

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA *SPOOF* SISWA DENGAN MENGGUNAKAN GAMBERI DI SMAN 3 PADANG PANJANG

Fitra Murni AR

Abstract

This research was conducted to see whether 'gambari' could improve students' ability in speaking spoof. It was done in XI IA 2 consisting of 23 students. The research was conducted in two cycles. The data were collected through observation and test result. For observation consisting of six indicators (students' participation in learning process, students are not following in the learning well, students' activeness in learning process, students' interest in learning, students' understanding about spoof, students giving punctual task presentation). And for test result, there were five indicators, namely (1. content 2. pronunciation, 3. grammar, 4. fluency, 5. vocabulary). The data were in percentage. By using gambari, it was proven that the students' ability in speaking spoof well improved. From the observation done, there were some improvements such as, high students' participation in learning process, high students' activeness in learning process, high students' interest in learning, high students' understanding about spoof, high students giving punctual task presentation). Besides, from the test result, there was improvement, 6% from pre-test to cycle 1 and 7% from cycle 1 to cycle 2. In conclusion, the students' ability in speaking spoof can be improved by using gambari.

Key words: gambari, speaking, spoof

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah gambari dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara spoof. Itu dilakukan di XI IA 2 yang terdiri dari 23 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi dan hasil tes. Untuk observasi terdiri dari enam indikator (partisipasi siswa dalam proses belajar, siswa tidak mengikuti dalam belajar dengan baik, keaktifan siswa dalam proses belajar, minat belajar siswa, pemahaman siswa tentang spoof, siswa yang memberikan presentasi tugas tepat waktu). Dan untuk hasil tes, ada lima indikator, yaitu (1. content 2. pronunciation, 3. grammar, 4. fluency, 5. vocabulary). Data dalam persentase. Dengan menggunakan gambari, terbukti bahwa kemampuan siswa dalam berbicara spoof juga meningkat. Dari pengamatan yang dilakukan, ada beberapa peningkatan seperti, partisipasi siswa yang tinggi dalam proses belajar, keaktifan siswa yang tinggi dalam proses belajar, minat belajar siswa yang tinggi, pemahaman siswa yang tinggi tentang spoof, siswa yang tinggi memberikan presentasi tugas yang tepat waktu. Selain itu, dari hasil tes, ada peningkatan, 6% dari pre-test ke siklus 1 dan 7% dari siklus 1 ke siklus 2. Kesimpulannya, kemampuan siswa dalam berbicara spoof dapat ditingkatkan dengan menggunakan gambari.

Kata kunci: gambari, berbicara, spoof

PENDAHULUAN

Guru merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran karena secara langsung guru dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan peserta didik. Bahkan guru memiliki peranan yang sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan secara maksimal. Seorang guru diharapkan memiliki cara atau model mengajar yang baik dan mampu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Guru tidak boleh hanya tinggal diam seandainya siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran yang disampaikan. Sebagai seorang guru kita haruslah kreatif dalam mencari model, strategi atau media pembelajaran yang bisa memudahkan siswa dalam pembelajaran karena ini berkaitan langsung dengan mutu pendidikan.

Salah satu kesulitan yang paling sering dirasakan siswa adalah pelajaran Bahasa Inggris. Bahasa Inggris secara umum merupakan pelajaran yang kurang menarik bagi sebagian besar siswa. Mereka menganggap Bahasa Inggris bukan pelajaran yang penting dan perlu dipelajari. Mereka tidak menyadari bahwa anggapan itu keliru. Bahasa Inggris sangat dibutuhkan dalam menyambut era globalisasi sekarang ini. Masalah ini menjadi tantangan bagi kita sebagai guru Bahasa Inggris. Kita tidak boleh membiarkan anggapan ini terus berkembang. Kita harus menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa tertarik dan merasakan manfaat Bahasa Inggris.

Salah satu manfaat Bahasa Inggris adalah sebagai alat berkomunikasi di dunia Internasional. Siswa diharapkan bisa menguasai Bahasa Inggris baik lisan maupun tulisan. Dalam Bahasa Inggris ada empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa yaitu: mendengar/menyimak, menulis, membaca, dan berbicara.

Dari keempat keterampilan berbahasa diatas, berbicara merupakan keterampilan yang paling sulit bagi siswa. Mereka menganggap berbicara merupakan sesuatu yang menakutkan bahkan mereka tidak percaya diri kalau disuruh untuk berbicara. Selaku guru Bahasa Inggris, kita tidak boleh membiarkan permasalahan ini berkembang. Kita harus berusaha untuk memecahkan masalah ini.

Sebenarnya berbicara sangat penting dalam berkomunikasi. Berbicara merupakan alat komunikasi yang dilakukan dalam bentuk lisan. Selain itu

berbicara merupakan barometer untuk melihat bagaimana pemahaman Bahasa Inggris seseorang. Melalui berbicara, kita bisa melihat dengan jelas bagaimana tata bahasa, lafal, kosa kata dan kemampuan seseorang dalam memahami pesan dan menyampaikan ide/pendapat. Dengan kata lain berbicara memiliki peran utama untuk menguasai Bahasa Inggris.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan teks *spoof* untuk penelitian. Alasannya adalah karena teks *spoof* merupakan salah satu teks yang dipelajari di semester ini. Dari proses pengajaran yang dilakukan, ditemukanlah bahwa siswa tidak mampu berbicara *spoof*. Berbicara *spoof* merupakan tugas yang sulit bagi siswa. Mereka tidak mampu menyampaikan *spoof* mereka. Mereka tidak tahu apa dan bagaimana berbicara *spoof*. Berbagai usaha sudah dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, tapi tidak berhasil. Dengan kata lain, kemampuan berbicara siswa tidak meningkat.

Sebenarnya berbicara adalah salah satu alat yang digunakan dalam berkomunikasi. Berbicara merupakan keterampilan lisan yang sangat penting karena berbicara adalah alat komunikasi manusia. Tompkin (dalam Ismiati, 2011:43) menyatakan bahwa berbicara merupakan bentuk bahasa ekspresif yang utama. Baik anak-anak maupun orang dewasa lebih sering menggunakan bahasa lisan daripada bahasa tulisan. Anak-anak belajar berbicara sebelum mereka belajar membaca dan menulis.

Saleh (dalam Ismiati, 2011:43) menjelaskan bahwa berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut mudah dipahami orang lain.

Bahkan berbicara juga merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Mereka Oleh karena itu, guru haruslah mampu membina dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa karena dengan meningkatkan kemampuan ini siswa akan lebih mudah dalam belajar.

Keterampilan berbicara haruslah dikuasai siswa. Untuk bisa memiliki keterampilan berbicara yang cukup, setiap siswa harus aktif dalam kegiatan pembelajaran berbicara. Mereka diajarkan untuk terlibat secara penuh dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Seluruh siswa haruslah mampu mencapai keterampilan berbicara yang optimal. Mereka juga diharapkan memiliki keterampilan berbicara yang baik untuk mengekspresikan perasaan atau ide mereka.

Harapan ini belum bisa terwujud karena ditemukan siswa kesulitan dalam berbicara. Mereka nampak tidak bersemangat berbicara, khususnya berbicara

spoof meskipun *spoof* itu telah mereka ketahui. Mereka masih menghadapi kesulitan, seperti, *vocabulary* (kosa kata), *grammar* (tata bahasa), *pronunciation* (lafal), *fluency* (kelancaran/kepasihan) dan *content* (isi). Karena itulah, mereka takut untuk berbicara *spoof*. Bahkan mereka tidak mau untuk tampil berbicara teks di depan kelas.

Kesulitan yang mereka hadapi ini tergambar dari data perolehan keterampilan berbicara yang dilakukan pada tahap tes awal (*pre-test*).

Tabel 1. Keterampilan aspek berbicara pada siswa pada tahap tes awal (*pre-test*)

No.	ASPECT	(TES AWAL)
1.	Content	74%
2.	Pronunciation	72%
3.	Grammar/structure	73%
4.	Fluency	73%
5.	Vocabulary	71%
	Sum	363
	Mean	73

Dapat disimpulkan bahwa ada terdapat kelemahan dan kekurangan dalam pembelajaran berbicara *spoof* di kelas XI IA 2. Berdasarkan data pada tabel diatas, hasil tes awal menunjukkan bahwa dari dua puluh tiga siswa di kelas ini hanya empat orang yang tuntas dan sembilan belas orang siswa yang tidak tuntas berdasarkan **KKM 78**.

Rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara *spoof* ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya: pertama, kegiatan belajar cenderung monoton/kaku. Siswa hanya diberikan contoh dari guru saja kemudian siswa diminta untuk menampilkan *spoof* mereka di depan kelas. Kegiatan pembelajaran ini otomatis membuat siswa pasif. Kedua, kegiatan belajar tidak membuat siswa kreatif. Mereka hanya menampilkan *spoof* sekedarnya saja sehingga siswa tidak mampu mengembangkan potensi dirinya. Ketiga, siswa tidak tahu apa dan bagaimana cara berbicara *spoof*. Akibatnya siswa sering melakukan kesalahan tidak mampu berbicara secara sistematis/berurut bahkan mereka dalam berbicara *spoof* tersebut kelihatan bingung. Keempat, siswa kekurangan kosa kata, pilihan kata dan tata bahasa. Mereka tidak mampu menggunakan pilihan kata dan tata bahasa yang

tepat dan benar. Selanjutnya, tugas berbicara teks spoof tidak menarik dan efektif sehingga siswa cepat bosan.

Masalah ini harus segera diatasi jika tidak, tujuan standar kompetensi dan kompetensi dasar tidak bisa dicapai atau tidak berhasil. Oleh karena itu, peneliti perlu menggunakan media yang komunikatif dan kontekstual. Menurut Musfiqon (2015), fungsi media pembelajaran yaitu: (1) meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran; (2) meningkatkan gairah belajar siswa; (3) meningkatkan minat dan motivasi belajar; (4) menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan; (5) mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam; (6) mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran; (7) meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran, guru dalam hal ini dituntut untuk lebih teliti dan selektif. Dengan mengetahui kriteria dalam pemilihan suatu media pembelajaran, guru dapat mengetahui media mana yang dianggap tepat untuk membantu dalam proses pembelajaran.

Maka salah satu media yang sangat efektif digunakan adalah media gambari. Dengan gambari, peneliti yakin siswa mudah berbicara *spoof* karena gambari membantu dan mengarahkan mereka dalam berbicara *spoof* tersebut. Dalam hal ini, peneliti meyakini bahwa gambari sangat berguna dan membantu dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa terutama pada *spoof*.

Ini berdasarkan pertimbangan bahwa gambari media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, mudah ketersediaannya dan juga biaya yang terjangkau. Sebagaimana prinsip-prinsip yang dikemukakan oleh Ibrahim dan Syaodih (2013) mengemukakan beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang tepat yaitu: (1) kemampuan apa yang ingin dicapai dan kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran; (2) kegunaan dari jenis media itu sendiri; (3) kemampuan guru dalam menggunakan suatu jenis media pembelajaran; (4) keluwesan dan fleksibilitas dari media itu sendiri; (5) kesesuaian dengan sarana pendukung yang ada dan alokasi waktunya; (6) ketersediaannya mudah; (7) biayanya dapat dijangkau.

Media gambari adalah singkatan dari gambar berseri sering juga disebut flow chart atau gambar susun. Media ini terbuat dari kertas manila lebar yang berisi beberapa buah gambar. Gambar-gambar tersebut berhubungan satu dengan yang lain sehingga merupakan rangkaian cerita. Setiap gambarnya diberi nomorurut sesuai dengan urutan gambar ceritanya. Media ini sangat sesuai untuk melatih keterampilan ekspresi lisan (berbicara, bercerita). tergantung pada kemampuan imajinasi siswa.

Dengan penggunaan gambari siswa bisa dengan mudah untuk berbicara secara runtun berdasarkan susunan yang ada pada gambari tersebut, contohnya mereka akan bercerita/berbicara mulai dari gambar pertama, kedua, ketiga dan selanjutnya. Kesimpulannya gambari bisa meningkatkan kemampuan berbicara *spoof* siswa pada kelas XI IA 2. Dengan kata lain mereka akan mudah dalam berbicara/bercerita jika mereka tahu apa dan bagaimana bercerita/berbicara tersebut. Media pembelajaran yang menyenangkan dan menantang haruslah disiapkan dengan baik agar siswa bisa berbicara dengan sistematis. Dari latar belakang tersebut di atas maka penulis dalam penelitian ini mengambil judul:

“Upaya Meningkatkan kemampuan berbicara spoof siswa dengan menggunakan gambari, pada kelas XI IA 2 SMAN 3 Padang Panjang semester genap tahun pelajaran 2015/2016”

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran Bahasa Inggris di dalam kelas, yaitu : kemampuan berbicara *spoof* siswa yang rendah. Kebanyakan mereka memperoleh nilai dibawah KKM 78. Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis mencari solusi pemecahannya melalui penggunaan media gambari dalam kegiatan pembelajaran berbicara *spoof*. Gambari dapat memfasilitasi siswa untuk berbicara *spoof* dengan baik. Berdasarkan upaya yang dipilih sebagai pemecahan masalah, maka perumusan masalah yang diajukan sebagai berikut:

Bagaimanakah pengaruh penggunaan gambari dalam peningkatkan kemampuan berbicara *spoof* siswa pada kelas XI I A2 di SMAN 3 Padang Panjang semester genap Tahun pelajaran 2015-2016 dan apakah gambari bisa meningkatkan kreatifitas siswa pada kelas XI IA2 di SMAN 3 Padang Panjang dalam berbicara *spoof*.

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk: ingin mengetahui pengaruh penggunaan gambari dalam peningkatkan kemampuan berbicara *spoof* siswa pada dan mengetahui peningkatan kreatifitas siswa setelah diterapkannya penggunaan gambari dalam peningkatkan kemampuan berbicara *spoof* pada kelas XI IA2 di SMAN 3 Padang Panjang semester genap tahun pelajaran 2015-2016.

Penulis mengharapkan dengan hasil penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu: dapat memberikan informasi tentang gambari yang sesuai untuk pembelajaran berbicara *spoof* (manfaat untuk guru), meningkatkan kemampuan berbicara *spoof* siswa dan memberikan kepercayaan diri yang tinggi (manfaat untuk siswa) serta dapat memberikan masukan bagi sekolah sebagai

pedoman/masukan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris, terutama kemampuan berbicara (manfaat untuk sekolah).

Berbicara merupakan proses interaktif untuk membangun makna yang bertujuan memproses, menerima dan menghasilkan informasi menurut Brown (1994:24). Bahkan Herbert (dalam Suryani, 2011: 1) mengatakan bahwa berbicara biasanya melibatkan dua orang atau lebih yang menggunakan bahasa untuk tujuan interaksional dan transaksional. Dengan kata lain bahwa paling kurang ada satu orang pembicara dan satu orang pendengar dalam kegiatan berbicara tersebut. Jadi bisa disimpulkan bahwa manusia sebagai makhluk sosial cenderung untuk berinteraksi satu sama lainnya dalam berbagi informasi, ide/pendapat, dan menyampaikan perasaan melalui keterampilan berbicara.

Berbicara juga merupakan proses berbahasa lisan untuk mengekspresikan pengalaman dan berbagai informasi. Ide merupakan esensi dari apa yang dibicarakan dan kata-kata merupakan alat untuk mengekspresikannya. Novi (dalam Ismiati, 2011:45) menegaskan bahwa berbicara merupakan proses yang kompleks karena melibatkan berpikir, bahasa dan keterampilan sosial.

Disamping itu Menurut Pageyasa (dalam Wigayuwiva, 2014: 12) bahwa “ketrampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pendapat/pikiran dan perasaan kepada seseorang atau sekelompok orang secara lisan baik berhadapan ataupun dengan jarak jauh”.

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan alat komunikasi antara satu individu dengan individu yang lainnya untuk menyampaikan pikiran, gagasan dan pesan.

Keterampilan berbicara dimiliki oleh setiap bahasa misalnya, Bahasa Inggris. Keterampilan berbicara Bahasa Inggris merupakan keterampilan yang kurang diminati sebagian besar siswa. Mereka enggan berbicara Bahasa Inggris karena mereka takut salah dan tidak tahu apa dan bagaimana berbicara Bahasa Inggris itu. Berbicara Bahasa Inggris itu sangat rumit bagi mereka. Mereka harus memperhatikan lima aspek/komponen yang penting dalam Berbahasa Inggris diantaranya: *content* (isi), *pronunciation* (lafal/pengucapan), *grammar* (tata bahasa), *fluency* (kelancaran/kefasihan), *vocabulary* (kosa kata). *content* (isi), *pronunciation* (lafal/pengucapan), *grammar* (tata bahasa), *fluency* (kelancaran/kefasihan), *vocabulary* (kosa kata).

Malahan menurut Finocchiaro, dkk. (1973:32) bahwa ada enam aspek penting yang harus diperhatikan dalam berbicara:

1. Memutuskan apa yang ingin disampaikan oleh pembicara.
2. Memilih kata yang akan digunakan.
3. Memilih kata yang tepat dengan pola yang meyakinkan makna.

4. Menggunakan susunan kata yang tepat.
5. Menempatkan lidah dan bibir sesuai dengan posisi untuk menghasilkan bunyi.
6. Memilih situasi yang cocok.

Ini berarti bahwa ada beberapa aspek yang diperhatikan dalam berbicara, seperti: *content* (isi), *vocabulary* (kosa kata), *class of words* (kelas kata), *grammar* (tata bahasa), *pronunciation* (lafal/pengucapan), *culture* (budaya). Seluruh aspek ini harus dikuasai supaya bisa menghasilkan kemampuan berbicara yang baik.

Berbicara dikatakan berjalan dengan baik jika pembicara tampil dengan kreatif, aktif dan komunikatif. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka berbicara adalah keterampilan yang paling berat bagi siswa. Mereka takut salah, susah menyampaikan ide/pendapat dan melafalkan kata. Malah mereka takut ditertawakan.

Agar pembelajaran berbicara berhasil, maka guru perlu merancang pembelajaran dengan baik. Dalam merancang pembelajaran guru harus memperhatikan beberapa kriteria supaya proses berbicara siswa dalam pembelajaran terlaksana dengan baik. Haryadi (dalam Ismiati, 2011:45) mengemukakan bahwa ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan guru diantaranya: (1) relevan dengan tujuan pembelajaran, (2) menantang dan merangsang peserta didik untuk belajar, (3) mengembangkan kreatifitas peserta didik baik secara individual maupun kelompok, (4) memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran, (5) mengarahkan aktivitas belajar peserta didik kepada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, (6) mudah diterapkan dan tidak menuntut disediakan peralatan yang rumit dan (7) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian kriteria diatas, untuk mengatasi masalah kesulitan siswa berbicara spoof, maka gambari merupakan media yang efektif dan tepat untuk digunakan. Gambari merupakan singkatan dari gambar berseri. Gambari bisa mengembangkan ide-ide siswa. Siswa bisa berbicara spoof dengan mudah. Gambari adalah kumpulan gambar yang berisi tokoh, peristiwa dan lokasi *spoof*. Gambari (gambar berseri) menurut Daryanto (dalam Wigayuwiva: 2014: 39) adalah satu kesatuan informasi yang dituangkan kedalam beberapa tahap atau dibuat berseri dalam satu lembar sehingga dalam satu kestuan informasi memerlukan beberapa gambar.

Menurut Arsyad (dalam Wigayuwiva: 2014:39) gambari (gambar berseri) merupakan rangkaian kegiatan atau cerita disajikan secara berurut. Siswa berlatih mengungkapkan adegan/kegiatan tersebut yang apabila dirangkaikan akan menjadi satu cerita atau gambar cerita. Bryne (1983:26) mengemukakan bahwa gambari (gambar berseri) sangat berguna karena siswa secara umum lebih

merespon tugas yang menyenangkan seperti visual/gambar. Dia menambahkan bahwa semua jenis gambar bisa diberikan secara terpisah atau berseri. Hughes (1999:84) juga mengatakan bahwa gambar berseri cocok bisa meningkatkan pemahaman dan keterampilan berbicara melalui susunan gambar dan teks. Oleh karena itu, gambar berseri merupakan media yang efektif dalam pengajaran keterampilan berbicara *spoof*. Dengan menggunakan gambar berseri, siswa lebih aktif dan paham terhadap *spoof* yang disampaikan. Mereka dengan mudah menyampaikan isi *spoof* dengan gambar berseri yang mereka gambar.

METODOLOGI

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), yaitu penelitian reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan oleh guru sendiri untuk memperbaiki proses pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya. Jenis penelitian ini diharapkan dapat memberikan cara atau suatu prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru dalam pembelajaran di kelas.

Penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah penelitian partisipan, yaitu peneliti terlibat secara penuh dan langsung dalam proses penelitian mulai dari awal sampai akhir penelitian. Esensi penelitian tindakan kelas ini terletak pada adanya tindakan dalam situasi yang alami untuk memecahkan permasalahan-permasalahan praktis, atau untuk meningkatkan kualitas praktek pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SMAN 3 Padang Panjang, Sumatera Barata semester genap tahun ajaran 2015-2016. Pelaksana dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang merupakan guru mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah tersebut. Penelitian ini dibantu oleh Milastri sebagai observer.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IA 2 sebanyak 23 orang yang terdiri dari 5 orang laki-laki dan 18 orang perempuan dengan tingkat kemampuan yang heterogen. Pemilihan subyek penelitian ini dikarenakan peneliti merasakan adanya permasalahan di kelas ini yang perlu diselesaikan dan dicarikan pemecahannya. Peneliti juga merupakan guru mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas ini (XI IA 2). Pada penelitian tindakan kelas ini sebagai sumber datanya adalah nilai hasil pembelajaran Bahasa Inggris kelas XI IA 2 yang didapat dari pantauan peneliti selama proses pembelajaran dan ujian praktek berbicara.

Format observasi yang disiapkan adalah daftar pengamatan mengenai respon positif dan negatif selama pembelajaran. Observasi dilakukan terhadap siswa untuk mendapatkan data tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran berbicara *spoof*. Data dapat dijadikan sebagai bahan refleksi untuk perbaikan, observasi dilakukan terhadap individu. Lembar observasi diisi oleh observer setiap kali melakukan tindakan. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data berkaitan aktivitas dalam pembelajaran. Lembar observasi

memuat indikator seperti: siswa mengikuti pembelajaran *speaking spoof*, siswa tidak mengikuti pembelajaran *speaking spoof* dengan baik, siswa selalu aktif dalam proses belajar mengajar *speaking spoof*, siswa tertarik dalam pembelajaran *speaking spoof*, siswa paham tentang *speaking spoof*, dan siswa menampilkan tugas presentasi *speaking spoof* sesuai jadwal.

Tes yang diberikan kepada siswa berbentuk praktek berbicara. Tes tersebut diberikan kepada setiap siswa (dalam kelompok) setelah selesai satu siklus penelitian atau diakhir siklus. Berarti setelah masing-masing siklus dilaksanakan diikuti dengan pemberian tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan mengisi pengamatan dan memberikan tes praktek berbicara, serta lembar observasi yang berisi indikator aktivitas siswa selama di kelompok, lembaran ini diisi oleh pengamat/observer. Pada dasarnya ada dua pokok yang di analisis dalam penelitian. Kedua data pokok adalah data proses dan hasil. Data proses berhubungan dengan aktivitas siswa dalam pembelajaran dan data yang berhubungan dengan hasil. Hal pertama yang dilakukan adalah memberikan tes awal kepada siswa. Siswa diminta untuk berbicara *spoof* yang sudah mereka ketahui. Hasil tes tersebut dianalisa dan dijadikan masukan untuk merancang proses pembelajaran pada siklus satu. Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas dua siklus. Masing-masing siklus dilakukan selama tiga kali pertemuan.

Karena judul penelitian ini adalah Peningkatan kemampuan berbicara *spoof* siswa dengan menggunakan gambari di kelas XI IA2 SMAN 3 Padang Panjang, maka ada beberapa hal yang disiapkan. Pertama, siswa membuat gambar berseri dari sebuah *spoof*. Kemudian mereka diminta memahami gambari tersebut dan menceritakan kisah atau berbicara *spoof* dari gambari tersebut.

SIKLUS 1

Ada empat tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini:

1. Perencanaan

Peneliti merencanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media gambari. Sebelum masuk kelas, peneliti mempersiapkan beberapa hal diantaranya: mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan gambari, mempersiapkan gambari dalam pengajaran berbicara *spoof*, mempersiapkan instrument penelitian (lembar observasi, catatan, tes berbicara *spoof* dan menyusun jadwal penelitian.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan skenario pengajaran yang telah dirancang di tahap perencanaan. Peneliti juga mengumpulkan data selama proses pelaksanaan sedang berlangsung. Peneliti juga memberikan tes pada akhir siklus.

Untuk bisa berbicara dengan Bahasa Inggris yang baik dan berterima, siswa perlu menyiapkan pilihan kata yang tepat, kelas kata dan tata bahasa. Siklus pertama dititik beratkan pada penguasaan komponen-komponen bahasa tersebut. Siklus ini dimulai dengan menggambarkan gambari berdasarkan *spoof* yang mereka miliki. Kemudian siswa diberikan tugas-tugas yang bervariasi dan menantang. Akhirnya mereka diminta untuk berbicara *spoof*

Siklus ini juga menekankan pada tata bahasa khususnya *tense* yang digunakan dalam berbicara *spoof*. Berbicara *spoof* berdasarkan gambari agak sulit karena *tense* yang utama digunakan adalah *Simple Past Tense*.

3. Pengamatan

Saat pelaksanaan berlangsung, peneliti dan *observer* mengamati proses belajar mengajar, kegiatan yang dilakukan siswa maupun guru itu sendiri. Peneliti sekaligus guru membuat catatan atas setiap tahap dalam proses belajar mengajar. *Observer* memberi tanda *checklist* pada lembaran observasi. Pengambilan foto dan video juga dilakukan peneliti dengan sumber data yang lainnya. Ini bertujuan untuk melihat kegiatan pembelajaran dan interaksi.

4. Refleksi

Pada tahap akhir ini, peneliti dan *observer* mendiskusikan data yang diperoleh. Ada dua jenis data: kuantitatif (tes berbicara) dan kualitatif (observasi). Peneliti dan *observer* menganalisa data tersebut dan mengambil kesimpulan. Akhirnya, peneliti dan *observer* merefleksikan dan menginterpretasikan data. Selanjutnya mereka membicarakan tentang kelemahan-kelemahan dalam proses belajar mengajar agar adanya peningkatan pada siklus berikutnya.

SIKLUS 2

Pada siklus dua ini hampir sama dengan kegiatan pada siklus satu tetapi ada beberapa penyempurnaan atau revisi pada siklus satu.

Setelah melalui siklus pertama, siswa diharapkan menguasai komponen-komponen bahasa dan *tense* yang digunakan untuk berbicara *spoof*. Siklus ini lebih menitik beratkan pada komponen bahasa lainnya yaitu *generic structure of a spoof* (susunan *spoof*). Pada siklus ini, siswa diharapkan mampu berbicara *spoof* dengan *generic structure* yang benar. Oleh karena itu siswa diberikan bermacam-macam teks *spoof* dan menyuruh mereka untuk mengidentifikasi *generic structure*

dari teks yang mereka miliki. Pada akhir siklus ini, siswa diberikan tes dengan meminta mereka berbicara *spoof* dengan menggunakan gambari. Mereka harus berbicara *spoof* melalui gambari yang mereka buat/siapkan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan berbicara *spoof* siswa dengan menggunakan media gambari.

Tes berbicara yang digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan berbicara *spoof* siswa adalah berdasarkan *speaking rubric scoring*. *Speaking rubric scoring* ini dikemukakan oleh Harris (dalam Ujang, 2012:31). Ada lima komponen dalam *speaking rubric scoring* diantaranya: content (isi), pronunciation (lafal/pengucapan), grammar (tata bahasa), fluency (kelancaran/kepasihan), dan vocabulary (kosa kata). Disamping menggunakan instrument ini, kegiatan siswa dalam berbicara *spoof* juga diamati dengan kemampuan menyusun paragraf sehingga bisa berbicara *spoof* dengan benar.

Kegiatan siswa yang diamati diantaranya: bagaimana mereka memulai *spoof*. Mereka harus mampu memulai *spoof* dengan memperhatikan apa saja yang harus ada pada *orientation*. Mereka bisa berbicara *spoof* dalam susunan yang benar berdasarkan gambari yang mereka buat. Contohnya, *in a school, there was a stupid student*.

Setelah mereka mampu berbicara/menyampaikan *orientation*, maka kegiatan selanjutnya yang diamati adalah kemampuan mereka melanjutkan pada tahap *sequences of event*. Bagaimana mereka mampu merangkai paragraf pertama (*orientation*) ke paragraf selanjutnya (*event*) berdasarkan gambari yang mereka buat. Contohnya, *One day,*

He was asked by his teacher...

Terakhir, kegiatan mereka adalah melanjutkan ketahap berikutnya yaitu; *twist*. Bagaimana mereka menyambungkan ke paragraf berikutnya dan mengakhiri *spoof*. contohnya, *I got 10 in math because I did it by myself*.

Dalam berbicara *spoof* haruslah sesuai dengan tahapan-tahapan yang sudah ditentukan. Pada akhir siklus dua ini, siswa diberikan tes dengan menampilkan *spoof* mereka berdasarkan gambari yang mereka buat. Masing-masing siswa berbicara *spoof* yang berbeda setiap kelompok berdasarkan gambari yang mereka buat. Tes yang diberikan untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan berbicara *spoof* siswa dengan menggunakan media gambari.

Ada beberapa hal yang diperhatikan berdasarkan analisis data. Data yang dianalisis adalah hasil tes awal dan hasil tes formatif (tes yang diberikan pada akhir setiap siklus). Analisis menggunakan peresentase.

Hasil skor rata-rata kemampuan berbicara *spoof* siswa dengan menggunakan gambari diinterpretasikan ke tingkat berbicara menurut Harris (dalam Ujang, 2012, 35).

Tabel 2. Hasil skor rata-rata kemampuan berbicara *spoof* siswa dengan menggunakan GAMBERI diinterpretasikan ke tingkat berbicara menurut Harris

No.	<i>RANK OF QUALITIES</i>	<i>RATING QUALITIES</i>
1.	80% - 100%	<i>EXCELLENT</i>
2.	60% - 79%	<i>GOOD</i>
3.	50% - 59%	<i>FAIR</i>
4.	0% - 49%	<i>POOR</i>

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal ketika tindakan dilakukan menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas XI IA 2 tidak mampu berbicara *spoof* yang telah mereka ketahui dengan baik. Selain itu mereka terlihat gugup, binggung dan tidak percaya diri dalam berbicara *spoof*. Bahkan mereka sering terhenti-henti dalam berbicara seolah-olah mereka terlihat menghafal. Dengan kata lain berbicara *spoof* merupakan sesuatu yang sangat sulit dan membosankan bagi siswa.

Penggunaan gambari sebagai media pengajaran dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran berbicara *spoof* yang menarik dan mudah bagi siswa. Berbicara *spoof* dengan menggunakan gambari bisa memacu siswa aktif, percaya diri, dan mempunyai keinginan/motivasi yang tinggi. Bisa disimpulkan bahwa kemampuan berbicara *spoof* siswa meningkat dengan menggunakan gambari.

Peningkatan kemampuan berbicara *spoof* siswa dengan menggunakan gambari meningkat dapat dilihat dari siklus ke siklus. Peningkatan ini tergambar dari tabel di bawah ini:

Tabel 3. Peningkatan kemampuan berbicara *Spoof* siswa dengan menggunakan GAMBERI dari siklus ke siklus

No.	ASPECT	(SIKLUS 1)	(SIKLUS 2)
1.	Content	79%	83%

2.	Pronunciation	81%	84%
3.	Grammar/structure	76%	88%
4.	Fluency	80%	87%
5.	Vocabulary	79%	86%
	Sum	395%	428%
	Mean	79	86

Penggunaan gambari sebagai media dapat meningkatkan kemampuan berbicara *spoof* siswa. Bahkan, gambari dapat membantu dan mendorong siswa berbicara *spoof*. Agar bisa berbicara *spoof* dengan baik, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan. Aspek yang paling penting adalah, *content* (isi), *pronunciation* (lafal/pengucapan), *grammar* (tata bahasa), *fluency* (kelancaran/kefasihan), *vocabulary* (kosa kata). Dengan penguasaan kelima aspek penting tersebut, siswa diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berbicara *spoof* siswa.

Siklus 1

Siklus satu menekankan pada kegiatan siswa untuk berbicara *spoof* berdasarkan gambari mereka. Kegiatan dimulai dengan pemahaman *spoof* mereka masing-masing. Setelah memahami *spoof*, mereka diminta untuk membuat *spoof* mereka menjadi beberapa bagian gambari sesuai dengan *spoof* mereka. Kemudian mereka membuatnya dalam bentuk power point. Akhirnya, mereka diminta untuk berbicara *spoof* mereka berdasarkan gambari yang mereka buat tanpa menggunakan *script* atau teks.

Terlihatlah bahwa penggunaan gambari bisa membuat mereka senang dan mendorong mereka untuk mampu berbicara *spoof* dengan mudah.

Pada siklus ini, siswa masih mengalami kesulitan karena keterampilan berbicara ini harus memperhatikan lima aspek/komponen penting (*content, pronunciation, grammar, fluency dan vocabulary*). Pada siklus ini menunjukkan ada sedikit peningkatan (79%). *Pronunciation* (lafal) mengalami peningkatan yang paling sedikit karena *Pronunciation* (lafal) merupakan aspek/komponen yang paling sulit diantara empat aspek/komponen yang lain. Siswa belum terbiasa menggunakan *Pronunciation* (lafal) yang benar. Selain *Pronunciation*, ada kesulitan pada *grammar* (tata bahasa). Siswa masih menggunakan *Simple Present Tense* yang **seharusnya** adalah *Simple Past Tense*. Contohnya, *One day, A man tell a policeman that he lose his bicycle* seharusnya *One day, One day, A man told a policeman that he lost his bicycle*.

Disamping kedua aspek/komponen diatas, siswa masih menghadapi kendala dalam ketiga aspek/komponen lainnya (*vocabulary, fluency and content*). Pada *vocabulary* (kosa kata), sebagian siswa masih mengalami kesulitan. Mereka belum mampu menggunakan pilihan dan kelas kata yang tepat. Contohnya, mereka masih berbicara, *they life unhappy* yang masih bermasalah adalah *fluency* (kelancaran/kepasihan). Ini menjadi masalah bagi kebanyakan siswa. Meskipun mereka berbicara dengan menggunakan media gambari, hasil berbicara *spoof* mereka masih belum memuaskan. Mereka masih tersendat-sendat dalam berbicara *spoof*.

Aspek/komponen terakhir yang masih belum berhasil adalah *content* (isi) masih belum mampu berbicara *spoof* dengan tahapan/susunan (*generic structure*) yang benar dan tepat.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pada siklus satu ini masih terdapat kelemahan-kelemahan. Kemudian kelemahan-kelemahan ini dibicarakan untuk mengingatkan siswa atas kesalahan dan kelemahan yang mereka lakukan dalam berbicara *spoof*. Mereka harus memperbaikinya dan lebih teliti dalam berbicara *spoof*. Semua peningkatan bisa dilihat pada siklus satu.

SIKLUS 2

Pada siklus dua memfokuskan pada penggunaan kelima aspek (*pronunciation, grammar, fluency, vocabulary dan content*) dengan benar. Ketika berbicara *spoof*, kita harus menggunakan *Simple Past Tense*. Siswa masih tidak menguasai *Simple Past Tense* meskipun sudah dipelajari di semester sebelumnya. Oleh karena itu, siswa diberikan beberapa latihan penggunaan *Simple Past Tense* seperti menemukan kesalahan pada masing-masing kalimat dan mengkoreksinya. Contohnya, *One day, in a small village there lives an old lady named Rubi. She is very poor. She has few friends.* Siswa harus menemukan kesalahan di setiap kalimat dan membetulkannya. Contohnya, *One day, in a small village there lives an old lady named Rubi. She is very poor. She has few friends.* Siswa harus mengganti kata yang salah itu menjadi yang benarnya. Contohnya, *One day, in a small village there lived an old lady named Rubi. She was very poor. She had few friends.* Diskusi dilakukan saat memeriksa jawaban. Guru dan siswa mendiskusikan jawaban yang benar. Ini dilakukan untuk meyakinkan pemahaman siswa terhadap bentuk *Simple Past Tense*.

Selain perbaikan penggunaan *Simple Past Tense*, guru juga memberikan latihan pemilihan kata/kelas kata yang tepat. Contohnya, *She life alone seharusnya she lived alone.* Guru menjelaskan perbedaan masing-masing kata. Siswa sudah mulai menyadari kesalahan-kesalahan dalam pemilihan kata yang mereka lakukan selama ini. Mereka memahami perbedaan penggunaan kata berdasarkan fungsi kata. Perbaikan *pronunciation* juga dilakukan dengan

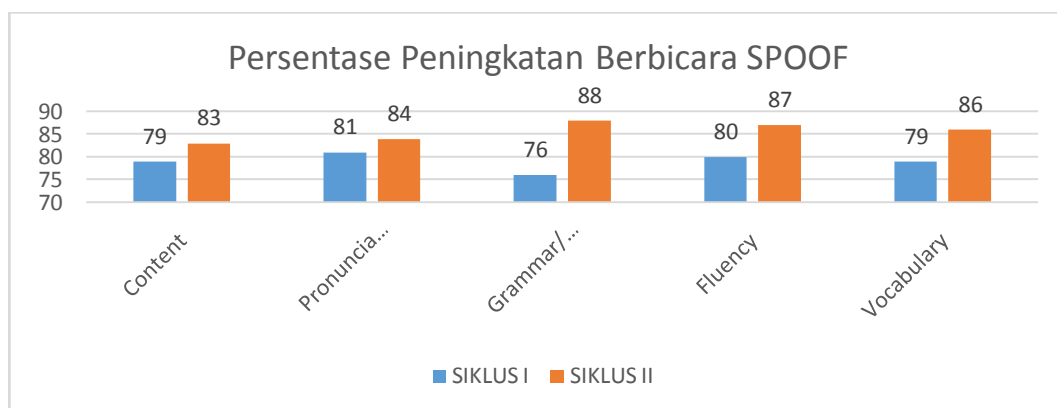
menggunakan *Cambridge dictionary digital* agar siswa bisa melafalkan kata dengan benar melalui latihan melafalkan kata.

Disamping aspek-aspek di atas, *content* juga menjadi aspek yang sangat perlu diperbaiki. Siswa diberikan latihan menyusun paragraf acak menjadi paragraf yang benar (paragraf yang disusun berdasarkan generic structure *spoof* yang tepat).

Pada siklus/tahapan ini mampu membuat siswa paham dan berhasil untuk menggunakan kelima aspek tersebut dengan baik. Mereka mulai berbicara *spoof* dengan menggunakan *content* (isi), *pronunciation* (lafal/pengucapan), *grammar* (tata bahasa), *fluency* (kelancaran/kefasihan), *vocabulary* (kosa kata) dengan tepat dan benar.

Dalam hal ini, peneliti sangat percaya bahwa gamberi sangat penting dan berguna dalam meningkatkan kemampuan berbicara *spoof* siswa. Bahkan, gamberi memberikan informasi dan ide dari gambar tersebut. Siswa dengan mudah berbicara *spoof* karena urutan gamberi. Mereka cepat memahami apa yang terjadi di dalam gamberi tersebut dan menyambung cerita berdasarkan susunan gamberi. Kesimpulannya, gamberi mampu meningkatkan kemampuan berbicara *spoof* siswa di kelas XI IA2 SMA N 3 Padang Panjang.

Karena siklus dua ini sudah berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara *spoof*, maka peneliti tidak melanjutkan pada siklus berikutnya. Ini bisa dilihat dari hasil tes yang menunjukkan peningkatan yang **sangat penting (86 %)**.



Gambar 1. Peningkatan kemampuan berbicara *Spoof* siswa dengan menggunakan GAMBERI pada Siklus I dan Siklus II.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kemampuan berbicara *spoof* siswa sejauh ini mengalami kesulitan yang serius karena beberapa faktor. Pertama siswa tidak paham bagaimana dan apa saja yang harus diperhatikan dalam berbicara *spoof*. Di samping itu, siswa belum

mendapatkan pengetahuan yang cukup dalam berbicara *spoof*. Bahkan siswa belum memperoleh media yang cocok dan menyenangkan untuk dipergunakan dalam berbicara *spoof*. Sebenarnya banyak media yang bisa dipakai untuk meningkatkan kemampuan berbicara *spoof* siswa.

Salah satu media yang efektif dan cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara *spoof* siswa adalah gambari. Gambari bisa mendorong dan membantu siswa untuk berbicara *spoof* dengan lebih baik. Dengan kata lain, media gambari ini bisa memandu siswa dalam berbicara *spoof*. Dari gambari, mereka bisa dengan mudah menceritakan apa yang terjadi di setiap gambar sehingga mereka tidak perlu menghafal *spoof* yang mereka milik. Tapi mereka mampu berbicara *spoof* secara sistematis berdasarkan gambari yang mereka buat.

Ini bisa terwujud jika proses pembelajaran menggunakan gambari dilaksanakan dengan baik sesuai tahapan-tahapan dalam pengajaran berbicara *spoof*. Siswa tidak lagi merasakan berbicara *spoof* merupakan sesuatu yang berat dan menakutkan tapi sebaliknya.

Terlihatlah bahwa proses pembelajaran menggunakan gambari bisa meningkatkan kemampuan berbicara *spoof* siswa di kelas XI IA 2 SMA N 3 Padang Panjang. Peningkatan dapat dibuktikan dan dilihat dengan persentase perolehan dari setiap siklus melalui data. Pertama, siswa mengalami kesulitan dalam berbicara *spoof*. Setelah mereka membuat gambari, mereka merasakan berbicara *spoof* dengan media gambari itu mengasyikan dan menarik. Mereka bisa dengan mudah berbicara *spoof* tanpa rasa gugup dan takut lagi. Kemampuan berbicara *spoof* mereka bisa meningkat.

Penelitian ini membuktikan bahwa kemampuan siswa berbahasa bisa meningkat jika kita sebagai guru mengetahui kesulitan siswa dan berupaya menemukan solusi terhadap kesulitan tersebut. Salah satu kesulitan siswa berbahasa adalah berbicara disamping tiga kemampuan lainnya seperti; mendengar/menyimak, menulis dan membaca. Diantara keempat kemampuan tersebut, berbicaralah yang paling sulit dihadapi siswa, khususnya *spoof*. Peneliti sekaligus penulis menyarankan supaya guru mulai mencoba menggunakan media gambari dalam berbicara *spoof* sehingga siswa termotivasi, tidak mengalami kesulitan dan tidak merasa bosan. Dengan kata lain, media gambari merupakan media yang cocok dan efektif dalam berbicara *spoof*. Selain itu peneliti juga menyarankan beberapa hal diantaranya: Pertama, guru harus menciptakan suasana belajar yang bervariasi dengan menyenangkan sehingga mendorong siswa aktif dan kreatif. Kedua, media pengajaran haruslah tersedia, variatif, menarik dan bermanfaat sehingga memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga, tugas-tugas berbicara yang diberikan haruslah menantang dan menumbuhkan antusias siswa. Guru juga menampilkan keterampilan berbicara mereka di kegiatan pembelajaran di kelas guna menumbuhkan rasa percaya diri dan mengasah kemampuan berbicara mereka didepan umum. Ini tidak hanya untuk pembicara saja tapi juga untuk pendengar yang bisa mendapatkan *spoof*

yang berbeda dari pembicara yang berbeda. Dengan demikian, kemampuan Bahasa Inggris siswa bisa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown. Gillian and George Yule. 1999. Teaching the spoken language (The second ed.). Melbourne: Cambridge University Press.
- Brown. H. Douglas. 1994. Teaching by Principles – An Interactive Approach to language Pedagogy. New Jersey: Prentice Hall Regents.
- Bryne, D. 1983. Teaching English Perspective. London. Longman
- Finocchiaro, Mary and Michael Bonomo. 1973. The Foreign Language Learner: A Guide for teacher. New York: Regent Publishing Company, Inc.
- Hughes. 1999. Testing for Language Teachers. Cambridge: Cambridge University.
- Ismiati. 2011. Menulis melalui pendekatan pragmatik dalam pembelajaran bahasa: Jurnal Guru Dinas Pendidikan kota Padang Panjang
- Raimes, Ann. 1993. Techniques in Teaching Writing. Oxford: Oxford state University.
- Suryani, Desi. 2011. The effect of Using Real Life Problem Solving on Students' Speaking Ability at SMA 3 Padang Panjang. Thesis. State University of Padang.
- Ujang, Rusman. 2012. Improving Students' speaking skill by Using Picture Series at the grade X students of SMAN 10 Padang. 2012. Graduate Program State University of Padang.
- Wigayuwina, 2014. Meningkatkan keterampilan berbicara anak usia dini melalui media gambar berseri di kelompok B3 Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1. FKIP Universitas Bengkulu
- Musfiqon (2015). dalam risaboviaddesitafiani.blogspot.co.id/2013, diakses pada tanggal 5 Januari 2015.
- Syaodih (2013). dalam risaboviaddesitafiani.blogspot.co.id/2013, diakses pada tanggal 5 Januari 2015