti yang terlibat langsung dalam penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

1. Nama : Khoirotun Nisa'

   Jabatan : Peneliti dan Mahasiswi Prodi PGMI

   Tugas :

   a. Menyiapkan kegiatan pembelajaran menggunakan media *snake and ladder game*
   b. Bertanggung jawab atas kelancaran selama proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran
   c. Pelaksana observasi dan menyusun laporan observasi dan hasil penelitian.

2. Nama : Lilik Muzayanah, S.Pd

   Jabatan : Guru Kolaboratif

   Tugas :

   a. Sebagai kolaborator peneliti
   b. Mengamati pelaksanaan penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Terlibat dalam semua jenis kegiatan menggunakan media *snake and ladder game*

3. Peserta didik kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede

   Peserta didik berjumlah 36 yang terdiri dari 16 laki-laki dan 20 perempuan. Tugasnya melakukan semua tindakan pembelajaran dimulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II yang telah disusun oleh guru menggunakan media *snake and ladder game.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model dari Kurt Lewin. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pelaksanaan setiap siklus terdiri dari empat tahapan pokok yaitu perencanaan *(planning),* tindakan *(acting),* pengamatan *(observing)* dan refleksi *(reflecting).* Siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 23 Maret 2019, sedangkan pelaksanaan siklus II pada hari Jumat tanggal 29 Maret 2019 di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo yang berjumlah 36 peserta didik. MI Wachid Hasjim pernah menjadi tempat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) peneliti, sehingga memudahkan untuk mengetahui karakteristik dan keadaan peserta didik di sana. Data penelitian berasal dari lembar wawancara yang dilakukan sebelum dan setelah tindakan, lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, dokumentasi serta penilaian non tes untuk mengukur keterampilan berbicara peserta didik setiap siklus.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan media permainan yaitumedia *snake and ladder game* pada materi *do you have a pet* untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Peningkatan keterampilan berbicara diambil dari hasil pelaksanaan dua siklus kepada peserta didik, sedangkan penerapan media *snake and ladder game* diperoleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melalui hasil wawancara dan observasi aktivitas guru dan peserta didik. Data hasil pelaksanaan penelitian dalam dua siklus sebagai berikut:

1. **Pra Siklus**

Tahapan pelaksanaan penelitian sebelum dilaksanakan siklus I dan siklus II, yaitu peneliti melakukan tahap pra siklus. Peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara kepada ibu Lilik Muzayanah, guru kelas dan mata pelajaran bahasa Inggris, kemudian dilanjutkan wawancara kepada peserta didik di kelas IV B MI Wachid Hasjim. Kegiatan wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan atau kendala yang terjadi selama proses pembelajaran bahasa Inggris. Kegiatan observasi lapangan juga dilakukan setelah wawancara guna mengamati proses pembelajaran bahasa Inggris secara langsung di kelas IV B MI Wachid Hasjim.

Hasil wawancara kepada guru dan peserta didik dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah rendahnya tingkat keterampilan berbicara bahasa Inggris peserta didik. Pembelajaran bahasa Inggris belum diterapkan sesuai empat aspek kebahasaan diantaranya *speaking, listening, reading* dan *writing.* Penerapan berbicara (*speaking)* dalam bahasa Inggris jarang dilakukan oleh guru, karena harus mengejar materi pembelajaran agar tuntas disampaikan kepada peserta didik, sehingga lebih fokus menerapkan pembelajaran secara klasikal dan konvensional.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penerapan keterampilan berbicara lebih sulit diterapkan, sebab peserta didik diharuskan menuntaskan tugas pada buku paket dan soal-soal yang terdapat pada Lembar Kerka Siswa (LKS). Upaya yang dilakukan guru adalah memberikan sekilas materi untuk membaca dan mengerjakan tugas yang terdapat pada buku paket.[55] Menurut salah satu peserta didik bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris sering mengerjakan penugasan baik dari buku paket atau Lembar Kerja Siswa dan lebih dominan mendengarkan penjelasan materi dari guru.[56]

Pembelajaran bahasa Inggris di MI Wachid Hasjim belum memberikan penilaian secara spesifik sesuai dengan aspek kebahasaan terutama pada keterampilan berbicara bahasa Inggris, sehingga peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris untuk melakukan *pre test* guna mendapatkan data hasil persentase ketuntasan keterampilan berbicara. *Pre test* materi *do you have a pet* dilakukan pada tanggal 23 Februari 2019 di kelas IV B MI Wachid Hasjim. Hasil *pre test* menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yakni 75. Berikut ini hasil nilai *pre test* peserta didik:

[55]Lilik Muzayanah, Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo, 11 Desember 2018.
[56]Almira, Multazam, Ummu Sulaim, Hasil Wawancara dengan Peserta Didik Kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo, 11 Desember 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1
Hasil Nilai Pre Tes (Pra Siklus)

No	Nama Siswa	KKM	Skor Kriteria Penilaian					JumlahSkor	NilaiAkhir	Keterangan
			Pronunciation	Grammar	Vocabulary	Fluency	Comprehension			
1	A F R	75	1	2	3	2	3	11	55	TidakTuntas
2	A E A	75	4	1	2	2	1	10	50	TidakTuntas
3	A M R	75	3	2	4	4	4	17	85	**Tuntas**
4	A J P	75	1	2	3	2	2	10	50	TidakTuntas
5	A Z S	75	4	2	3	4	2	15	75	**Tuntas**
6	A A R	75	3	4	1	1	1	10	50	TidakTuntas
7	A F N S	75	3	2	3	1	2	11	55	TidakTuntas
8	A H	75	3	2	3	1	1	10	50	TidakTuntas
9	A A Z F	75	2	1	3	2	1	9	45	TidakTuntas
10	A C N	75	3	4	3	1	4	15	75	**Tuntas**
11	A R	75	3	1	3	3	3	13	65	TidakTuntas
12	B A C	75	3	4	4	4	1	16	80	**Tuntas**
13	C A P	75	3	3	2	3	4	15	75	**Tuntas**
14	I A A N	75	1	2	3	1	3	10	50	TidakTuntas
15	J R F	75	2	1	2	3	2	10	50	TidakTuntas
16	K I P D	75	1	3	2	1	2	9	45	TidakTuntas
17	K N P	75	2	3	1	2	1	9	45	TidakTuntas
18	K I	75	1	3	2	2	1	9	45	TidakTuntas
19	L L	75	3	1	4	4	4	16	80	**Tuntas**
20	M S I AK	75	2	2	3	2	1	10	50	TidakTuntas
21	M S A S	75	2	1	4	3	2	12	60	TidakTuntas
22	M A S P	75	4	2	4	4	2	16	80	**Tuntas**
23	M H S H	75	2	1	3	1	2	9	45	TidakTuntas
24	M R A S	75	1	2	3	3	3	12	60	TidakTuntas
25	M R S	75	2	1	2	1	2	8	40	TidakTuntas
26	N M D P	75	2	4	3	4	2	15	75	**Tuntas**
27	N M N F	75	2	1	1	4	1	9	45	TidakTuntas
28	N J	75	2	2	3	4	1	12	60	TidakTuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Nama Siswa	KKM	Skor Kriteria Penilaian					JumlahSkor	NilaiAkhir	Keterangan
			Pronunciation	Grammar	Vocabulary	Fluency	Comprehension			
29	R A V	75	2	1	2	1	4	10	50	TidakTuntas
30	R M A	75	3	1	2	2	2	10	50	TidakTuntas
31	R T A	75	1	2	3	1	1	8	40	TidakTuntas
32	S H	75	3	2	2	2	2	11	55	TidakTuntas
33	U S A Z	75	3	2	4	2	2	13	65	TidakTuntas
34	V N F	75	3	1	4	4	3	15	75	**Tuntas**
35	W K K S	75	3	2	4	4	2	15	75	**Tuntas**
36	Y M K	75	4	2	4	3	4	17	85	**Tuntas**

Berdasarkan hasil nilai *pre test* menunjukkanterdapat 11 peserta didik yang dapat dikatakan tuntas atau mencapai lebih dari KKM, sedangkan 25 peserta didik lainnya belum tuntas dari 36 jumlah peserta didik. Persentase ketuntasan keterampilan berbicara peserta didik mencapai 30,5% dengan rata-rata nilai kelas IV B sebesar 59,30. Rincian perhitungan hasil nilai *pre test* sebagai berikut:

a. Nilai rata – rata kelas IV B $= \frac{\Sigma^{x}}{N}$

$$= \frac{3135}{36}$$

$$= 59{,}30$$

b. Persentase ketuntasan keterampilan berbicara: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

$$= \frac{11}{36} \times 100\%$$

$$= 30{,}5\%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil pemaparan nilai *pre test* dapat disimpulkan bahwa tingkat keterampilan berbicara pada materi *do you have a pet* di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede masih tergolong rendah dan harus dilakukan tindakan untuk memperbaiki permasalahan tersebut. Tindakan lanjutan dalam pembelajaran yang lebih baik lagi diperlukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik, sehingga diharapkan penerapan media *snake and ladder game* dapat menjadikan solusi pembelajaran yang variatif dan meningkatkan motivasi untuk berbicara bahasa Inggris.

2. Siklus I

Pada siklus I ini memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Rincian proses tahapan kegiatan dalam siklus I sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Sebelum tindakan dilakukan kepada peserta didik, maka peneliti menyiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian yaitu menyusun dan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media *snake and ladder game* yang berisi materi *do you have a pet* beserta kartu soal dan jawaban, menyusun instrumen pengumpulan data seperti lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru, pedoman wawancara guru dan peserta didik sebelum dan sesudah tindakan dan mendesain instrumen penilaian non tes untuk mengukur keberhasilan keterampilan berbicara.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pertama, penyusunan RPP beserta instrumen penilaian dilengkapi terlebih dahulu, setelah itu menyiapkan media pembelajaran yaitu media *snake and ladder game* yang berisi materi *do you have a pet* beserta kartu soal dan jawaban, kemudian peneliti menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik.

Kedua, peneliti melanjutkan tahap validasi RPP dan instrumen lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik. Peneliti menemui validator yaitu bapak Machfud Bactiyar, M.Pd untuk memvalidasi berkas tersebut yang digunakan pada siklus I. Proses validasi berjalan lancar tanpa revisi dan mendapatkan komentar dari beliau siap untuk digunakan dalam siklus I.

Langkah selanjutnya yaitu peneliti menyiapkan lembar pedoman wawancara guru dan peserta didik sebelum dan sesudah tindakan peningkatan keterampilan berbicara menggunakan media pembelajaran. Lembar validasi dan pedoman wawancara dapat dilihat lebih rinci pada lampiran.

b. Tindakan *(Acting)*

Pada tahap ini, peneliti melakukan tindakan penelitian dengan memberikan materi *do you have a pet* menggunakan media *snake and ladder game.* Siklus I dilaksanakan hari Sabtu tanggal 23 Maret 2019 pukul 09.30-10.30 WIB pada jam pelajaran ketiga dan keempat yang beralokasi 60 menit (2x30 menit). Pelaksanaan siklus I sudah mendapatkan perizinan dari kepala MI Wachid Hasjim, ibu Dewi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Khusniyah, S.Pd dan guru mata pelajaran bahasa Inggris di kelas IV B, ibu Lilik Muzayanah, S.Pd. Peneliti dalam pelaksanaan siklus I bertindak sebagai guru, sedangkan guru bahasa Inggris bertindak sebagai observer penelitian tindakan kelas. Tindakan dalam pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup yang dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

Peneliti memulai kegiatan dengan menyiapkan peserta didik untuk menerima materi, kemudian guru mengucapkan salam dengan suara lantang yang direspon semangat oleh peserta didik. Guru menanyakan kabar menggunakan bahasa Inggris dan memberikan motivasi semangat kepada peserta didik. Sebelum pembelajaran dimulai, peserta didik berdoa bersama guru. Guru memberikan apersepsi dengan memberikan beberapa pertanyaan diantaranya "Apakah anak-anak suka kucing?", "Siapa yang memelihara kucing di rumah?", "Apakah anak-anak memelihara hewan kesayangan di rumah?". Peserta didik merespon pertanyaan guru dengan semangat, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Adapun kegiatan pendahuluan tersebut dapat dilihat pada gambar 4.1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.1
Kegiatan Pendahuluan

2) Kegiatan Inti

Guru melanjutkan kegiatan inti dengan memulai membagi 9 kelompok. Setiap kelompok beranggota 2-4 peserta didik. Guru menjelaskan prosedur dan peraturan menggunakan media *snake and ladder game,* kemudian membagikan media pembelajaran kepada setiap kelompok. Adapun kegiatan inti tersebut dapat dilihat pada gambar 4.2.

Gambar 4.2
Kegiatan Inti: guru menjelaskan prosedur dan peraturan pelaksanaan media *snake and ladder game*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peserta didik antusias memperhatikan intruksi guru dan mulai memainkan media permainan tersebut dengan semangat bersama kelompoknya. Guru mengamati peserta didik selama proses media *snake and ladder game* dimainkan. Guru memberikan arahan ketika peserta didik bertanya yang belum jelas. Peserta didik harus menjawab kartu persoalan ketika mendapatkan kotak "*you get gift*", sedangkan pemain yang lainnya mengambil kartu jawaban untuk memeriksa yang dijawab adalah benar atau salah. Peserta didik yang menjawab benar, maka mendapatkan hadiah maju tiga langkah kotak. Peserta yang menjawab salah, maka harus mundur tiga langkah kotak. Guru juga mengingatkan peserta didik untuk menjawab dan melafalkan kosakata menggunakan bahasa Inggris. Adapun kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 4.3.

Gambar 4.3
Kegiatan Inti: Guru memberikan arahan dan peserta didik memainkan media *snake and ladder game*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan pembelajaran menggunakan *snake and ladder game* materi *do you have a pet* untuk memudahkan peserta didik dengan memulai melafalkan *vocabulary* secara bergantian, selain itu peserta didik melatih *pronunciation* yang benar secara bertahap. Guru juga menilai *performance* peserta didik sesuai indikator pencapaian selama proses pembelajaran. Guru membatasi bermain menggunakan media *snake and ladder game* selama 25 menit. Ketika waktu sudah habis, maka guru memberikan intruksi untuk menghentikan permainan dan mengembalikan media ke meja guru.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan inti dilanjutkan kegiatan penutup yaitu melakukan tanya jawab kepada peserta didik tentang materi *do you have a pet.* Peserta didik secara bergantian maju ke depan untuk dites keterampilan berbicaranya dengan kriteria penilaian. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 4.4. Selesai menilai peserta didik secara individu, guru memberikan penguatan dan *feedback* kepada peserta didik. Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan motivasi semangat untuk selalu mencoba berbicara bahasa Inggris yang dimulai dari melafalkan kosakata yang mudah, kemudian guru mengucapkan salam dan peserta didik menjawab salam dengan semangat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.4
Kegiatan Penutup: guru menilai dan melakukan tanya jawab kepada peserta didik

Kegiatan pembelajaran tersebut mulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup sesuai dengan sistematika dalam RPP yang telah dirancang. Hasil peningkatan keterampilan berbicara materi *do you have a pet* menggunakan media *snake and ladder game* pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Nilai Siklus I

No	Nama Siswa	KKM	Skor Kriteria Penilaian					JumlahSkor	NilaiAkhir	Keterangan
			Pronunciation	Grammar	Vocabulary	Fluency	Comprehension			
1	A F R	75	4	3	3	3	4	17	85	**Tuntas**
2	A E A	75	2	3	3	3	2	13	65	TidakTuntas
3	A M R	75	4	3	4	4	4	19	95	**Tuntas**
4	A J P	75	2	2	2	3	4	13	65	TidakTuntas
5	A Z S	75	3	1	4	4	4	16	80	**Tuntas**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Nama Siswa	KKM	Skor Kriteria Penilaian					JumlahSkor	NilaiAkhir	Keterangan
			Pronunciation	Grammar	Vocabulary	Fluency	Comprehension			
6	A A R	75	3	3	3	3	3	15	75	**Tuntas**
7	A F N S	75	3	2	3	2	2	12	60	TidakTuntas
8	A H	75	3	1	2	1	4	11	55	TidakTuntas
9	A A Z F	75	3	3	4	4	3	17	85	**Tuntas**
10	A C N	75	3	2	4	4	4	17	85	**Tuntas**
11	A R	75	3	1	4	4	4	16	80	**Tuntas**
12	B A C	75	3	1	4	4	4	16	80	**Tuntas**
13	C A P	75	3	3	3	4	4	17	85	**Tuntas**
14	I A A N	75	3	1	3	3	3	13	65	TidakTuntas
15	J R F	75	4	1	4	3	4	16	80	**Tuntas**
16	K I P D	75	3	2	4	4	3	16	80	**Tuntas**
17	K N P	75	4	3	3	4	3	17	85	**Tuntas**
18	K I	75	3	2	3	1	4	13	65	TidakTuntas
19	L L	75	4	2	4	4	4	18	90	**Tuntas**
20	M S I A K	75	3	2	2	3	2	12	60	TidakTuntas
21	M S A S	75	3	2	2	4	4	15	75	**Tuntas**
22	M A S P	75	4	1	4	4	4	17	85	**Tuntas**
23	M H S H	75	3	2	4	2	3	14	70	TidakTuntas
24	M R A S	75	4	3	4	4	4	19	95	**Tuntas**
25	M R S	75	2	2	4	2	4	14	70	TidakTuntas
26	N M D P	75	3	1	4	4	4	16	80	**Tuntas**
27	N M N F	75	3	2	3	3	2	13	65	TidakTuntas
28	N J	75	4	3	3	3	3	16	80	**Tuntas**
29	R A V	75	4	1	2	3	2	12	60	TidakTuntas
30	R M A	75	2	1	2	4	4	13	65	TidakTuntas
31	R T A	75	3	2	3	2	2	12	60	TidakTuntas
32	S H	75	3	2	3	4	3	15	75	**Tuntas**
33	U S A Z	75	3	2	4	4	3	16	80	**Tuntas**
34	V N F	75	3	2	4	3	3	15	75	**Tuntas**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Nama Siswa	KKM	Skor Kriteria Penilaian					JumlahSkor	NilaiAkhir	Keterangan
			Pronunciation	Grammar	Vocabulary	Fluency	Comprehension			
35	W K K S	75	4	3	4	4	3	18	90	**Tuntas**
36	Y M K	75	4	3	4	4	4	19	95	**Tuntas**

Jumlah peserta didik : 36 peserta didik

Jumlah peserta didik yang tuntas : 23 peserta didik

Jumlah peserta didik yang belum tuntas : 13 peserta didik

Jumlah nilai peserta didik : 2740

Nilai Rata-rata Kelas $= \frac{\Sigma^{x}}{N}$

$= \frac{2740}{36}$

$= 76,11$

Persentase ketuntasan keterampilan berbicara:

$P = \frac{F}{N} \times 100\%$

$= \frac{23}{36} \times 100\%$

$= 63,8\%$

Berdasarkan hasil nilai siklus I dapat dikatakan bahwa penerapan media *snake and ladder game* materi *do you have a pet* menghasilkan peningkatan keterampilan berbicara dibandingan dengan pra siklus. Nilai rata-rata kelas diperoleh 76,11, sedangkan persentase ketuntasan keterampilan berbicara memperoleh hasil 63,8% yaitu sebanyak 23

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peserta didik dapat dikatakan tuntas dari 36 peserta didik. Hasil siklus I ini perlu dilakukan tindak lanjut karena masih belum mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan oleh sekolah.

c. Pengamatan (*Observing)*

Kegiatan dalam tahap observasi merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru, dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru bersamaan dengan kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh ibu Lilik Muzayanah, S.Pd, yang bertindak sebagai observer. Tahap pengamatan yang dilakukan ole observer adalah mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran, kemudian peneliti mencatat data terkait penerapan tindakan yang telah dirancang serta melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik. Proses pengamatan mengacu pada lembar penilaian observasi aktivitas guru dan peserta didik.

Tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan pengamatan dengan menilai hasil lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik yang dinilai oleh observer. Hasil pengamatan diperinci sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Data hasil observasi aktivitas guru diperoleh dari kinerja guru ketika melakukan tindakan pembelajaran yang dapat dilihat secara *detail* pada lampiran. Berdasarkan hasil penilaian observer bahwa guru mendapatkan skor 34 dari skor maksimal 40, sehingga nilai dari aktivitas guru adalah 85 dengan kriteria baik. Rincian perhitungan sesuai dengan rumus sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$S = \frac{R}{N} x\ 100$$

$$= \frac{34}{40} x\ 100$$

$$= 85$$

Berdasarkan penilaian dan saran dari observer bahwa kekurangan ketika proses pembelajaran berlangsung adalah guru belum maksimal dalam memberikan penguatan materi dan penguasaan kelas sehingga peserta didik masih ada yang tidak terkondisikan. Hal ini menjadi refleksi pada siklus II agar *performance* guru menjadi lebih baik lagi.

2) Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Peneliti melanjutkan melihat hasil observasi aktivitas peserta didik diperoleh dari kegiatan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung yang dapat dilihat secara *detail* pada lampiran 9. Berdasarkan hasil penilaian observer bahwa peserta didik mendapatkan skor 35 dari skor maksimal 40, sehingga nilai dari aktivitas peserta didik adalah 87,5 dengan kriteria baik. Rincian perhitungan sesuai dengan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} x\ 100$$

$$= \frac{35}{40} x\ 100$$

$$= 87{,}5$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Refleksi *(Reflecting)*

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dimulai dari pendahuluan, inti dan penutup pada siklus I sesuai dengan RPP yang telah dirancang. Penerapan pembelajaran menggunakan media *snake and ladder game* materi *do you have a pet* masih terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga dibutuhkan perbaikan pada siklus selanjutnya. Data hasil pelaksanaan siklus I memang mengalami peningkatan dibandingkan dengan pra siklus, namun masih belum maksimal atau menyeluruh. Peneliti bersama guru mata pelajaran bahasa Inggris melakukan kolaborasi dengan berdiskusi untuk perbaikan pembelajaran yang digunakan dalam siklus II. Adapun kekurangan pembelajaran yang ditemukan pada siklus I sebagai berikut:

1) Langkah kegiatan dalam RPP, masih terdapat kegiatan yang belum dilakukan yaitu melakukan tanya jawab dan menanyakan bagaimana perasaan peserta didik setelah melakukan permainan maka perlu ditindak lanjuti.
2) Penyampaian aturan permainan masih belum maksimal sehingga peserta didik menjadi ramai karena penguasaan kelas tergolong rendah.
3) Durasi waktu ketika mengetes keterampilan berbicara secara individu membutuhkan waktu yang lama, sehingga pembelajaran tidak sesuai alokasi waktu.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Peserta didik yang kurang aktif berbicara atau cenderung malu sehingga peserta didik lebih sering mengganggu teman lainnya.

Berdasarkan temuan-temuan kekurangan pembelajaran dalam siklus I maka peneliti melakukan tindak lanjut. Peneliti bersama guru melakukan kolaborasi rencana perbaikan yang telah didiskusikan untuk siklus II sebagai berikut:

1) Guru lebih memperhatikan dan memberikan tanya jawab, bagaimana perasaan dan pendapat peserta didik selama proses pembelajaran agar peserta didik merasa terpantau secara menyeluruh.
2) Guru harus mengatur pembagian alokasi waktu untuk kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Pembagian waktu pada kegiatan inti harus dipastikan misalnya kegiatan memulai permainan dibatasi selama 25 menit dan meneruskan kegiatan selanjutnya.
3) Guru lebih mengkonsep cara penyampaian peraturan permainan agar peserta didik faham dan memakan durasi yang cukup lama. Guru dapat memberikan peraga antar teman sebangku untuk mempraktikkan proses tanya jawab, sehingga peserta didik lainnya mengikuti yang dicontohkan temannya.
4) Guru lebih memperhatikan peserta didik, terutama peserta didik yang malu atau tingkat kecerdasan cenderung rendah dengan memberikan kesempatan maju ke depan untuk mengetes keterampilan berbicara. Guru dapat melakukan tanya jawab secara langsung atau *face to face* agar pembelajaran tepat waktu. Guru juga memberikan *drilling*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

method untuk memberikan motivasi dan semangat dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

3. Siklus II

Peneliti melanjutkan kegiatan pada siklus II, maka terlebih dahulu peneliti mendapatkan persetujuan dari guru mata pelajaran bahasa Inggris untuk menentukan waktu pelaksanaan siklus II. Tahapan kegiatan dalam siklus II sama dengan tahapan kegiatan siklus I yang berisi empat tahapan pokok diantaranya:

a. Perencanaan (*Planning)*

Tahap perencanaan ini, peneliti menyusun dan menyiapkan RPP, lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik yang sudah validasi oleh bapak Machfud Bachtiyar, M.Pd selaku validator. Proses validasi dan persiapan berkas yang digunakan pada siklus II memperhatikan hasil refleksi pada siklus I, sehingga perencanaan dibuat lebih matang dan lebih baik lagi. Lembar observasi aktivitas guru ditambahkan dua poin penilaian dengan tujuan untuk menambah kinerja dan *performance* guru yang lebih baik lagi.

Berbeda dengan RPP pada siklus I, perubahan dalam strategi pembelajaran dilakukan agar terlaksana secara maksimal. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling tanya jawab kepada teman sebangkunya sebagai *partner* dan pengoreksi jawaban, sehingga peserta didik diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Penguatan pembelajaran dari kegiatan penutup juga diberikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan *drilling* yang bertujuan untuk memotivasi peserta didik dan memberikan kontribusi pembelajaran yang dapat memperbaiki atau meningkatkan aspek kebahasaan baik dari *vocabulary, pronunciation, grammar, comprehension* atau *fluency.* Menurut Brown, kegiatan *drilling* dapat memberikan kesempatan untuk mendengarkan dan menirukan baik dari aspek fonologi ataupun gramatikal.[57]

b. Tindakan *(Acting)*

Tindak lanjut pelaksanaan siklus II sudah mendapatkan persetujuan dari kepala MI Wachid Hasjim. Waktu pelaksanaan pada siklus II yaitu pada hari Jumat tanggal 29 Maret 2019 pukul 10.00-11.00 WIB dengan alokasi waktu 60 menit (2x30 menit). Berbeda dengan siklus I yang dilaksanakan pada jam ketiga dan keempat, sedangkan siklus II dilaksanakan pada jam terakhir yaitu kelima dan keenam sehingga setelah itu pesrta didik langsung diperbolehkan pulang. Tindakan dalam pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup yang dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran pada siklus II telah tersusun dalam RPP sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I. Kegiatan pembelajaran dimulai ketika guru mengucapkan salam dan peserta didik menjawab dengan penuh semangat, meskipun pada jam akan pulang. Guru memberikan motivasi semangat dan menanyakan kabar peserta didik,

[57]Dewi Anggraini, Jurnal: "Chain Drill Technique in Teaching Speaking", *Vol. 3 No.1 April,* (Sukaraja:STKIP Nurul Huda, 2018).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"Good morning every body, how are you?", peserta didik menjawab, "I;m fine, and you?", kemudian guru menjawab "I'm fine too". Guru melanjutkan dengan memberikan apersepsi tentang hewan kesayangan di rumah, lalu guru menyampaikan tujuan pembelajaran seperti pada gambar 4.5.

Gambar 4.5
Kegiatan Pendahuluan: guru menyiapkan dan memberikan apersepsi kepada peserta didik

2) Kegiatan Inti

Guru menyampaikan inti materi yang sebelumnya diulas kembali. Peserta didik mengamati dan menyimak penjelasan guru, kemudian guru mulai membagi kelompok menjadi 9 terlebih dahulu. Guru memberikan kesempatan untuk berkelompok sesuai dengan keinginannya, namun guru tetap mengatur agar menjadi kelompok yang heterogen. Guru memberikan intruksi dan menjelaskan peraturan permainan setelah peserta didik telah menerima media *snake and*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ladder pada setiap kelompok. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 4.6.

Gambar 4.6
Kegiatan Inti: guru menjelaskan peraturan permainan

Peserta didik memulai permainan bersama kelompoknya. Mereka melangkahkan pion sesuai dengan jumlah dadu yang muncul. Peserta didik harus melafalkan *vocabulary* pada setiap kotak yang didapatkan, kemudian peserta didik harus menjawab soal ketika mendapatkan kotak yang berisi "*you get gift*", teman yang belum mendapatkan kotak tersebut harus mengambil kartu jwaban untuk memeriksa jawaban yang benar dari temannya. Jika peserta didik mendapatkan kotak bergambar ular, maka peserta didik harus turun ke kotak selanjutnya sambil melafalkan *vocabulary* yang terdapat pada kotak tersebut. Jika peserta didik mendapatkan kotak bergambar tangga, maka peserta didik harus naik ke kotak selanjutnya sambil melafalkan *vocabulary* yang terdapat pada kotak tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.7
Kegiatan Inti: peserta didik bermain bersama kelompok

Selama proses bermain guru berkeliling mengamati peserta didik dan memberikan arahan jika masih belum jelas. Peserta didik dapat bertanya kepada guru jika menemukan masalah dalam kelompoknya, sehingga guru harus mengawasi dan mengingatkan kepada peserta didik tentang peraturan permainan kembali seperti pada gambar 4.8.

Gambar 4.8
Kegiatan Inti: guru memberikan pengawasan dan arahan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru menghentikan permainan yang berlangsung selama 25 menit, kemudian guru mengintruksikan agar kembali ke tempat duduknya masing-masing. Kegiatan selanjutnya yaitu peserta didik melakukan tanya jawab kepada teman sebangkunya, yang sebelumnya guru membagikan lembar pertanyaan kepada setiap individu. Kegiatan berlangsung secara bergantian untuk bertanya secara lisan kepada teman sebangkunya. Peserta didik yang memberikan pertanyaan sekaligus memeriksa jawaban yang benar bertindak sebagai c*hecker,* sedangkan peserta didik yang menjawab pertanyaan bertindak sebagai *partner*.

Guru terlebih dahulu memberikan simulasi kepada peserta didik. Guru memanggil perwakilan dua peserta didik maju ke depan untuk saling bertukar tugas sebagai *partner* atau *checker.* Peserta didik yang masih malu dan cenderung memiliki kecerdasan rendah, maka guru memantau secara langsung di depan, sehingga memudahkan peserta didik lainnya. Kegiatan tersebut seperti pada gambar 4.9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.9
Kegiatan Inti: guru memberikan pengawasan dan arahan

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan ini dilanjutkan dengan melakukan metode *drilling,* yaitu guru memberikan intruksi "Repeat after me!", peserta didik menjawab "Okay Miss!", "Giraffe", peserta didik menirukan dan melafalkan dengan semangat, "Giraffe". Kegiatan tersebut adalah mendengarkan *vocabulary* dan *pronunciation* dari guru, kemudian ditirukan kembali oleh peserta didik secara bersama-sama, hal ini bertujuan untuk melatih kembali kemampuan *pronunciation* yang tepatdan peserta didik dapat menghafalkan *vocabulary* secara bersamaan seperti pada gambar 4.10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.10
Kegiatan Penutup: guru memberikan *drilling*

Kegiatan setelah *drilling* adalah guru memberikan evaluasi dengan mengetes dan menilai keterampilan berbicara peserta didik dengan memberikan satu pertanyaan kepada masing-masing individu. Peserta didik harus menjawab dengan cepat dan benar sehingga mendapatkan penilaian kriteria *fluency* serta *comprehension* yang baik. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 4.11.

Guru melanjutkan memberikan penguatan materi, kemudian bersama dengan peserta didik guru menyimpulkan materi *do you have a pet.* Langkah kegiatan selanjutnya yaitu guru memberikan motivasi semangat dan menanyakan perasaan kegiatan belajar kepada peserta didik, kemudian ketua kelas memimpin doa selesai belajar. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.11
Kegiatan Penutup: guru memberikan evaluasi

Kegiatan pembelajaran tersebut dimulai dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup sesuai dengan sistematika RPP yang telah dirancang. Berdasarkan kegiatan pembelajaran pada siklus II, maka diperoleh hasil peningkatan keterampilan berbicara materi *do you have a pet* menggunakan media *snake and ladder game* di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Nilai Siklus II

No.	Nama Siswa	KKM	Skor Kriteria Penilaian					JumlahSkor	Nilai Akhir	Keterangan
			Pronunciation	Grammar	Vocabulary	Fluency	Comprehension			
1	A F R	75	3	4	4	4	4	19	95	**Tuntas**
2	A E A	75	2	3	4	3	2	14	70	TidakTuntas
3	A M R	75	4	4	4	4	4	20	100	**Tuntas**
4	A J P	75	3	2	3	3	3	14	70	TidakTuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Nama Siswa	KKM	Skor Kriteria Penilaian					JumlahSkor	Nilai Akhir	Keterangan
			Pronunciation	Grammar	Vocabulary	Fluency	Comprehension			
5	A Z S	75	4	4	4	4	4	20	100	**Tuntas**
6	A A R	75	3	3	4	4	3	17	85	**Tuntas**
7	A F N S	75	3	2	3	4	4	16	80	**Tuntas**
8	A H	75	3	4	3	3	4	17	85	**Tuntas**
9	A A Z F	75	4	4	4	4	4	20	100	**Tuntas**
10	A C N	75	4	4	4	4	4	20	100	**Tuntas**
11	A R	75	3	4	3	4	4	18	90	**Tuntas**
12	B A C	75	4	2	4	4	3	17	85	**Tuntas**
13	C A P	75	4	3	4	4	4	19	95	**Tuntas**
14	I A A N	75	3	4	4	4	4	19	95	**Tuntas**
15	J R F	75	3	4	4	4	4	19	95	**Tuntas**
16	K I P D	75	4	2	4	4	4	18	90	**Tuntas**
17	K N P	75	4	2	4	4	4	18	90	**Tuntas**
18	K I	75	3	2	2	4	3	14	70	TidakTuntas
19	L L	75	4	4	4	4	4	20	100	**Tuntas**
20	M S I A K	75	3	3	2	2	3	13	65	TidakTuntas
21	M S A S	75	4	4	4	4	4	20	100	**Tuntas**
22	M A S P	75	3	4	4	4	4	19	95	**Tuntas**
23	M H S H	75	4	3	4	4	4	19	95	**Tuntas**
24	M R A S	75	4	4	4	4	4	20	100	**Tuntas**
25	M R S	75	4	3	4	4	4	19	95	**Tuntas**
26	N M D P	75	4	3	4	4	4	19	95	**Tuntas**
27	N M N F	75	2	2	3	3	4	14	70	TidakTuntas
28	N J	75	4	3	4	3	4	18	90	**Tuntas**
29	R A V	75	3	2	3	3	2	13	65	TidakTuntas
30	R M A	75	3	3	4	3	4	17	85	**Tuntas**
31	R T A	75	3	2	3	3	4	15	75	**Tuntas**
32	S H	75	3	2	4	4	4	17	85	**Tuntas**
33	U S A Z	75	3	4	4	4	4	19	95	**Tuntas**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Nama Siswa	KKM	Skor Kriteria Penilaian					JumlahSkor	Nilai Akhir	Keterangan
			Pronunciation	Grammar	Vocabulary	Fluency	Comprehension			
34	V N F	75	3	4	4	1	4	16	80	**Tuntas**
35	W K K S	75	4	4	4	4	4	20	100	**Tuntas**
36	Y M K	75	4	4	4	4	4	20	100	**Tuntas**

Jumlah peserta didik : 36 peserta didik

Jumlah peserta didik yang tuntas : 30 peserta didik

Jumlah peserta didik yang belum tuntas : 6 peserta didik

Jumlah nilai peserta didik : 3185

Nilai Rata-rata Kelas $= \frac{\Sigma^{x}}{N}$

$= \frac{3185}{36}$

$= 88,47$

Persentase ketuntasan keterampilan berbicara:

$P = \frac{F}{N} \times 100\%$

$= \frac{30}{36} \times 100\%$

$= 83,3\%$

Berdasarkan hasil nilai siklus II dapat dikatakan bahwa penerapan media *snake and ladder game* materi *do you have a pet* menghasilkan peningkatan keterampilan berbicara dibandingan dengan siklus I. Nilai rata-rata kelas diperoleh 88,47, sedangkan persentase

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ketuntasan keterampilan berbicara memperoleh hasil 83,3% yaitu sebanyak 30 peserta didik yang tuntas dari 36 peserta didik. Hasil siklus II ini tidak perlu dilakukan tindak lanjut karena sudah mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan oleh sekolah, sehingga penelitian berakhir.

c. Pengamatan (*Observing)*

Pada tahap observasi ini, proses kegiatannya sama dengan di siklus II. Tahap observasi tersebut yaitu kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru, peneliti bertindak sebagai guru bersamaan dengan kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh ibu Lilik Muzayanah, S.Pd, yang bertindak sebagai observer. Lembar penilaian kegiatan observasi akivitas guru dan peserta didik sudah divalidasi oleh validator yaitu bapak Machfud Bachtiyar, M.Pd pada tanggal 27 Maret 2019.

Tahap pengamatan yang dilakukan oleh observer adalah mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran yang mengacu pada lembar penilaian observasi aktivitas guru dan peserta didik, kemudian peneliti mencatat data terkait penerapan tindakan yang telah dirancang serta melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik.. Tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan pengamatan dengan menilai hasil lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik yang dinilai oleh observer. Hasil pengamatan diperinci sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Data hasil observasi aktivitas guru diperoleh dari kinerja guru ketika melakukan tindakan pembelajaran yang dapat dilihat secara *detail* pada lampiran 10. Berdasarkan hasil penilaian observer bahwa guru mendapatkan skor 43 dari skor maksimal 48, sehingga nilai dari aktivitas guru adalah 89,5 dengan kriteria baik. Rincian perhitungan sesuai dengan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} x\ 100$$

$$= \frac{43}{48} x\ 100$$

$$= 89{,}5$$

Berdasarkan hasil penilaian dari observer bahwa guru memaksimal dan memperbaiki kekurangan selama pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik dapat dikondisikan dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias dan penuh semangat. Hal ini dikarenakan guru memperhatikan hasil refleksi siklus I agar *performance* guru menjadi lebih baik lagi, maka dapat disimpulkan aktivitas guru berhasil pada siklus II.

2) Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Peneliti melanjutkan melihat hasil observasi aktivitas peserta didik diperoleh dari kegiatan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung yang dapat dilihat secara *detail* pada lampiran 10. Berdasarkan hasil penilaian observer bahwa peserta didik mendapatkan skor 37 dari skor maksimal 40, sehingga nilai dari aktivitas peserta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didik adalah 92,5 dengan kriteria sangat baik. Melihat hasil tersebut dapat dikatakan bahwa peserta didik sangat antusias dan *enjoy* selama proses pembelajaran karena mendapatkan pengalaman belajar yang baru. Rincian perhitungan sesuai dengan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} x\ 100$$

$$= \frac{37}{40} x\ 100$$

$$= 92,5$$

d. Refleksi *(Reflecting)*

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dimulai dari pendahuluan, inti dan penutup pada siklus II sesuai RPP yang telah dirancang. Kendala dan kekurangan dalam penerapan pembelajaran menggunakan media *snake and ladder game* materi *do you have a pet* disiklus I dapat diselesaikan dan diperbaiki dengan baik pada pelaksanaan siklus II. Hal ini dibuktikan hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik mendapatkan nilai di atas kriteria indikator kinerja.

Hasil nilai ketuntasan keterampilan berbicara peserta didik juga melampaui KKM 75, sehingga persentase ketuntasan keterampilan berbicara sebesar 83,3% atau sebanyak 30 peserta didik yang tuntas dari 36 peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan. Hal ini terlihat bahwa lebih banyak peserta didik yang percaya diri untuk menjawab pertanyaan secara lisan menggunakan bahasa Inggris dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Peserta didik juga termotivasi dan semangat mengikuti pembelajaran karena adanya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tantangan dalam permainan serta *reward* yang mereka dapatkan, maka peneliti memutuskan untuk tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya.

B. Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dapat dikatakan mengalami suatu peningkatan. Peningkatan dalam penelitian ini yaitu aktivitas guru, aktivitas peserta didik dan keterampilan berbicara materi *do you have a pet.* Keterampilan berbicara menunjukkan peningkatan setelah penerapan pembelajaran menggunakan media *snake and ladder game.* Adapun proses penerapan dan peningkatan keterampilan berbicara terperinci sebagai berikut:

1. Penerapan Media *Snake And Ladder Game Game* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Materi *Do You Have A Pet* Di Kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo

a. Pelaksanaan Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru yang telah dilaksanakan pada siklus I dan II mendapatkan nilai kriteria baik, namun pelaksanaan pada siklus I masih mengalami kendala dan guru kurang dalam pengondisian atau penguasaan kelas. Pelaksanaan observassi aktivitas guru pada siklus I memperoleh hasil sebesar 85, kemudian mengalami peningkatan pada pelaksanaan siklus II yaitu memperoleh hasil sebesar 89,5. Hasil nilai yang meningkat pada siklus II karena upaya guru secara maksimal untuk memperbaiki kendala dan kekurangan dalam pembelajaran dari hasil refleksi siklus I.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penerapan guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara materi *do you have a pet* menggunakan media *snake and ladder game* pada siklus II, diantaranya guru memperbaiki dalam mengalokasikan waktu agar pembelajaran dapat terlaksana sesuai rencana alokasi waktu, guru lebih memperhatikan karakteristik peserta didik yang berbeda yaitu penanganan peserta didik yang cenderung malu dan rendah dalam intelegensi, maka guru harus mempermudah dengan memantau secara langsung di depan. Hal ini bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran baik peserta didik yang bermasalah atau peserta didik yang lainnya. Guru juga harus memantau hasil pembelajaran peserta didik apakah sudah berhasil dicapai sesuai tujuan pembelajaran. Hal ini dapat menjadi tolak ukur memberikan umpan balik kepada peserta didik untuk meningkatkan proses belajar mengajar selanjutnya, sehingga memperoleh hasil yang optimal.[58]

Perbaikan lainnya yang dilakukan guru yaitu lebih memperhatikan pendapat, perasaan atau memberikan tanya jawab kepada peserta didik selama pembelajaran berlangsung, guru lebih dinamis dalam menjelaskan atau mengarahkan selama permainan, sehingga pengondisian dan penguasaan kelas terlaksana lebih baik dari sebelumnya. Guru dalam memberikan penguatan pembelajaran dari kegiatan penutup juga diberikan kegiatan *drilling* yang bertujuan untuk memotivasi peserta didik dan memberikan kontribusi pembelajaran yang

[58]Rusman, *Model-model pembelajaran*..., 65.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat memperbaiki atau meningkatkan aspek kebahasaan baik dari *vocabulary, pronunciation, grammar, comprehension* atau *fluency.* Menurut Brown, kegiatan *drilling* dapat memberikan kesempatan untuk mendengarkan dan menirukan baik dari aspek fonologi ataupun gramatikal.[59]Perbandingan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan II dapat dilihat pada diagram 4.1.

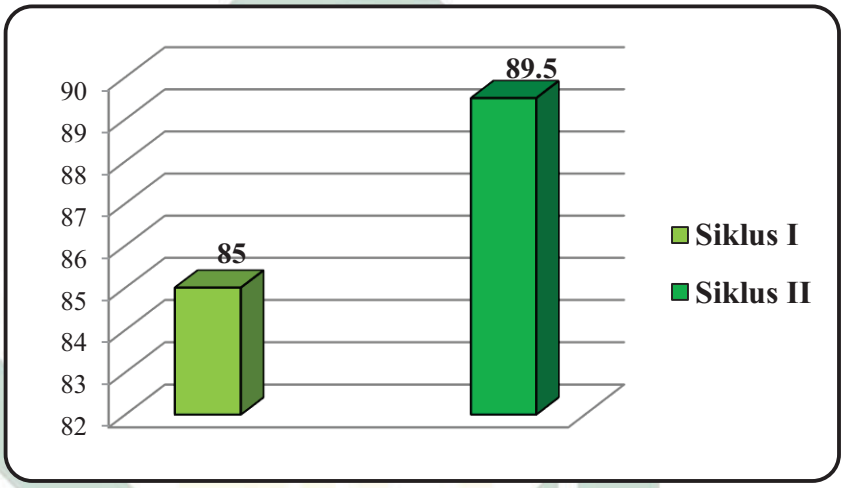


Diagram 4.1
Hasil Observasi Aktivitas Guru

b. Pelaksanaan Observasi Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi aktivitas peserta didik dalam penerapan media *snake and ladder game* di siklus I memperoleh hasil 87.5 dengan kriteria baik, namun dapat dikatakan bahwa pembelajaran masih belum maksimal karena peserta didik sebagian besar ada yang belum mengerti alur dan aturan permainan dengan baik. Peserta didik juga masih belum dapat tertib, sehingga peserta didik tidak dapat

[59]Dewi Anggraini, Jurnal: "Chain Drill Technique in Teaching Speaking", *Vol. 3 No.1 April,* (Sukaraja:STKIP Nurul Huda, 2018).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikondisikan dan ramai sendiri. Perbaikan guru dari refleksi siklus I pada siklus II memperoleh hasil yang tinggi yaitu sebesar 92,5.

Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran secara aktif, percaya diri ketika menjawab pertanyaan secara lisan menggunakan bahasa Inggris dan antusias mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat adalah hasil upaya perbaikan guru dalam meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan media *snake and ladder game* materi *do you have a pet* di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo.Hal ini dibuktikan ketika peneliti melakukan wawancara kepada salah satu peserta didik setelah tindakan.

Peserta didik mengatakan senang dan antusias belajar ketika bermain dan berani menjawab pertanyaan yang diberikan peserta didik lainnya secara lisan selama proses bermain serta peserta didik dapat menghafal *vocabulary* pada materi *do you have a pet.*[60]Andang Ismail mengatakan bahwa permainan edukatif dapat merangsang perkembangan daya pikir, daya cipta dan kemampuan bahasa untuk berkomunikasi bersama temannya, sehingga interaksi tersebut mengajarkan peserta didik untuk merespon, memberi dan menerima pendapat atau ide.[61]Adapun hasil observasi aktivitas peserta didik dapat dilihat pada diagram 4.2.

---

[60]Rashif, Wardah, Vivi, HasilWawancaradenganPesertaDidik SetelahTimdakan di Kelas IV B MI WachidHasjimSedatigedeSidoarjo, 29 Maret 2019..

[61]Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif,* (Yogyakarta: Pilar Media), 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

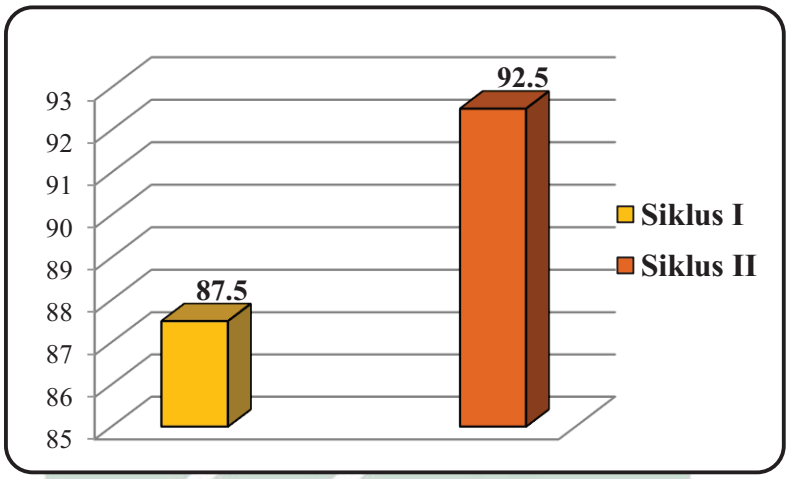


Diagram 4.2
Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

3. Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media *Snake And Ladder Game* Materi *Do You Have A Pet* Di Kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo

Keterampilan berbicara pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan 19,5% dibandingkan pra siklus sebelum menerapkan media *snake and ladder game* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada materi *do you have a pet.* Hasil pra siklus sebesar 30,5% atau hanya 11 peserta didik yang dapat dikatakan tuntas dan sisanya sebesar 69,5 atau sebanyak 25 peserta didik yang belum tuntas, maka jauh dari kategori indikator pencapaian yang harus mencapai minimal 75%.

Upaya pembelajaran untuk memperbaiki keterampilan berbicara bahasa Inggris diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Penerapan media *snake and ladder game* dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya persentase ketuntasan keterampilan berbicara pada siklus I yaitu sebesar 63,8% atau sebanyak 23 peserta didik yang tuntas dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sisanya 13 peserta didik yang belum tuntas, sehingga perlu dilakukan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II yang mengalami peningkatan persentase ketuntasan keterampilan berbicara sebesar 83,3% atau 30 peserta didik yang tuntas dan sisanya 6 peserta didik yang belum tuntas.

Aliktah Hasnah Safitri dalam penelitiannya diperoleh data bahwa nilai rata-rata keterampilan menyimak sebelum tindakan persentase ketuntasan hanya 8%. Nilai rata-rata siklus I persentase ketuntasan 48%, dan siklus II persentase ketuntasan 84%.[62]Persamaan peneliti dengan penelitian Aliktah Hasnah Safitri yaitu memiliki kesamaan pada variabel proses yang menggunakan media *snake and ladder game.* Penggunaan media tersebut juga sudah dimodifikasi sesuai materi pembelajaran. Hasil persentase keterampilan berbicara memiliki persamaan yaitu meningkat hampir 84%, sedangkan perbedaannya penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Aliktah Hasnah Safitri telah menyesuaikan materi cerita wayang dengan menggunakan kartu persoalan dan jawaban. Peneliti mempunyai inisiatif untuk memodifikasi ide media tersebut dari penelitian sebelumnya.

PenelitiAgus Suganda, dkk dalam penelitiannya bahwa peserta didik mengalami peningkatan menggunakan media *snake and ladder game* karena media tersebut sudah dimodifikasi dengan gambar yang disesuaikan materi pembelajaran, kemudian Agus Suganda, dkk menggunakan kotak

[62]Alikta Hasnah Safitri, Skripsi: *"Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Wayang Purwa Lakon Gathutkaca Lair pada Siswa Kelas IV Mu'adz SD Al-Azhar Syifa Budi",* (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2016).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perintah yang berisi mendeskripsikan sesuatu, benda, orang yang disertai gambar. Hal ini dapat memotivasi peserta didik terlibat dalam percakapan bersama teman sekelompoknya menggunakan media *snake and ladder game.*[63]

Hasil peningakatan persentase keterampilan berbicara peserta didik menggunakan media *snake and ladder game* memiliki variabel yang sama dengan penelitian. Penggunaan media *snake and ladder game* yang dimodifikasi oleh peneliti memudahkan peserta didik dalam menyimak cerita. Keterampilan berbicara menggunakan media *snake and ladder game* mengalami peningkatan karena upaya guru memaksimal pembelajaran. Metode *drilling* dan kegiatan *pair check* setelah peserta didik bermain menggunakan media *snake and ladder game* dapat memeberikan penguatan belajar dan pengalaman yang baru.

Hasil wawancara dengan guru kolaboratif ibu Lilik mengatakan bahwa peningkatan antusias belajar peserta didik ketika bermain tinggi disertai peserta didik yang mulai berani aktif ketika pembelajaran, selain itu upaya guru dalam proses kegiatan pembelajaran seperti penguatan dan pemberian umpan balik kepada peserta didik dapat memberikan suasana belajar yang baru.[64] Peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif dan penuh semangat. Hasil wawancara kepada peserta didik

---

[63]Agus Suganda, dkk. Jurnal "*Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Siswa Dalam Bahasa Inggris Melalui Permainan Snake And Ladder Di Kelas VII-A Smp Negeri 1 Cimahi".* (Bandung: UPI Bandung).

[64]Lilik Muzayanah, Hasil Wawancara dengan GuruMata Pelajaran Bahasa Inggris Setelah Tindakan di Kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo, 29 Maret 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengatakan bahwa peserta didik senang ketika bermain dan memiliki keberanian untuk menjawab soal secara lisan.[65] Peserta didik harus menyelesaikan tantangan diantaranya dapat menyelesaikan persoalan yang terdapat dalam media *snake and ladder game* seperti melafalkan *pronunciation,* menghafalkan *vocabulary,* menjawab pertanyaan untuk menerjemahkan kalimat secara lisan.

Peserta didik yang mendapatkan hasil nilai yang meningkat tinggi disebabkan beberapa faktor diantaranya peneliti mengubah kelompok bermain secara heterogen dan mengawasi proses permainan berlangsung, sehingga peserta didik saling termotivasi dengan berbagai karakter temannya. Teman yang aktif memberikan semangat kepada teman yang masih belum memliki keberanian menjawab. Faktor lainnya yaitu motivasi dari teman-teman yang memberikan pertanyaan dan teman yang menjawab dengan benar, menjadi semangat tersendiri untuk dapat memenangkan permainan tersebut. Keberanian dan memiliki kepercayaan diri akan semakin tumbuh pada sikap mental peserta didik jika pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media atau model pembelajaran yang atraktif dan interaktif.

[65]Rashif, Vivi, Wardah, Hasil Wawancara dengan Peserta Didik Setelah Tindakan di Kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo, 29 Maret 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan hasil pemaparan yang dijabarkan di atas, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan keterampilan berbicara terutama pada materi *do you have a pet* di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo setelah diterapkannya media *snake and ladder game.* Analisis hasil data dari pra siklus, siklus I dan II menghasilkan persentase ketuntasan keterampilan berbicara yang dapat dilihat pada diagram 4.3

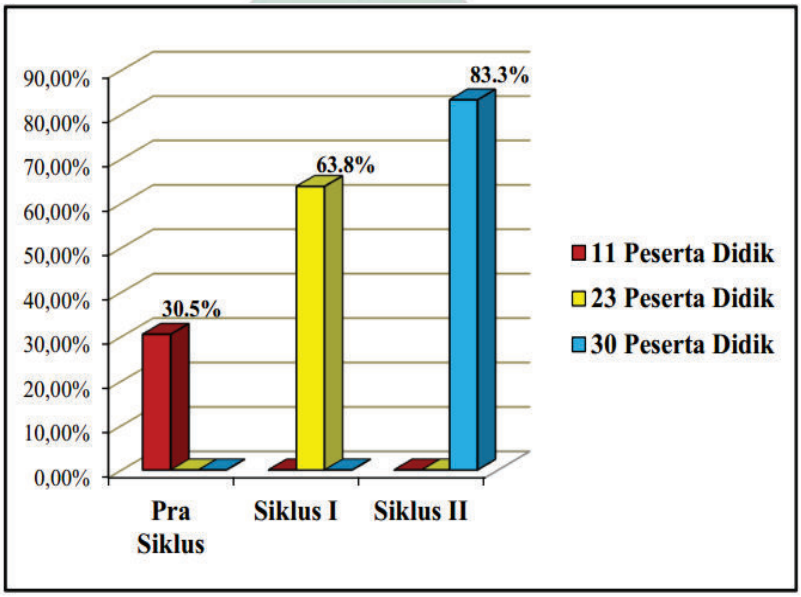


Diagram 4.3
Persentase Ketuntasan Keterampilan Berbicara

Tindakan yang dilakukan peneliti pada siklus I dan II, maka pencapaian keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan berbicara pada materi *do you have a pet* menggunakan media *snake and ladder game* di kelas IV B MI Wachid Hasjim dapat disimpulkan indikator kinerjanya sebagai berikut:

a. Skor hasil observasi aktivitas guru adalah 89,5

b. Skor hasil observasi aktivitas peserta didik adalah 92,5

c. Nilai akhir peserta didik yang memperoleh KKM 75 mencapai 83,3%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Merujuk dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan peneliti menggunakan media *snake and ladder game* pada materi *do you have a pet* di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo telah berhasil dilakukan. Hasil penelitian pada siklus II telah memenuhi indikator kinerja keterampilan berbicara. Ringkasan hasil penelitian dari siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4
Peningkatan Hasil Penelitian Di MI Wachid Hasjim

No.	Aspek Yang Diukur	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Observasi Aktivitas Guru	85	89,5	4,5
2	Observasi Aktivitas Peserta Didik	87,5	92,5	5
3	Persentase Ketuntasan Keterampilan Berbicara	63,8 %	83,3%	19,5%
4	Jumlah Peserta Didik Yang Tuntas	23 dari 36	30 dari 36	7 Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pemaparan penerapan media *snake and ladder game* materi *do you have a pet* di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo bahwa mengalami peningkatan baik pada siklus I atau siklus II. Penerapan media pembelajaran inidapat dikatakan berhasil untuk meningkatkan keterampilan berbicara, sehingga media *snake and ladder game* dapat digunakan guru sebagai salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis hasil pembahasan dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama dua siklus, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media *snake and ladder game* untuk meningkatkan keterampilan berbicara materi *do you have a pet* di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo terlaksana dengan dipadukan aktivitas guru secara optimal. Hal ini dibuktikan dengan data hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik. Peneliti memperoleh hasil data pada siklus I dari observasi aktivitas guru adalah 85 (Baik) meningkat pada siklus II sebesar 89,5 (Baik), sedangkan hasil pada siklus I dari observasi aktivitas peserta didik adalah 87,5 (Baik) meningkat pada siklus II sebesar 92,5 (Sangat Baik).
2. Peningkatan keterampilan berbicara menggunakan media *snake and ladder game* materi *do you have a pet* di kelas IV B MI Wachid Hasjim Sedatigede Sidoarjo mendapatkan hasil yang baik. Hal ini dibuktikan dengan data hasil nilai dimulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Nilai persentase pra siklus keterampilan berbicara sebesar 30,5% (Kurang) atau sebanyak 11 peserta didik yang tuntas. Hasil nilai persentase pada siklus I mencapai 63,8% (Cukup) atau 23 peserta didik yang tuntas, kemudian hasil siklus II meningkat mencapai 83,3% (Baik) atau 30 peserta didik yang tuntas dari 36 siswa. Hasil siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 19,5 %.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti bahwa media *snake and ladder game* dapat meningkatkan keterampilan berbicara materi *do you have a pet,* maka dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru sebaiknya menerapkan media yang variatif guna memfasilitasi peserta didik agar antusias belajar berkembang, sehingga peserta didik merasa senang dan tidak bosan selama pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya penelitian ini dijadikan referensi dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris menggunakan media *snake and ladder game*, maka peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang baru.
3. Penerapan media ini perlu pendampingan, pengawasan dan *management* waktu yang baik, sehingga pembelajaran tepat sasaran dan terstruktur. Jika kelas berjumlah besar, maka perlu disesuaikan jumlah media dan pembagian kelompoknya. Langkah-langkah pembelajaran variatif menggunakan media ini, sebaiknya disesuaikan dengan materi pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran menggunakan media *snake and ladder game.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Buku

Arsjad, Maidar G. dan Mukti. 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia.* Jakarta: Penerbit Erlangga.

Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa.

Davis, Roy Watson. 2011. *Strategi Pengajaran Kreatif.* Jakarta: Esensi Erlangga Group.

Husna, A. M. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban.* Yogyakarta: Penerbit Andi.

Kurjum, Mohammad. 2011. *Model Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di IAIN Sunan Ampel Surabaya*. Surabaya: IAIN Press.

Ismail, Andang. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif.* Yogyakarta: Pilar Media.

Maolani, Rukaesih A. dan Ucu Cahyana. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Rajawali Pers.

Mulyaningsih, Anita dan Eulis Inaladiyawati. Tanpa Tahun. *English Quantum*. Tanpa Kota Penerbit: CV. Abdi Pustaka.

Mulyaningsih, Anita dan Eulis Inaladiyawati. Tanpa Tahun. *English Quantum A fun and Easy English Book (Character Building for Grade 4 of Elementary School).* Tanpa Kota Penerbit: CV. Abdi Pustaka.

Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru).* Jakarta: Gaung Persada Press.

MSDict. 2005. *Cambridge Advanced Learner's Dictionary 2nd Edition.* Cambridge: Cambridge University Press.

Nadlir, M. 2014. *Seminar Pendidikan*. Surabaya: UINSA Press.

Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra,* Yogyakarta: BPFE.

Oxford University Press. 2011. *Oxford Learner's Pocket Dictionary Fourth Edition*. Oxford: Oxford University Press.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Redman, Stuart. 2001. *English Vocabulary in Use (Pre-Intermediate and Intermediate).* England: Cambridge University Press.

Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah.* Jogjakarta: Flash Books.

Rimm, Sylvia. 2003. *Mendidik dan Menerapkan Disiplin Pada Anak Prasekolah.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Riri. 2016. *Snake and Ladder Belajar Bahasa Inggris Sambil Bermain Ular Tangga.* Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.

Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Rusydiyah, Evi Fatimatur. 2014. *Media Pembelajaran (Implementasi untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah).* Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.

Sadiman, Arief S. dkk, 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Subhan, Fauti. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas.* Sidoarjo: Qisthos Digital Press.

Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya).* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sukardi, M. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM,*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar.* Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Tamwifi, Irfan. 2014. *Metode Penelitian.* Surabaya: UINSA Press.

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Uno, Hamzah B. dan Satria Koni. 2012. *Assesment Pembelajaran.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Usman, M. Basyiruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Ciputat Pers.

B. Sumber dari Artikel, Jurnal dan Skripsi

Azzahroh, Rizky Amalia. 2015. *The Effectiveness of Using Board Games Towards Students' Speaking Skill*. Skripsi, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

Khayatun, Amiroh Nur. 2013. *Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 3 Purworejo*. Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Kusumawati, Septina. 2011. *Peningkatan Hasil Pembelajaran IPA melalui Permainan Snake And Ladder Pada Siswa Kelas IVA Di SDN Tawang Mas 01 Kota Semarang.* Skripsi, Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Rofi'ah, Siti. 2018. *Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Model Permainan Snake and Ladder Materi Descriptive Text pada Siswa Kelas VIII MTs NU Slorok Kabupaten Blitar*. Skripsi, Blitar: Universitas Nahdlatul Ulama Blitar.

Safitri, Alikta Hasnah. 2016. *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Wayang Purwa Lakon Gathutkaca Lair pada Siswa Kelas IV Mu'adz SD Al-Azhar Syifa Budi.* Skripsi, Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id