

JURNAL

INOVASI PENDIDIKAN

 Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa di SMP Negeri 28 Palembang

 Pengembangan *E-Learning* pada Mata Kuliah Komputer di Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Sriwijaya

 Pengembangan Buku Kerja Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Pertama

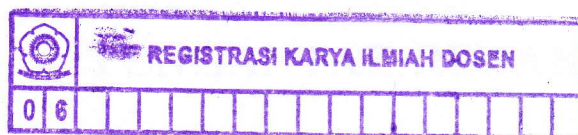
 Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Pertama

 Pengembangan Media Bongkar Pasang untuk Pembelajaran Pecahan pada Anak Tunarungu di Sekolah Luar Biasa

 Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Kimia untuk Madrasah Aliyah

 Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris dan Menumbuh kembangkan Kecerdasan Emosional Melalui Teknik Permainan Bahasa pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 262 Palembang

 Pengembangan Bahan Ajar Ekonomi Menggunakan Program *Macromedia Flash* di Sekolah Menengah Pertama



ISSN 2087-9903

JURNAL

INOVASI PENDIDIKAN

SINOPSIS :

Jurnal "Inovasi Pendidikan", terbit dua kali setahun pada bulan Januari & Juli, berisi artikel kajian konseptual & hasil penelitian di bidang Teknologi Pendidikan.

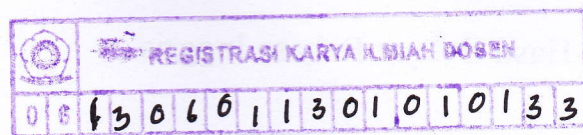
Ketua Penyunting	: Prof. Dr. Fuad Abd. Rachman, M.Pd.
Wakil Ketua Penyunting	: Dr. Djamaah Sopah, M.Sc., Ed.
Penyunting Ahli	: 1. Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M.Sc. 2. Prof. Dr. Atwi Suparman, M.Sc. 3. Prof. Dr. Zulkardi, M.I.Kom., M.Sc. 4. Dr. Purwanto. 5. Dr. Nyayu Khodijah, M.Si. 6. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd.
Penyunting Pelaksana	: 1. Dr. Yosef, MA. 2. Dr. Riswan Jaenuddin, M.Pd. 3. Dr. Hartono, M.A. 4. Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum
Sekretariat	: Nadya, S.E.

Alamat Redaksi: Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Unsri
Jl. Padang Selasa Nomor 524 Bukit Besar Palembang 30129.
Telepon 0711-354222
Email: jurnal_inovasipendidikan@ymail.com.

JURNAL INOVASI PENDIDIKANVol. 2, Nomor 1, Januari 2012, hlm. 1 - 106

DAFTAR ISI

Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa di SMP Negeri 28 Palembang	1 - 10
<i>Ahmad Bastari, Chuzaimah Dahlan Diem, Mulyadi Eko Purnomo</i>	
Pengembangan <i>E-Learning</i> pada Mata Kuliah Komputer di Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Sriwijaya	11 - 24
<i>Amrullah, Zulkardi, Hartono</i>	
Pengembangan Buku Kerja Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Menengah Pertama.....	25 - 34
<i>Dina Afriany, Zulkardi, Edi Harapan</i>	
Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Pertama	35 - 50
<i>Imron Husaini, Fuad Abd. Rachman, Yusuf Hartono</i>	
Pengembangan Media Bongkar Pasang untuk Pembelajaran Pecahan pada Anak Tunarungu di Sekolah Luar Biasa	51 - 64
<i>Moh. Abd. Tauhid, Yosef, Waspodo</i>	
Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Kimia untuk Madrasah Aliyah	65 - 78
<i>Nelly Efrina, Fuad Abd. Rachman, Aisyah AR.</i>	
Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris dan Menumbuhkembangkan Kecerdasan Emosional Melalui Teknik Permainan Bahasa pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 262 Palembang.....	79 - 92
<i>Poniyem, Chuzaimah Dahlan Diem, Sri Sumarni</i>	
Pengembangan Bahan Ajar Ekonomi Menggunakan Program <i>Macromedia Flash</i> di Sekolah Menengah Pertama	93 - 106
<i>Zeni Bahtaria, Djahir Basir, Riswan Jaenudin</i>	



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS
DAN MENUMBUHKEMBANGKAN KECERDASAN EMOSIONAL
MELALUI TEKNIK PERMAINAN BAHASA PADA SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR NEGERI 262 PALEMBANG

Poniyem*
Chuzaimah D. Diem**
Sri Sumarni***

Abstrak: Tujuan dari penelitian tindakan adalah untuk memperbaiki hasil pelajaran bahasa Inggris dan mengembangkan kecerdasan emosi dari 21 siswa dari kelas tiga SD Negeri 262 Palembang, pada tahun akademik 2010/2011 melalui permainan bahasa teknis. Penelitian ini telah dilakukan dalam tiga siklus, setiap siklus memiliki langkah-langkah berikut: perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan revisi. Hal ini dilakukan selama sekitar tiga bulan (24 pertemuan). Data itu berupa post test dari nilai siswa dari setiap siklus, maka mereka dianalisis dengan menggunakan ttest untuk memenuhi tujuan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dari nilai tes bahasa Inggris (dengan thitung siklus pra = 5,920, siklus III = 10,954, berarti = 12,86, $p < .000$). Hal ini juga ditunjukkan oleh nilai kecerdasan emosional mereka (dengan thitung siklus pra = 29,62, siklus III = 10,29, berarti = 10,62, $p < .000$). Jadi, dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar dan kecerdasan emosional secara signifikan antara sebelum dan sesudah teknik yang diajarkan. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa permainan bahasa teknis dapat meningkatkan nilai siswa dalam bahasa Inggris dan mengembangkan kecerdasan emosional mereka

Kata Kunci: kecerdasan emosional, permainan bahasa, hasil belajar bahasa Inggris

Abstract: The objective of this action research is to improve English lesson outcomes and develop the emotional intelligence of 21 students from the third grader of SD Negeri 262 Palembang, in the academic year 2010/2011 through technical language game. This study had been done in three cycles, each cycle has the following steps: planning, action, observation, reflection and revision. It was conducted for about three months (24 meetings). The data were in form of the post test of students scores from each cycle, then they were analyzed by using t_{test} to meet the objective of the study. The results showed that there was a significant improvement of English test scores (the t_{count} of pre cycle = 5,920, cycle III = 10,954, mean = 12,86, $p < .000$). It also showed by their

* Staf Dinas Pendidikan Propinsi Sumatera Selatan

** Guru Besar FKIP Universitas Sriwijaya Palembang

*** Dosen FKIP Universitas Sriwijaya Palembang

emotional intelligence scores (the t_{count} of pre cycle = 29,62, cycle III = 10,29, mean = 10,62, $p < .000$). So, it can be stated that there was a difference learning outcomes and emotional intelligence significantly between before and after the technique is taught. Therefore, it was concluded that technical language game could increase the students scores in English and develop their emotional intelligence.

Keywords: *emotional intelligence, language game, English lesson outcomes*

Pendahuluan

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Dengan kata lain, pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Selain itu, pembelajaran bahasa juga membantu peserta didik mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, dan bahkan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya (Depdiknas, 2007).

Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di negara kita, merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan

memahami dan menghasilkan teks baik lisan maupun tulisan yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk berkomunikasi dan menanggapi wacana dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan berbahasa agar lulusan dapat memahami dan mampu berkomunikasi dalam Bahasa Inggris.

Salah satu upaya yang telah dilakukan Pemerintah dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa adalah dengan adanya kebijakan tentang dimungkinkannya pelajaran bahasa Inggris di SD. Kebijakan Depdikbud RI No. 0487/4/1992, Bab VIII, menyatakan bahwa sekolah dasar dapat menambah mata pelajaran dalam kurikulumnya, asalkan pelajaran itu tidak bertentangan dengan tujuan pendidikan nasional. Kemudian, kebijakan ini disusul oleh surat keputusan Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan No.060/U/1993 tanggal 25 Februari 1993 tentang dimungkinkannya program bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal di SD.

Kebijakan ini telah ditanggapi secara positif oleh masyarakat, sehingga sekolah-sekolah dasar merasa perlu dan mampu menyelenggarakan pengajaran bahasa Inggris. Dalam perjalanan pengembangannya, bahasa Inggris yang semula sebagai mata pelajaran muatan lokal pilihan menjadi mata pelajaran muatan lokal wajib di beberapa daerah (Suyanto, 2008). Hal ini juga terjadi di Kota Palembang, sebagian besar sekolah dasar memilih bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokalnya. Penerapan Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal sebanyak 98,72% untuk SD Negeri dan 98,52% untuk SD swasta.

Pembelajaran bahasa asing di SD dilaksanakan juga karena adanya anggapan bahwa semakin dini anak belajar bahasa asing, semakin mudah anak menguasai bahasa itu. Anak-anak lebih cepat dan bersemangat belajar bahasa dibandingkan dengan orang dewasa (Orr, 2000). Menurut Lennenberg, ahli neurologi dari *Harvard Medical School* (seperti dikutip Kosasih, 2009), sebelum masa pubertas, daya pikir (otak) anak lebih lentur, oleh karena itu, ia lebih mudah belajar bahasa dibandingkan dengan sesudah pubertas, yang biasanya

akan semakin berkurang sehingga pencapaiannya pun tidak maksimal.

Berdasarkan penemuan tersebut, adalah tepat jika pembelajaran bahasa Inggris sudah dapat dilakukan mulai dari SD, karena melalui pembelajaran bahasa, anak diharapkan dapat berkomunikasi dengan orang-orang yang berada di lingkungannya dengan menggunakan kata-kata secara efektif.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah, selain mempertimbangkan faktor usia perlu juga dipertimbangkan metode dan teknik pembelajarannya. Bahasa Inggris hendaknya diperkenalkan melalui kegiatan yang sesuai dengan dunia anak, misalnya, belajar kosakata dan kalimat sederhana tentang apa yang ada di sekitarnya atau belajar sambil menggambar, menyanyi, bermain dan bercerita.

Keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris disamping tergantung pada kemampuan linguistik dan keterampilan berbahasa Inggris yang mumpuni dari seorang guru Bahasa Inggris juga pada penguasaan teknik-teknik mengajar yang sesuai untuk anak-anak, karena merupakan pelaksana yang harus mampu menerjemahkan komponen kurikulum yang terdiri dari tujuan, metodologi, materi, dan evaluasi dan merupakan kegiatan inti di kelas Bahasa Inggris termasuk di SD.

Mengingat hal tersebut, peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Inggris di SD dengan menggunakan teknik permainan bahasa khususnya di SD Negeri 262 Palembang mengingat hasil pembelajaran bahasa Inggris di SD tersebut belum maksimal. Hasil pembelajaran bahasa Inggris pada kelas III masih belum memuaskan, rata-rata hasil belajar siswa masih 6,5.

Dalam mengajarkan bahasa, seorang guru tidak hanya cukup memiliki pengetahuan kebahasaan yang baik saja, namun juga harus memperhatikan faktor lain diluar dirinya, yakni siswa, termasuk di dalamnya latar belakang pemerolehan bahasa siswa, lingkungannya, kepribadiannya termasuk emosionalnya atau kecerdasan emosinya. Karena menurut Goleman (2009) melalui kecerdasan emosional anak memiliki kemampuan memantau dan mengendalikan perasaan sendiri dan orang lain, serta menggunakan perasaan-perasaan itu untuk memandu pikiran dan tindakan.

Karena itu, guru bahasa Inggris harus berusaha mengembangkan kecerdasan emosional siswanya disamping memilih dan menerapkan metode dan teknik pengajaran yang tepat bagi siswa. Salah satu teknik yang

dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi anak-anak Sekolah Dasar adalah dengan menggunakan permainan bahasa.

Teknik Permainan bahasa sebagai salah satu teknik dalam pembelajaran bahasa diterapkan oleh guru dengan memanfaatkan media-media yang ada seperti realia (benda nyata), gambar, *chart*, tampilan *Power point* maupun *game online*.

Sebagai kesimpulan, dalam pembelajaran bahasa Inggris di SD guru hendaknya dapat memilih teknik yang sesuai dengan usia siswa, yakni belajar sambil bermain. Teknik yang dapat digunakan diantaranya adalah teknik permainan bahasa. Dalam kegiatan permainan bahasa, guru juga dapat membantu siswa mengembangkan kecerdasan emosionalnya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media ini dimaksudkan untuk memotivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan keberhasilan siswa tersebut dalam belajar.

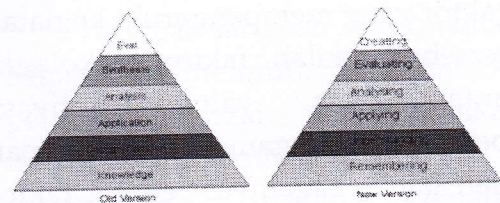
Berdasarkan permasalahan yang ada, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: 1) Apakah dengan menggunakan teknik permainan bahasa hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas III Sekolah Dasar (SD) Negeri 262 Palembang dapat ditingkatkan? Dan

2) Apakah dengan menggunakan teknik permainan bahasa kecerdasan emosional siswa kelas III Sekolah Dasar (SD) Negeri 262 Palembang dapat ditingkatkan?

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk: 1) meningkatkan bahasa hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas III Sekolah Dasar (SD) Negeri 262 Palembang melalui teknik permainan bahasa dan 2) menumbuhkembangkan kecerdasan emosional siswa kelas III Sekolah Dasar (SD) Negeri 262 Palembang melalui permainan bahasa.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004). Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Hasil belajar dibagi menjadi tiga macam yaitu: (1) keterampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan pengertian; (3) sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah (Gagne, 1985).

Hasil belajar dicapai melalui tiga ranah (Taksonomi Bloom) yakni kognitif, afektif, psikomotor. Anderson dan Sosniak (dalam Amirin, 2011) memperbaharui taksonomi Bloom tersebut agar lebih sesuai dengan abad XXI. Perbedaannya seperti tampak dalam gambar 1 berikut.



1) Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analysing* (menganalisis), *evaluating* (menilai) dan *creating* (mencipta).

2) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3) Ranah Psikomotor, meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol,

namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar (Sudjana, 2004) yaitu: faktor internal dan eksternal. Faktor Internal lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain yaitu: motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan dan lain sebagainya. Sedang faktor eksternal (dari luar individu yang belajar) menyangkut sistem lingkungan belajar yang kondusif, diantaranya mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap.

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam kognitif, meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi dan evaluasi terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

Kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, dan mengelola suasana hati (*mood*) dan perasaan, baik yang ada pada diri kita maupun orang lain (Yeung, 2009). Kecerdasan emosi jika dirinci memiliki tiga domain yaitu: 1) kesadaran diri (*self-awareness*), 2) pengarahan diri (*self-direction*), dan 3) kemampuan interpersonal (*interpersonal savvy*).

Ada lima dasar kecakapan kecerdasan emosional dan sosial yaitu: emosi diri (kesadaran emosi), pengaturan diri (mengelola emosi), motivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain (empati) dan keterampilan sosial/membina hubungan (Goleman, 2009).

Kecerdasan emosional ini perlu ditanamkan pada siswa-siswa sejak dini karena dengan adanya kecerdasan emosional diharapkan kelak mereka memiliki kemampuan memahami diri sendiri, memahami orang lain, memotivasi diri dan orang lain serta dapat berhubungan dengan orang lain secara baik. Kecerdasan emosional siswa dapat berupa motivasi kerjasama dengan teman dan kepedulian terhadap mata pelajaran.

Cara untuk menumbuhkan-kembangkan kecerdasan emosional secara umum yaitu memelihara daya pikir aktif, jadikan orang lain sebagai referensi, dekatkan diri dengan cita-cita, tetap berfikir terbuka, jangan menghindari kenyataan, beristirahat jika merasa putus asa, berbagi masalah, bekerja sesuai prosedur (Awangga, 2008).

Permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan. Teknik ini bisa digunakan untuk semua tingkatan pembelajaran bahasa, dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah (Hajar, 1996). Teknik ini juga merupakan salah satu strategi pengajaran yang cocok digunakan

untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan penggunaan permainan bahasa sebagaimana yang dinyatakan oleh Hajar (1996) adalah: 1) merangsang interaksi verbal siswa, 2) menambah kelancaran berbahasa dan keyakinan, 3) menyediakan konteks pembelajaran, 4) mengurangi rasa bosan, dan 5) remedial, penguatan, dan pengayaan

Kegiatan permainan bahasa memiliki aturan, aturan dalam permainan menggambarkan peran yang boleh dan tidak boleh dimainkan saat siswa bermain bersama (Gestwicki, 2007). Permainan yang diterapkan tidak hanya berupa kemampuan mengikutsertakan aturan permainan dengan perkembangan kognitif, tetapi permainan itu sendiri merupakan alat untuk mengembangkan kecerdasan emosional anak berupa kemampuan bernegosiasi, menyatakan ketidaksetujuan dan belajar bekerja sama.

Ada beberapa jenis permainan bahasa yang dapat digunakan oleh guru mata pelajaran bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini jenis permainan bahasa yang digunakan adalah: *What's missing?* Jenis permainan bahasa ini dapat digunakan untuk menghafal kosakata yang baru saja dipelajari dan permainan bahasa ini juga dapat membuat siswa berlatih

kosakata dalam bahasa Inggris yang lebih komunikatif dan suasana belajar yang menyenangkan. Permainan ini dimainkan secara individual, berpasangan maupun kelompok kecil dimana pada saat pelaksanaan guru meminta masing-masing kelompok menebak gambar yang disembunyikan oleh guru atau oleh kelompok lain.

Langkah-langkah permainan bahasa ini meliputi: 1) membuka pelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, 2) menentukan apakah kegiatan permainan akan dilakukan secara individu, berpasangan, atau kelompok, 3) menyajikan materi, 4) menilai kelompok yang terbanyak menjawab pertanyaan, diberi penghargaan, dan 5) melakukan evaluasi dan menutup pelajaran (Lewis and Bedson, 2002).

Dalam menyajikan materi, hal-hal yang dilakukan guru:

- a. bila kegiatan dalam kelompok, guru mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok yang terdiri atas lima atau enam siswa, tiap kelompok diberi nomor (misal kelompok 1, 2, dan seterusnya) atau nama (misal kelompok mawar, melati, dan sebagainya)
- b. guru menggunakan gambar (tuliskan nama gambar tersebut dibawahnya dalam bahasa Inggris), kemudian gambar tersebut ditempelkan di papan tulis;

- c. jumlah gambar bisa disesuaikan dengan jumlah siswa, tapi sebaiknya batasi sampai dengan 10 gambar;
- d. anak-anak diminta untuk melihat gambar-gambar tersebut dan berusaha mengingatnya;
- e. guru mengajarkan pada siswa bagaimana cara melafalkan nama gambar-gambar tersebut dengan benar, kemudian minta mereka menutup mata atau bisa juga dengan membalikkan badan/membelakangi papan tulis, ambil satu atau dua gambar di papan;
- f. minta mereka untuk membuka mata kembali atau menghadap ke depan kembali dan menyebutkan apa yang hilang;
- g. tanyakan *what's missing?* pada salah satu anak kemudian ajukan pertanyaan lanjutan dengan *"is he or she right?"*
- h. agar siswa dapat lebih memahami kosa kata baru, maka beberapa huruf pada kata-kata baru tersebut dihilangkan;
- i. tanyakan pada siswa huruf-huruf apa yang seharusnya ada pada kata tersebut dan tanyakan *What are the missing letters?*

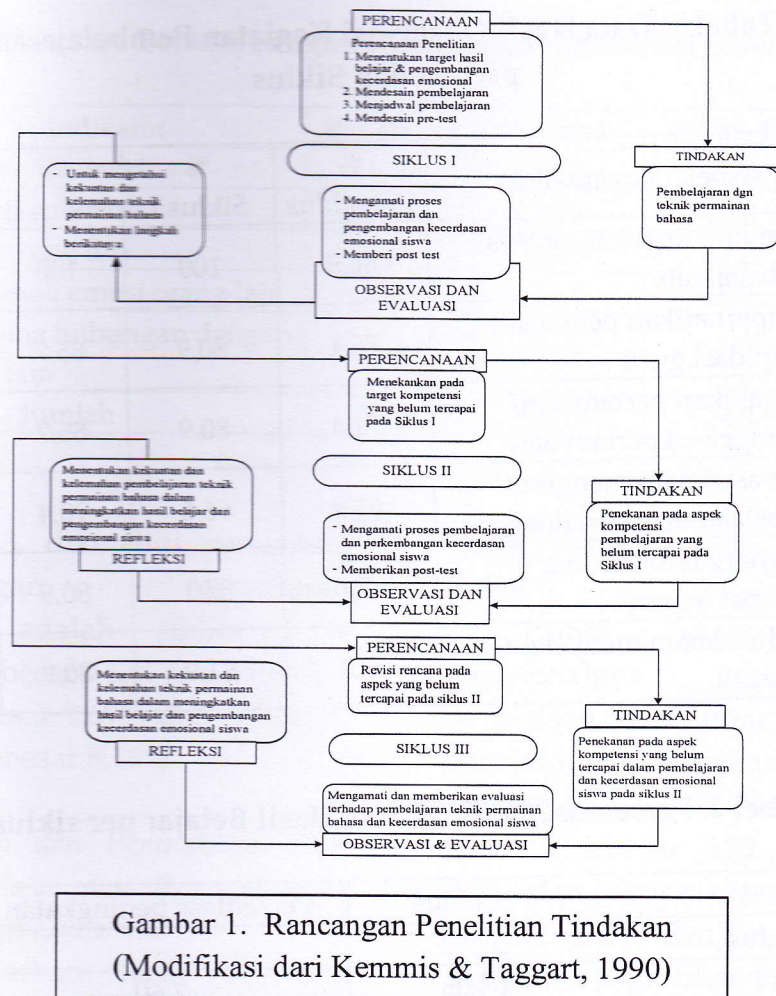
Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan pada tingkat kelas. Pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang pelaksanaan

tindakannya terdiri atas beberapa siklus.

Penelitian tindakan menggunakan prosedur kerja Kemmis dan Taggart (1990), dilaksanakan dengan tiga siklus. Setiap siklus mempunyai langkah-langkah sebagai siklus spiral meliputi: a) perencanaan, b) tindakan, c) observasi, d) refleksi serta revisi, e) perencanaan ulang sebagai dasar untuk pemecahan masalah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, kuesioner, dan tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai informasi kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan siswa dan guru dalam pembelajaran dan informasi tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris. Kuesioner digunakan untuk mengetahui informasi dari siswa tentang kegiatan belajar dan pembelajaran yang dilakukan siswa dan guru dengan menggunakan teknik permainan bahasa untuk meningkatkan hasil belajar dan menumbuhkembangkan kecerdasan emosional siswa. Tes dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan tindakan. Tes dirancang sendiri oleh peneliti, sehingga sebelum digunakan, diujicobakan lebih dahulu. Ujicoba ini diikuti oleh 20 orang siswa kelas III b.



Hasil Penelitian

Hasil Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan terhadap siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan. Hasil pengamatan kegiatan pembelajaran digambarkan pada tabel 1.

Dari data pengamatan pada tabel 1, dapat diketahui masing-masing aktifitas siswa mengalami peningkatan. Persentase kegiatan pembelajaran adalah siklus I > prasiklus sebesar 11,7%. Siklus II > siklus I sebesar 14,58% dan siklus III

> siklus II sebesar 7,58%. Berdasarkan kenaikan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa telah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Hasil Tes Hasil Belajar dan Hasil Angket Kecerdasan Emosional

1. Hasil Belajar Siswa

Setelah dilaksanakan tindakan pada prasiklus sampai siklus III, diadakan tes hasil belajar untuk masing-masing siklus. Persentase nilai hasil belajar bahasa Inggris siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1. Data Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran pada setiap Siklus

No.	Aspek Pengamatan	% Pra-siklus	% Siklus I	% Siklus II	% Siklus III
1	Mengikuti kegiatan proses pembelajaran	80,9	100	100	100
2	Memperhatikan penyajian materi dari guru	76,1	80,9	85,7	100
3	Mengajukan pertanyaan/ menanggapi pertanyaan	71,4	80,9	85,7	95,2
4	Motivasi dalam mengikuti pembelajaran/ permainan	61,9	66,6	90,4	95,2
5	Menghargai/menerima pendapat teman	47,6	57,1	80,9	90,4
6	Mandiri dalam menyelesaikan tugas	57,1	61,9	80,9	85,7

Tabel 2. Persentase Peningkatan Hasil Belajar per siklus

Siklus	Prasiklus	Persentase peningkatan
Prasiklus	59,52	-
Siklus I	64,05	7,60
Siklus II	67,62	5,58
Siklus III	72,38	7,04

Dari data di atas diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Persentase peningkatan hasil belajar adalah siklus I > prasiklus sebesar 7,60% Siklus II > siklus I sebesar 5,58% dan siklus III > siklus II sebesar 7,04%.

2. Kecerdasan Emosional Siswa

Data yang terkumpul melalui penyebaran angket pada prasiklus

sampai akhir siklus III, diolah dengan menggunakan statistik deskriptif dengan persentase untuk melihat pengembangan kecerdasan emosional siswa dan menggunakan skor setiap siswa untuk melihat peningkatan persentase kecerdasan emosional siswa. Pada tabel 3 digambarkan persentase perkembangan kecerdasan emosional siswa per siklus.

Tabel 3. Persentase Perkembangan Kecerdasan Emosional Siswa per Siklus

No.	Indikator	Pra siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Mengenali emosi	11,23	13,2	15,33	17,35
2	Mengelola emosi	12,04	14,2	15,2	16,2
3	Memotivasi diri	14,3	16,3	17,2	18,2
4	Mengenali emosi orang lain	10,4	11,3	13,2	14,4
5	Membina hubungan dengan orang lain	11,2	12,5	13,2	14,2
Jumlah		59,2	67,8	74,3	80,4

Dari tabel 3, diketahui persentase perkembangan kecerdasan emosional adalah siklus I > prasiklus sebesar 14,47%. Siklus II > siklus I sebesar 9,69% dan siklus III > siklus II sebesar 8,19%.

3. Perbedaan dan Peningkatan Skor Hasil Belajar dan Pengembangan Kecerdasan Emosional

Berdasarkan hasil tes dan angket terdapat perbedaan skor antar siklus yakni pada hasil belajar skor siklus I > prasiklus sebesar 4,53 dengan t_{hitung} 5,920. Skor siklus II > siklus I sebesar 4,28 dengan t_{hitung} 5,085. Skor siklus III > siklus II sebesar 4,76 dengan t_{hitung} 11,359, dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan terdapat perbedaan skor nyata antar skor pada setiap siklus. N-Gain masing-masing siklus berada pada kategori rendah, yang menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan teknik permainan bahasa *What's missing?* dapat meningkatkan hasil belajar

dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk skor kecerdasan emosionalnya juga terdapat perbedaan skor antar siklus yakni skor siklus I > prasiklus sebesar 4,28 dengan t_{hitung} 5,625. Skor siklus II > siklus I sebesar 3,29 dengan t_{hitung} 9,312 dan skor siklus III > siklus II sebesar 3,05 dengan t_{hitung} 8,276, dengan signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan terdapat perbedaan skor nyata antara skor setiap siklus. N-Gain kecerdasan emosional siswa berada pada kategori rendah, yang menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan teknik permainan bahasa *What's missing?* dapat meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan, pembelajaran bahasa Inggris menggunakan teknik permainan bahasa *What's missing?* dapat meningkatkan hasil belajar

dan menumbuhkembangkan kecerdasan emosional siswa. Peningkatan hasil belajar dan pengembangan kecerdasan emosional siswa terjadi secara bertahap.

Pada awal tindakan (siklus I), siswa masih belum memahami teknik permainan bahasa yang diterapkan oleh guru sehingga peningkatan hasil belajar mereka cukup rendah. Di samping itu, teknik ini masih baru bagi siswa, mereka belum beradaptasi dengan suasana pembelajaran yang ada. Dalam kegiatan pembelajaran berkelompok, siswa merasa bahwa kelompoknya adalah miliknya, sehingga mereka hanya terpaku pada kelompoknya saja dan tidak mau bekerjasama dengan kelompok lain. Namun, pada pertengahan siklus, siswa sudah mulai memahami teknik pembelajaran dan mulai terbuka dengan kelompok lain melalui kerjasama yang mereka tunjukkan.

Pada siklus berikutnya, siswa sudah dapat mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh guru. Siswa dapat mengkonstruksikan sendiri struktur kognitifnya berdasarkan pengalaman yang didapatkan pada siklus sebelumnya melalui peran aktif dalam belajar secara utuh dan terpadu.

Pada siklus III, suasana pembelajaran tampak lebih interaktif dan bermakna. Guru

memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses pemerolehan bahasa. Siswa tampak lebih mandiri dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang cerdas dengan sukarela mengajari temannya yang belum memahami materi pelajaran sehingga terjadi pembelajaran *kolaboratif* dan tutor sebaya (*peer teaching*). Siswa yang telah memahami materi pembelajaran, bekerjasama dan mengajari siswa yang belum memahami materi tersebut. Hal ini dapat terjadi karena siswa di dalam sebuah kelas, memiliki kemampuan dan karakter yang berbeda, ada yang cerdas, ada juga yang kurang cerdas, ada yang pendiam, lincah, dan ada pula yang atraktif. Apapun keadaanya, semua siswa merasa terpancang untuk saling memberi dan menerima dalam setiap kegiatan pembelajaran kolaboratif. Hal ini sejalan dengan teori yang dijabarkan oleh Slavin (1995).

Seiring dengan peningkatan hasil belajar siswa, kecerdasan emosional siswa juga berkembang. Adanya perkembangan kecerdasan emosional siswa yang tinggi dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa belajar tanpa keterlibatan emosi akan mengurangi kegiatan saraf otak dalam 'merekatkan' pelajaran dalam ingatan, sebagaimana diungkapkan oleh Goleman (2009).

Selain itu, pengaruh latar belakang kehidupan siswa juga berpengaruh terhadap kecerdasan emosionalnya. Siswa, dalam subyek penelitian ini, berasal dari kalangan menengah ke bawah yang secara emosional dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya akrab. Kedekatan secara emosional antarsiswa inilah yang menimbulkan rasa saling membutuhkan satu sama lain baik dalam bermain maupun dalam belajar.

Teknik permainan bahasa *What's missing?* juga menimbulkan kemandirian siswa dalam belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar yang dicapai siswa sesuai dengan target minimal yang telah ditetapkan. Kemandirian siswa disini maksudnya dalam hal kesadaran berfikir, penggunaan strategi belajar dan motivasi yang berkelanjutan. Dengan adanya motivasi, siswa dapat menyelesaikan masalahnya secara efektif, memandang kesulitan belajar sebagai tantangan yang dapat dipecahkan dengan menggunakan sumber yang tersedia dan bekerjasama dengan siswa lain dalam mencapai keberhasilan belajar.

Teknik pembelajaran ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang dan mendapat layanan yang sesuai dengan potensi dan bakat mereka. Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan proses

belajar secara realita yang bermakna, dimana siswa dapat secara langsung merangkai kata-kata sederhana serta menggunakannya untuk berinteraksi. Pengalaman berbahasa siswa berpengaruh positif tidak hanya pada pemerolehan bahasa tetapi juga merupakan dasar bagi pengembangan potensi dan bakat di bidang lain. Dengan mengetahui potensi dan bakatnya, seorang siswa termotivasi untuk belajar merefleksi serta mengevaluasi sendiri apa yang telah dikerjakannya. Proses ini menumbuhkan keyakinan pada dirinya bahwa yang dikerjakannya benar atau masih perlu diperbaiki yang pada akhirnya memberikan hasil belajar yang lebih berkualitas.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada Bab sebelumnya dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Penerapan teknik permainan bahasa *What's missing?* pada mata pelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas III SD dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kecerdasan emosional siswa dapat ditumbuhkembangkan dengan menggunakan teknik permainan bahasa dalam kegiatan pembelajaran.
3. Permainan bahasa yang dilakukan secara berkelompok dapat menciptakan kebersamaan

antarsiswa dan juga merangsang interaksi verbal siswa yang digunakan sebagai alat komunikasi dengan tujuan agar mereka dapat berbagi informasi dengan orang lain.

Daftar Pustaka

- Amirin, T. 2011. Taksonomi Bloom Versi Baru. (<http://tatangmanguny.wordpress.com/2011/02/03/taksonomi-bloom-versi-baru-2/>, diakses 10 Januari 2011).
- Gagne, 1985. *The Cognitive Psychology of School Learning*. Boston: Little Brown.
- Goleman, D. 2009. *Emotional Intelligence*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Kemmis, S. dan Taggart, R.M. 1990. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University.
- Lewis G. and Bedson, G. 2002. *Games for Children*. Oxford University press.
- Permendiknas RI No. 41 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. 2007. Jakarta: Depdiknas RI.
- Slavin, R.E. 1995. *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice (Seconded)*. Bonton: Allyn and Bacon.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2004. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suyanto, K.E. 2008. *English For Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.