

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pembahasan pada BAB VI, maka disimpulkan bahwa untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara bahasa Inggris siswa dengan *Word Guessing Game* di kelas XI IPS1 dan IPS2 SMA Negeri 2 Bandar Lampung. Pada tahun pelajaran 2010 – 2011, telah dilaksanakan tiga siklus tindakan oleh peneliti melalui *Action Research* yang dilakukan secara berkolaborasi dengan guru bahasa Inggris (sebagai kolaborator). Jenis kegiatan diawali dengan observasi situasi pembelajaran (*reconnaissance*) serta diikuti tindakan (*action*) Tebak Kata (*word guessing*).

5.1.1 Terjadi peningkatan kualitas RPP yang disusun guru bahasa Inggris pada KD peningkatan keterampilan berbicara. Pada siklus I, kualitas RPP dengan skor 2,80 (kategori kurang). Pada siklus II dengan skor 3,80(kategori (sedang), dan siklus III dengan skor 4,20 (kategori baik)

5.1.2 Pelaksanaan pembelajaran *speaking* dengan *word guessing game* di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Bandar Lampung, dengan menjadikan siswa sebagai subjek pembelajaran, mengurangi peran guru, menerapkan pendekatan pembelajaran humanisme, dan tindakan (*action*) dengan jenis Tebak Kata (*word guessing*) di siklus 1 secara klasikal (*by class*), aktivitas belajar siswa belum menunjukkan hasil yang baik yaitu, di IPS1 siswa yang aktif 11 orang (55%), dan di IPS2 siswa yang aktif 15 orang (68%) yang

terlibat dalam proses pembelajaran. Di siklus II diskusi kelompok (*group discussion*), pada pertemuan pertama di IPS1 siswa yang aktif 14 orang (70%) dan di IPS2 siswa yang aktif 17 (77%). Pertemuan ke dua juga mengalami kenaikan di IPS1 siswa yang aktif 16 orang (80%) dan di IPS2 siswa yang aktif 18 orang (82%). Siklus III berpasangan (*pair*), mengalami kenaikan sangat tinggi di IPS siswa yang aktif 20 orang (100%) dan di IPS2 siswa yang aktif 22 orang (100%). Strategi pelaksanaan tersebut di atas dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk memperbaiki dan mempermudah proses pembelajaran.

5.1.3 Sistem evaluasi pembelajaran khususnya keterampilan berbicara siswa dengan aspek *accuracy*, *fluency*, *pronunciation* dan *vocabulary* dilakukan pada **pre-tes**; validitas (0,89), reliabilitas (0,95), 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%).

5.1.4 Pembelajaran dengan *word guessing game* mampu meningkatkan motivasi siswa untuk berbicara. Pengamatan awal peneliti hanya 6 siswa (30%) dari 20 siswa di IPS 1, dan 10 siswa (45,5%) di IPS 2 dari 22 siswa termotivasi untuk berbicara, setelah diadakan tindakan di **siklus 1** meningkat di IPS1 siswa bermotivasi sedang 5 orang (25%), bermotivasi

tinggi 9 orang (41%) dan di IPS2 siswa bermotivasi sedang 8 orang (40%), bermotivasi tinggi 13 orang (59%). **Siklus 2** meningkat cukup signifikan di IPS1 siswa bermotivasi sedang 3 orang (15%), bermotivasi tinggi 15 orang (75%) dan di IPS 2 siswa bermotivasi sedang 4 orang (18%), bermotivasi tinggi 17 orang (77%).

**Siklus 3** meningkat di IPS 1 siswa yang bermotivasi sedang 0 (0%), bermotivasi tinggi 16 (80%), sedangkan di IPS 2 siswa bermotivasi sedang 4 orang (18%), bermotivasi tinggi 17 orang (77%).

5.1.5 Pembelajaran dengan *word guessing game* terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, setelah di adakan tindakan pembelajaran persiklus dan dua kali tes lisan yaitu: **Pre-test** di kelas IPS1 dan IPS2 dari hasil tes di IPS 1 ada 8 siswa (40%) , di IPS2 ada 10 siswa (45,5%) terampil berbicara, hasilnya belum maksimal karena siswa masih merasa takut dan malu jika melakukan kesalahan. **Post-test** dilaksanakan di akhir siklus 3, hasil tes di IPS1 ada 15 siswa (75%), dan IPS2 ada 18 siswa (82%) yang sudah terampil berbicara, karena siswa sudah percaya diri dan tidak takut untuk berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana.

## 5.2 Saran

Keberhasilan permainan Tebak Kata (*word guessing*) dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran merupakan sebagian kecil saja dari jenis permainan yang ada, dan yang dapat digunakan

untuk tujuan tersebut. Oleh karena itu, kepada guru bahasa Inggris dan pihak sekolah disarankan agar:

- 5.3.1 Menggunakan dan mengembangkan permainan Tebak Kata yang berbasis pembelajaran dalam kelompok kecil, dengan materi yang sesuai kompetensi dan minat siswa.
- 5.3.2 Terus menggali lebih banyak jenis permainan dan melakukan penelitian lebih lanjut untuk mencoba menguji, mempelajari, merencanakan, dan mengimplementasikan di kelas.
- 5.3.3 Untuk pihak sekolah dapat mengembangkan potensi guru bahasa Inggris melalui pelatihan pengembangan model pembelajaran.