

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan selama satu bulan, terhitung dari 2 November 2016 sampai 25 November 2016. Intervensi berupa metode pembelajaran diberikan dengan tujuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar di SD Virgo Maria 1 Ambarwa.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru pada tanggal 10 Maret 2016, diketahui bahwa hasil dari ulangan harian bulan Oktober dalam satu kelas yang berjumlah 24 siswa terdapat 17 siswa tidak tuntas KKM (nilai KKM 70). Dengan demikian guru harus membantu menaikkan nilai dengan program remedial. Selain hal tersebut diperoleh pula hasil bahwa siswa kurang aktif di kelas, baik menjawab maupun bertanya kepada guru.

Penelitian dilakukan sesuai dengan rancangan penelitian yang telah dibuat. Diawali dengan pemberian *pretest* terhadap kedua kelompok metode belajar tanpa memberikan materi apapun tentang sub tema yang akan dibahas kepada siswa. Baik dalam metode ceramah maupun dalam metode permainan ular tangga, yang menjadi pengendali kelas atau sebagai kontrolnya adalah guru bahasa Inggris (antara ke dua kelas sama).

Dalam penelitian ini, tema yang diberikan kepada siswa adalah tema *Part of Body*. *Part of Body* merupakan tema yang diberikan kepada siswa pada bulan November 2016 berdasarkan Rancangan Program Pembelajaran (RPP) yang menjadi pedoman pengajaran guru pendamping Bahasa Inggris, dengan acuan silabus pembelajaran 2015/2016. Dengan kondisi kelas yang homogen maka kedua kelas tersebut tidak memiliki hambatan untuk diberikan perlakuan secara random sederhana.

Pretest dilakukan dengan menuliskan jawaban pada garis jawaban yang telah disediakan. Siswa menghadapi sebuah gambar orang yang kemudian pada setia bagian anggota tubuhnya ditarik oleh anak panah menuju garis jawaban yaitu tempat siswa menuliskan jawabannya. *Pretest* seperti ini dilakukan di kedua kelompok yang akan diberikan perlakuan, baik metode ceramah maupun metode

permainan ular tangga. Sehingga dalam hal ini hasil belajar kosakata bahasa Inggris diukur melalui ketrampilan menulis (*writing*).

Metode belajar diberikan kepada masing-masing kelas dengan pembagian secara random sederhana, yakni sebagai berikut: kelas A mendapatkan metode ceramah, sedangkan kelas B mendapatkan metode permainan ular tangga. Masing-masing metode belajar diberikan dalam waktu satu bulan sesuai dengan rancangan pembelajaran harian yang dibuat oleh guru, yakni satu minggu satu kali ketika jam pelajaran Bahasa Inggris dengan satu sesi pembelajaran selama 40 menit.

Selanjutnya siswa dari kedua kelas baik kelas IIIA maupun kelas IIIB, setelah diberikan intervensi berupa metode pembelajaran selama satu bulan sebanyak empat kali, yakni satu kali dalam satu minggu diminta untuk mengerjakan *posttest*. Soal *posttest* yang diberikan kepada siswa IIIA dan IIIB adalah model soal yang sama persis dengan soal *pretest*.

Hasil Belajar Kosakata Bahasa Inggris

Secara keseluruhan, hasil perhitungan selama kedua kelompok menjalani intervensi yang diberikan sebanyak empat kali selama satu bulan menunjukkan bahwa ada perubahan hasil belajar kosakata bahasa Inggris pada siswa di masing-masing kelompok tersebut.

Pada intervensi yang ketiga kelompok ceramah belum mengalami perubahan kondisi kelas, tetap sama dengan intervensi-intervensi sebelumnya, siswa yang aktif menjawab pertanyaan dari guru pun juga masih tetap sama, yakni ada tiga siswa aktif yang berani menjawab. Sedangkan pada kelompok permainan ular tangga siswa mulai tenang dan teratur, siswa menyimak peraturan yang disampaikan guru. Dan beberapa siswa sudah mulai hafal, terlihat dari respon siswa ketika guru menyampaikan aturan, ada siswa yang melanjutkan kalimatnya. Setelah itu perwakilan kelompok mengambil satu set ular tangga lalu mulai permainan dalam kelompok dengan lebih tenang. Poin yang diperoleh siswa sudah berada pada rentang angka tujuh sampai dengan 15 dengan poin maksimal adalah 25. Pada intervensi yang ke empat, siswa kelompok ceramah mengikuti

pembelajaran dengan tenang dan menulis atau mencatat tanpa diminta oleh guru. Namun pada intervensi ini guru tidak memberikan peluang berupa tanya jawab ketika belajar. siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Pada akhir sesi guru memberikan tugas rumah untuk siswa. Sedangkan pada kelompok permainan ular tangga, siswa juga mulai tenang seperti intervensi yang ketiga. Namun meskipun demikian, wajah-wajah siswa tidak seserius di kelompok metode ceramah. Ketika guru masuk siswa menyambut dengan senyum dan sapaan yang semangat (keras dan lantang). Dalam memainkan ular tangga pun siswa sudah mulai banyak yang mendapatkan poin, dengan skor point tertinggi adalah 18 dan terendah adalah 8.

Intervensi pertama dilakukan pada 4 November 2017. Pada pertemuan yang pertama ini kelompok metode ceramah tenang seperti ketika peneliti melakukan observasi kelas bahasa Inggris pada pertemuan sebelumnya. Siswa di kelompok ceramah lebih tenang (dalam konteks suara), dan siap belajar (duduk tenang dengan LKS siap di atas meja). Ketika guru memberikan materi, siswa menyimak dengan seksama dan mencatat apabila guru meminta siswa mencatat hal-hal apa saja yang guru tuliskan di papan tulis. Pada kelompok permainan ular tangga, siswa sangat senang ketika guru menyampaikan bahwa siswa akan belajar dengan permainan. Antusiasme siswa terlihat ketika ular tangga dikeluarkan siswa maju ke depan dan ingin melihat dengan jelas dan bersemangat. Seketika kelas menjadi riuh dan cukup membuat guru ekstra dalam menenangkan. Peraturan disampaikan guru setelah pembagian kelompok. Siswa dibagi menjadi lima kelompok dengan distribusi kelompok, tiga kelompok beranggotakan lima orang dan satu kelompok beranggotakan empat orang. Hasil belajar dengan permainan ular tangga poin yang diperoleh siswa berada di rentang angka lima sampai dengan tujuh.

Intervensi kedua dilakukan pada tanggal 11 November 2016. Pada intervensi ini kelompok ceramah tidak banyak berubah kondisi. Tetap duduk tenang, membuka dengan salam dan siap dengan LKS di atas meja. Guru memberikan materi tentang *part of body* melalui gambar yang sudah ada di LKS. Kemudian siswa menyimak lalu mengerjakan tugas yang diberikan dengan tenang. Sedangkan kelompok permainan ular tangga langsung duduk di

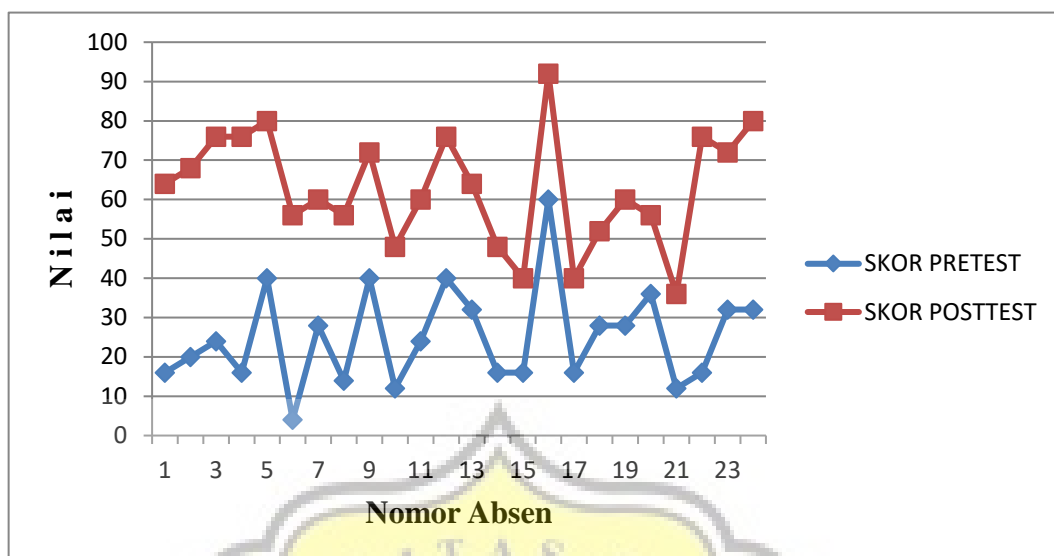
kelompoknya dengan kondisi kelas masih terdengar suara siswa yang mengobrol, masih sulit untuk dikendalikan ketenangannya karena siswa ingin segera melakukan permainan. Namun ketika guru menyampaikan aturan main kembali seperti intervensi yang pertama, siswa pada intervensi ini sudah lebih tenang dan satu siswa berani bertanya tentang aturan menuliskan poin. Dalam kelompok, siswa sudah mulai untuk mengevaluasi kesalahan temannya, sportif jika salah tidak menuliskan *point* dan sudah tidak meminta bantuan temannya. *Point* yang diperoleh rata-rata masih tujuh sampai dengan 10.

Intervensi ketiga dilakukan pada tanggal 18 November 2016. Kelompok ceramah tetap seperti biasanya dan tidak berubah. Guru mengulang materi dari pertemuan pertama dan kedua. Pada intervensi ini ada sesi tanya jawab, ketika sesi ini berlangsung ada tiga siswa yang sering menjawab meskipun tidak selalu tepat, dan sesekali guru menunjuk siswa yang lain untuk menjawab supaya dapat bergantian dengan harapan siswa yang lain dapat berperan aktif juga. Sedangkan pada kelompok permainan ular tangga siswa sudah mulai tenang dan teratur selama proses pembelajaran, siswa dapat menyimak peraturan permainan yang disampaikan guru dengan tenang dibandingkan intervensi sebelumnya. Beberapa siswa sudah mulai hafal dengan peraturan permainannya, terlihat dari respon siswa ketika guru menyampaikan aturan, ada siswa yang melanjutkan kalimatnya sama persis dengan yang disampaikan guru pada dua pertemuan sebelumnya. Setelah itu perwakilan kelompok mengambil satu set ular tangga lalu mulai permainan dalam kelompok dengan lebih tenang. Siswa mau menghargai dan mendengarkan teman yang sedang memainkan bidaknya, mengevaluasi pada jawaban yang kurang tepat tanpa memberikan *judgement* kepada teman tersebut. Poin yang diperoleh siswa sudah berada pada rentang angka tujuh sampai dengan 15 dengan poin maksimal 25. Penulisan jawaban dan poin selalu diperiksa oleh observer yang ada di dalam kelas, karena mereka bertugas pula sebagai fasilitator kelompok untuk memudahkan evaluasi setian siswa.

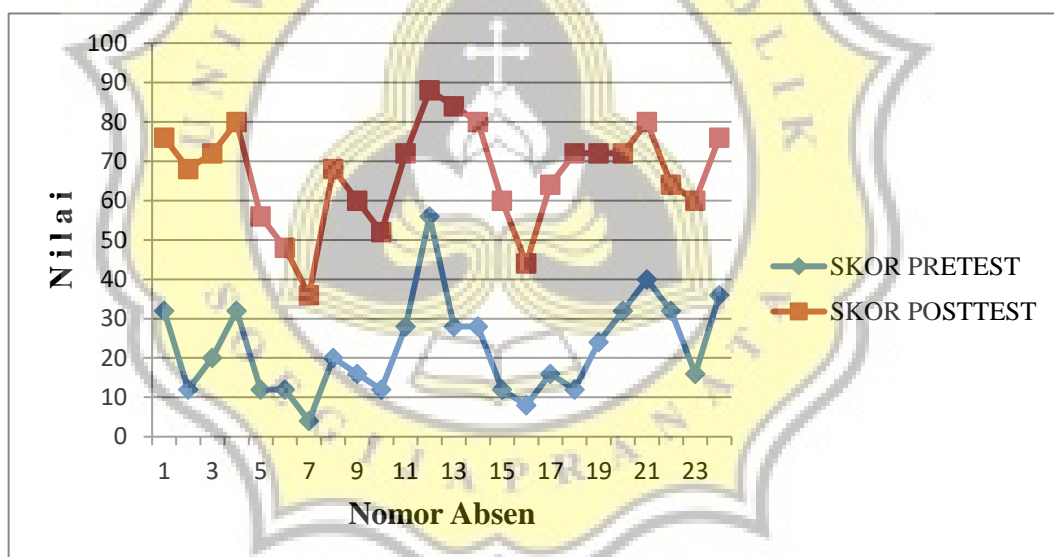
Intervensi yang keempat dilaksanakan pada tanggal 25 November 2017. Pada intervensi ini baik kelompok metode ceramah maupun kelompok metode permainan ular tangga sudah lebih baik kondisi kelasnya. Siswa kelompok metode

ceramah mampu mengikuti pembelajaran dengan tenang dan menulis atau mencatat tanpa diminta oleh guru, dalam hal ini siswa mencatat apa yang dicatat atau dituliskan oleh guru di papan. Namun pada intervensi ini guru tidak memberikan peluang berupa tanya jawab ketika belajar. Siswa hanya mendengarkan dan mencatat. Pada akhir sesi guru memberikan tugas rumah untuk siswa. Sedangkan pada kelompok permainan ular tangga, siswa juga sudah mulai tenang seperti intervensi yang ketiga, dan bahkan sudah lebih baik lagi. Namun meskipun demikian, wajah-wajah siswa tidak seserius di kelompok metode ceramah. Ketika guru masuk siswa menyambut dengan senyum dan sapaan yang semangat (keras dan lantang). Siswa menikmati permainan dengan canda tawa bersama teman sekelompok dalam taraf yang wajar. Dalam memainkan ular tangga pun siswa sudah mulai banyak yang mendapatkan poin, dengan skor point tertinggi adalah 18 dan terendah adalah delapan.

Setelah melihat uraian di atas maka perlu dilihat pula hasil analisis *pretest* dan *posttest*nya setelah siswa diberikan empat kali intervensi seperti di atas. Hasil analisis dari nilai yang diperoleh siswa melalui *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan menunjukkan bahwa ada perubahan hasil belajar kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III sekolah dasar di SD Virgo Maria 1 Ambarawa setelah diberikan intervensi berupa metode pembelajaran. Perubahan pada kelompok metode pembelajaran permainan ular tangga mengalami perubahan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok metode ceramah dengan melihat skor selisih atau *gain scores*nya. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel perolehan nilai *pretest* dan *posttest* yang kemudian dari keduanya dapat memunculkan *gain scores* pada masing-masing metode pembelajaran.



Gambar 1. Grafik Hasil *Pretest* dan *Posttest* Metode Ceramah



Gambar 2. Grafik Hasil *Pretest* dan *Posttest* Metode Permainan Ular Tangga

Kedua grafik di atas menunjukkan analisa skor selisih terhadap hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh siswa dari kedua kelompok setelah diberikan intervensi berupa metode pembelajaran, baik metode ceramah maupun metode permainan ular tangga.

Untuk mengetahui signifikan atau tidaknya perbedaan tersebut dilakukan analisis dengan menggunakan uji-*t gain scores*. Berdasarkan penghitungan analisa

uji-t diperoleh hasil bahwa skor F pada *equal variances assumed* sebesar 3,424 dengan taraf signifikansi 0,071 maka kedua kelompok diasumsikan homogen. Selanjutnya diperoleh juga skor t sebesar -2,269 dengan signifikansi 0,028 ($p < 0,05$ dengan *2-tailed*) maka dengan demikian dapat diartikan bahwa ada perbedaan perubahan hasil belajar kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar setelah diberikan metode belajar ceramah dan metode belajar permainan ular tangga. Perbedaan perubahan lebih tinggi pada metode permainan ular tangga dibandingkan dengan metode ceramah.

Berdasarkan data di atas maka didapatkan hasil dari uji t-test yang dilakukan pada metode ceramah dan metode permainan ular tangga terhadap hasil belajar kosakata bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar di SD Virgo Maria 1 Ambarawa adalah nilai rata-rata yang diperoleh pada kelompok metode ceramah berdasarkan *gain scores* atau skor selisih sebesar 38,12 dengan standar deviasi sebesar 11,168. Hasil analisa data pada kelompok metode permainan ular tangga memperoleh hasil rata-rata *gain scores* sebesar 44,42 dengan standar deviasi 7,734. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kosakata bahasa Inggris antara kelompok metode ceramah dan kelompok metode permainan ular tangga. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh masing-masing kelompok berdasarkan penghitungan *gain scores*. Kelompok metode permainan ular tangga memperoleh nilai rata-rata perubahan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata perubahan pada metode ceramah ($44,42 > 38,12$). Hasil analisa data terlampir pada halaman lampiran.