

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRESTASI HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilakukan di kelas IV SDN Karet Kuningan 01 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan oleh peneliti yang sekaligus bertindak sebagai pemimpin, pelaksana, dan pengajar di kelas dimana dilaksanakan tindakan penelitian. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan tiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Alokasi waktu dalam setiap pertemuan adalah 2 x 35 menit. Jadi total waktu yang diperlukan dalam penelitian ini adalah 4 x 2 x 35 menit = 280 menit. Pelaksanaan setiap siklus melalui tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Efek/Hasil Intervensi Tindakan

1. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Efek/Hasil Intervensi Tindakan

Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas pada siklus I, peneliti membuat perencanaan tindakan. Pada perencanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu menyusun (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

yang mengacu pada KTSP dengan menetapkan metode pembelajaran *pictionary game*, (2) menyiapkan media pembelajaran berupa gambar-gambar, (3) soal yang berupa lembar kerja siswa dan evaluasi kosakata, (4) instrument pengamatan tindakan, dan (5) kamera untuk mendokumentasikan gambar kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

b. Tahap Tindakan

1. Pelaksanaan Pertemuan ke-1

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan hari Selasa, 5 November 2013, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran *pictionary game*.

(a) Kegiatan Awal

Pada pertemuan pertama hari Selasa, 5 November 2013 guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengkondisikan kelas agar siswa tertib, dan menyiapkan media dan sumber belajar yang akan digunakan, kemudian guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa yang terkait pada materi yang akan diajarkan. Guru memberikan pertanyaan “dinamakan apakah tempat kita tinggal?”

Beberapa siswa menjawab secara bersamaan “rumah bu”, kemudian guru menanyakan kembali “siapa yang bisa menyebutkan benda-benda apa

saja yang terdapat di dalam rumah kita?” lalu beberapa siswa menunjuk tangan dan menjawab beberapa benda yang ada di dalam rumah mereka seperti meja, bangku, lampu, tempat tidur, lemari, dan televisi.

(b) Kegiatan Inti

Guru dan siswa bertanya jawab tentang benda-benda yang terdapat di dalam rumah, lalu guru menjelaskan kepada siswa tentang bagian-bagian yang ada di dalam rumah yaitu ruang tamu, kamar tidur, dan kamar mandi. Kemudian guru bertanya kepada seluruh siswa, “Anak-anak coba sebutkan benda apa saja yang terdapat di ruang tamu?” Amanda menjawab “televisi, bangku, meja, lampu, dan lainnya, selanjutnya guru menanyakan benda-benda apa saja yang terdapat di dalam kamar tidur dan kamar mandi. Guru bertanya kepada seluruh siswa, “setelah kalian menyebutkan nama benda-benda yang terdapat pada bagian-bagian rumah tadi, sekarang coba kalian sebutkan dengan menggunakan bahasa Inggris.”

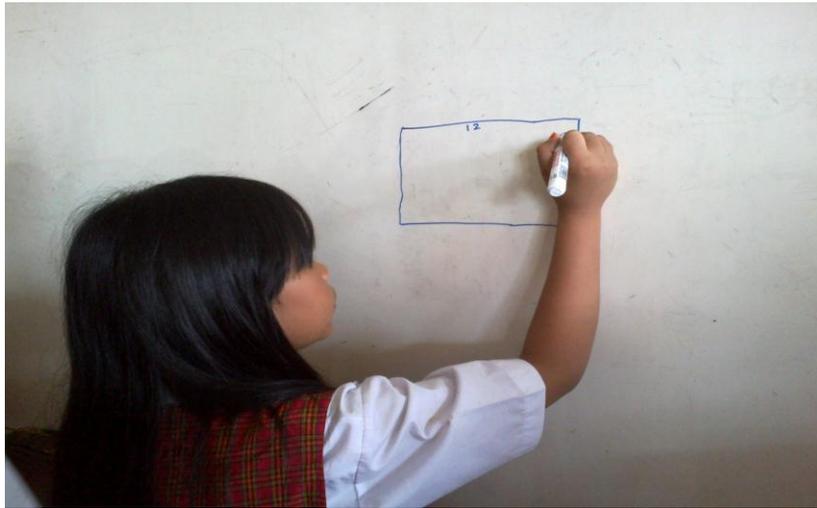
Guru menunjukan gambar tempat tidur kemudian bertanya kepada siswa “coba lihat benda apa pada gambar ini?” Aan menjawab “tempat tidur bu”. Selanjutnya guru bertanya lagi “tempat tidur terdapat pada di bagian rumah yang mana?” Aan menjawab “di kamar tidur bu” selanjutnya guru menyebutkan bahasa Inggris tempat tidur kepada seluruh siswa dan siswa diminta untuk mengulangi kata-kata guru tentang cara membaca kosakata benda yang guru perlihatkan gambar serta tulisannya.

Seterusnya guru menanyakan beberapa gambar benda yang terdapat di dalam rumah kepada siswa lalu siswa mengikuti cara membaca kosakata gambar tersebut dengan bahasa Inggris sesuai dengan yang guru ucapkan.



Gambar 4.1 Guru dan siswa sedang bertanya jawab tentang beberapa gambar benda yang terdapat di dalam rumah

Guru meminta seorang siswa untuk maju ke depan kelas. Beberapa siswa saling tunjuk-menunjuk temannya untuk maju ke depan kelas. Guru memilih untuk menunjuk seorang siswa bernama Savira untuk maju ke depan kelas. Guru meminta Savira untuk menggambar benda apa saja yang terdapat di dalam rumah kemudian Savira menggambar televisi.



Gambar 4.2 Siswa sedang menggambar salah satu benda

Lalu guru bertanya kepada seluruh siswa, “coba kalian tebak gambar apa yang telah digambar oleh Savira dalam bahasa Inggris?” dan siswa menjawab “television”. Kemudian guru meminta Savira untuk menuliskan television di bawah gambar yang telah ia gambar sebelumnya.

Selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah *pictionary game* kepada siswa lalu guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 12 orang siswa.



Gambar 4.3 Guru sedang menjelaskan langkah-langkah *pictionary game* kepada siswa

Guru memberi tugas kepada siswa untuk memilih urutan teman yang bertugas untuk menggambar di papan tulis, tetapi beberapa siswa saling tunjuk-menunjuk dengan siswa lainnya, akhirnya guru yang menentukan urutan siswa untuk bergantian maju ke depan kelas saat bermain *pictionary game*.

Guru membimbing siswa saat bermain *pictionary game*, setiap siswa dari setiap kelompok maju secara bersamaan dan siswa dari setiap kelompok bergantian maju ke depan kelas untuk menggambar kosakata yang mereka dapat di kartu kata yang telah disiapkan oleh guru.



Gambar 4.4 Setiap siswa dari setiap kelompok maju ke depan kelas secara bersamaan untuk menggambar kosakata di papan tulis

Siswa lainnya yang sedang tidak bertugas menggambar di papan tulis, menebak kata yang teman sekelompoknya gambar dan menuliskannya pada lembar kerja yang telah dibagikan sebelumnya oleh guru.



Gambar 4.5 Siswa lainnya menulis nama benda yang sedang teman sekelompok mereka gambar di papan tulis

Selama *pictionary game* berlangsung, guru membimbing siswa untuk melakukan permainan ini.



Gambar 4.6 Guru membimbing siswa saat melakukan *pictionary game*

Pictionary game dimenangkan oleh kelompok satu yang berhasil paling cepat menebak dan menulis kosakata yang teman sekelompok mereka gambar di papan tulis. Setelah selesai melakukan *pictionary game*, siswa bersama dengan guru meriview kembali hasil bermain *pictionary game*. Kemudian guru dan siswa bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajarinya. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang belum ikut berpartisipasi.

a) Kegiatan Akhir

Siswa dan guru merangkum kosakata apa saja yang telah dipelajari. Kemudian diakhir pembelajaran guru memberikan *reward* bagi kelompok

siswa yang memenangkan *pictionary game* serta siswa yang aktif selama pembelajaran berlangsung.

2. Pelaksanaan Pertemuan ke-2

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan hari Kamis, 14 November 2013, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan metode *pictionary game*.

a) Kegiatan Awal

Pada hari Kamis, 14 November 2013 guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengkondisikan kelas agar siswa tertib, dan guru menyiapkan media dan sumber belajar yang baik, kemudian guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang akan diajarkan. Guru memberikan pertanyaan “siapa yang masih ingat kosakata apa saja yang kalian dapatkan pada materi minggu lalu?”. Ada beberapa siswa yang masih mengingat materi minggu lalu, kemudian mengucapkan menggunakan bahasa Inggris, seperti *home, living room, table, bed, television, alarm clock*.

b) Kegiatan Inti

Untuk mengetahui sampai sejauh mana siswa mengingat materi minggu lalu, guru menampilkan gambar benda-benda yang terdapat di dalam

rumah kembali dan siswa menebak nama benda pada gambar menggunakan bahasa Inggris tanpa bantuan guru. Guru bertanya “*what is it?*” sambil menunjukkan gambar.



Gambar 4.7 Guru sedang menunjukan gambar benda-benda yang terdapat di dalam rumah kepada siswa

Sebagian siswa mencoba mengingatnya dan menyebutkannya. Alfan menjawab, “*telephone, bu*”. Guru mengajukan beberapa pertanyaan yang sama dengan gambar benda yang berbeda. Beberapa siswa pun menjawab pertanyaan guru.

Setelah itu guru menuliskan beberapa kosakata secara acak dan meminta siswa untuk menebak kosakata tersebut. Guru menulis “*rido*” lalu guru bertanya kepada siswa “anak-anak coba kalian lihat kata yang ibu tuliskan di papan tulis, ada yang bisa menebak kata apa itu?” Beberapa

siswa terlihat sedang berpikir dan berbisik-bisik dengan temannya yang lain, kemudian siswa yang bernama Rahman menjawab “radio bu”. Guru kemudian menanyakan hal yang sama terhadap beberapa kosakata lainnya yang guru tuliskan secara acak (*jumble word*), beberapa siswa berhasil menjawab dengan benar namun beberapa yang lainnya nampak masih kesulitan menebak dengan benar kata yang telah diacak.

Selanjutnya guru menjelaskan tentang penggunaan artikel a dan an dalam kata benda (noun) serta singular dan plural pada benda-benda yang terdapat di dalam rumah. Setelah itu guru meminta dua orang siswa untuk maju ke depan kelas. Ada beberapa siswa yang menunjuk tangan, lalu guru memilih Lutfiana dan Tika untuk maju ke depan kelas. Guru meminta Lutfiana untuk menggambar *alarm clock* dan Tika untuk menggambar television. Setelah mereka berdua selesai menggambar, guru bertanya kepada seluruh siswa “*what is it?*” sambil menunjuk gambar *alarm clock* yang digambar oleh Lutfiana. Lalu siswa dan guru bersama-sama menjawab “*It is an alarm clock.*” Seterusnya guru juga bertanya dengan gambar television yang digambar oleh Najwa.

Setelah itu guru membagi kelas menjadi 3 kelompok untuk melakukan *pictionary game*, setiap kelompok terdiri atas 12 orang siswa. Guru membagikan masing-masing 10 kartu kosakata yang sama untuk setiap kelompok. Perwakilan siswa dari setiap kelompok maju secara bergantian

untuk menggambar kosakata sesuai dengan kartu kosakata yang mereka dapat.



Gambar 4.8 Perwakilan siswa dari setiap kelompok maju secara bergantian untuk menggambar kosakata di papan tulis

Lalu teman sekelompok mereka yang lainnya menuliskan kosakata tersebut dalam lembar kerja yang telah dibagikan oleh guru. Guru membimbing siswa serta memberikan waktu 15 menit dalam melakukan *pictionary game* ini.



Gambar 4.9 Guru membimbing siswa selama *pictionary game* berlangsung

Setelah selesai melakukan *pictionary game*, siswa bersama dengan guru meriview kembali jalannya permainan dan memeriksa hasil lembar kerja siswa. Guru memberikan reward kepada kelompok tiga karena berhasil paling banyak menebak kosakata dengan benar. Setelah itu guru membagikan evaluasi soal untuk mengetahui seberapa banyak siswa menguasai kosakata yang telah dipelajarainya dalam bentuk individu. Kemudian siswa mengerjakan soal evaluasi.



Gambar 4.10 Siswa sedang mengerjakan soal evaluasi.

Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal evaluasi dan dikumpulkan kepada guru. Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang telah mereka pelajari dan hal-hal yang belum dipahami siswa. guru memberikan motivasi kepada siswa yang masih belum aktif dalam pembelajaran untuk lebih berpartisipasi aktif seperti temannya yang sudah aktif dalam pembelajaran.

c) Kegiatan Akhir

Guru bertanya kepada siswa, “coba apa saja yang sudah kita pelajari hari ini?” kemudian siswa dibimbing guru merangkum materi yang telah mereka pelajari. Setelah itu guru memberikan reward kepada siswa yang aktif selama pembelajaran berlangsung.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilaksanakan pada saat melaksanakan tindakan kelas oleh observer dengan menggunakan panduan instrument pemantau tindakan yang telah dibuat oleh peneliti yang berisi 20 butir pernyataan. Dalam hal ini observer yang ditunjuk adalah rekan sejawat yang antara lain adalah guru kelas. Selain menggunakan instrument pemantau tindakan yang dinilai oleh observer, peneliti juga membuat catatan lapangan. Untuk mendapatkan data proses pembelajaran maka observer mengamati segala aktifitas guru dan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam mengamati hal tersebut adalah instrumen pemantau tindakan.

Hasil lapangan dan catatan lapangan yang diperoleh, dirangkum menjadi masukan untuk perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Peneliti dan observer berkolaborasi dengan tujuan mengkritisi pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan selama pertemuan pertama dan kedua pada siklus ini. Kekurangan dan kelemahan yang tercatat pada siklus ini menjadi catatan penting sebagai perbaikan tindakan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya dengan tujuan kelemahan dan kekurangan yang menjadi koreksi pada siklus I maka diharapkan kekurangan dan kelemahan tersebut tidak terulang pada siklus selanjutnya. Informasi dan data yang perlu dicatat adalah data tentang tindakan guru dalam melaksanakan

pembelajaran menggunakan metode *pictionary game* dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran berlangsung.

Beberapa temuan dicatat oleh peneliti dan kolaborator diantaranya, pada waktu pertemuan pertama siswa masih belum dapat memahami materi dengan benar, sehingga mereka masih banyak bertanya dalam kosakata benda yang terdapat di dalam rumah, masih banyak siswa yang belum mengerti langkah-langkah *pictionary game* sehingga masih terdapat siswa yang bingung ketika melakukan *pictionary game*, dalam kerja sama kelompok hanya ada beberapa kelompok saja yang terlihat mengerjakan tugas kelompok secara bersama–sama, kelompok lain masih terlihat hanya beberapa siswa saja yang terlibat mengerjakan tugas kelompok, siswa yang lainnya masih banyak yang berbicara dengan teman satu kelompoknya. Hal tersebut menyebabkan mereka lama dalam mengerjakan tugasnya.

Kemudian, pada pertemuan kedua tidak jauh beda dengan pertemuan pertama siswa ribut saat mendapatkan pertanyaan rebutan dari guru, serta siswa masih kurang cepat dan teliti dalam melakukan *pictionary game*. Dalam mengerjakan soal evaluasi siswa masih melihat pekerjaan temannya. Deskripsi selengkapnya mengenai hasil observasi tindakan selama proses pembelajaran pada siklus I dijelaskan pada tabel berikut :

Tabel 4.1
Hasil Observasi Tindakan Siklus I

No.	Aktifitas yang Diamati	Data dari Observer	Rencana Perbaikan
1.	Tindakan ke-1		
	Guru :		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dari materi yang akan dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran dari materi yang akan dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru akan menyampaikan tujuan pembelajaran dari materi yang akan dipelajari
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyajikan media gambar benda-benda yang terdapat di dalam rumah. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru kurang banyak menyajikan gambar benda-benda yang terdapat di dalam rumah. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru akan menyajikan gambar benda-benda yang lebih banyak.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan peraturan dalam <i>pictionary game</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru tidak memberikan peraturan dalam <i>pictionary game</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru akan memberikan peraturan dalam <i>pictionary game</i>.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberi batasan waktu dalam <i>pictionary game</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru tidak memberi batasan waktu dalam <i>pictionary</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru akan memberi batasan waktu dalam 	

		<i>game.</i>	pictionary game.
	Siswa :		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mampu memahami materi sendiri 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa belum mampu memahami materi sendiri 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa akan mampu memahami materi sendiri dengan bimbingan guru.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa tepat waktu dalam mengerjakan tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa tidak tepat waktu dalam mengerjakan tugas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa akan tepat waktu dalam mengerjakan tugas dengan peraturan yang diberikan oleh guru.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa secara bersama – sama mengerjakan tugas kelompok ketika melakukan <i>pictionary game.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa tidak secara bersama – sama mengerjakan tugas kelompok ketika melakukan <i>pictionary game.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa tidak secara bersama – sama mengerjakan tugas kelompok ketika melakukan <i>pictionary game.</i>
2.	Tindakan ke-2		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membimbing siswa dalam melakukan pictionary 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru kurang membimbing siswa dalam melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membimbing siswa dalam

	game.	<i>pictionary game.</i>	melakukan <i>pictionary game.</i>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menertibkan siswa saat melakukan <i>pictionary game</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru kurang menertibkan siswa saat melakukan <i>pictionary game.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru akan menertibkan siswa saat melakukan <i>pictionary game.</i>
3.	Media Belajar, Pengaturan Kelas, dan Pengamatan aktifitas guru dan siswa		
	Pengelolaan kelas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa ribut saat melakukan <i>pictionary game</i>, Sehingga saat guru memberi petunjuk dan pengarahannya suara guru kurang terdengar. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru akan mengkondisikan siswa dalam sedang melakukan <i>pictionary game.</i>
	Pengaturan posisi, tempat duduk, posisi guru	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Posisi siswa dalam pertemuan I, siswa duduk secara berkelompok menghadap ke depan papan tulis saat melakukan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Posisi guru dan siswa akan di atur agar tidak lebih rapih, nyaman dan tidak mengganggu teman yang lain.

		<p><i>pictionary game</i> tetapi masih banyak siswa yang berpencar dari kelompoknya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada pertemuan ke II, siswa kembali duduk secara berkelompok saat melakukan <i>pictionary game</i>. 	
	Hasil penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.	<p>Nilai penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa mengenai materi pembelajaran belum mencapai ketuntasan rata – rata kelas minimal 80%</p>	<p>Tindakan akan dilanjutkan pada siklus II. Proses pembelajaran dengan memperhatikan kekurangan pada siklus I</p>

Hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh pengamat terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I diperoleh rata – rata persentase hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa sebesar 62,50 %.

d. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan oleh peneliti sebagai tahapan akhir dari masing – masing tahapan. Inti dari tahap refleksi ini adalah untuk membahas kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran yang dilaksanakan sebagai tindakan kelas dalam penelitian ini. Kegiatan proses pembelajaran yang dimaksud adalah proses pembelajaran pada pertemuan 1 dan 2 dalam siklus I. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, ada beberapa hal yang ditemukan pada pelaksanaan tindakan baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua dalam siklus I. Temuan yang didapat antara lain siswa masih belum berani maju ke depan kelas untuk menggambar kosakata, guru tidak memberi penegasan dalam batas waktu dalam melakukan *pictionary game* sehingga masih banyak siswa yang menyelesaikannya tidak tepat waktu, guru tidak memberikan kebebasan bertanya kepada guru, guru membimbing siswa hanya dalam satu kelompok, dan guru tidak memberikan hadiah pada siswa sebagai bentuk penghargaan atas kemenangan dalam permainan.

Hasil dari pengamatan tindakan ini kemudian didiskusikan oleh observer kepada peneliti sebagai koreksi diri agar kegiatan pembelajaran dapat diperbaiki pada siklus II. Berdasarkan temuan–temuan yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti dan observer merasa perlu diadakan siklus

II. Adapun tabel perencanaan yang akan dilakukan pada siklus II yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.2
Hasil Refleksi Siklus I

No.	Kelemahan Siklus I	Perencanaan Siklus II
1.	Kurangnya kerja sama siswa dalam kelompok	Dalam kegiatan pembelajaran guru memberikan bimbingan pada setiap kelompok.
2.	Kurang tertibnya siswa dalam proses pembelajaran.	Dalam proses pembelajaran akan lebih ditertibkan lagi dengan memberi reward bagi siswa yang tertib selama proses pembelajaran.
3.	Penguasaan siswa untuk menulis kosakata hanya siswa tertentu saja.	Setiap siswa diminta untuk menuliskan beberapa kosakata yang telah mereka pelajari tidak boleh sama dengan kosakata yang telah temannya tuliskan.

Sementara itu, data hasil evaluasi penguasaan kosakata siswa hanya mendapat 51,42 % dari target penelitian sebesar 80% dari jumlah siswa. Data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3
Hasil Evaluasi Penguasaan Kosakata Siklus I

No	Nama Siswa	Siklus I
1	Ar	50
2	Ard	65
3	Arh	50
4	Acm	75
5	Dbb	55
6	Lz	75
7	Msa	65
8	Map	50
9	Rk	80
10	Is	60
11	Mf	70
12	Bss	80
13	Sr	70
14	Sn	70
15	Va	70
16	Ah	55
17	Arp	60
18	Aar	65
19	Arr	60
20	Arh	75
21	An	75

22	As	70
23	Far	75
24	Ff	55
25	Hk	75
26	Las	80
27	Mfa	70
28	Mgs	55
29	Ms	70
30	Nk	50
31	Nkh	60
32	Or	80
33	Ram	75
34	Saf	65
35	Tkr	70
Jumlah nilai		2320
Rata – rata nilai		66,2
Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 70		18
Persentase		51,43 %

2. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Efek/Hasil Intervensi Tindakan Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas pada siklus I, peneliti membuat perencanaan tindakan. Pada perencanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu menyusun (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang mengacu pada KTSP dengan menetapkan metode pembelajaran *pictionary game*, (2) menyiapkan media pembelajaran berupa gambar-gambar, (3) soal yang berupa lembar kerja siswa dan evaluasi kosakata, (4) instrument pengamatan tindakan, dan (5) kamera untuk mendokumentasikan gambar kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

b. Tahap Tindakan

1. Pelaksanaan Pertemuan ke-1

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan hari Kamis, 21 November 2013, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

a) Kegiatan Awal

Pada hari Kamis, 21 November 2013 peneliti memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengkondisikan kelas agar siswa tertib, dan guru menyiapkan media dan sumber belajar yang baik, kemudian guru

melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang akan diajarkan. Guru memberikan pertanyaan mengenai “nama benda-benda yang terdapat di dalam rumah yang minggu lalu telah di pelajari”. Ada beberapa siswa yang masih dapat menyebutkan beberapa benda dalam bahasa Inggris.

b) Kegiatan Inti

Guru menunjukkan gambar–gambar benda tersebut dan meminta siswa untuk mencoba mengidentifikasi letak benda-benda tersebut pada bagian rumah. Contoh guru menunjukkan gambar sikat gigi dan pasta gigi. Siswa menyebutkan bahwa “sikat gigi dan pasta gigi terdapat di dalam kamar mandi”. Guru mencoba melontarkan pertanyaan kembali, “coba kalian ucapkan dengan bahasa Inggris”. Sebagian kecil siswa mencoba menjawab dengan bantuan guru “*There is toothbrush in the bath room.*”

Selanjutnya guru meminta seorang siswa maju ke depan kelas untuk mengidentifikasi letak gambar benda-benda pada bagian rumah. Beberapa siswa tampak antusias saat guru meminta salah satu dari mereka maju ke depan kelas, kemudian guru menunjuk Najwa untuk maju ke depan kelas. Guru memberikan beberapa gambar benda yang terdapat di dalam rumah kepada Najwa, lalu ia memilih gambar benda apa saja yang terdapat di dalam kamar mandi. Lalu siswa tersebut menyebutkan nama gambar benda

yang telah ia ambil menggunakan bahasa Inggris. Selanjutnya guru meminta siswa lainnya maju ke depan kelas untuk mengidentifikasi benda-benda di dalam ruang tamu dan kamar tidur.



Gambar 4.11 Siswa bersama guru sedang mengidentifikasi letak benda pada bagian-bagian rumah

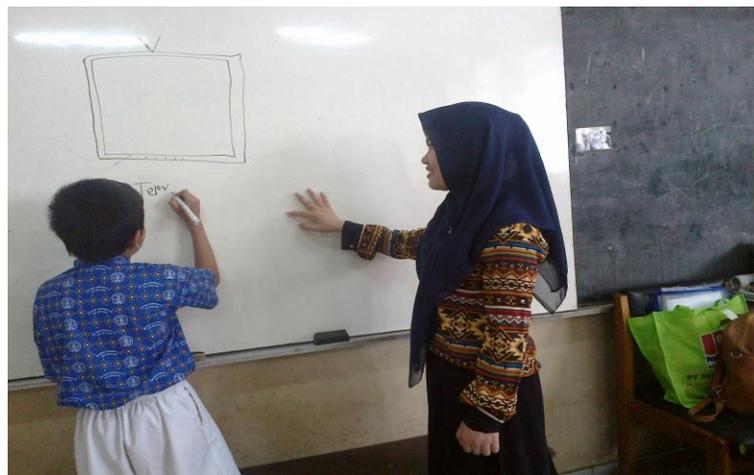
Setelah itu guru menggambar beberapa benda yang terdapat di dalam rumah untuk ditebak oleh siswa.



Gambar 4.12 Guru sedang menggambar beberapa benda yang terdapat di dalam rumah

Kemudian guru menuliskan secara acak kosakata dari gambar benda tersebut. Guru menuliskan “maral koccl” lalu guru bertanya kepada seluruh siswa sambil menunjuk gambar jam alarm yang telah guru gambar sebelumnya, “*what is it?*” siswa menjawab “it is an *alarm clock*”. Selanjutnya guru meminta seorang siswa untuk menuliskan dengan benar kosakata “*an alarm clock*” di papan tulis. Guru juga memberikan pertanyaan yang sama terhadap benda yang guru gambar sebelumnya.

Selanjutnya guru menunjuk siswa untuk menggambar di papan tulis salah satu benda yang terdapat di ruang tamu, siswa tersebut menggambar televisi, lalu guru menunjuk seorang siswa lagi untuk menuliskan di papan tulis nama benda tersebut menggunakan bahasa Inggris.



Gambar 4.13 Siswa sedang menuliskan nama benda yang digambar oleh siswa sebelumnya

Guru membentuk siswa menjadi 3 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 11 sampai 12 orang siswa. Guru kembali menjelaskan langkah-langkah dalam *pictionary game*. Guru meminta siswa untuk memilih teman yang akan bertugas menggambar di papan tulis secara bergantian. Siswa lainnya yang sedang tidak bertugas menggambar di papan tulis mendiskusikan secara kelompok untuk menebak gambar dan menuliskan nama benda tersebut pada lembar kerja yang telah guru berikan sebelumnya.



Gambar 4.14 Siswa sedang mendiskusikan secara kelompok untuk menebak gambar dan menuliskannya pada lembar kerja

Pada pertemuan ini siswa sudah lebih rapi dalam melakukan *pictionary game* walau masih ada beberapa siswa yang kurang aktif ketika melakukan *pictionary game*.

Setelah selesai melakukan *pictionary game*, siswa bersama dengan guru meriview kembali hasil bermain *pictionary game*.



Gambar 4.15 Guru bersama dengan siswa meriview kembali hasil *pictionary game*

Kemudian guru dan siswa bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajarinya. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik yang belum ikut berpartisipasi. Guru memberikan reward kepada kelompok tiga karena berhasil paling banyak menebak kosakata dengan benar.

a) Kegiatan Akhir

Setelah itu guru dan siswa bersama-sama merangkum materi yang telah dipelajari hari ini dan guru memberi semangat dan motivasi kepada kelompok lain yang belum memenangkan *pictionary game* kali ini.

2. Pelaksanaan Pertemuan ke-2

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan hari Kamis, 28 November 2013 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit.

a) Kegiatan Awal

Pada hari Kamis, 28 November 2013 guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengkondisikan kelas agar siswa tertib, dan guru menyiapkan media dan sumber belajar yang baik, kemudian guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang akan diajarkan. Guru memberikan pertanyaan “siapa yang masih ingat penggunaan artikel a dan an pada kata benda?”

b) Kegiatan Inti

Kemudian untuk lebih mengingatkan kembali kepada siswa yang masih belum mengetahui penggunaan artikel a dan an serta singular dan plural pada kata benda, guru menjelaskan kembali materi tersebut. Guru kembali menunjukkan gambar – gambar benda yang terdapat di dalam rumah menggunakan bahasa Inggris dan siswa diminta untuk mengulangi kata-kata guru sesuai dengan ejaan yang jelas dan benar. Setelah itu guru menggambar tiga benda yang terdapat di dalam rumah dan meminta siswa untuk menebak gambar tersebut.



Gambar 4.16 Guru sedang menggambar benda yang terdapat di dalam rumah

Setelah itu guru bertanya kepada siswa “*What is it?*” sambil menunjuk gambar radio yang telah digambar sebelumnya. Lalu siswa menjawab “*It is a radio*”. Seterusnya guru bertanya pertanyaan yang sama dengan dua gambar yang lain. Kemudian guru menuliskan kosakata secara acak kembali dan meminta siswa untuk menebak kosakata tersebut dengan benar. Lalu guru menunjuk siswa maju ke depan kelas untuk menuliskan kosakata tersebut dengan benar.

Setelah itu guru kembali menjelaskan langkah-langkah *pictionary game* kepada siswa dan membentuk kelas menjadi 3 kelompok.



Gambar 4.17 Guru menjelaskan langkah-langkah picture dictionary game kepada siswa

Kemudian guru menyiapkan kartu kosakata yang akan dipakai dalam *picture dictionary game*. Masing-masing siswa dari setiap kelompok maju menggambar secara bergantian saat *picture dictionary game* berlangsung.



Gambar 4.18 Siswa dari setiap kelompok menggambar secara bergantian

Lalu teman kelompoknya yang lain bertugas untuk menebak dan menuliskan kosakata tersebut ke dalam lembar kerja yang telah dibagikan guru. Guru membagikan masing-masing 10 kartu kosakata yang sama untuk setiap kelompok. Guru membimbing siswa serta memberikan waktu 15 menit dalam melakukan *pictionary game* ini.

Setelah selesai melakukan *pictionary game*, siswa bersama dengan guru meriview kembali jalannya permainan dan memeriksa hasil lembar kerja siswa. Guru memberikan *reward* kepada kelompok dua karena berhasil paling banyak menebak kosakata dengan benar. Setelah itu guru membagikan evaluasi soal untuk mengetahui seberapa banyak siswa menguasai kosakata yang telah dipelajarinya dalam bentuk individu. Kemudian siswa mengerjakan soal evaluasi.



Gambar 4.19 Siswa sedang mengerjakan soal evaluasi

Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal evaluasi dan dikumpulkan kepada guru.

c) Kegiatan Akhir

Guru dan siswa melakukan tanya jawab tentang materi yang telah mereka pelajari dan hal-hal yang belum dipahami siswa. guru memberikan motivasi kepada siswa yang masih belum aktif dalam pembelajaran untuk lebih berpartisipasi aktif seperti temannya yang sudah aktif dalam pembelajaran.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan kembali dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan di kelas oleh observer dengan panduan instrumen pemantau tindakan yang berisi 20 butir pernyataan. Selain instrumen pemantau tindakan, observer juga membuat catatan lapangan yang digunakan untuk mengkritisi tentang proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti. Untuk dapat memperoleh data yang lengkap mengenai kegiatan guru dan siswa, maka observer harus cermat dalam mengamati pelaksanaan proses pembelajaran, dan hal-hal lain yang dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran.

Hasil dari pengamatan dan catatan lapangan di kelas menjadi dasar pertimbangan untuk refleksi. Peneliti dan observer berkolaborasi untuk mengkritisi pelaksanaan tindakan kelas yang telah dilakukan selama

pertemuan pertama dan kedua pada siklus II ini. Kelemahan dan kekurangan yang tercatat menjadi prioritas tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus-siklus berikutnya. Penilaian observer berdasarkan observasi tindakan siklus II dideskripsikan selanjutnya dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.4
Hasil Observasi Tindakan Siklus II

No.	Aktifitas yang Diamati	Data dari Observer	Rencana Perbaikan
1.	Tindakan ke-1 Guru dan Siswa :		
	Guru memberikan kartu kosakata kepada masing-masing kelompok saat <i>pictionary game</i> berlangsung.	Guru tidak memberikan kartu kosakata untuk seluruh kelompok saat <i>pictionary game</i> berlangsung.	Guru akan memberikan kartu kosakata kepada masing-masing kelompok saat <i>pictionary game</i> berlangsung.
	Siswa teliti dan cepat dalam menuliskan kosakata yang digambar.	Siswa kurang teliti dan cepat dalam menuliskan kosakata yang digambar.	Siswa akan teliti dan cepat dalam menuliskan kosakata yang digambar.

2.	Tindakan ke-2 Guru dan siswa :		
	Pada tahap ini langkah-langkah pembelajaran sudah tuntas (100%) Mencapai <i>mastery learning</i> .	Tindakan tidak akan dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.	

Hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh pengamat terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II diperoleh rata-rata persentase hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa sebesar 82,50 %.

d. Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap terakhir dari serangkaian tahapan. Adapun inti dari tahap ini adalah untuk membahas kelemahan dan kelebihan proses pembelajaran pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua dalam siklus II yang telah dilaksanakan sebelumnya. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, pada pelaksanaan tindakan baik pertemuan pertama maupun pada pertemuan kedua dalam siklus II ini yaitu sebagian besar siswa sudah mulai paham makna kata-kata dalam bahasa Inggris walaupun masih

kurang tepat dalam pengucapan dan penulisan. Berdasarkan catatan lapangan dan instrumen pemantau tindakan yang dibuat oleh observer, hampir seluruh siswa telah dapat memahami makna kosakata pada benda-benda yang terdapat di dalam rumah menggunakan bahasa Inggris, mampu menyebutkan benda-benda yang terdapat di dalam rumah, dapat menuliskan kosakata benda-benda tersebut menggunakan bahasa Inggris beserta arti dari kosakata tersebut. Hal terpenting dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II ini adalah penggunaan metode *pictionary game* dalam proses pembelajaran semakin membaik. Hal ini terbukti pada hasil tes pada siklus ini sudah di atas 80% siswa yang mendapat nilai 70 atau dengan kata lain sudah tuntas. Siswa juga dapat menjawab pertanyaan dan mengerjakan soal dengan benar tanpa bimbingan dan bantuan dari guru. Hal tersebut dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.5

Hasil Evaluasi Penguasaan Kosakata Siklus II

No	Nama Siswa	Siklus II
1	Ar	65
2	Ard	85
3	Arh	65
4	Acm	85
5	Dbb	80

6	Lz	80
7	Msa	75
8	Map	85
9	Rk	85
10	Is	75
11	Mf	80
12	Bss	90
13	Sr	80
14	Sn	75
15	Va	90
16	Ah	70
17	Arp	65
18	Aar	85
19	Arr	75
20	Arh	90
21	An	80
22	As	75
23	Far	80
24	Ff	70
25	Hk	85
26	Las	85
27	Mfa	80
28	Mgs	65
29	Ms	80
30	Nk	65

31	Nkh	75
32	Or	85
33	Ram	80
34	Saf	70
35	Tkr	70
Jumlah nilai		2720
Rata – rata nilai		77,72
Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 70		30
Persentase		85,71 %

Berdasarkan perolehan data tersebut, maka pemberian tindakan diakhiri sampai dengan siklus II.

B. Pemeriksaan Keabsahan Data

Setelah dilakukan beberapa langkah kegiatan yang dimulai dari kegiatan perencanaan (*planning*), sampai tindakan (*action*) maka dilakukan pemeriksaan keabsahan data.

Pemeriksaan keabsahan data hasil tindakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggabungkan dan membandingkan data yang dikumpulkan oleh peneliti dan kolaborator. Peneliti meminta bantuan kepada kolaborator sebagai observer yang merupakan teman sejawat selaku guru mata pelajaran bahasa Inggris. Dalam setiap tindakan,

observer melakukan pengamatan secara terus menerus terhadap berlangsungnya proses pembelajaran mulai dari siklus I sampai dengan siklus II, dengan berpedoman pada lembar instrumen pemantau tindakan (non tes) yang telah diuji validitasnya oleh ahli bahasa Inggris.

Untuk memeriksa keabsahan data penelitian. Peneliti menggunakan Triangulasi teknik pengumpulan data, teknik ini dilakukan untuk memperoleh data yang dapat diukur keakuratannya dengan mengecek dan mencocokkan data tersebut dengan observasi (pengamatan) oleh observer yang berupa lembar pengamatan, dokumentasi berupa foto–foto selama proses tindakan dilakukannya mulai dari siklus pertama sampai dengan siklus kedua.

Pengamatan yang dilakukan oleh observer dapat memantau tindakan peneliti dalam melaksanakan tindakan, apakah sudah sesuai dengan butir-butir pernyataan pemantau tindakan, terlihat disini apakah ada kelebihan atau kekurangan atau bahkan tidak sesuai sama sekali dengan butir pernyataan pemantau tindakan.

C. Analisis Data Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini diperoleh dari 35 siswa kelas IV SDN Karet Kuningan 01 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan dalam dua siklus penelitian. Data yang diperoleh ada dua yaitu data tentang penguasaan kosakata bahasa

Inggris siswa dan data pemantau tindakan kelas dengan metode *pictionary game*.

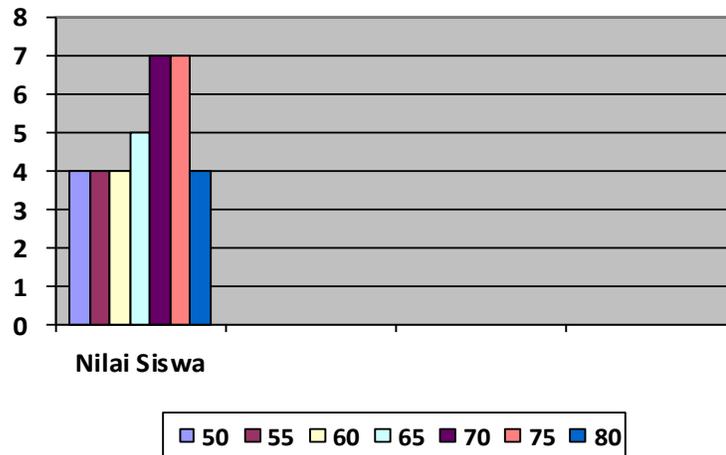
Data yang diperoleh dari penguasaan kosakata siklus I, siswa yang memperoleh nilai 50 ada 4 orang (11,43%), siswa yang memperoleh nilai 55 ada 4 orang (11,43%), siswa yang memperoleh nilai 60 ada 4 orang (11,43%), siswa yang memperoleh nilai 65 ada 5 orang (14,29%), siswa yang memperoleh nilai 70 ada 7 orang (20%), siswa yang memperoleh nilai 75 ada 7 orang (20%), siswa yang memperoleh nilai 80 ada 4 orang (11,43%). Pada siklus ini siswa belum terlihat bersemangat untuk menjawab pertanyaan, *melakukan pictionary*, dan mengerjakan soal dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari guru.

Untuk melihat lebih jelas hasil analisis data dari siklus I, maka dapat diamati pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6
Penguasaan Kosakata siklus I

No.	Nilai	Jumlah Siswa
1	50	4
2	55	4
3	60	4
4	65	5
5	70	7
6	75	7
7	80	4
	Jumlah	35
	Pencapaian nilai ≥ 70	18
	Persentase nilai ≥ 70	51,43%

Hasil tabel di atas terlihat bahwa dari 35 siswa yang mendapat nilai dibawah KKM yaitu 70 ada 17 siswa dan yang mendapatkan nilai ≥ 70 sebanyak 18 siswa. Maka hasil persentase penguasaan kosakata siswa pada siklus I mencapai 51,43 %. Hasil tersebut dapat digambarkan dalam grafik di bawah ini :



Grafik 4.1

Penguasaan Kosakata Siklus I

Berdasarkan refleksi dan analisis data pada siklus I, hasil siswa dalam penguasaan kosakata belum mencapai target yang ditetapkan yaitu 80%. Karena Persentase penguasaan kosakata siswa pada siklus I baru mencapai 51,43 %. Sementara hasil instrumen pemantau tindakan sebesar 62, 50 %. Kemudian data yang diperoleh dari penguasaan kosakata siswa pada siklus II, siswa yang memperoleh nilai 65 ada 5 orang (14,29%), siswa yang memperoleh nilai 70 ada 4 orang (11,43%), siswa yang memperoleh nilai 75 ada 6 orang (17,14%), siswa yang memperoleh nilai 80 ada 9 orang (25,71%), siswa yang memperoleh nilai 85 ada 8 orang (22,86%), dan yang memperoleh nilai 90 ada 3 orang (8,57%).

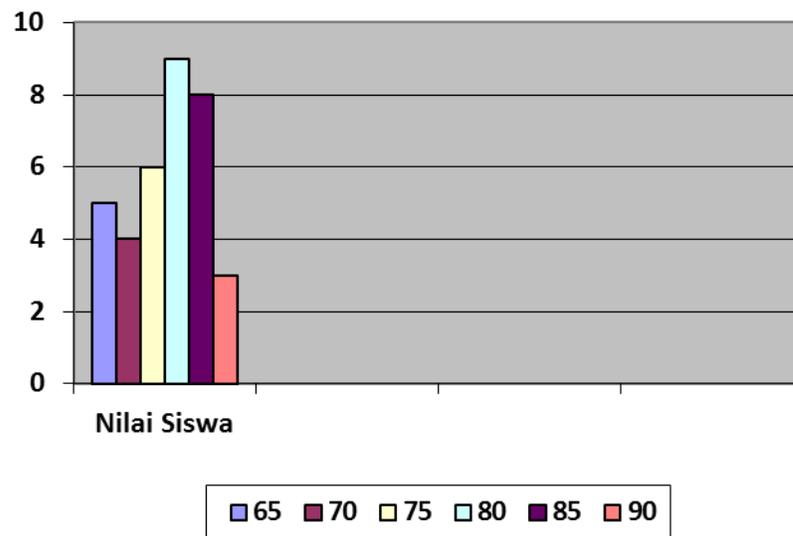
Pada siklus ini siswa sudah terlihat bersemangat untuk menjawab pertanyaan dan mengerjakan soal dengan benar tanpa bantuan dan bimbingan dari guru. Untuk memperjelas analisis data pada siklus II, maka peneliti menyajikan data-data tersebut dalam bentuk tabel. Berikut adalah tabel analisis data dari instrumen tes siklus II:

Tabel 4.7
Penguasaan Kosakata siklus II

No.	Nilai	Jumlah Siswa
1	65	5
2	70	4
3	75	6
4	80	9
5	85	8
6	90	3
	Jumlah	35
	Pencapaian nilai ≥ 70	30
	Persentase nilai ≥ 70	85,71%

Dari tabel di atas dapat dilihat adanya peningkatan dari tabel sebelumnya bahwa persentase penguasaan kosakata siswa yang dapat dibedakan berdasarkan nilai yang diperoleh, seperti siswa yang mendapatkan nilai 65 (nilai di bawah KKM) ada 5 orang dari 35 jumlah siswa,

sedangkan siswa yang mendapat nilai ≥ 70 ada 30 orang, maka dari data tersebut dapat dipersentasekan jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 mencapai 85,71% maka dapat terlihat peningkatannya di siklus II ini dan hasilnya juga dapat terlihat pada grafik di bawah ini:



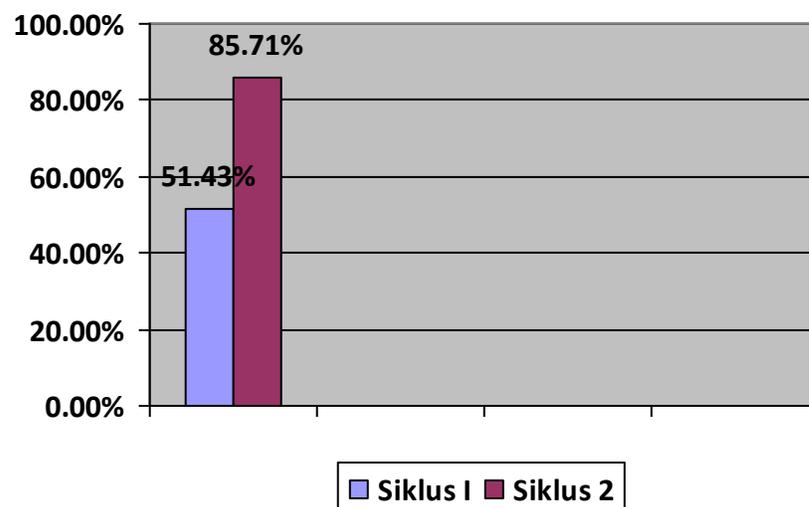
Grafik 4.2

Penguasaan Kosakata Siklus II

Berdasarkan refleksi dan analisis data pada siklus II, ternyata hasil penguasaan kosakata siswa sudah mencapai target yang ditetapkan yaitu 85,71 % dari target persentase yang ditetapkan yaitu 80 %. Sementara hasil instrumen pemantau tindakan sebesar 82,50 % lebih besar dari target yang ditetapkan yaitu 80 %.

Berdasarkan pencapaian persentase hasil kosakata siswa pada siklus I sebesar 51,43 % dan siklus II sebesar 85,71 % maka tindakan pada siklus II ini dihentikan dan dianggap berhasil karena telah melampaui target persentase yang telah ditetapkan sebelumnya yakni 80 % dari seluruh siswa yang mencapai nilai penguasaan kosakata bahasa Inggris ≥ 70 . Sementara hasil pemantau tindakan pada siklus I sebesar 62,50 % dan siklus II sebesar 82,50 % dari target persentase yang telah ditetapkan sebesar 80 %.

Maka dapat disimpulkan bahwa persentase penguasaan kosakata siswa dari siklus I ke siklus II telah mencapai $\geq 80\%$ jumlah siswa yang mencapai skor ≥ 70 dan telah mengalami peningkatan sebesar 34,28%. hasilnya juga dapat terlihat dari grafik di bawah ini :



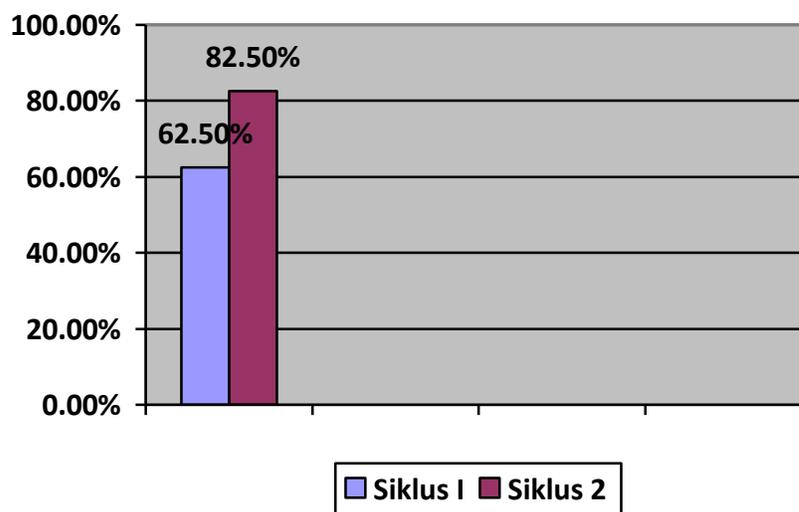
Grafik 4.3

Data Persentase Hasil Penguasaan Kosakata

Tabel 4.8
Data Pemantau Tindakan

Data	Siklus I	Siklus II
Aktifitas guru dan siswa	62,50 %	82,50 %

Pada tabel data pemantau tindakan di atas terdapat peningkatan persentasenya mencapai 20 % pada siklus II dan hasilnya juga dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Grafik 4.4
Data Pemantau Tindakan

Dari data tabel di atas banyaknya siswa yang mencapai hasil penguasaan kosakata pada siklus I yang memperoleh nilai ≥ 70 adalah 51,43%, kemudian pada siklus II yang mencapai nilai ≥ 70 mengalami peningkatan menjadi 85,71%. Jadi persentase peningkatan penguasaan kosakata siswa dari siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan sebesar 34,28%. Sementara untuk data pemantau tindakan siklus I sebesar 62,50 % dan siklus II sebesar 82,50% mengalami peningkatan sebesar 20%.

D. Interpretasi Hasil Analisis

Hasil analisis yang telah dilakukan terhadap data awal dari siklus I sampai dengan siklus II menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa menggunakan metode pembelajaran *pictionary game*. Berdasarkan interpretasi hasil analisis tersebut, maka dapat disimpulkan adanya peningkatan penguasaan kosakata dari siklus I dengan persentase 51,43% dan siklus II dengan persentase 85,71%. Hal tersebut dianggap telah mencapai hasil yang ditargetkan sebesar 80% dari jumlah siswa. Dengan demikian tindakan perbaikan dianggap tidak perlu lagi dilakukan dalam pelaksanaan tindakan selanjutnya. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Peningkatan Penguasaan Kosakata Selama Dua Siklus

No.	Data Setiap Siklus	Persentase Hasil yang Diperoleh	Keterangan
1.	Siklus I	51,43%	Target belum tercapai
2.	Siklus II	85,71%	Target telah tercapai

Sesuai dengan data analisis yang telah dijelaskan di atas, penggunaan metode *pictionary game* dapat diterapkan pada pembelajaran kosakata. Dalam proses pembelajaran ini siswa dilatih untuk menulis kosakata sehingga siswa dapat menguasai dengan baik kosakata yang dipelajarinya dari melihat dan menggambar kosakata bahasa Inggris.

Melalui latihan yang terus-menerus dari siklus I sampai dengan siklus II untuk melakukan *pictionary game*, penguasaan kosakata siswa semakin meningkat. Berdasarkan hasil analisis data penelitian tindakan kelas di atas, menunjukkan bahwa penggunaan metode *pictionary game* dapat dipilih sebagai *alternative* dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa di kelas IV khususnya dan di Sekolah Dasar.

E. Pembahasan

Berdasarkan analisis data dalam proses pembelajaran pada tahap pelaksanaan siklus I, guru memperkenalkan kata-kata baru melalui gambar-gambar dari kosakata yang akan dipelajari, kemudian guru mengajak siswa melakukan *pictionary game*. Dalam melakukan aktifitas ini siswa terlihat sangat antusias dan tertarik dalam proses pembelajaran. Namun siswa belum bisa memahami sepenuhnya langkah-langkah dalam *pictionary game* tersebut dikarenakan sebelumnya siswa tidak pernah memainkan permainan ini. Oleh karena itu, aktifitas siswa dalam pembelajaran kurang terarah. Banyak siswa yang masih bingung saat *pictionary game* berlangsung dan bertanya-tanya kepada guru, sehingga suasana kelas menjadi sangat ramai dan guru kesulitan dalam mendisiplinkan siswa. Melihat hal ini guru menghentikan sementara permainan dan menjelaskan kembali langkah-langkah dalam *pictionary game*, setelah itu baru melanjutkan kembali permainan ini.

Pada siklus I ini salah satu siswa yang mendapat nilai tertinggi berinisial BSS yang mendapat nilai 80. Hal tersebut sesuai dengan keaktifan BSS saat proses pembelajaran berlangsung dan disamping itu pula BSS merupakan salah satu siswa berprestasi di sekolah. Namun ada juga siswa yang mendapat nilai terendah seperti AH yang memperoleh skor 55. Hal tersebut terlihat saat proses pembelajaran dengan penggunaan metode

pictionary game, AH cenderung pasif selama *pictionary game* berlangsung. Saat guru mengadakan pendekatan kepada AH untuk menanyakan sebabnya, AH mengaku tidak ada masalah apapun dan menurut pengamat yang menjelaskan mengenai AH, dalam kesehariannya pada proses pembelajaran berlangsung AH memang sulit untuk cepat memahami materi, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, sehingga guru berinisiatif untuk memberikan perhatian lebih pada siklus II.

Pada siklus II, setelah peneliti berdiskusi dengan pengamat akhirnya peneliti memutuskan untuk memperbaiki tindakan yang masih kurang atau belum dilakukan. Seperti pendalaman materi, penyajian media yang mudah dipahami, serta menciptakan suasana yang menyenangkan saat *pictionary game* berlangsung. Oleh sebab itu, penggunaan metode *pictionary game* yang dilaksanakan dapat mengalami peningkatan karena siswa menjadi lebih jelas, bersemangat dan lebih antusias lagi dalam proses pembelajaran serta suasana kelas menjadi menyenangkan. Pada pertemuan kedua pada siklus II ini dilakukan evaluasi tes penguasaan kosakata dan siswa tampak senang dalam mengerjakan soal tersebut, siswa sudah mulai kurang bertanya dalam menjawab soal evaluasi.

Pada tes penguasaan kosakata siswa yang kedua ini menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan tes penguasaan kosakata pada siklus pertama. BSS kembali menduduki skor terbaik yaitu 90. Hal ini sesuai

dengan penampilan dan keaktifan pada saat proses pembelajaran berlangsung sedangkan AH kini telah mendapatkan peningkatan nilai 15 poin dari siklus sebelumnya yaitu dari 55 menjadi 70. Hal tersebut karena AH pada siklus II dilatih berani tampil menggambar di depan kelas dan AH digabungkan ke dalam kelompok siswa yang lebih memahami materi, sehingga AH dapat belajar dari teman kelompoknya. Guru juga memberikan pengayaan sebagai tindak lanjut terhadap lima siswa yang belum mencapai nilai minimal 70. Pada setiap pertemuan di siklus dilakukan pengamatan oleh pengamat atau observer yaitu guru SDN Karet Kuningan 01 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan dengan mengisi instrument pemantau tindakan. Selain itu, pada setiap akhir siklus peneliti dan pengamat melakukan refleksi. Pada refleksi siklus I ditemukan beberapa kekurangan dan kelemahan yang perlu diperbaiki di siklus II, antara lain : penggunaan metode *pictionary game* yang kurang dipahami siswa, guru belum menyampaikan tujuan pembelajaran sehingga siswa merasa bingung, guru belum memberikan peraturan dalam kelompok, guru belum menertibkan siswa saat *pictionary game* berlangsung. Namun kekurangan dan kelemahan tersebut sudah diperbaiki di siklus II.

F. Keterbatasan Penelitian

Skripsi yang dibuat ini merupakan sebuah karya ilmiah yang pelaksanaannya dilakukan dalam bentuk penelitian. Penelitian ini telah dilakukan sebaik mungkin dengan prosedur penelitian tindakan kelas. Namun

dapat disadari bahwa hasil yang diperoleh tidak luput dari kekurangan atau kelemahan akibat segala keterbatasan yang ada, sehingga menimbulkan hasil yang kurang sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Peneliti menyadari bahwa penelitian tindakan kelas ini masih jauh dari sempurna. Hal ini disebabkan oleh berbagai keterbatasan yang tidak dapat diatasi peneliti. Keterbatasan itu meliputi:

1. Penelitian hanya dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN Karet Kuningan 01 Pagi setiabudi Jakarta Selatan sehingga tidak dapat digeneralisasikan pada populasi lain.
2. Siswa yang dijadikan objek penelitian belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang saat itu dilakukan sehingga menuntut guru lebih banyak memberikan motivasi dan arahan agar siswa aktif dan membangun sendiri pengetahuannya.
3. Instrumen penelitian ini mungkin belum sempurna, hal ini disebabkan oleh kecenderungan peristiwa di luar rencana saat melaksanakan proses pembelajaran berlangsung. Contohnya penggunaan waktu yang tidak tepat sehingga membuat siswa dan guru mengganti jadwal pelajaran di hari yang berbeda.