

## PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA INGGRIS MELALUI METODE GAMES

S. Sumihatul Ummah MS

(Dosen STAIN Pamekasan Prodi TBI/e-mail : wakasensei99@yahoo.com)

**Abstraction:** *In English subject in university, lecturer often finds the difficulty to learn college students to be able to converse English truly and fluent to tell the opinion or enquiring. This research tries to solve those problems through the class action at semester college students II Tadris English STAIN Pamekasan passing game method. Having taken thrice rotations ( 3 cycles) activity with completion in each rotations, this research proves that game can improve the bravery and college students skill at English conversing subject ( Speaking English ). College student performance at I cycle is sentence structure (structure) with score 82,5%, while at uppermost II cycle is utterance clarity (comprehensibility) equal to 85% and uppermost III cycle is fluency (fluency) and pronunciation equal to 85% and 95%. Beside that, college student performance percentage also obtained in each cycles progressively, such as those are described at percentage I cycle equal to 55,31% with category enough; II cycle equal to 65% with category enough and at III cycle equal to 70% with good category. Thereby is suggested that curator lecturer of conversing English subject can apply games method in overcoming the problem of ability to communicate in English, by creating interesting study atmosphere, pleasing, dynamic, creative, and pleasing*

**Keywords:** *Conversing English, Games Method*

## **Pendahuluan**

Bahasa adalah salah satu alat komunikasi untuk menyampaikan gagasan atau pendapat dan perasaan kepada orang lain. Melalui bahasa manusia dapat saling berhubungan (berkomunikasi), saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual. Dengan demikian setiap warga dituntut untuk terampil berbahasa. Bila setiap warga sudah terampil berbahasa, maka komunikasi antarwarga akan berlangsung dengan baik. Komunikasi yang dimaksud di sini adalah suatu proses penyampaian maksud pembicara kepada orang lain dengan menggunakan saluran tertentu. Maksud komunikasi dapat berupa pengungkapan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan, penyampaian informasi tentang suatu peristiwa, dan lain-lain. Pentingnya fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dan alat berpikir terlihat juga pada pentingnya belajar bahasa Inggris.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang di gunakan oleh semua orang sebagai alat komunikasi antara satu negara dengan yang lainnya. Bahasa Inggris di era sekarang ini sudah bukan lagi hal yang baru bagi semua orang. Mulai dari anak-anak sampai orang tua sedikit banyak sudah pernah menggunakan bahasa Inggris dalam berkomunikasi sehari-hari. Bahkan ada orang yang mengatakan bahwa jika seseorang tidak tahu atau tidak dapat berbahasa Inggris berarti orang tersebut ketinggalan zaman. Oleh karena itu, bahasa Inggris sangatlah penting untuk dipelajari agar dapat mengerti dan memahami perkembangan zaman baik dari segi ekonomi, sosial, budaya, dan IPTEK.

Belajar bahasa Inggris di Indonesia, mulai ditanamkan sejak dini, mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Hal tersebut mendapat respon positif bagi semua masyarakat Indonesia. Banyak sekali orang ingin belajar bahasa Inggris agar mereka dapat membaca, menulis, dan berbicara bahasa Inggris dengan baik dan benar. Kenyataannya, di zaman sekarang ini banyak sekali literatur ilmu pengetahuan yang ditulis dengan menggunakan bahasa Inggris. Bahkan memiliki kemampuan bahasa Inggris yang bagus sudah menjadi salah satu persyaratan umum dalam melamar suatu pekerjaan. Oleh karena itu, bahasa Inggris mempunyai peranan yang sangat penting di berbagai bidang dalam kehidupan, khususnya di dalam bidang pendidikan.

Belajar bahasa Inggris sangatlah kompleks karena bahasa Inggris terdiri dari empat keterampilan, yaitu membaca (reading), menulis (writing), mendengar (listening), dan berbicara (speaking). Mahasiswa jurusan bahasa Inggris di perguruan tinggi mempelajari keempat skill tersebut secara terpisah.

Mereka mempelajarinya secara intensive karena tiap-tiap skill tersebut menjadi rumpun matakuliah tersendiri yang diampu oleh seorang dosen.

Bahasa Inggris sudah bukan lagi sebagai bahasa asing tetapi sebagai bahasa kedua di dunia pendidikan.<sup>1</sup> Banyak sekali mahasiswa jurusan bahasa Inggris mengikuti kursus bahasa Inggris di luar jam matakuliahnya karena mereka ingin mempunyai keterampilan bahasa Inggris yang bagus terutama pada *English Speaking Skill*. Kenyataannya, dari dulu sampai sekarang banyak sekali mahasiswa yang tetap tidak dapat berbicara bahasa Inggris dengan benar dan lancar. Arwijati mengatakan bahwa "*many Indonesian people have studied English as a foreign language for years, but they still make mistakes in speaking and writing*".<sup>2</sup> Hal ini merupakan fakta yang masih saja terjadi dari tahun ke tahun di dunia pendidikan khususnya pada mahasiswa jurusan Tadris Bahasa Inggris STAIN Pamekasan.

Pentingnya memiliki keterampilan berbicara bahasa Inggris sebagai alat komunikasi dan alat berpikir terlihat juga pada matakuliah *Speaking English*. Sungguhpun demikian penguasaan dan penggunaan bahasa Inggris sebagai alat komunikasi yang benar dan lancar belum selalu memuaskan. Masih ada sejumlah mahasiswa yang selalu ragu untuk berbicara menggunakan bahasa Inggris. Ada rasa takut berbicara kalau mengatakan hal yang salah atau mengatakan hal yang benar dengan cara yang salah.<sup>3</sup> Begitu pula saat mereka harus menjawab pertanyaan dari dosennya dan mengekspresikan ide-idenya dengan menggunakan bahasa Inggris di dalam kelas.

Begitu banyak faktor sehingga mahasiswa tersebut tidak dapat berbicara dengan menggunakan bahasa Inggris dengan benar dan lancar misalnya malu, takut, tidak percaya diri, dan kadang merasa takut keliru *grammar* dan vocab ketika mengungkapkan ide-idenya. Hal tersebut yang membuat mereka tidak aktif dalam belajar *Speaking English*. Persoalan inilah yang dialami oleh para mahasiswa semester II-D Tadris Bahasa Inggris STAIN Pamekasan. Suasana belajar menjadi pasif dan tidak bersemangat, akibat tidak adanya keberanian berbicara bahasa Inggris untuk mengemukakan pendapat atau bertanya. Keterampilan berkomunikasi mahasiswa perlu terus ditingkatkan sehingga kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosialnya juga meningkat. Dengan meningkatnya keterampilan berkomunikasi diharapkan mahasiswa dapat memahami dan memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi

---

<sup>1</sup>David Graddol, *The Future of English*, St. James Palace:( The British Council, 1997), hlm. 43.

<sup>2</sup>Arwijati Moerdibjono, *Teaching English as A Foreign Language*, (Malang: UNISMA, 2002), hlm. 19.

<sup>3</sup>King Larry and Bill Gilbert, *Seni Berbicara*, (Jakarta: Gramedia, 2004), hlm. 37.

khususnya persoalan-persoalan yang berhubungan dengan evaluasi dari berbagai matakuliah yang diperolehnya di kampus.

Berdasarkan alasan di atas, peneliti yang juga mengajar matakuliah bahasa Inggris pada mahasiswa semester II-D Tadris Bahasa Inggris STAIN Pamekasan berkolaborasi dengan dosen pengampu matakuliah *Speaking English* sebagai salah satu anggota tim penelitian ini merasa bertanggungjawab dan tertantang untuk memperbaiki suasana kelas agar lebih aktif dan bersemangat. Keadaan inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas pada mahasiswa semester II-D Tadris Bahasa Inggris STAIN Pamekasan untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran *Speaking English* agar mahasiswa memiliki keterampilan dan keberanian berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris yang benar dan lancar. Peneliti berpendapat bahwa untuk memotivasi dan menghidupkan suasana kelas, keterampilan berkomunikasi perlu ditingkatkan melalui metode *games* yang tepat dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan adanya fenomena yang telah dijelaskan di atas ini, masalah pokok yang dikaji dari hasil penelitian ini adalah (1) Bagaimana langkah-langkah penerapan metode games dalam pembelajaran *Speaking English* dengan menggunakan model Kemmis&McTaggart (model siklus) pada mahasiswa semester II-D Tadris Bahasa Inggris STAIN Pamekasan dan (2) Bagaimana peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris mahasiswa semester II-D Tadris Bahasa Inggris STAIN Pamekasan dalam pembelajaran *Speaking English* dengan menggunakan metode *games*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui langkah-langkah penerapan metode games dalam pembelajaran *Speaking English* dengan menggunakan model Kemmis&McTaggart (model siklus) dan mengetahui peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris mahasiswa semester II-D Tadris Bahasa Inggris STAIN Pamekasan dalam pembelajaran *Speaking English* dengan menggunakan metode *games*. Sedangkan hipotesa penelitian tindakan kelas ini adalah "Jika dalam matakuliah *Speaking English* pada mahasiswa semester II-D diterapkan metode *games* maka aktivitas dalam keterampilan berkomunikasi para mahasiswa dapat ditingkatkan".

#### **Metode Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sajian sistematika dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan yang dilaksanakan selama penelitian

beralngsung.<sup>4</sup> Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) karena penelitian jenis ini dipilih untuk melakukan tindakan perbaikan, peningkatan, dan juga melakukan suatu perubahan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya khususnya pada matakuliah berbicara bahasa Inggris (*Speaking English*).

Ada beberapa alasan pemilihan metode penelitian ini menggunakan PTK. Pertama, PTK sangat kondusif untuk membuat dosen/pengajar menjadi peka dan tanggap terhadap dinamika pembelajaran di kelasnya. Kedua, PTK dapat meningkatkan kinerja dosen/pengajar. Ketiga, dengan melaksanakan tahap-tahap dalam PTK, dosen/pengajar mampu memperbaiki proses pembelajaran. *Keempat*, pelaksanaan PTK tidak mengganggu tugas pokok seorang dosen/pengajar karena tidak perlu meninggalkan kelas. *Kelima*, dengan melaksanakan PTK dosen/pengajar menjadi lebih kreatif karena selalu dituntut untuk melakukan upaya-upaya inovatif.

Dalam penelitian ini, peneliti merancang desain penelitian ini dengan rancangan penelitian mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis&McTaggart, yaitu model siklus. Model ini terdiri dari 4 (empat) langkah, yaitu: *Rencana (Planning) – Tindakan (Acting) – Observasi (Observing) – dan Refleksi (Reflecting)*.<sup>5</sup> Penjelasan keempat langkah tersebut sebagai berikut:

**1. Rencana (Planning).**

Rencana tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau mengubah perilaku dan sikap sebagai solusi, meliputi: (1) observasi awal, (2) menyusun rencana pembelajaran (RP), (3) menyusun instrumen observasi, dan (4) menentukan jadwal pelaksanaan.

**2. Tindakan (Acting).**

Peneliti melakukan upaya perbaikan terhadap proses pembelajaran di kelas, peningkatan atau perubahan yang diinginkan diantaranya: (1) mempersiapkan segala kebutuhan untuk melaksanakan tindakan, (2) mempersiapkan mahasiswa untuk segera melaksanakan kegiatan, (3) melaksanakan kegiatan/tindakan sesuai rencana pembelajaran, dan (4) melakukan pengelolaan dan pengendalian.

---

<sup>4</sup>Yoko Rimy, *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Bentuk Pengembangan Profesi Guru*, (Yogyakarta:LPMP, 2008), hlm. 23.

<sup>5</sup>Kemmis and McTaggart, M, *The Action Research Planner* (3rd ed), Victoria: Deakin University, 1988, <http://www.stanys.org/RT/Action%20Research%20Spiral.pdf>.

**3. Observasi (Observing).**

Pada tahap observasi ini, peneliti mengamati atas hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap mahasiswa dengan menggunakan instrumen lembar observasi dan catatan peneliti.

**4. Refleksi (Reflecting).**

Peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan serta menyusun rencana tindakan selanjutnya jika masih diperlukan. Dengan langkah ini terjadilah suatu siklus *rencana – tindakan – observasi – refleksi* – dan seterusnya, sehingga tujuan yang diharapkan tercapai.<sup>6</sup>

Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah 40 orang mahasiswa semester II kelas D Tadris Bahasa Inggris STAIN Pamekasan yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 25 orang perempuan. Sedangkan sumber data penelitian ini adalah dosen matakuliah *Speaking English*, dosen sejawat, dan mahasiswa semester II kelas D Tadris Bahasa Inggris STAIN Pamekasan. Dalam penelitian ini, pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh Hasan Basri, selaku dosen matakuliah *Speaking English* pada semester II-D dan juga termasuk salah satu anggota tim peneliti pada penelitian kolektif ini. Sedangkan pelaksana pengamatan dalam proses pembelajaran *Speaking English* ini adalah S. Sumihatul Ummah MS (dosen Tadris Bahasa Inggris STAIN Pamekasan dan juga sebagai ketua tim peneliti dalam penelitian kolektif ini) dan Afifah Raihani (dosen sejawat Tadris Bahasa Inggris STAIN Pamekasan).

Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi dan lembar evaluasi. Sedangkan datanya dianalisis berdasarkan pada lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran, analisis lembar penilaian kinerja mahasiswa, dan ketuntasan kelas sebagai berikut ini:

**1. Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran**

Pada lembar pengelolaan pembelajaran, setiap aspek yang diamati dinilai dengan skala skor 1 s.d 4 dengan penafsiran angka-angka tersebut adalah 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik.<sup>7</sup> Kemudian pada tahap akhir skor tersebut dirata-rata, selanjutnya nilai rata-rata tersebut dikonfirmasi dengan kriteria sebagai berikut:

$1,00 \leq x < 1,70 =$  Kurang

$1,70 \leq x < 2,60 =$  Cukup

---

<sup>6</sup>Ibid

<sup>7</sup> Depdiknas, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum Balitbang Diknas, 2002), hlm. 56.

$2,60 \leq x < 3,51 =$  Baik

$3,51 \leq x < 4,00 =$  Sangat baik

Keterangan:  $x =$  rata-rata kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada setiap aspek.<sup>8</sup>

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dikatakan efektif bila rata-rata setiap aspek dalam mengelola pembelajaran masuk kriteria baik atau sangat baik.

## 2. Analisis Lembar Penilaian Kinerja Mahasiswa

Kinerja siswa selama kegiatan pembelajaran dapat dikonversikan dalam bentuk nilai yaitu persentase tiap aspek diperoleh dari jumlah aspek yang muncul dibagi dengan jumlah siswa dalam kelas dikalikan 100 %.<sup>9</sup> Rumus kinerja mahasiswa sebagai berikut:

$$\% \text{ tiap aspek} = \frac{\Sigma \text{ aspek yang muncul}}{\Sigma \text{ seluruh siswa}} \times 100\%$$

Dari hasil analisis dilanjutkan dengan membuat grafik frekuensi mahasiswa pada masing-masing aspek setiap siklusnya sesuai dengan tabel dibawah ini:

**Tabel Frekuensi Siswa pada Tiap Siklus**

Skor	Kategori	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		F	%	F	%	F	%
1	Kurang						
2	Cukup						
3	Baik						
4	Sangat baik						

Standar ketercapaian kinerja mahasiswa untuk kegiatan praktikum jika mahasiswa memperoleh nilai 65% dari total skor tertinggi (32) yaitu 21 sehingga dapat dituliskan bahwa mahasiswa telah mencapai standar ketercapaian kinerja mahasiswa jika  $21 \leq x \leq 32$ . Sedangkan standar ketercapaian kinerja mahasiswa secara klasikal diperoleh jika terdapat 85% mahasiswa telah mencapai standar ketercapaian kinerja mahasiswa yang dihitung dengan rumus:<sup>10</sup>

<sup>8</sup>Ibid

<sup>9</sup>Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo, 2008, hlm.34

<sup>10</sup>Mukhlis, *Penelitian Tindakan Kelas*, Pusat Sains MIPA Unesa, 2000, hlm 41

$$\text{ketercapaian kelas} = \frac{\text{jumlah siswa yang lulus}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Dari hasil analisis di atas dilanjutkan dengan membuat grafik ketercapaian kelas pada setiap siklus.

### 3. Ketuntasan Kelas

#### a. Ketuntasan mahasiswa

$$\text{Daya serap} = \frac{\text{jumlah skor jawaban yang benar}}{\text{jumlah skor total}} \times 100$$

Keterangan: siswa secara individual dianggap tuntas belajar bila daya serap mahasiswa mencapai skor 65.

#### b. Ketuntasan kelas

$$\text{ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Keterangan: mahasiswa secara klasikal dianggap tuntas belajar bila ketuntasan kelas mencapai 85% dari jumlah siswa yang mencapai skor daya serap minimal 65.<sup>11</sup>

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas ini disusun berdasarkan hasil pengamatan, catatan kejadian selama proses pembelajaran berbicara bahasa Inggris (*Speaking English*) melalui metode games (*getting information game*), dan beberapa komentar tanggapan dari para rekan pengamat dan dosen sejawat.

#### a. Langkah-Langkah Penerapan Metode Games Dalam Pembelajaran *Speaking English* Dengan Model Kemmis&McTaggart (Model Siklus).

Pada hasil penelitian ini, peneliti mendeskripsikan langkah-langkah penerapan metode games dalam pembelajaran *Speaking English* dengan model Kemmis&McTaggart (model siklus) yang dilakukan dalam tiga siklus dan tiap-tiap siklusnya mempunyai alokasi waktu 2 x 50 menit. Setiap siklus mencakup 4 tahapan, yaitu: Perencanaan (Planning), Tindakan (Acting), Pengamatan (Observing), dan Refleksi (Reflecting) sebagai berikut:

##### ➤ Siklus ke-I

- Topik : *Missing person* (orang hilang)
- Metode : *Getting information game*
- Hari/tgl/bln/thn : Selasa, 24-Mei-2011

---

<sup>11</sup>Ibid



### 1. Rencana Penelitian

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan semua perlengkapan yang diperlukan selama kegiatan belajar mengajar *Speaking English* dengan menggunakan metode *games*. Perlengkapan tersebut terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), *students worksheet*, lembar observasi, lembar evaluasi, dan alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran *Speaking English*. Adapun indikator yang ingin dicapai adalah Mahasiswa dapat mendeskripsikan tentang ciri-ciri orang yang hilang (*missing person*) yang meliputi deskripsi tentang identitas seseorang seperti: nama, alamat, tinggi badan, berat badan, warna kulit, warna mata, pakaian, model rambut, dan sebagainya dengan menggunakan bahasa Inggris yang benar dan lancar sesuai dengan topik yang telah ditentukan oleh dosennya, yaitu tentang "*missing person*".

### 2. Pelaksanaan Tindakan

#### Pendahuluan

- a. Kegiatan ini diawali dengan mengumpulkan tujuan pembelajaran dan memotivasi mahasiswa. Motivasi ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan tentang *describing people*, seperti meminta dua mahasiswa (perempuan dan laki-laki) yang berbeda postur tubuhnya untuk di deskripsikan di depan kelas tentang ciri-ciri yang dimiliki oleh kedua mahasiswa tersebut. Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk kegiatan "*warming-up*" yang diberikan oleh dosen *Speaking English* kepada mahasiswa di dalam kelas sebelum materi *Speaking English* dimulai.

#### Kegiatan Inti

- b. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam kelompok yang terbagi dalam 8 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5 mahasiswa yang bersifat heterogen. Pembentukan kelompok ini dilakukan sebelum proses belajar mengajar berlangsung.
- c. Dosen menyampaikan informasi tentang petunjuk aturan main dalam pembelajaran *Speaking English* melalui metode "*getting information game*" pada topik "*missing person*" dan memberikan contoh pertanyaan dan jawaban kepada mahasiswa pada saat berbicara bahasa Inggris di kelas.
- d. Dosen meminta mahasiswa melakukan kegiatan latihan *Speaking English* dengan teman sekelompoknya. Kemudian dosen mengamati aktivitas mahasiswa secara bergantian dan membimbingnya jika ada kesulitan.
- e. Setelah mahasiswa selesai melakukan kegiatan tersebut, dosen meminta kepada setiap anggota kelompok untuk mencari *missing person* sesuai

dengan identitas pada *small paper* yang dimiliki, dengan aturan permainan sebagai berikut:

- ✓ Setiap mahasiswa yang berada pada kelompok A harus menemukan orang yang hilang pada kelompok B secara bergantian. Begitu pula pada kelompok C dan D.
  - ✓ Setiap anggota kelompok B harus merahasiakan identitas mereka masing-masing kepada anggota dari kelompok A. Begitu pula pada kelompok D dan C.
  - ✓ Setiap mahasiswa yang berada pada kelompok E harus mencari orang yang hilang pada kelompok F secara bergantian. Begitu pula pada kelompok G dan H.
  - ✓ Setiap anggota kelompok F harus merahasiakan identitas mereka masing-masing kepada anggota dari kelompok E. Begitu pula pada kelompok H dan G.
- f. Dosen meminta kepada setiap mahasiswa yang telah menemukan orang yang hilang tersebut, mereka wajib melaporkannya dan membawa orang yang dicari tersebut kepada dosen *Speaking English* untuk diberi *reward* (hadiah).

Penutup

- g. Pembelajaran dilanjutkan dengan presentasi perwakilan dari masing-masing kelompok untuk memaparkan pengalaman mereka saat mengikuti permainan dalam matakuliah *Speaking English*.
- h. Dosen memberikan evaluasi berupa tes *Speaking English* kepada setiap anggota kelompok untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah disampaikan.
- i. Dosen membimbing mahasiswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.
- j. Dosen memberikan penghargaan untuk kelompok terbaik dan mahasiswa teraktif dalam kelas.

**3. Observasi**

Selama kegiatan pembelajaran, peneliti mengamati proses pembelajaran *Speaking English*. Analisa pengamatan pengelolaan pengajaran *Speaking English* tiap-tiap siklus dinilai oleh dua orang pengamat yaitu pengamat I (S. Sumihatul Ummah MS) dan pengamat II (Afifah Raihani), kemudian dirata-rata nilai dari kedua pengamat tersebut. Hasil rerata nilai pengelolaan pengajaran *Speaking English* pada pertemuan pertama sebesar 1,90 dengan kategori cukup.

#### 4. Refleksi

Setelah tahap kegiatan dan pengamatan, diperoleh gambaran tentang kekurangan yang terjadi pada siklus I sebagai berikut:

- a. Dosen masih kurang memberikan motivasi kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran *Speaking English*. Hal ini disebabkan karena dosen hanya meminta dua orang mahasiswa untuk melakukan percobaan, sehingga mahasiswa yang lain tampak sebagai penonton.
- b. Dosen kurang memberikan bimbingan kepada mahasiswa yang kesulitan dalam berbicara bahasa Inggris. Hal ini disebabkan karena jumlah mahasiswa yang banyak yaitu 40 orang dan waktu yang disediakan hanya 100 menit, sehingga dosen kurang komprehensif dalam membimbing mahasiswa.
- c. Dosen kurang memberikan bimbingan kepada mahasiswa pada waktu mempresentasikan pengalaman mengikuti matakuliah *Speaking English* dengan menggunakan metode *game*.
- d. Mahasiswa kurang antusias, karena banyak mahasiswa yang bergurau selama pembelajaran *Speaking English* sehingga kondisi kelas agak ramai.

Berdasarkan dari hasil refleksi pada siklus ke-I, peneliti menemukan banyak kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus pertama di atas yang nantinya akan dijadikan masukan untuk diperbaiki dalam pembelajaran *Speaking English* pada siklus II yaitu:

- a. Memberikan motivasi yang lebih baik lagi dan memperhatikan suara agar mahasiswa lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran *Speaking English*.
- b. Memberikan bimbingan yang lebih baik pada kelompok yang kesulitan dalam melakukan latihan berbicara bahasa Inggris.
- c. Membimbing dengan lebih baik kepada perwakilan dari masing-masing kelompok yang mempresentasikan pengalamannya selama pembelajaran *Speaking English*.
- d. Dosen harus lebih bisa menguasai kelas dengan memberikan nasihat dan peringatan kepada mahasiswa yang tidak serius selama proses pembelajaran berlangsung dan meminta mahasiswa tersebut tidak mengulanginya lagi sehingga suasana kelas menjadi kondusif.

#### ➤ Siklus ke-II

- Topik : *At the popular places* (di tempat-tempat umum)
- Metode : *Getting information game*
- Hari/tgl/bln/thn : Selasa, 31-Mei-2011

### **1. Rencana Penelitian**

Pada siklus kedua ini rancangan dilakukan berdasarkan pada revisi putaran pertama. Ada beberapa hal yang perlu diperbaiki adalah:

- a. Kemampuan dosen dalam memotivasi mahasiswa.
- b. Kemampuan dosen membimbing mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Inggris.
- c. Kemampuan dosen dalam membimbing mahasiswa untuk mempresentasikan pengalamannya selama mengikuti proses pembelajaran *Speaking English*.
- d. Kemampuan dosen dalam menguasai kelas.

Sebelum melakukan proses belajar mengajar, ada beberapa hal yang harus dipersiapkan diantaranya materi yang akan diajarkan dengan topik di tempat-tempat umum (*at the popular places*), RPP, lembar evaluasi mahasiswa, lembar pengamatan, alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran *Speaking English*.

### **2. Pelaksanaan Tindakan**

#### Pendahuluan

- a. Pada awal pembelajaran dosen memotivasi mahasiswa dengan menunjukkan dua gambar yang berbeda misalnya: rumah sakit (*hospital*), kampus (*campus*), Bank (*bank*), hotel (*hotel*), pasar (*market*), dan sebagainya. Kemudian menanyakan kepada mahasiswa tempat manakah yang sering mereka datangi berdasarkan pada pilihan gambar-gambar yang ditunjukkan oleh dosen.
- b. Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran.

#### Kegiatan inti

- c. Dosen menyampaikan informasi tentang petunjuk aturan main dalam pembelajaran *Speaking English* melalui metode "*getting information game*" pada topik "*at the popular places*" dan memberikan contoh pertanyaan dan jawaban kepada mahasiswa pada saat berbicara bahasa Inggris di kelas.
- d. Dosen membagi mahasiswa menjadi 8 kelompok yang terdiri dari 5 mahasiswa pada tiap-tiap kelompoknya secara heterogen seperti siklus sebelumnya.
- e. Dosen meminta mahasiswa melakukan kegiatan latihan *Speaking English* dengan teman sekelompoknya. Kemudian dosen mengamati aktivitas mahasiswa secara bergantian dan membimbingnya jika ada kesulitan.
- f. Setelah mahasiswa selesai melakukan kegiatan tersebut, dosen meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil percobaan yang telah

- dilakukan dalam session pembelajaran *Speaking English* dengan menggunakan metode "*getting information game*".
- g. Dosen meminta kepada setiap anggota kelompok untuk mencari informasi tentang satu tempat umum sesuai dengan gambar pada *small paper* yang mereka miliki, dengan aturan permainan sebagai berikut:
- ✓ Dosen akan melemparkan sebuah bola kepada salah satu anggota kelompok, baik itu kelompok A, B, C, D, E, F, dan G. Kemudian, bagi mahasiswa yang mendapatkan bola tersebut maka dialah yang menjadi pasangan berbicara orang yang melempar bola.
  - ✓ Mahasiswa yang melempar bola mencari informasi tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada *small paper* dengan menggunakan bahasa Inggris kepada penerima bola. Dalam permainan ini, Antara pelempar bola dan penerima bola *make English conversation each others*.
  - ✓ Setelah keduanya selesai berbicara, kemudian mahasiswa penerima bola tadi melemparkan bolanya ke salah satu anggota kelompok lawannya. Kemudian tercipta lagi hubungan komunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris antara pelempar bola dan penerima bola seperti kegiatan sebelumnya. Perlu diketahui bahwa dalam permainan *Speaking English* ini kelompok A berpasangan dengan kelompok B, C dan D, E dan F, serta G dan H.
- h. Dosen memberi reward (hadiah) kepada mahasiswa yang dapat melaksanakan kegiatan *Speaking English* paling benar dan lancar.

#### Penutup

- i. Dosen memberikan evaluasi berupa tes *Speaking English* kepada setiap anggota kelompok untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah disampaikan.
- j. Dosen membimbing mahasiswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.
- k. Dosen memberikan penghargaan untuk kelompok terbaik dan mahasiswa teraktif di dalam kelas.
- 3. Observasi**

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti mengamati proses jalannya pembelajaran *Speaking English* dengan menggunakan metode *getting information game* yang dilakukan oleh dosen *Speaking English*. Hasil hasil rata-rata penilaian lembar pengamatan pengelolaan pengajaran *Speaking English* pada siklus kedua sebesar 2,73 dengan kategori baik.

#### 4. Refleksi

Setelah tahap pengamatan pada siklus II diperoleh gambaran sebagai berikut:

- a. Dosen sudah dapat memberikan motivasi dengan baik sehingga mahasiswa lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Dosen masih kurang memberikan bimbingan kepada kelompok yang mengalami kesulitan dalam percobaan.
- c. Dosen masih kurang memberikan bimbingan kepada mahasiswa pada waktu mempresentasikan pengalaman mengikuti matakuliah *Speaking English* dengan menggunakan metode game.
- d. Dosen sudah lebih baik dalam menguasai kelas walaupun masih ada mahasiswa yang bergurau dan tidak serius selama pembelajaran *Speaking English* berlangsung di dalam kelas.

Berdasarkan dari hasil refleksi pada siklus ke-II, peneliti masih menemukan adanya kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus kedua diatas yang nantinya akan dijadikan masukan untuk diperbaiki dalam pembelajaran *Speaking English* pada siklus ke-III yaitu:

- a. Dosen lebih serius membimbing mahasiswa dalam proses pembelajaran matakuliah *Speaking English* dengan menggunakan metode *game*.
- b. Dosen lebih baik lagi dalam membimbing kelompok yang melakukan presentasi.
- c. Dosen berusaha lebih keras menegur mahasiswa yang sering bergurau dan tidak serius selama proses pembelajaran *Speaking English* di dalam kelas bahkan jika diperlukan memberikan sanksi agar tidak mengulangi lagi.

#### ➤ Siklus ke-III

- Topik : *Family* (keluarga)
- Metode : *Getting information game*
- Hari/tgl/bln/thn : Selasa, 07-Juni-2011

##### 1. Rencana Penelitian

Pada siklus III ini, rancangan dilakukan berdasarkan revisi pada siklus II. Hal yang perlu diperbaiki adalah kemampuan dosen dalam membimbing mahasiswa dalam proses pembelajaran *Speaking English* dan penanganan terhadap mahasiswa yang melakukan tindakan menyimpang atau melanggar. Sebelum melaksanakan proses belajar mengajar, ada beberapa hal yang harus dipersiapkan diantaranya materi yang akan diajarkan dengan topik keluarga (*family*), RPP, Evaluasi mahasiswa, lembar

pengamatan, alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran *Speaking English*.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

### Pendahuluan

a. Pada awal pembelajaran dosen memotivasi mahasiswa. Motivasi ini dilakukan dengan memberikan pertanyaan tentang *explaining good family* dengan cara menampilkan video tentang situasi di dalam keluarga yang baik dengan menggunakan laptop dan slide/LCD proyektor di dalam kelas. Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk kegiatan *“warming-up”* yang diberikan oleh dosen *Speaking English* kepada mahasiswa di dalam kelas sebelum materi *Speaking English* dimulai.

b. Dosen menyampaikan tujuan pembelajaran

### Kegiatan inti

c. Dosen menyampaikan informasi tentang petunjuk aturan main dalam pembelajaran *Speaking English* melalui metode *“getting information game”* pada topik *“family”* dan memberikan contoh pertanyaan dan jawaban kepada mahasiswa pada saat berbicara bahasa Inggris di kelas.

d. Dosen membentuk mahasiswa menjadi 8 kelompok, dan tiap-tiap kelompok tersebut terdiri dari 5 mahasiswa yang bersifat heterogen seperti siklus sebelumnya.

e. Dosen meminta kepada setiap anggota kelompok untuk mencari informasi tentang aktivitas yang biasa dilakukan oleh tiap mahasiswa dalam keluarganya dengan aturan permainan sebagai berikut:

- ✓ Dosen melemparkan sebuah bola kepada salah satu anggota kelompok, baik itu kelompok A, B, C, D, E, F, dan G. Kemudian, bagi mahasiswa yang mendapatkan bola tersebut maka dialah yang menjadi pasangan berbicara orang yang melempar bola.
- ✓ Mahasiswa yang melempar bola mencari informasi tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan materi (*family*) dengan menggunakan bahasa Inggris kepada penerima bola. Dalam permainan ini, Antara pelempar bola dan penerima bola akan berbagi cerita dalam bentuk tanya jawab dengan menggunakan bahasa Inggris tentang kehidupan keluarganya masing-masing.
- ✓ Setelah keduanya selesai berbicara, kemudian mahasiswa penerima bola tadi melemparkan bolanya ke salah satu anggota kelompok lawannya. Kemudian tercipta lagi hubungan komunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris antara pelempar bola dan penerima bola seperti kegiatan sebelumnya.

- ✓ Perlu diketahui bahwa dalam permainan *Speaking English* ini:
  - \* Kelompok A berpasangan dengan kelompok H
  - \* Kelompok B berpasangan dengan kelompok G
  - \* Kelompok C berpasangan dengan kelompok E
  - \* Kelompok D berpasangan dengan kelompok F
- f. Dosen memberi *reward* (hadiah) kepada mahasiswa yang dapat melaksanakan kegiatan *Speaking English* paling benar dan lancar.

Penutup

- g. Dosen memberikan evaluasi berupa tes *Speaking English* kepada mahasiswa untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap materi yang telah disampaikan.
- h. Dosen membimbing mahasiswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran *Speaking English* yang telah dilakukan.
- i. Dosen memberikan penghargaan untuk kelompok terbaik dan mahasiswa teraktif di dalam kelas.

**3. Observasi**

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti mengamati proses jalannya penerapan model pembelajaran *Speaking English* dengan menggunakan metode *getting information game* yang dilakukan oleh dosen *Speaking English*. Hasil rata-rata penilaian lembar pengamatan pengelolaan pengajaran *Speaking English* pada siklus ketiga sebesar 3,67 dengan kategori sangat baik.

**4. Refleksi**

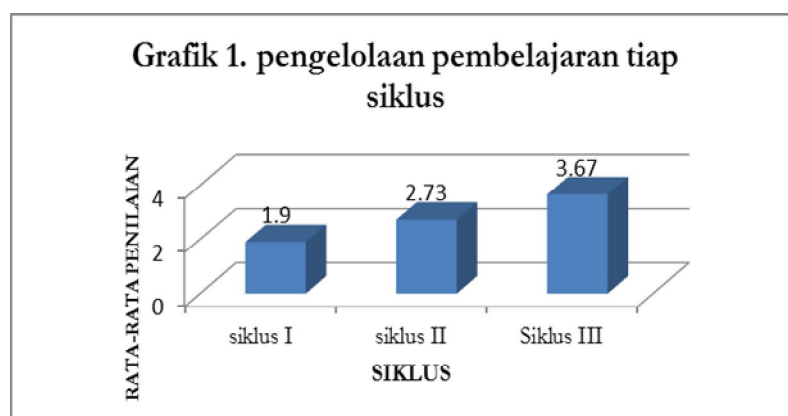
Setelah tahap kegiatan dan pengamatan pada siklus III diperoleh gambaran sebagai berikut:

- a. Dosen sudah membimbing mahasiswa dengan baik dalam proses pembelajaran matakuliah *Speaking English* dengan menggunakan metode *getting information game*.
- b. Presentasi kelompok sudah berjalan dengan baik.
- c. Penanganan mahasiswa yang tidak serius mengikuti pembelajaran *Speaking English* sudah baik dibuktikan dengan kondisi mahasiswa yang sudah kondusif dan mahasiswa antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Pada siklus ke-III ini pelaksanaan pembelajaran *Speaking English* yang dilakukan oleh dosen dengan menggunakan metode *getting information game* berjalan dengan baik, sehingga semua kekurangan pada siklus pertama dan kedua dapat teratas. Namun dosen masih perlu meningkatkan kegiatan percobaan secara efektif dan tepat waktu terutama agar kemampuan



psikomotorik mahasiswa meningkat serta hasil yang dicapai akan menjadi lebih baik. Revisi ini digunakan untuk pembelajaran *Speaking English* selanjutnya jika dilakukan dengan metode yang sama. Rata-rata penilaian pengelolaan pembelajaran *Speaking English* dari siklus pertama sampai siklus ketiga dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Berdasarkan grafik di atas dapat dijelaskan bahwa penilaian pembelajaran *Speaking English* tiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa pengelolaan pengajaran *Speaking English* dengan menggunakan metode *getting information game* yang dilakukan oleh dosen semakin baik dan untuk siklus III dosen mengelola pembelajaran dengan sangat baik seperti yang ada pada gambar grafik di atas ini.

**b. Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Metode Games.**

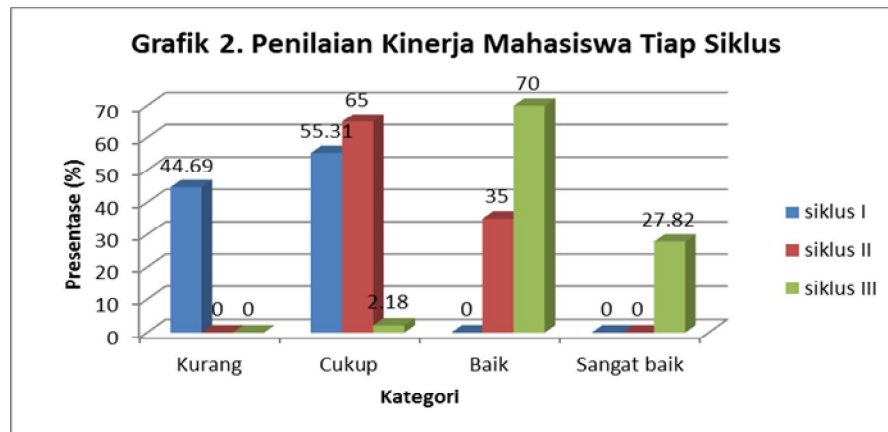
**a. Hasil dan Analisis Penilaian Kinerja *Speaking English Skill* Mahasiswa**

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara bahasa Inggris pada mahasiswa semester II-D Tadris Bahasa Inggris STAIN Pamekasan, peneliti menilai kinerja *Speaking English* mahasiswa tersebut berdasarkan aspek yang dinilai, antara lain kelancaran (*fluency*), penggunaan kosa kata (*vocabulary*), struktur kalimat (*structure*), kejelasan ujaran (*comprehensibility*), pemahaman menyimak (*listening*), *pronunciation*, *language style*, dan *performance*. Dari hasil dan analisis penilaian kinerja *Speaking English* mahasiswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, dapat disimpulkan bahwa kinerja mahasiswa semakin baik pada setiap siklusnya, mulai dari siklus I sampai siklus III.

Kinerja mahasiswa dalam kegiatan *Speaking English* di kelas yang menonjol pada siklus I adalah struktur kalimat (*structure*) dengan nilai 82,5%, sedangkan pada siklus II yang menonjol adalah kejelasan ujaran (*comprehensibility*) sebesar 85% dan siklus III yang menonjol adalah kelancaran (*fluency*) dan *pronunciation* sebesar 85% dan 95%. Persentase kinerja mahasiswa dalam pembelajaran *Speaking English* dengan menggunakan metode *getting information game* dapat memperbaiki kinerja mahasiswa pada setiap siklus seperti terlihat pada table dan grafik di bawah ini:

**Tabel 1. Frekuensi Kinerja Mahasiswa Pada Tiap Siklus (English Speaking Skill)**

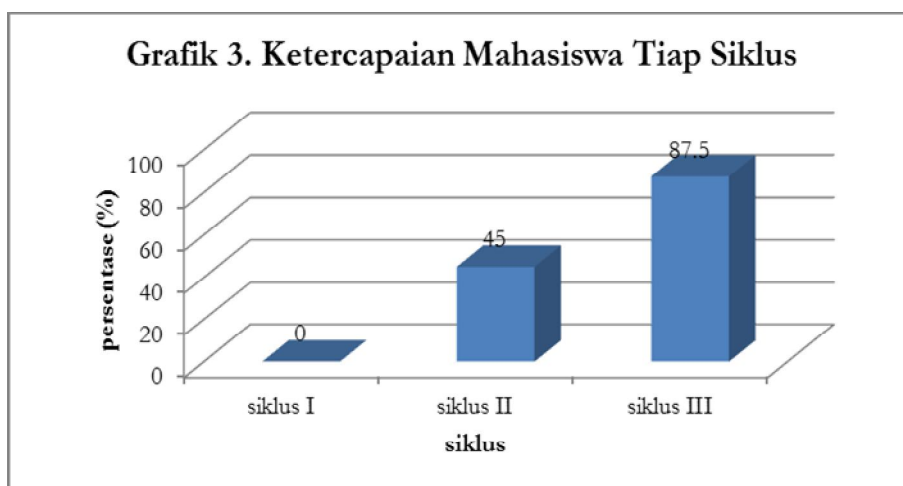
Skor	Kategori	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Rata-rata frekuensi	%	Rata-rata frekuensi	%	Rata-rata frekuensi	%
1	Kurang	17,88	44,69	0,00	0,00	0,00	0,00
2	Cukup	22,12	55,31	26,00	65,00	0,88	2,18
3	Baik	0,00	0,00	14,00	35,00	28,00	70,00
4	Sangat baik	0,00	0,00	0,00	0,00	11,12	27,82



Dari tabel dan grafik di atas, dapat dilihat bahwa persentase kinerja mahasiswa yang diperoleh juga semakin meningkat pada setiap siklus, seperti yang tertera pada siklus I persentase sebesar 55,31% dengan kategori cukup;

siklus II sebesar 65% dengan kategori cukup dan pada siklus III sebesar 70% dengan kategori baik.

Standar ketercapaian kinerja mahasiswa pada pembelajaran *Speaking English* jika mahasiswa memperoleh nilai 65% dari total skor tertinggi (32) yaitu 21. Sedangkan standar ketercapaian kelas diperoleh jika terdapat 85% mahasiswa telah mencapai standar ketercapaian kinerja mahasiswa. Dari penjelasan ini, diperoleh tabel dan grafik standar ketercapaian kinerja mahasiswa pada setiap siklus adalah sebagai berikut:



Dari grafik di atas diperoleh bahwa persentase ketercapaian kelas semakin meningkat pada tiap siklus, dimana pada siklus I sebesar 0%; siklus II sebesar 45% dan siklus III sebesar 87,5%.

**b. Analisis Hasil Belajar *Speaking English* Mahasiswa**

Dari evaluasi (tes *Speaking English*) yang diberikan kepada mahasiswa, diperoleh nilai hasil belajar *Speaking English* mahasiswa semester II-D Tadris Bahasa Inggris STAIN Pamekasan pada setiap siklusnya, yaitu hasil belajar *Speaking English* mahasiswa pada siklus I yang tidak tuntas 28 mahasiswa, untuk mahasiswa yang tuntas sebanyak 12 mahasiswa dengan persentase ketuntasan sebesar 30% dan nilai rata-rata 59,25. Untuk hasil belajar *Speaking English* mahasiswa pada siklus II yang tidak tuntas 23 mahasiswa, untuk mahasiswa yang tuntas sebanyak 17 mahasiswa dengan persentase ketuntasan sebesar 57,5% dan nilai rata-rata 66,92. Sedangkan untuk hasil belajar *Speaking English* mahasiswa pada

siklus III yang tidak tuntas 5 mahasiswa, untuk mahasiswa yang tuntas sebanyak 35 mahasiswa dengan persentase ketuntasan sebesar 87,5% dan nilai rata-rata 76,42.

Berdasarkan hasil analisis data pengelolaan pembelajaran *Speaking English* yang dilakukan oleh dosen pada siklus I diperoleh catatan bahwa dosen masih kurang dalam memberikan motivasi kepada mahasiswa, dosen kurang dalam membimbing mahasiswa dalam latihan *Speaking English*, dosen kurang dalam membimbing mahasiswa dalam mempresentasikan hasil latihan dan mahasiswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pada siklus II menunjukkan bahwa kekurangan pada siklus I sudah berkurang, tetapi belum seluruhnya. Pada siklus II dosen masih kurang membimbing mahasiswa ketika latihan *Speaking English* dan ketika presentasi serta antusias mahasiswa masih kurang dalam mengikuti pembelajaran *Speaking English*. Pada siklus III kekurangan pada siklus I dan siklus II sudah teratasi. Pengelolaan pembelajaran yang baik ini ternyata relevan dengan kinerja mahasiswa pada saat melakukan proses pembelajaran *Speaking English*, dimana kinerja mahasiswa yang diperoleh semakin baik dari siklus I sampai siklus III.

Secara klasikal pada siklus I, II dan III terdapat peningkatan nilai ketuntasan belajar mahasiswa yaitu ketuntasan kelas pada masing-masing siklus sebesar 30%, 57,5% dan 87,5%, sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan metode game (*getting information game*) dalam pembelajaran *Speaking English* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Keberhasilan dosen dalam mengelola pengajaran *Speaking English* dengan menggunakan metode *getting information game* ini menunjukkan bahwa dosen mampu membimbing mahasiswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat dikatakan bahwa dosen hanya sebagai fasilitator.

## Penutup

Dari hasil analisis dalam penelitian dan pembahasan yang telah diperoleh melalui penerapan metode *getting information game* dalam pembelajaran berbicara bahasa Inggris pada mahasiswa semester II-D Tadris Bahasa Inggris STAIN Pamekasan, dapat disimpulkan bahwa dari data yang telah dianalisis diperoleh hasil tentang pengelolaan pengajaran yang dilakukan dosen semakin baik dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I skor rata-ratanya sebesar 1,90 dengan kategori cukup, pada siklus II sebesar 2,73 dengan kategori baik, dan pada siklus III sebesar 3,67 dengan kategori sangat baik. Untuk persentase kinerja mahasiswa yang diperoleh juga semakin meningkat pada setiap siklus, yaitu pada siklus I sebesar 55,31% dengan kategori cukup, siklus II sebesar

65,00% dengan kategori cukup, dan pada siklus III sebesar 70,00% dengan kategori baik. Sedangkan persentase ketercapaian kinerja mahasiswa juga semakin meningkat pada setiap siklus, dimana pada siklus I sebesar 0%, siklus II sebesar 45%, dan siklus III sebesar 87,5%. Kesimpulan penelitian ini adalah kinerja mahasiswa dalam proses pembelajaran *Speaking English* dengan menggunakan metode *getting information game* semakin baik pada tiap siklusnya. Hal ini ditunjukkan dengan semakin meningkatnya persentase kinerja mahasiswa dari siklus I sampai siklus III.

Sedangkan yang berkaitan dengan pengalaman peneliti selama proses pelaksanaan tindakan kelas, ada beberapa hal yang baik untuk diperhatikan oleh para dosen sejawat Tadris Bahasa Inggris STAIN Pamekasan, yaitu:

- a. Dosen *Speaking English* harus lebih kreatif dalam memotivasi mahasiswanya.
- b. Dosen harus lebih meningkatkan cara membimbing mahasiswa dalam proses pembelajaran *Speaking English* di dalam kelas.
- c. Penerapan metode game (*getting information game*) dalam proses pembelajaran pada matakuliah *Speaking English* juga dapat diterapkan pada matakuliah lainnya.
- d. Perlu kemampuan dosen untuk menerapkan metode pembelajaran yang tepat jika dalam pelaksanaan proses pembelajaran ditemui adanya kendala-kendala yang pada akhirnya akan menjadi masalah di dalam kelas.

Mengingat pentingnya keterampilan berkomunikasi yang diperlukan dalam matakuliah *Speaking English*, maka masalah komunikasi perlu mendapat perhatian dari para dosen agar terus dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran yang berlangsung dan juga dapat dimulai dari semester awal. Metode game (*getting information game*) termasuk salah satu metode pembelajaran *Speaking English* yang jarang digunakan dan diharapkan para dosen berani untuk menerapkannya dalam proses pembelajaran *Speaking English* sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Para dosen yang menerapkan metode *game (getting information game)* hendaknya juga memperhatikan kelemahan-kelemahan yang ada dalam proses pembelajarannya agar dapat berhasil dengan lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arwijati Moerdibjono, *Teaching English as A Foreign Language*, Malang: UNISMA, 2002.
- Asep Jihad, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo, 2008.
- David Graddol, *The Future of English*, St. James Palace: The British Council, 1997.
- Depdiknas, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta Pusat: Pusat Kirikulum Balitbang Diknas, 2002.
- Kemmis and McTaggart, M, *The Action Research Planner* (3rd ed), Victoria: Deakin University, 1988, <http://www.stanys.org/RT/Action%20Research%20Spiral.pdf>.
- King Larry and Bill Gilbert, *Seni Berbicara*, Jakarta: Gramedia, 2004.
- Mukhlis, *Penelitian Tindakan Kelas*, Pusat Sains MIPA Unesa, 2000.
- Yoko Rimy, *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Bentuk Pengembangan Profesi Guru*, Yogyakarta: LPMP, 2008.