

ABSTRAK
PENINGKATAN MOTIVASI DAN KETERAMPILAN BERBICARA
BAHASA INGGRIS SISWA DENGAN *WORD GUESSING GAME*
KELAS XI IPS SMA NEGERI 2 ANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2010-2011

Oleh
SURANTO

Tujuan penelitian ini untuk mendiskripsikan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, sistem evaluasi, peningkatan motivasi dan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dengan *word guessing game*.

Penelitian menggunakan *Classroom Action Research*. Dilakukan dengan tiga siklus, siklus ke I diskusi kelompok besar (*classical*), siklus ke II diskusi kelompok kecil (*small group discussion*), siklus ke III diskusi berpasangan (*pair*). Untuk memperoleh data penelitian digunakan instrumen: APKG 1, lembar pengamatan aktivitas belajar siswa, sistem evaluasi keterampilan berbicara bahasa Inggris, dan lembar angket motivasi belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa 1) perencanaan pembelajaran RPP, siklus 1 dengan skor 2,80 (kategori kurang), siklus II dengan skor 3,80 (sedang), siklus III dengan skor 4,20 (baik), 2) proses pembelajaran pada siklus I di kelas IPS1 jumlah siswa yang aktif 11 orang (55%) sedang di siklus II siswa yang aktif 16 orang (80%). Siklus III jumlah siswa yang aktif 20 orang (100%). Siklus I di kelas IPS2 siswa yang aktif 15 orang (68%), di Siklus II siswa yang aktif 18 orang (82%). Siklus III jumlah siswa yang aktif 22 orang (100%), berarti terjadi peningkatan dalam setiap siklus, 3) sistem evaluasi menggunakan tes lisan dengan empat aspek yang dinilai, soal pre-tes; validitas (0,89), reliabilitas (0,91), daya pembeda soal item 1 (53,3%), item 2 (40%), item 3 (46,6%), item 4 (40%), tingkat kesukaran soal item 1 (60%), item 2 (53,3%), item 3 (56,6%), item 4 (53,3%), pos-tes; validitas (0,84), reliabilitas (0,80), daya pembeda soal item 1 (53,3%), item 2 (33,3%), item 3 (46,6%), item 4 (40%), tingkat kesukaran soal item 1 (73,3%), item 2 (70%), item 3 (56,6%), item 4 (53,3%), 4) motivasi belajar siswa siklus I di kelas IPS1 siswa yang bermotivasi sedang 5 orang (25%), siswa yang bermotivasi tinggi 9 orang (41%). Siklus II siswa bermotivasi sedang 3 orang (15%), siswa yang bermotivasi tinggi 15 orang (75%) siklus III siswa bermotivasi sedang 3 (15%), sedang siswa bermotivasi tinggi 16 orang (80%). Siklus I di kelas IPS2 siswa bermotivasi sedang 8 orang (40%), siswa bermotivasi tinggi 13 orang (59%), siklus II siswa bermotivasi sedang 4 orang (18%), bermotivasi tinggi 17 orang (77%) Siklus III siswa yang bermotivasi sedang 5 orang (22%), siswa bermotivasi tinggi 17 orang (77%), terjadi peningkatan setiap siklus, 5) siswa yang terampil berbicara meningkat IPS 1 meningkat 35% (40% menjadi 75%) dan di IPS2 36,5% (45,5% menjadi 82%)

Kata kunci: Motivasi, keterampilan berbicara siswa, *word guessing game*.