BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan menyajikan pembahasan sesuai dengan hasil penelitian yang sudah peneliti dapatkan di lapangan. Peneliti akan mengintegrasikan hasil penelitian dengan teori yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Pada skripsi ini data yang dianalis bersumber dari hasil wawancara dan observasi di SDI Bayanul Azhar kemudian di perlengkap dengan dokumentasi dari kegiatan tersebut. Dalam pembahasan ini akan disajikan analisis data tentang strategi guru dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa kelas ICP (*International Class program*) yaitu *English Game Day* dan pengembangan *vocabulary*.

1. Strategi Guru meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa ICP (*International Class Program*) melalui *English game day* di SDI Bayanul Azhar

Strategi merupakan alat bantu yang dibutuhkan agar dapat menghidupkan program-program saksama dalam proses belajar mengajar.[1] *English game day* adalah salah satu strategi yang dilakukan oleh guru ICP (*International Class Program*) yang memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa ICP (*International Class Program*).

[1] Harvey F. Silver, Richard W. Strong dan Matthew J. Perini, *Strategi-strategi Pengajaran: Memilih Strategi Berbasis Penelitian yang Tepat untuk Setiap Pelajaran*, (Jakarta: Indeks, 2012), hlm. 5-11.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Schindler bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak secara umum adalah:[2]

1. Membuat anak merasa berkompeten dan percaya diri dalam belajar Bahasa Inggris.
2. Menyediakan lingkungan pembelajaran yang aman, bersifat menghibur dan rekreatif serta mendidik.
3. Menciptakan pembelajar Bahasa Inggris untuk jangka panjang.

Untuk mewujudkan tujuan-tujuan tersebut SDI Bayanul Azhar memiliki strategi khusus yaitu *English game day*. *English game day* adalah kegiatan bermain sambil belajar yang hanya dimiliki oleh SDI Bayanul Azhar. Kegiatan ini dibuat oleh kepala SDI Bayanul Azhar yaitu Bapak Mohamad Ansori, M.Pd.I yang terinspirasi dari kegiatan *Joyful Camp* di Malang. *English game day* dilakukan di luar kelas, bahkan di luar sekolah.

Penyusunan strategi perlu adanya tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah rohnya dalam implementasi suatu strategi.[3] *English game day* sudah memiliki tujuan yang jelas yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa ICP (*International Class Program*) karena pada kegiatan ini siswa dan guru berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris dan juga agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran di dalam kelas. Dengan kegiatan di luar kelas ini bisa menjadi salah satu alternatif untuk rekreasi dan melakukan penyegaran pikiran. Kegiatan

---

[2] Andrea Schindler, "Channeling Children's Energy through Vocabulary Exercises, English Teaching Forum", Volume 44 no. 2 (2006): 2.

[3] Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran: Teori dan praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 279.

ini melatih siswa untuk mempraktikkan apa yang sudah mereka dapatkan di kelas. Selain itu juga untuk melatih keberanian anak. Sebenarnya *English game day* merupakan pembelajaran di luar kelas, karena pada kegiatan ini guru memberikan kuis-kuis yang terbungkus rapi dalam sebuah permainan, dan juga ada *reward* untuk siswa yang berhasil menjadi juara. Melalui kegiatan yang menarik ini diharapkan keterampilan berbahasa Inggris siswa akan meningkat.

English game day dilaksanakan secara rutin 1 semester sekali, awalnya kegiatan ini dirancang untuk dilaksanakan sebulan sekali pada hari Sabtu setiap akhir bulan, namun terkendala oleh kesibukan guru masing-masing. Dalam kegiatan ini tentu ada rencana khusus yang dipersipkan oleh guru ICP (*International Class Program*) atau tim khusus ICP (*International Class Program*) di SDI Bayanul Azhar. Dalam kaitannya dengan dunia pendidikan strategi dapat diartikan sebagai *a plan, method of activies designed to achieves a particular educational goal*, yakni perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.[4]

Kegiatan *English game day* sudah direncanakan secara matang oleh kepala sekolah dan tim khusus ICP (*International Class Program*) yang meliputi tanggal, tempat dan waktu kegiatan, kemudian yang kedua materi. Materinya apa saja dan untuk kelas berapa. Yang ketiga ditentukan juga pengelompokannya karena *English game day* melibatkan tingkat yang berbeda kelas 4, 5 dan 6. Kemudian yang terakhir tentang materi kuisnya apa, *game* nya

---

[4] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group*, 2006), hlm. 126.

apa kemudian nanti yang tidak kalah menarik untuk anak-anak itu adalah *reward*. Setelah semua terencana dengan baik, kemudian beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan ini guru memberikan surat edaran kepada wali murid.

Setelah menyusun perencanaan secara matang, kemudian berlanjut pada tahap pelaksanaan kegiatan *English game day*. Tidak seperti kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang mengharuskan guru berpedoman kepada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), *English game day* tidak memerlukan penggunaan RPP karena hanya kegiatan tambahan untuk meningkatkan kelancaran berbahasa Inggris siswa. Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan tergantung kepada aktivitasnya, karena setiap *English game day* itu berbeda kegiatannya. Misalnya hari ini lebih ke *speaking*, tentu persiapannya juga berbeda dengan pertemuan yang akan datang. Dalam pelaksanaan kegiatan ini guru memberikan instruksi dan kuis kepada siswa dengan menggunakan Bahasa Inggris. *English game day* ini terbungkus rapi dalam permainan-permainan yang tentunya akan menambah keseruan kegiatan. Jadi, konsep *English game day* adalah belajar sambil bermain. *Game* tidak hanya dijadikan hiburan akan tetapi juga ada peran edukasi di dalamnya. Dengan adanya *game* diharapkan dapat menjadi media yang menarik dan interaktif.[5]

Kaitannya dengan hasil belajar siswa, *English game day* tidak memiliki evaluasi khusus seperti halnya dalam pembelajaran kurikuler. Hanya saja, guru memberikan pembenaran secara langsung kepada siswa apabila ada kesalahan

[5] Edi Budiman,dkk "Online Game "Pics and Words" sebagai Media Edukasi Bahasa Inggris Berbasis HTML", dalam *jurnal Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi* 2, No. 1 (2017): 381.

dalam menjawab kuis-kuis yang diberikan guru. Namun setiap kegiatan tentu harus ada evaluasi untuk mengetahui tolak ukur keberhasilan kegiatan tersebut dan sebagai pedoman untuk menjalankan kegiatan yang akan datang agar lebih baik lagi. Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil sebuah keputusan.[6] Sesuai teori tersebut, tim khusus ICP (*International Class Program*) juga mengadakan evaluasi terhadap proses pelaksanaan kegiatan ini, yaitu dengan cara mengetahui secara langsung kira-kira titik lemahnya dimana. Jika diketahui titik lemahnya maka diprogramkan lagi untuk menghindari titik lemahnya itu. Contohnya perencanaan ini kelemahannya apa, misalnya lokasinya dimana lalu bagaimana dengan persiapannya yang seperti itu. Sebagai contoh pelaksanaan *English game day* kemarin di Goa Pasir kelemahannya disana tidak ada sumber listrik, jadi guru harus membawa jenset dari sekolah.

Dalam strategi pembelajaran ada tiga formulasi pada umumnya sesuai yang dikemukakan oleh Fred R. David yaitu meliputi :[7]

1. Perencanaan pembelajaran

   Perencanaan pembelajaran adalah persiapan guru untuk mengelola pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kelas setiap tatap muka dengan siswa. Guru harus merencanakan strategi apa yang tepat diterapkan kepada siswa agar tujuan pembelajaran yang dikendaki dapat tercapai.

---

[6] Suharsimi Arikunto dan Safruddin Abdul Jabar, *Evaluasi Program Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hlm. 1-2.

[7] Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar & Pembelajaran : Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 102-108.

2. Implementasi pembelajaran

Setelah segala sesuatu dipersiapkan dengan baik, guru akan menyelenggaran suatu kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan ini pertanyaan yang harus diajukan oleh guru kepada dirinya sendiri adalah bukan hanya materi apa yang harus dipelajari oleh siswa, namun juga bagaimana cara terbaik agar siswa paham dengan materi tersebut.

3. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi bagi guru memiliki fungsi sebagai berikut : mengetahui kemajuan belajar peserta didik, mengetahui kedudukan masing-masing individu peserta didik dalam kelompoknya, mengetahui kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran, memperbaiki proses belajar-mengajar, menentukan kelulusan peserta didik. Selain guru, evaluasi juga berfungsi kepada peserta didik, yaitu : mengetahui kemampuan dan hasil belajar, memperbaiki cara belajar, serta menumbuhkan motivasi dalam belajar.

Dari uraian diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa kegiatan *English game day* merupakan kegiatan di luar kelas yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa yang terdiri dari beberapa aspek yaitu perencanaan, implementasi dan evaluasi. Dalam sebuah kegiatan selalu ada hambatan dan pendukung, disini tahap evaluasi sangat diperlukan untuk dilaksanakan supaya kegiatan yang akan datang menjadi lebih baik.

2. Strategi Guru meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris siswa ICP (*International Class Program*) melalui pengembangan *Vocabulary* di SDI Bayanul Azhar

Selain kegiatan *English game day*, dalam rangka meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris khususnya di kelas ICP (*International Class Program*) siswa juga dibiasakan menghafalkan *vocabulary* atau berbicara menggunakan Bahasa Inggris setiap hari. Quirk dalam jurnal Tri Agustini Solihati menjelaskan bahwa kosakata adalah kumpulan kata-kata dalam sebuah bahasa, kosakata merupakan bagian terpenting dalam penyampaian pesan.[8] Pengembangan kosakata Bahasa Inggris (*vocabulary*) siswa penting dilakukan sejak dini. Brown menyatakan bahwa anak-anak merupakan masa terbaik untuk memperoleh *native pronunciation* karena otot-otot berbicara anak masih mudah berkembang. Selain itu mereka masih berada dalam "*optimum age*" saat dimana mereka secara penuh siap mempelajari bahasa. Terlebih lagi, beberapa faktor psikologi, seperti hasrat yang kuat dan bebas mengambil resiko juga membuat mereka belajar bahasa lebih mudah.[9]

Bapak kepala SDI Bayanul Azhar mengibaratkan *vocabulary* sebagai peluru ketika kita akan menembak. Artinya penguasaan *vocabulary* sangat menjamin kelancaran seseorang untuk berbicara. Semakin banyak hafalan *vocabulary*, maka otomatis anak akan semakin lancar dalam berbicara. Apalagi

---

[8] Tri Agustini Solihati, "Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Melalui Active Learning", dalam *jurnal Naturalistic* 1, no. 1 (2016): 59.

[9] Masduki, "Studi Efektifitas Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Sekolah Dasar di Tempat-tempat Kursus Bahasa Inggris di Kabupaten Bangkalan", dalam *jurnal Pamator* 5, no. 1 (2012): 2.

kalau sering di praktikkan, kalau tidak sering dipraktikkan pun masih bermanfaat yaitu berkomunikasi secara tertulis. Pendapat ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Jeremy Harmer dalam jurnal yang ditulis Eva Bety Simajuntak. Bahasa sebagai sebatang tubuh, *structure* merupakan tulang yang membentuk rangka sedangkan kosakata atau *vocabulary* merupakan daging yang membuat tubuh mempunyai bentuk. Dengan demikian seorang tidak akan dapat berkomunikasi dalam bahasa sasaran jika penguasaan kosakatanya tidak memadai.[10]

Pengembangan *vocabulary* untuk siswa ICP (*International Class program*) di SDI Bayanul Azhar dilaksanakan setiap hari, pada pembiasaan pagi hari sebelum pembelajaran dimulai. Selain itu dalam praktiknya, guru membiasakan siswa untuk berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris ketika meminta izin untuk keluar kelas, ke toilet, dan sebagainya. Dengan melakukan pembiasaan yang dilakukan setiap hari diharapkan penguasaan anak terhadap kosakata Bahasa Inggris menjadi lebih baik dan meningkat. Jenis *vocabulary* yang dipelajari siswa bermacam-macam ada nama-nama benda di sekolah, di rumah, di lingkungan. Yang kedua hafalan perubahan kata kerja. Kemudian ada *adjective*, *adverb*. Hafalan *vocabulary* siswa juga meliputi tentang *daily activities* mereka.

Pengembangan *vocabulary* tidak memerlukan perencanaan khusus, hanya saja setiap awal tahun tim khusus ICP (*International Class Program*)

[10] Eva Betty Simajuntak dan Juniko Esra Tarigan, "Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa dengan Menggunakan Metode Latihan pada Bidang Studi Bahasa Inggris di Kelas IV SD Negeri No 104202 Bandar Setia Kab. Deli Serdang", dalam *Jurnal PGSD FIP Unimed* 1, no. 1 (2013): 43.

membuat kesepakatan tentang jenis *vocabulary* yang harus dihafal siswa. Kemudian guru membuat tempelan beberapa kosakata di dinding. Media ini membantu siswa untuk mengingat-ingat kosakata Bahasa Inggris dengan mudah, karena apabila mereka lupa, mereka bisa membacanya kembali. Media tempelan di dinding ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Usep Kustiawan bahwa media adalah alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada murid sehingga murid menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.[11]

Sedangkan untuk implementasi dari pengembangan *vocabulary* adalah melalui kegiatan menghafal. Siswa menghafal ketika pagi hari pada saat pembiasaan, atau ketika di dalam kelas guru memberikan tugas untuk menghafalkan beberapa kosakata. Pembiasaan ini dilakukan agar siswa terbiasa berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris. Menurut Anis Ibnatul M, dkk pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang agar sesuatu tersebut dapat menjadi sebuah kebiasaan.[12] Dalam pembelajaran di kelas guru mewajibkan siswa untuk memiliki kamus Bahasa Inggris, hal ini agar memudahkan siswa untuk menghafal. Hamalik yang dikutip oleh Azhar Arsyad, mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan

---

[11] Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), hlm. 6.

[12] Anis Ibnatul M, dkk, "Pendidikan Nasionalisme melalui Pembiasaan di SD Negeri Kuningan 02 Semarang Utara", dalam *Jurnal UNES*, (2013) : 1.

keinginan dan minat belajar siswa yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa.[13]

Proses evaluasi pada strategi pengembangan *vocabulary* tidak menggunakan evaluasi khusus seperti halnya ulangan pada mata pelajaran kurikuler. Guru meminta siswa untuk menyetorkan hafalannya, kemudian apabila ada kesalahan makna atau pengucapan guru langsung membenarkan. Namun, kandang kala guru juga memberikan tugas kepada siswa untuk menghafalkan beberapa kosakata kemudian di nilai. Menurut Permendiknas No. 20 Tahun 2007, penilaian Pendidikan adalah proses pengumpulan dan pengelolaan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik. Penilaian ini dilakukan oleh pendidik dengan berbagai macam teknik yang berupa tes, observasi, penugasan perseorangan atau kelompok, dan bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik.[14]

Pengembangan *vocaculary* siswa tentu tidak terlepas dari hambatan dan dukungan, baik dari diri sendiri maupun dari lingkungan. Hambatan dari dalam diri sendiri adalah berupa semangat dan motivasi siswa, ada beberapa siswa yang semangat dalam menghafal dan juga ada beberapa siswa yang masih bermalas-malasan. Selain itu juga ada hambatan dari lingkungan, di SDI Bayanul Azhar tidak semua kelas adalah kelas ICP (*International Class Program*) namun ada juga kelas regular. Ketika bertemu dengan teman

---

[13] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 15.

[14] Kasful Anwar dan Hendra Harmi, *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 130.

bermainnya, tentu saja anak menggunakan bahasa keseharian mereka, kadang hal tersebut membuat hafalan *vocabulary* mereka menjadi terganggu. Untuk mengatasi hambatan tersebut adalah melalui sebuah pembiasaan. Ketika kembali ke kelas, siswa ICP (*International Class Program*) selalu di biasakan guru untuk menggunakan Bahasa Inggris.