

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI METODE PERMAINAN *SHOOT THEM UP*
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

**Aay Muhaya
Mustopa Kamal**

Abstract

This research is motivated by the low motivation and value of students in learning English which is caused by several factors, one of which is the lack of variations in learning methods, so far dominated by teachers (teacher centered) making students passive, less interested in learning, bored and not paying attention to the teacher, students are less involved in learning activities so students lack enthusiasm for learning, learning is not packaged in the form of games that attract students' attention, therefore researchers choose the method of shooting them up. Them up shoot game method places students to master the material through game-based learning. Starting from the above, the researcher formulated three main problems, namely: 1) How is the preparation of the English learning plan (RPP) using the game shoot them up? Method; 2) What is the process of implementing English learning by using the game shoot them up method ?; 3) How to improve student learning outcomes in English lessons using the game shoot them up method? The purpose of this study are: 1) To find out the preparation of learning plans (RPP) in English by using the method of shooting them up; 2) To find out the process of implementing English learning by using the game shoot them up method; 3) To find out the improvement in student learning outcomes in English subjects by using the game shoot them up method. The research method used by the author is the Kemmis model class action research (CAR) method and Taggart MC. This research is a cycle model that is carried out repeatedly and continuously, namely the cycle to achieve increased results. This cycle consists of several stages, namely class action planning, action, observation, and reflection. While the data collection techniques used are observation and technical test techniques. After conducting research in the fourth grade of SDN 1 Ciharalang, the researchers obtained the following conclusions: 1) The teacher experienced an increase in the ability to prepare lesson

plans using the method of shooting them up on English subjects, it can be seen from the results of the first cycle 87,584, cycle II 89,666 and cycle III 91,434; 2) Teachers experience increased ability to carry out the learning process using the method of shooting them up on English subjects, it can be seen from the results of the first cycle of research 85.87, cycle II 88.11 and cycle III 90.14; 3) Student learning outcomes using the method of shooting them up on English subjects has increased, it can be seen from the results of student tests with an average value that is pre cycle 67.08, cycle I 72.34, cycle II 90, 21 and cycle III 90.87. Thus, the use of shoot them up method on English subjects can improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Game Methods, Shoot Them Up

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting yang digunakan oleh manusia untuk berinteraksi dengan sesamanya. Menurut Dhieni (2015:1.3) “Bahasa merupakan suatu system simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain, meliputi daya cipta dan sistem aturan”. Menurut suhendar dalam Wina Hidayah (2014:1) “Bahasa merupakan alat bantu utama bagi manusia untuk berinteraksi dengan individu ataupun dengan lingkungannya”.

Penguasaan bahasa asing sangat diperlukan untuk menghadapi persaingan di era globalisasi sekarang ini. Fungsi bahasa yang utama adalah sebagai alat komunikasi. Melalui bahasa seseorang dapat menyampaikan pesan, pikiran, perasaan, gagasan dan pengalamannya kepada orang lain. Seseorang belajar bahasa karena didorong oleh kebutuhan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Seperti halnya eksistensi bahasa Inggris saat ini. Tanpa mengesampingkan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan bangsa Indonesia, bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang menjadi bahasa untuk berkomunikasi dalam dunia global. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang banyak dikuasai oleh orang-orang di berbagai negara. Negara Indonesia adalah salah satu negara yang warga negaranya juga dituntut untuk dapat mempelajari dan mendalami bahasa mendunia ini. Sampai

akhirnya, bahasa Inggris dimasukkan ke dalam kurikulum di sekolah maupun madrasah, dari jenjang Sekolah Dasar/Madrasah sampai pada jenjang Perguruan Tinggi.

Mempelajari bahasa Inggris dapat ditempuh melalui jalur guruan. Berdasarkan Permendikbud Nomor 81A tahun 2013, kedudukan bahasa Inggris pada Kurikulum Tingkat Satuan Guruan (KTSP) adalah sebagai muatan lokal. Sementara itu, dalam Kurikulum 2013, bahasa Inggris menjadi kebijakan sekolah dimana pada masing-masing sekolah diberikan kebebasan untuk memasukkan bahasa Inggris dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan keputusan sekolah.

Pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar sudah tersusun pengelompokan materi yang sudah sistematis bagi siswa-siswa. Namun 3 kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya kemampuan *vocabulary* (kosa kata). Padahal ada beberapa komponen yang harus dikuasai dalam bahasa Inggris yaitu *grammar*, *vocabulary*, dan *pronunciation* Suyanto (2008:43). Untuk dapat dimengerti dan diterima sebagai siswa yang belajar bahasa Inggris, ketiga komponen itu harus dipelajari dengan benar. Untuk siswa tingkat sekolah dasar atau SD yang belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing yang tidak digunakan di masyarakat, pengajaran ketiga komponen bahasa ini perlu dikemas secara terpadu dan cermat. Namun kendala utama yang terjadi di sekolah adalah kurangnya kemampuan siswa dalam *vocabulary* (kosa kata), sehingga menyebabkan nilai tiap aspek dalam berbahasa Inggris antara lain: *listening* (mendengarkan), *speaking* (berbicara), *writing* (menulis), *reading* (membaca) belum memenuhi target KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan oleh sekolah.

Tolak ukur dari pembelajaran yang berkualitas adalah perolehan nilai hasil belajar siswa. Semakin tinggi rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa, maka dapat dikatakan semakin tinggi tingkat keberhasilan pembelajaran.

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 65\%$, dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya (Depdikbud dalam Trianto, 2010: 241).

Tetapi, menurut Trianto (2010: 241) berdasarkan ketentuan KTSP penentuan ketuntasan belajar ditentukan sendiri oleh masing-masing sekolah yang dikenal dengan istilah kriteria ketuntasan minimal, dengan berpedoman pada tiga pertimbangan, yaitu: kemampuan setiap siswa berbeda-beda, fasilitas (sarana) setiap sekolah berbeda, dan daya dukung setiap sekolah berbeda.

Berkaitan dengan hal ini, ada sebuah realitas yang penulis kemukakan di SDN 1 Ciharalang Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis. Berdasarkan hasil ulangan harian bahasa Inggris siswa kelas IV nilai-rata-rata siswa adalah 67,08 dengan KKM 70, hal ini menunjukkan masih rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris, masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM, dari 24 siswa yang mengikuti ulangan hanya 12 orang yang nilainya di atas KKM dan 12 orang masih di bawah KKM. (Sumber: Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas IV).

Rendahnya motivasi dan nilai siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya variasi metode pembelajaran dalam pelajaran bahasa Inggris. Selama ini, guru menggunakan metode ceramah bervariasi dan belum pernah menggunakan variasi metode lain, termasuk metode permainan *Shoot them up*. Pendekatan pembelajaran yang didominasi oleh guru (*teacher centered*) membuat Siswa pasif, kurang tertarik mengikuti pelajaran, bosan, dan tidak memperhatikan guru. Siswa kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang bersemangat belajar. Pembelajaran tidak dikemas dalam bentuk permainan yang menarik perhatian siswa. Inovasi metode pembelajaran menjadi poin penting dalam mencapai kesuksesan belajar. Menurut Susanto (2013: 86), karakteristik siswa SD adalah suka bermain dan gemar membentuk kelompok sebaya. Maka dari itu, diperlukan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa SD salah satunya dengan menggunakan metode permainan *shoot them up*. Metode permainan *shoot them up* menempatkan siswa pada untuk menguasai materi melalui pembelajaran yang berbentuk *games* (permainan).

KAJIAN TEORI

1. Hasil Belajar

Berikut ini adalah beberapa pendapat para pakar mengenai hasil belajar. Menurut Nana Sudjana “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.” (Sudjana, 2010:3)

M. Surya mengemukakan, “Hasil belajar adalah seluruh pencapaian (*achievement*) yang diperoleh melalui kegiatan belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan nilai-nilai prestasi belajar.” (Surya, 2000:4).

Cece Rahmat dalam Zainal Abidin, (2004:1) mengatakan “hasil belajar adalah penggunaan angka pada hasil tes atau prosedur penilaian sesuai dengan aturan tertentu, atau dengan kata lain untuk mengetahui daya serap siswa setelah menguasai materi pelajaran yang telah diberikan.”

Menurut Dimiyati dan Mudjiono “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.” (Dimiyati dan Mujiono, 2006:3-4)

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menemukan pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan guruan yang mencakup tiga aspek, kognitif, afektif, dan psikomotorik.

a. Tipe-Tipe Hasil Belajar

Benyamin S. Bloom dalam Sudjana, (2010:22) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

3) Ranah Psikomotor

Tipe hasil belajar ranah psikomotoris berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu.

b. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut M. Alisuf Sabri (2009:59-60), Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu faktor internal dan eksternal.

1) Faktor internal siswa

- a) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
- b) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

2) Faktor-faktor eksternal siswa

a) Faktor lingkungan siswa

Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

2. Metode permainan *Shoot them up*

a. Pengertian Metode Pembelajaran

“Metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Metode guru berarti cara-cara yang dipakai oleh guru agar tujuan guru dapat dicapai secara efektif dan efisien.” (Suwardi, 2007:61)

“Metode mengajar ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.” (Sudjana, 2013:76) sedangkan menurut Sobry Sutikno “Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam upaya untuk mencapai tujuan.” (Sutikno, 2014:34)

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi dalam Pemilihan Metode Pembelajaran.

Pada prinsipnya tidak satu pun metode pembelajaran yang dapat dipandang sempurna dan cocok dengan semua pokok bahasan yang ada dalam setiap bidang studi. Karena, setiap metode pasti memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing.

Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno dalam bukunya Sobry Sutikno (2014:36) mengurai beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode antara lain:

1) Tujuan yang hendak dicapai

Tujuan adalah sasaran yang dituju dari setiap kegiatan pembelajaran. Tujuan menjadi pedoman arah sekaligus sebagai suasana yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Semakin jelas dan operasional tujuan yang akan dicapai, maka semakin mudah menentukan metode mencapainya, dan sebaliknya.

2) Materi pelajaran

Materi pelajaran ialah sejumlah materi yang hendak disampaikan oleh guru untuk bisa dipelajari dan dikuasai oleh siswa.

3) Siswa

Siswa sebagai sumber belajar memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Semua perbedaan tersebut akan berpengaruh terhadap penentuan metode pembelajaran.

4) Situasi

Situasi kegiatan belajar merupakan setting lingkungan pembelajaran yang dinamis. Guru harus teliti dalam melihat situasi. Pada waktu-waktu tertentu guru perlu melakukan proses pembelajaran di luar kelas atau di alam terbuka.

5) Fasilitas

Fasilitas dapat mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode. Oleh karena itu, ketiadaan fasilitas akan sangat mengganggu pemilihan metode yang tepat, seperti tidak adanya laboratorium untuk praktek, jelas kurang mendukung penggunaan metode demonstrasi atau eksperimen.

6) Guru

Setiap guru memiliki kepribadian, *performance style*, kebiasaan dan pengalaman membelajarkan yang berbeda-beda. Kompetensi membelajarkan biasanya dipengaruhi oleh latar belakang guruan. Guru yang berlatar guruan keguruan biasanya lebih terampil dalam memilih metode, dan tepat dalam menerapkannya. Sedangkan guru yang latar belakangnya kurang relevan, sekalipun tepat dalam menentukan metode, namun sering mengalami hambatan dalam penerapannya. Jadi, untuk menjadi seorang guru pada intinya harus memiliki jiwa yang profesional, agar dalam menyampaikan materi pelajaran bisa berhasil sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

c. Metode Permainan *Shoot Them Up*

Menurut Sutikno (2014:44),

Metode permainan (Games), populer dengan sebutan pemanasan (ice-breaker). Arti harfiah ice-breaker adalah 'pemecahan es'. Jadi, arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecah situasi kebekuan fikiran atau fisik siswa. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai. Permainan digunakan untuk penciptaan suasana dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak, dan dari jenuh menjadi semangat.

Pemilihan metode permainan diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Sebaiknya permainan digunakan dalam proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Menentukan jenis kegiatan bermain yang akan dipilih sangat tergantung kepada tujuan dan tema yang telah ditetapkan sebelumnya. Penentuan jenis kegiatan bermain diikuti dengan jumlah peserta kegiatan bermain. Selanjutnya ditentukan tempat dan ruang bermain yang akan digunakan. Apakah di dalam atau di luar ruangan kelas, hal ini sepenuhnya tergantung pada jenis permainan yang dipilih.

Bermain dan permainan merupakan hal yang sangat dekat dengan dunia anak. Menurut Simanjuntak (2008: 6.2) bagi anak, belajar adalah bermain, bermain adalah belajar. Anak lebih suka suasana bebas tanpa ada tekanan, berinteraksi dengan teman, dan bermain.

Menurut Priyasudiarja dan Purwaningsih (2014:31) metode permainan *shoot them up* merupakan “permainan yang sangat berguna untuk menghafal kosakata baru terutama untuk mengingat-mengingat arti dan kecepatan berpikir”.

Permainan ini merupakan permainan kelas dengan jumlah Siswa antara 6-40 orang, Permainan ini menggunakan media pistol mainan atau jari tangan yang digunakan untuk menembak peserta yang kalah dalam permainan. Permainan ini dapat digunakan untuk mengajarkan kosakata seperti buah, sayur, binatang, pekerjaan dan sebagainya. Permainan *shoot them up* adalah permainan yang tergolong aktif dan cocok di mainkan oleh pemain dari berbagai level.

d. Langkah-langkah permainan *shoot them up*

Langkah-langkah permainan *shoot them up* menurut Priyasudiarja dan Purwaningsih (2014:31) adalah sebagai berikut:

1. Guru membagi peserta menjadi dua kelompok
2. Guru memerintahkan kelompok untuk membuat baris memanjang ke belakang. Beri jarak antara papan tulis dan Siswa.
3. Guru memberikan spidol kepada setiap kelompok
4. Guru menunjukkan gambar kosakata yang dimaksud, atau menyebutkan bahasa Indonesia dari kata yang dimaksud.

5. Siswa yang berada dibarisan paling depan, berkompetisi menuliskan kosakata yang di maksud dengan ejaan yang benar.
6. Peserta yang paling cepat dan benar dalam menuliskan kata tersebut akan tetap hidup, sementara yang ketinggalan akan ditembak, menjatuhkan diri dan keluar dari barisan dan duduk di lantai.
7. Prosedur di atas diulang sampai anggota salah satu kelompok habis.
8. Pemenang permainan adalah kelompok yang masih memiliki anggota saat permainan berakhir.

e. Kelebihan dan kekurangan metode permainan *shoot them up*

1) Kelebihan metode *shoot them up*

Kelebihan dari metode permainan *shoot them up* menurut Priyasudiarja dan Purwaningsih (2014:31) di antaranya:

- a) Dapat dimainkan oleh semua level
- b) Membuat Siswa termotivasi
- c) Membantu menghafal kosakata
- d) Melatih kecepatan berpikir

2) Kekurangan metode *shoot them up*

Kekurangan dari metode permainan *shoot them up* menurut Priyasudiarja dan Purwaningsih (2014:31) adalah:

- a) Untuk kelas remaja dan anak-anak, biasanya kelas akan menjadi berisik sehingga dapat mengganggu kelas lain.
- b) Untuk kelas besar, manajemen kelas dan siswa akan lebih sulit. Siswa menjadi susah untuk diatur.

1. Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

a. Pengertian Bahasa Inggris

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan oleh masyarakat. Menurut Izzan (2010: 2), “bahasa merupakan sistem lambang-lambang (simbol-simbol) berupa bunyi yang digunakan oleh sekelompok orang atau masyarakat tertentu untuk berkomunikasi dan berinteraksi”. Bahasa terbentuk dari kesepakatan masyarakat untuk menjadikan simbol berupa bunyi

sebagai sarana komunikasi yang telah diwariskan secara turun-temurun pada suatu daerah. Sebagai akibatnya, bahasa pada satu daerah dengan daerah lain menjadi berbeda.

Bahasa Inggris menjadi bahasa yang telah disepakati untuk digunakan sebagai alat komunikasi dalam lingkup dunia internasional. Bahasa Inggris menjadi media penghubung antar negara yang paling umum digunakan untuk berinteraksi. Kedudukan Bahasa Inggris bagi bangsa Indonesia bukan sebagai bahasa pertama, melainkan sebagai bahasa kedua. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Izzan (2010: 22) bahwa “belajar bahasa yang bukan bahasa pertama ini disebut bahasa kedua atau asing”. Bahasa Inggris bukan alat komunikasi pertama dan utama di Indonesia dan bahasa resmi negara Indonesia adalah Bahasa Indonesia.

b. Pembelajaran Bahasa Inggris di SD

Menguasai suatu bahasa tidak terlepas dari kepemilikan kosakata. Kosakata merupakan kata-kata atau pembendaharaan kata. Memperbanyak penguasaan kosakata dan menerapkannya dalam kalimat-kalimat sederhana menjadi dasar yang sangat penting bagi anak dalam memperkaya gagasan berpikir yang akan meningkatkan kemampuan berbahasa (Mustadi, 2009: 7). Semakin banyak kosakata yang dimiliki, maka semakin berkembang kompetensi berbahasanya.

Pembelajaran Bahasa Inggris pada jenjang SD berada pada tahap pengenalan bahasa. “*For elementary and intermediate learners, teachers should use material that is at a suitable level*” (Nunan, 2003: 144). Guru memberikan materi bahasa Inggris bagi Siswa SD pada level yang sepatasnya. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran difokuskan pada tahap pengenalan kosakata bahasa Inggris. Mengenalkan kosakata sejak usia SD menjadikan bekal Siswa dalam mengembangkan kemampuan berbahasa.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Inggris di SD

“Pada prinsipnya, tujuan pengajaran bahasa adalah agar para siswa terampil berbahasa, yaitu terampil menyimak, terampil berbicara, membaca, dan menulis” (Tarigan, 2011: 2). Dengan demikian, pembelajaran bahasa Inggris ditekankan pada keempat keterampilan tersebut.

1) Keterampilan Menyimak (*listening skills*)

Menyimak merupakan suatu kegiatan mendengarkan dan memperhatikan secara sengaja tentang suatu hal dari orang lain secara lisan. “Keterampilan menyimak adalah suatu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif” (Iskandarwassid & Sunendar, 2013: 227). Seseorang akan menerima dan memahami informasi yang diperolehnya melalui menyimak. Menyimak tidak hanya mendengarkan, melainkan juga menghubungkan informasi yang diperolehnya dengan memori yang ada didalam otak. Nunan (2003: 24) mengatakan bahwa “*as people listen, they process not only what they hear but also connect it to other information they already know*”. Seorang penyimak yang baik akan memproses apa yang didengarnya dan menghubungkan dengan pengetahuan atau pengalaman yang diperoleh sebelumnya.

2) Keterampilan Berbicara (*speaking skills*)

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari keempat keterampilan berbahasa. “Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain” (Iskandarwassid & Sunendar, 2013: 241). Pendengar dapat mengetahui pesan yang akan disampaikan oleh pembicara melalui keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara memerlukan perbendaharaan kosakata yang telah dikenal siswa melalui kegiatan menyimak. Semakin seseorang kaya akan kosakata, semakin lancar pula dalam berbicara, dan sebaliknya.

3) Keterampilan Membaca (*reading skills*)

Keterampilan membaca merupakan keterampilan penting dalam berbahasa. Keterampilan membaca dapat menambah pengetahuan. “Tujuan seseorang membaca adalah untuk mengerti atau memahami isi pesan yang terkandung dalam suatu bacaan seefisien mungkin” (Izzan, 2010: 80). Kegiatan membaca dapat mengembangkan wawasan pengetahuan manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.

Keterampilan membaca dalam Bahasa Inggris pada siswa SD berada pada tahap pengenalan cara baca. Sebagai bahasa asing, bahasa Inggris memiliki ejaan dan pengucapan yang

berbeda dengan bahasa Indonesia. Hal tersebut membuat siswa SD kesulitan dalam belajar membaca.

4) Keterampilan Menulis (*writing skills*)

Keterampilan menulis dapat dikuasai setelah mempelajari keterampilan sebelumnya, yaitu menyimak, berbicara, dan membaca. “Menulis merupakan suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana” (Dalman, 2014: 3). Melalui menulis, seseorang dapat mengungkapkan perasaan dalam sebuah pesan tertulis.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan MC Taggart. Penelitian ini merupakan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan yaitu siklus untuk mencapai hasil yang meningkat. Siklus ini terdiri dari beberapa tahap yaitu perencanaan tindakan kelas, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan teknis tes.

Sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2009: 16) bahwa, “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”.

Tindakan yang dilakukan menunjuk pada suatu siklus kegiatan yang sengaja direncanakan dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja, sifatnya kontekstual dan hasilnya tidak untuk digeneralisasikan. Rangkaian siklus ini dirancang dan ditujukan untuk kegiatan siswa secara aktif. Dalam membuat atau menyusun rangkaian siklus terdapat langkah-langkah yang harus dilaksanakan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus, setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan, yaitu 2x35 menit. Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 1 Ciharalang

Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis pada semester II tahun pelajaran 2017/2018.

Sebelum mengadakan penelitian tindakan kelas, peneliti bediskus dengan guru bahasa Inggris kelas 4 SDN 1 Ciharalang Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis, untuk meminta nilai hasil belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pra siklus adalah 67,08 dengan persentase 50% dan jumlah ketuntasan 12 siswa. Berdasarkan nilai tersebut peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas mengenai penerapan metode permainan *shoot them up* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas 4 SDN 1 Ciharalang Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan mengenai penerapan metode permainan *shoot them up* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas 4 SDN 1 Ciharalang Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis pada pembelajaran siklus I, siklus II, dan siklus III maka dapat dilihat sebagai berikut:

1. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sudah meningkat, berdasarkan penilaian yang dilakukan observer penyusunan RPP dari siklus ke siklus mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi dengan rata-rata nilai, yaitu siklus I dengan nilai rata-rata 87,584, siklus II dengan nilai rata-rata 89,666, dan siklus III dengan nilai rata-rata 91,434.
2. Kinerja guru dalam melaksanakan proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, dari ketiga siklus yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas ini, pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan baik, hal ini dapat dilihat berdasarkan penilaian observer pada pembelajaran siklus I dengan nilai rata-rata 85,87, siklus II dengan nilai rata-rata 88,11, siklus III dengan nilai rata-rata 90,14.
3. Hasil belajar siswa menggunakan metode permainan *shoot them up* pada mata pelajaran bahasa Inggris juga mengalami peningkatan. Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa, yaitu siklus I dengan rata-rata nilai 72,34, siklus II dengan rata-rata nilai 90,21, siklus III dengan rata-rata nilai 90,87.

Untuk memudahkan memahami hasil kinerja guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kinerja

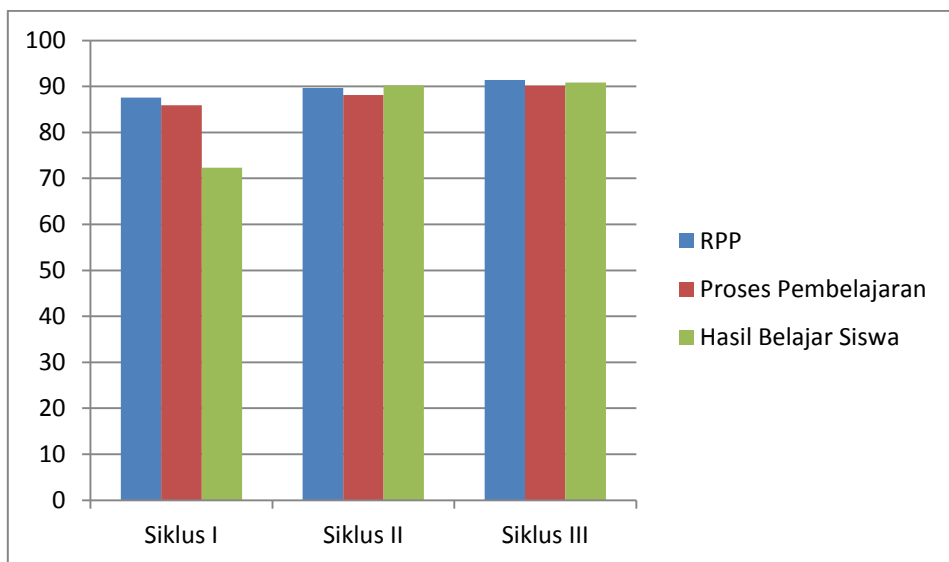
guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dan peningkatan hasil belajar siswa yang sudah dilakukan oleh peneliti dari siklus I sampai siklus III pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IV SDN 1 Ciharalang Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi pokok *My Body*, berikut tabel peningkatan antar siklus:

Tabel 1. Peningkatan Antar Siklus

No	Siklus	Nilai Rata-rata Penyusunan Rpp	Nilai Rata-rata Proses Pembelajaran	Nilai Rata-rata Hasil Belajar
1.	Siklus I	87,584	85,87	72,34
2.	Siklus II	89,666	88,11	90,21
3.	Siklus III	91,434	90,14	90,87

Peneliti juga menyajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Gambar 1. Hasil Penelitian Siklus I, II, III



KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah peneliti kemukakan pada pembahasan sebelumnya, dan dengan berpijak pada perumusan masalah, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Bahasa Inggris dengan menggunakan metode permainan *shoot them up* di kelas IV SDN 1 Ciharalang Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis Tahun Pelajaran 2017/2018 mengalami peningkatan. Hal itu dapat dilihat dari hasil observasi kinerja guru dalam penyusunan RPP. Pada siklus I mencapai nilai rata-rata 87,584, siklus II mencapai nilai rata-rata 89,666, dan siklus III mencapai nilai rata-rata 91,434.
2. Kinerja guru dalam melaksanakan proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan metode permainan *shoot them up* di kelas IV SDN I Ciharalang Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis Tahun Pelajaran 2017/2018 mengalami peningkatan. Hal itu terlihat dari hasil observasi kemampuan guru mengajar setiap siklusnya. Hasil penilaian observer terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran siklus I mencapai rata-rata 85,87, siklus II mencapai nilai rata-rata 88,11, dan siklus III mencapai nilai rata-rata 90,14.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan metode permainan *shoot them up* di kelas IV SDN I Ciharalang Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis mengalami peningkatan. Hal itu dapat dilihat dari hasil ulangan harian Bahasa Inggris setiap siklusnya. Hal tersebut dilihat dari hasil ulangan harian Bahasa Inggris siklus I mencapai rata-rata nilai 72,34, siklus II mencapai rata-rata nilai 90,21 dan siklus III mencapai rata-rata nilai 90,87.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal. (2004). *Evaluasi Pengajaran*. Padang: UNP
- Alisuf, Sabri. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedomam Ilmu Jaya.

- Arikunto, Suharsimi. dkk. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi IV. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2011). *Tips pintar PTK , Penelitian Tindakan Kelas* . Jakarta: Transmedi.
- Dalman. (2014). *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dhieni, dkk. (2015). *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Djiwandono, Soernadi. (2009). *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa. Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayah, Wina. (2014). *Penggunaan Media Display untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Menulis Karangan Berdasarkan Gambar Seri*. IAID Ciamis.
- Iskandarwassid, Dadang Sunendar. (2013). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Izzan, Ahmad. (2010). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung: Humaniora.
- Mulyasa. (2011). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosdakarya.
- Musfiqon. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Muslich, Masnur. (2009). *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nunan, David. (2003). *Practical English language Teaching*. Singapore: Mc Graw Hill.
- Priyasudiarja dan Purwanianingsih (2014). *70 English Game Fun & Learning*. Yogyakarta: Andi
- Rusmajadi, Jodih. (2010). *Terampil Berbahasa Inggris*. Jakarta: Indeks.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sudjana, Nana. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukidin, Basrowi & Suranto. (2007). *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Insan Cendikia.
- Surya, M. (2000). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutikno, M. Sobry. (2014). *Metode & Model-Model Pembelajaran ; Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*. Lombok: Holistika
- Suwardi. (2007). *Manajemen Pembelajaran: Mencipta Guru Kreatif dan Berkompetensi*. Surabaya: PT. Temprina Media Grafika.
- Tarigan, Henry Guntur. (2011). *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. (2011). *Menyimak Sebagai Salah Satu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winata Putra .(2007). *Strategi Belajar Mengajar*. jakarta: universitas terbuka.