

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA *DOUBT EXPRESSION* MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *RUNNING DICTATION* MENGGUNAKAN MEDIA TEGAR PADA SISWA KELAS IX-6 MTs NEGERI 1 TERNATE TAHUN AJARAN 2016/2017

Ida Hendryani Sardju

MTs Negeri 1 Ternate, Jalan Batu Angus Ternate

e-mail: mtsnmalukuutara@kemenag.go.id

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbicara siswa dalam topik *doubt expression* dengan model pembelajaran *Running Dictation*. Berdasarkan observasi dan penilaian diri terhadap siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas IX-6 MTs Negeri 1 Ternate diketahui bahwa keterampilan berbicara *doubt expression* atau ekspresi keraguan terhadap sesuatu dalam bahasa Inggris ternyata masih rendah. Hal tersebut dikarenakan siswa menganggap keterampilan berbicara ekspresi hanya sebatas pemenuhan kompetensi pada pembelajaran secara formal saja. Siswa belum mampu mengembangkan tema tulisan dan membuat deskripsi atau cerita sendiri untuk kemudian diekspresikan melalui tulisan dan berbicara kepada orang lain. Siswa kesulitan dalam menentukan pilihan kata sebab kurangnya kosakata yang dimiliki. Rumusan masalah yang dalam penelitian ini adalah (1) bagaimanakah peningkatan keterampilan berbicara *doubt expression* siswa kelas IX-6 MTs. Negeri 1 Ternate setelah dilakukan pembelajaran bahasa Inggris dengan model pembelajaran *Running Dictation* menggunakan media Tegar? serta (2) bagaimanakah respon siswa berupa perubahan perilaku kelas IX-6 MTs. Negeri 1 Ternate setelah dilakukan pembelajaran berbicara ekspresi dengan model pembelajaran *Running Dictation* menggunakan media Tegar? Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa MTs. Negeri 1 Ternate kelas IX-6 yang berjumlah 37 siswa. Data tes diperoleh dari hasil penilaian tes *doubt Expression* melalui kartu teks dan gambar (Tegar) sedangkan data nontes diperoleh melalui deskripsi observasi perilaku siswa, wawancara, jurnal guru dan siswa, serta dokumentasi foto. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan berbicara *doubt Expression* pada siswa kelas IX-6 MTs Negeri 1 Ternate melalui penerapan model pembelajaran *Running Dictation* menggunakan media teks dan gambar. Pada siklus I nilai rata-rata kelas mencapai 68,76 dan termasuk dalam kategori cukup namun hasil tersebut masih belum memenuhi nilai ketuntasan minimal yang diharapkan, yakni 70. Pada siklus II nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan 7,7% menjadi 76,46 dan termasuk dalam kategori baik serta sudah memenuhi nilai rata-rata kelas yang diharapkan. Selain itu, hasil nontes menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa ke arah positif.

Kata Kunci: *Doubt Expression*; Media Tegar; *Running Dictation*

ABSTRACT. *This research aims to develop students' speaking skills in the topic of doubt expression with the learning model Running Dictation. Based on the observation and self-assessment of students in English learning in class IX-6 MTs Negeri 1 Ternate known that the skills to speak doubt expression or expression of doubt on something in English was still low. This is because students assume the skills of speech expression is only limited to the fulfillment of competence in formal learning only. Students have not been able to develop the theme of writing and make a description or story of their own to then expressed through writing and talking to others. Students difficulty in determining the choice of words because the lack of vocabulary owned. The formulation of problem which in this research is (1) how to improve speaking skill of expression of student of class IX-6 MTs. Negeri 1 Ternate after learning English with Running Dictation learning model using Tegar media? and (2) how is student response in the form of behavior change of class IX-6 MTs. Negeri 1 Ternate after learning to speak expression with learning model Running Dictation using text media? This research is a classroom action research. This study was conducted in two cycles and each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study were students of MTs. Negeri 1 Ternate class IX-6 which amounted to 37 students. Test data is obtained from the results of the doubt Expression test through text and image cards (Tegar) while the nontest data obtained through the description of student behavioral observation, interviews, teacher and student journals, and photo documentation. Data analysis technique used in this research is quantitative and qualitative analysis. The results of this study indicate an increase in speech skill doubt Expression in students of class IX-6 MTs Negeri 1 Ternate through the implementation of learning model Running Dictation using text and picture media. In cycle I the average grade value reached 68.76 and included in the category enough but the results still do not meet the expected minimum threshold value of 70. In cycle II the average grade value increased 7.7% to 76.46 and included in both categories and already meet the expected grade average grade. In addition, the nontes results indicate a change in student behavior in a positive direction.*

Keywords: *Doubt Expression; Tegar Media; Running Dictation*

PENDAHULUAN

Guru bahasa Inggris sebagai tenaga profesional diharapkan mampu menggunakan metode atau teknik yang tepat agar setiap peserta didik mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris dengan baik. Untuk tujuan tersebut, maka pembelajaran yang diberikan kepada siswa harus bersifat komunikatif. Pembelajaran bahasa yang komunikatif sebaiknya didasarkan pada situasi kehidupan nyata (*real- life situation method*). Dengan menggunakan metode ini dalam kelas *English as a Foreign Language (EFL)* atau

bahasa Inggris sebagai bahasa asing (BIBA), siswa akan memiliki kesempatan mengembangkan tiga jenis interaksi (siswa-siswa, siswa-guru, dan siswa-materi pelajaran) dalam bahasa Inggris (Dongsong, 2005).

Melalui tiga jenis interaksi ini, maka paradigma pengajaran bahasa Inggris yang sebelumnya lebih bersifat kepada pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Centered Learning*) berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*). Perubahan ini sekaligus

mendukung program Kementerian Pendidikan Nasional yang telah mengembangkan sistem pembelajaran untuk guru bermutu dan pembelajaran yang menyenangkan.

Hal ini ditegaskan juga oleh Choiri (2000: 36) bahwa suksesnya belajar siswa dipengaruhi oleh tiga variabel yaitu sarana pendidikan, metode belajar, dan motivasi belajar.

Salah satu media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris kepada siswa MTs yang dapat mendukung konsep pembelajaran menyenangkan adalah *games* (permainan). Menurut Crookall (1990), siswa dan guru mengubah peran dan hubungan mereka melalui *games* dan siswa didorong untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pendapat ini menguatkan bahwa *games* merupakan media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran yang menyenangkan. Begitu pentingnya peran *games* dalam pembelajaran bahasa juga dinyatakan oleh Topkaya and Küçük (2010) yang menyarankan bahwa kurikulum sekolah dasar untuk pembelajaran bahasa Inggris bagi pemula harus lebih banyak memasukkan *games* dalam pembelajarannya. Demikian juga halnya dengan Sungurtekin, Sezer, Bağçeli-Kahraman dan Sadioğlu (2009: 756) yang

menjelaskan bahwa dengan bermain *games*, anak akan mengenal lingkungannya, mempelajari kehidupannya, dan memperoleh instruksi-instruksi baru.

Young learners dalam penelitian ini adalah mereka yang berusia di atas sepuluh atau empat belas tahun. Dengan beberapa karakteristik yang sangat berbeda dengan seseorang yang dewasa, mereka juga mempunyai sifat yang cenderung suka bermain, suka meniru sesuatu, belum bisa berkonsentrasi dalam waktu yang lama (Scott and Ytreberg, 1990)

Salah satu kelemahan siswa dalam kelompok *Young learners* pada pembelajaran bahasa Inggris adalah mereka masih kesulitan dalam berbicara ekspresi diri baik kekaguman, keraguan maupun penyesalan. Kemampuan siswa tersebut terutama dalam keterampilan berbicara atau *Doubt Expression*

Doubt adalah keadaan dimana tidak adanya rasa percaya diri atau adanya keraguan tentang suatu hal dan kita sendiri tidak yakin untuk membuat keputusan atau kepastian tentang hal tersebut. Keterampilan berbicara *Doubt Expression* salah satunya terdapat dalam standar kompetensi, yakni mengungkapkan

Keraguan dan pengalaman melalui kegiatan berbicara *Doubt Expression*

Hambatan ketika berbicara *doubt expression* ,dikarenakan (1) siswa belum mampu mengembangkan tema Ekspresi , (2) siswa kesulitan dalam menentukan pilihan kata dan kurangnya kosakata yang dimiliki, (3) siswa kesulitan merangkai kata-kata dalam kesatuan kalimat yang menyatakan keraguan tentang suatu tema yang harmonis, serta (4) rendahnya minat siswa untuk membuat deskripsi diri. Hambatan- hambatan tersebut menyebabkan sebagian besar siswa belum dapat mencapai nilai KKM.

Melalui kegiatan berbicara *Doubt Expression*, siswa diharapkan mampu mencurahkan gagasan dan perasaan secara lisan menggunakan bahasa yang sistematis serta bermakna sehingga mampu memberikan arti dan pesan kepada orang lain. Dengan demikian, siswa mampu menghasilkan pesan dan kemampuan dalam menyajikan ekspresi yang dibuat berdasarkan pengalaman pribadinya yang mengungkapkan perasaan mereka dari segi kepekaan diri terhadap objek lingkungan.

Salah satu *games* yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris adalah '*Running Dictation* '. Merujuk

kepada kata '*running*' yang berarti 'berlari', maka dalam pembelajaran dengan model ini para siswa tidak hanya duduk dan mendengar ceramah dari guru, akan tetapi mereka akan ikut aktif melakukan serangkaian kegiatan. *Running dictation* merupakan kegiatan yang dapat dilakukan baik secara berpasangan maupun berkelompok. Untuk kelas dengan jumlah siswa yang sedikit, permainan ini dapat dilakukan secara berpasangan. Sementara itu, untuk kelas dengan jumlah siswa yang banyak, maka permainan ini dapat dimanfaatkan guru untuk menggerakkan siswa agar aktif dalam kelompok besar. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan game tersebut menjadi model pembelajaran dengan tahapan : *Attention, Relevance, Confidence* serta *Satisfied* atau ARCS. Model pembelajaran ini didesain peneliti untuk mewujudkan suasana belajar dan proses yang aktif, kreatif menyenangkan agar siswa mampu memberdayakan dirinya untuk menemukan, menafsirkan, menilai dan menggunakan informasi yang diperoleh, serta mampu melahirkan gagasan kreatif untuk menentukan sikap dalam pengambilan keputusan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimanakah peningkatan keterampilan berbicara ekspresi diri tentang

keraguan (*doubt expression*) siswa kelas IX-6. MTs Negeri 1 Ternate dengan model pembelajaran *Running Dictation* menggunakan media TeGar?

2) Bagaimanakah perubahan perilaku pada siswa kelas IX-6 MTs.Negeri 1 Ternate setelah dilakukan pembelajaran berbicara Ekspresi diri dengan model pembelajaran *Running Dictation* menggunakan media TeGar?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara ekspresi diri dan perubahan perilaku siswa tentang keraguan (*doubt expression*) siswa kelas IX-6. MTs Negeri 1 Ternate dengan model pembelajaran *Running Dictation* menggunakan media TeGar.

Manfaat penelitian ini adalah untuk :

Guru:

- a. Guru memperoleh informasi tentang model pembelajaran alternative bahasa inggris untuk konsep *doubt expression*
- b. Guru dapat memahami cara mengelola kelas secara inovatif untuk melatih siswa dalam proses

Siswa:

- a. Siswa memperoleh pengalaman belajar tentang menyatakan ekspresi diri melalui model pembelajaran *Running Dictation*

- b. Siswa dapat menambah dan memiliki kosa kata bahasa inggris yang dapat digunakan dalam percakapan bahasa inggris
- c. Siswa dapat belajar secara berkelompok dan dapat saling mengandalkan

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah tes,observasi dan wawancara. Penelitian ini dilakukan di MTs Negeri 1 Ternate kelas IX-6. Penelitian ini melibatkan subyek penelitian sebanyak 37 siswa dengan pertimbangan bahwa subyek dalam penelitian ini adalah siswa dengan karakteristik yang berbeda dan memiliki kemampuan dan gaya belajar yang berbeda. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Januari 2017 sampai dengan bulan Juni 2017.

Penelitian ini dilakukan melalui suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan Yang menjadi penerapan model *running dictation dengan tahapan ARCS* pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris ini adalah siswa Kelas IX-6 di MTs Negeri 1 Ternate .

Analisis Data

Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan kualitatif dan kuantitatif data. Kualitatif data berhubungan dengan masalah yang ada dalam penelitian ini, yaitu menggunakan table observasi, catatan lapangan, dan interview. Kuantitatif data digunakan untuk menganalisa hasil tes, dengan rumus.

a. Tes lisan: Untuk setiap jawaban yang benar diberi skor 3.

Tes tulisan: Untuk setiap jawaban yang benar diberi skor 2

b. Total Score

$$\text{Oral test} \quad 5 \times 2 = 10$$

$$\text{Written test} \quad 15 \times 2 = 30$$

$$\text{Total} \quad = 40$$

c. Score maksimum: 10

$$d. \text{ Score siswa} = \frac{\text{Jawaban benar}}{\text{Score Maksimum}} \times 10$$

Temuan

Pemilihan kelas ini merujuk kepada level kemahiran berbahasa Inggris para siswa, di mana *games* ini membutuhkan siswa-siswa yang sudah mempunyai latar belakang pengalaman belajar bahasa Inggris. Kelas ini merupakan kelas yang besar dalam arti kata kelas ini dihuni oleh jumlah siswa yang banyak, yaitu 37 orang. Berdasarkan jumlah siswa ini, maka

penerapan *games* ini dilakukan secara berkelompok. Siswa-siswa tersebut dibagi menjadi 6 kelompok dan diberi nama : *Motorcycle, Train, Car, Ship, Go-Jek, dan Plane*. Kelompok ini masing-masing beranggotakan 5 orang siswa.

Dari kelima siswa tersebut, maka ditentukanlah salah satu dari mereka sebagai penulis, sementara 4 siswa lainnya bertugas sebagai pelari. Yang dimaksudkan dengan peneliti di sini adalah siswa yang menulis setiap kata, frasa, atau kalimat yang disampaikan secara lisan oleh para pelari. Sedangkan yang dimaksud dengan pelari di sini adalah siswa- siswa yang bertugas untuk mencari informasi, membacanya, menghafalnya, dan mendiktekannya kepada penulis. Setelah mereka menghafalkan kata, frasa, atau kalimat yang mereka temukan, maka mereka akan berlari menuju ke si penulis untuk mendiktekannya. Kelompok yang dapat mengumpulkan seluruh informasi dengan cepat dan tepat akan menjadi pemenang. Informasi yang disebutkan di sini adalah kata kunci pertanyaan meliputi *what, who, where, when dan why* tentang sebuah tema yang diberikan. Tema yang disajikan dalam penelitian ini adalah tentang alat-alat transportasi misalnya: *Motorcycle, Train, Car, Ship, Go-Jek, dan Plane* yang acak, dan disusun dengan tepat

akan menjadi sebuah lagu. Hal ini dimaksudkan agar setelah kegiatan *running dictation* ini dilakukan, maka guru bersama dengan para siswa secara bersama-sama menyanyikan lagu tersebut. Selain itu setiap pelari akan membuat tulisan sesuai kata kunci dan dibacakan pada penulis (pada masing-masing kelompok) dan diminta menyusun gambar sesuai tema. Setiap kalimat ditulis pada potongan kertas dan ditempelkan pada bagian-bagian ruangan kelas yang telah disepakati kemudian dilakukan pengecekan/ penilaian secara berkelompok oleh guru dan siswa. Potongan kata kunci dapat dilihat pada Gambar 1:



Gambar 1. Kata Kunci pada Model *Running Dictation*

Para pelari dari setiap kelompok harus mengumpulkan seluruh potongan kalimat yang disembunyikan sesuai kata kunci dan si penulis juga harus menuliskan seluruh jawaban dari kata kunci tersebut. Setelah seluruh kalimat ditemukan oleh pelari, maka dimulailah diskusi kelompok.

Tujuan diskusi ini adalah untuk menyusun kalimat-kalimat tersebut menjadi suatu teks yang utuh. Pada saat berdiskusi, para siswa dihibau untuk menggunakan bahasa Inggris semampunya.



Gambar 2. Pelari Sedang Mencari Kata Kunci dan Kalimat Yang Akan Didikte

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Model *Running Dictation*

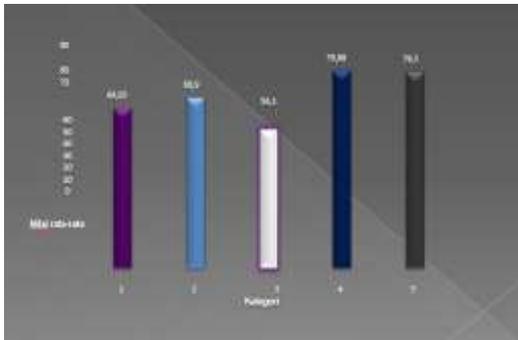
Pembelajaran bahasa inggris pada topik Doubt Expression ini dilakukan dengan tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Untuk observasi awal peneliti melakukan pengamatan selama pembelajaran bahasa inggris bersama rekan sejawat. Setelah itu melakukan penilaian diri untuk peserta didik. Identifikasi masalah dilakukan untuk memberikan pemecahan masalah yang tepat melalui penelitian tindakan ini.

Penilaian kemampuan siswa dalam menulis dan berbicara *doubt expression* di bagi atas lima aspek yakni: a) Kesesuaian

kalimat dengan tema; b) Pilihan kosa kata yang tepat; c) Ketepatan kalimat dengan *Grammar*, d) Memahami isi pesan dalam kalimat serta e) Kemampuan menceritakan kembali *doubt expression* yang ditulis kepada orang lain .

b. Kemampuan siswa dalam berbicara *Doubt Expression*

- 1) Hasil Analisis Kemampuan Berbicara *Doubt Expression* pada Siklus I disajikan pada diagram berikut:

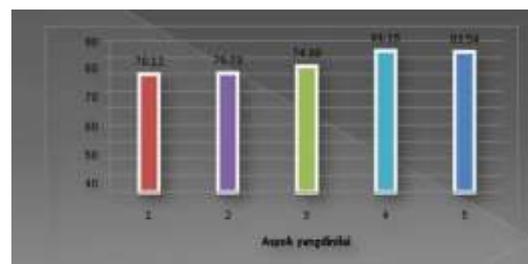


Gambar 3. Diagram Peningkatan Kemampuan Berbicara *Doubt Expression* pada Siklus 1

Pada gambar 3 ini terlihat peningkatan kemampuan berbicara siswa dengan menggunakan model *Running dictation* pada konsep *doubt expression* tertinggi pada siklus 1 terdapat pada aspek 4 yakni memahami isi pesan pada kalimat sedangkan yang masih rendah adalah menyusun kosa kata menjadi kalimat yang sesuai *grammar*. Hal ini karena kemampuan siswa dalam memahami tense masih rendah sedangkan kosa kata bahasa Inggris siswa dalam pembelajaran ini

diperoleh siswa dengan mencari di kamus selama diskusi kelompok.

Pada siklus ke-2 peneliti mencoba memperbaiki media pembelajaran yakni media teks dan gambar (tegar) yang digunakan dimanfaatkan sebanyak mungkin untuk menggali pendapat siswa dalam berbicara dan memberikan deskripsi tentang benda (alat-alat transportasi). Hasil penelitian pada siklus 2 ini menunjukkan bahwa sebagian besar telah bisa membuat/menulis tentang ekspresi mereka tentang apa yang dialami dan apa yang dilihat. Sehingga dalam siklus dua ini sebagian besar siswa lebih aktif dan focus terhadap permainan dan penjelasan guru. Siswa juga mampu membuat kalimat *doubt expression* dengan lebih bervariasi. Gambar-gambar yang ditampilkan guru lebih menarik dan dikenal siswa karena digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan kemampuan berbicara tertinggi terdapat pada aspek 4, 5 dan 3. Sedangkan untuk aspek 1 dan 2 sama baiknya. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar 4 berikut:



Gambar 4. Peningkatan Kemampuan Berbicara *Doubt Expression* pada Siklus 2

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model pembelajaran *running dictation* dengan tahapan ARCS (*Attention, Relevance, Confidence dan Satisfied*) dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Inggris memberikan manfaat yang banyak kepada siswa MTs Negeri 1 Ternate, khususnya siswa kelas IX-6. Manfaat tersebut berupa peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris, belajar sambil bermain, pelatihan daya ingat, dan perbaikan pengucapan kata.

Kelebihan model ini dapat menggali potensi anak tentang kemampuan berbicara dan mampu membangun sikap positif siswa seperti mau bekerja sama, saling mengandalkan teman, percaya diri serta toleran.

Selain itu terdapat meningkatnya kemampuan ejaan siswa serta kemampuan siswa untuk membuat kalimat dalam tata bahasa yang benar (*grammatical change*).Zulraudah dan Jufri.2013

SARAN

Sebelum pembelajaran bahasa Inggris dimulai sebaiknya guru memperkenalkan cara membaca beberapa kosa kata yang benar dalam kegiatan

pembelajaran ini

DAFTAR PUSTAKA

- Case, A. 2013. "How To Use Running Dictations in EFL Classes". *TEFL.net: Resources for Teachers of English*. Diakses pada 13 Pebruari 2017 dari <http://www.tefl.net/elt/ideas/games/Running-Dictations-in-efl/>
- Crookal, D. (Editor). 1990. *Simulation, gaming, and language learning*. New York: Newbury House.
- Dongsong, Z. 2005. "Interactive Multimedia- Based E-Learning: A Study of Effectiveness". *The American Journal of Distance Education*. London dan New York: Lawrence Erlbaum Association, Inc.
- UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Nur Aisyah Z.,2014. "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Dengan Menggunakan *Running Dictation* Melalui Materi Agama di SD Al-Fittiyah Pekan Baru." Diakses pada tanggal 17 Pebruari 2017 dari : <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Kutubkhanah/article/viewFile/816/776>
- Sofyan,R et al. 2016. "Penerapan *Running Dictation Game* Dalam Pengajaran Keterampilan Berbahasa Inggris di SMP 1 Kabanjahe" Diakses pada tanggal 21 Pebruari 2017 dari: <https://www.google.co.id/search?dcr=0&source=hp&ei=v5MPWpnpGsOFvQShi4SADQ&q=SD+%2BRunning+Dictation+%2BBahasa+Inggris%2>
- Zulraudah, Z., & Jufri, J. (2014). Teaching Writing By Using Running Dictation Activity For Elementary School Students. *Journal of English Language Teaching*, 3(1), 58-63.