

## PENINGKATAN MINAT BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DI SMP NEGERI 1 KLATEN

*Anik Ariastuti<sup>1</sup> H.M. Wahyuddin<sup>2</sup>, Maryadi<sup>3</sup>*

Guru Bahasa Inggris SMPN1 Klaten<sup>1</sup>

Dosen Fakultas Ekonomi-Universitas Muhammadiyah Surakarta<sup>2</sup>

Dosen Pendidikan Bahasa Inggris - FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta<sup>3</sup>

### ABSTRACT

*This research is conducted to improve the student's interest and English listening learning process quality. The improvement in the student's interest has been done by using audio visual media within role play. It can make learning enjoyable. The third cycle of the Classroom Action Research could be stated that the student's interest can develop significantly.*

*This research is Classroom Action Research by three cycles. The third cycle has been done by the same steps and within the different media. The cycle 1 used TV media, the cycle 2 used cassette and tape player, and the cycle 3 used VCD media. Those steps consisted of planning, acting, observing, and reflecting. This research observed 40 students of VIII D grade of SMP N State Junior School 1 Klaten. The responses of the student's progress were acquired from the students' interest, learning of the students' progress report, observation in learning activity, interviewing among the teachers, teachers' journals, results of daily test and duties. The instruments of validity employed critical reflection among the researchers and face validity. The validity of data employed observation triangulation from the student and teacher aspects. The result of each reflection was used to plan the sequent steps.*

*The result of action shows that the the students' interest improves from 72,5% (Cycle 1); 77,5% (cycle 2); and 82,5 % (cycle 3) from the note of students' progress report. So, among the cycles have grown into 5% (cycle 1 to cycle 2); 5% (cycle 2 to cycle 3); 10% (cycle 1 to cycle 3). The student interest increases from 62,5% (cycle 1) into 82,5% (cycle 2) and from 82,5% (cycle 2) into 87,5% (cycle 3). So, the students' interest increases into 19,7% (cycle 1 to cycle 2); 5% (cycle 2 to cycle 3); 25% (cycle 1 to cycle 3). The third cycles are evidences that more students are interested in learning English using audio-visual media. Qualitatively, the English learning atmosphere becomes more comfortable and takes a positive effect on the student's learning growth especially in the students' learning result.*

**Keywords:** *students' interest, listening learning, audio visual media*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan kualitas proses belajar mengajar bahasa Inggris siswa, khususnya pada keterampilan listening.

Peningkatan minat dilakukan melalui penggunaan media audio visual dengan metode bermain peran (*role playing*) yang diharapkan dapat memberikan peluang penciptaan kondisi pembelajaran yang menyenangkan. Pada siklus ketiga tindakan penelitian kelas ini didapatkan hasil yang optimal di mana siswa yang berminat dalam mengikuti pelajaran Bahasa Inggris dapat meningkat secara signifikan.

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam tiga siklus. Ketiga siklus tersebut mencakup tahapan yang sama, tetapi dengan media yang berbeda. Siklus 1 menggunakan media TV, siklus 2 menggunakan media kaset dan tape, dan siklus 3 menggunakan media VCD, yang terdiri atas empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan dapat dilakukan dengan cara penerapan pembelajaran dengan media audio visual dan dilanjutkan dengan metode bermain peran. Penelitian ini dilakukan terhadap 40 siswa kelas VIII D SMP N 1 Klaten. Respon kemajuan minat siswa diperoleh dari hasil angket siswa, wawancara siswa, learning log siswa, observasi, wawancara antar guru, jurnal guru, hasil ulangan harian dan tugas. Validasi instrumen dilakukan dengan refleksi kritis antar guru peneliti dan secara face validity. Validasi data dilakukan dengan triangulasi observasi dari aspek siswa, guru dan guru mitra. Hasil refleksi tiap siklus digunakan untuk merencanakan langkah-langkah lanjutan.

Hasil tindakan menunjukkan tingkat minat siswa sebesar 72,5% (siklus 1), 77,5% (siklus 2) dan 82,5% (siklus 3) dari hasil catatan *learning logs* siswa. Jadi, antar siklus terjadi peningkatan minat masing-masing sebesar 5% (siklus 1 ke siklus 2), 5% (siklus 2 ke siklus 3), 10% (siklus 1 ke 3). Hasil angket menunjukkan tingkat minat siswa sebesar 62,5% (siklus 1) dan 82,5% (siklus 2) serta 87,5% (siklus 3), sehingga terjadi peningkatan minat; 19.7% (siklus 1 ke siklus 2); 5% (siklus 2 ke siklus 3); 25%(siklus 1 ke siklus 3). Ketiga siklus tindakan tersebut ternyata banyak siswa yang tertarik belajar bahasa inggris dengan media audio visual. Secara kualitatif, suasana pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dan menciptakan efek-efek positif terhadap perkembangan belajar siswa.

**Kata kunci:** *minat belajar, pembelajaran menyimak, media audio visual*

## **1. Pendahuluan**

Keluhan siswa dalam menghadapi ujian Bahasa Inggris khususnya pada kompetensi menyimak (*listening*) tidak lepas dari metode pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah yang cenderung menggunakan bahasa buku atau *textbook*. Pembelajaran bahasa Inggris di kelas seharusnya lebih diarahkan sebagai pemberian kecakapan hidup (*life skill*), yakni kemampuan berkomunikasi.

Pembelajaran bahasa Inggris di SMP N 1 Klaten selama ini masih banyak

kekurangannya seperti: (1) menjelaskan sesuai buku dengan pendekatan *textbook* tanpa variasi; (2) media yang digunakan hanya sebatas media autentik seperti papan tulis, kapur, penghapus, dan penggaris yang ada disekitar siswa; (3) jarang dilakukan praktik-praktik berbahasa seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis; (4) siswa hanya dibekali dengan materi yang dapat digunakan untuk menjawab soal-soal ujian saja sehingga siswa dianggap pandai jika siswa tersebut telah mendapatkan nilai tes yang baik. Hal

ini menjadi salah satu penyebab rendahnya minat siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Minat (*interest*) merupakan hal yang dominan sekali dalam mempengaruhi belajar siswa. Akar masalah paling utama yang dihadapi dalam meningkatkan minat belajar bahasa Inggris siswa bersumber dari faktor internal dan eksternal siswa. Faktor itu dapat bersumber dari siswa itu sendiri (faktor internal), guru (faktor eksternal), dan sarana pendukung (faktor eksternal).

Media pembelajaran memiliki fungsi utama untuk meningkatkan motivasi siswa dan mencegah kebosanan siswa dalam belajar. Media juga dapat menjadi alat bantu yang efektif ketika guru mampu mengemas media menjadi beberapa kegiatan untuk pengembangan diri siswa. Sebaliknya, media dapat menjadi beban baik dalam proses pemilihan maupun penggunaannya seandainya dengan media itu seluruh prosesnya dibebankan pada guru. Artinya, media akan menyebabkan sejenis katalisator untuk *berbagi bertanggung jawab* dalam pembelajaran.

Rendahnya nilai harian siswa pada aspek mendengarkan (*listening*) mendorong peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang keterampilan tersebut. Kemungkinan rendahnya nilai ini disebabkan oleh beberapa faktor, akan tetapi peneliti menentukan satu faktor khusus yang perlu diamati, yaitu faktor minat (*interest*) terhadap penggunaan media audio visual.

Kompetensi *listening* merupakan suatu kompetensi yang kurang mendapat perhatian dari para siswa. Salah satu faktor yang menyebabkan kurang adanya perhatian dan minat dari siswa terhadap keterampilan mendengarkan (*listening*) adalah karena kemampuan keterampilan mendengarkan bukan kompetensi yang masuk dalam SKL Ujian Nasional, sehingga mereka kurang termotivasi untuk

mengikuti pembelajaran *listening*. Oleh karena itu, motivasi dan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran keterampilan *listening* cukup rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata tes kompetensi *listening* pada siswa kelas VIII D sebesar 60. Nilai rata-rata tersebut jauh dari KKM Bahasa Inggris semester gasal SMPN 1 Klaten yang telah disepakati bersama, yaitu 70.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut: mendeskripsikan peningkatan minat belajar bahasa Inggris siswa melalui penggunaan Media Audio Visual dan memaparkan peningkatan kemampuan keterampilan mendengar (*listening*) melalui penggunaan Media Audio Visual?

Perumusan masalah tersebut difokuskan pada indikator: (1) partisipasi siswa dalam mengikuti pelajaran; (2) keaktifan siswa dalam bertanya; (3) pengumpulan hasil kerja atau tugas; (4) dan nilai tugas  $\geq 70$ ; dan (5) nilai harian  $\geq 70$ .

Minat siswa yang rendah terhadap pelajaran bahasa Inggris antara lain disebabkan oleh berbagai macam faktor dan kendala. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa di antaranya yaitu dari siswa sendiri, sarana pembelajaran, kemampuan guru, kemampuan rata-rata siswa rendah, siswa tidak bertanggung jawab terhadap tugas, dan seringkali bahasa Inggris masih dianggap terlalu sukar.

Pemecahan masalah tersebut dilakukan dengan cara penerapan metode simulasi dalam bentuk bermain peran (*role play*) melalui penggunaan media audio visual. Adapun langkah-langkah pembelajaran tersebut seperti yang dipaparkan pada Tabel berikut ini:

**Tabel 1**

Tahap	Tingkah Laku Guru
<p><i>Tahap 1</i> Menentukan topik serta tujuan yang ingin dicapai.</p>	<p>Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa dalam belajar.</p>
<p><i>Tahap 2</i> Memberikan gambaran simulasi yang akan dimainkan.</p>	<p>Guru menjelaskan cara bermain peran sesuai teks yang telah didengarkan kepada siswa melalui media audio (tape/ VCD) atau audio visual (TV).</p>
<p><i>Tahap 3</i> Membentuk kelompok bermain peran dan menentukan peran masing-masing.</p>	<p>Guru menentukan kelompok bermain peran sesuai dengan teks yang telah diperdengarkan melalui media audio (tape/ VCD) atau audio visual (TV).</p>
<p><i>Tahap 4</i> Menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan simulasi.</p>	<p>Guru menetapkan di mana dan kapan <i>role play</i> akan dimainkan lagi oleh siswa.</p>
<p><i>Tahap 5</i> Melaksanakan simulasi.</p>	<p>Guru mengamati proses simulasi dengan cara bermain peran (<i>role play</i>).</p>
<p><i>Tahap 6</i> Melakukan penilaian</p>	<p>Guru menilai semua tindakan kebahasaan siswa dengan cermat dan penentuan <i>pronunciation</i> yang benar.</p>

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar bahasa Inggris dan keterampilan mendengarkan (*listening*) melalui penggunaan Media Audio Visual. Tujuan tersebut didasarkan pada indikator-indikator berikut ini: (1) sekurang-kurangnya 80% siswa berminat mengikuti pelajaran Bahasa Inggris; (2) sekurang-kurangnya 50% aktif bertanya dalam pembelajaran bahasa Inggris; (3) sekurang-kurangnya 90% siswa mengumpulkan hasil kerja/ kegiatannya; (4) sekurang-kurangnya 80% siswa mendapat nilai tugas  $\geq 70$  dari hasil kerja/ kegiatan yang dikumpulkan; dan (5) sekurang-kurangnya 80% siswa mendapatkan nilai ulangan harian  $\geq 70$ .

Hilgard (dalam Slameto 2003:57) memberikan rumusan tentang minat sebagai berikut: "*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy*

*some activity or content*". Inti dari pendapat itu membahas tentang seberapa besar pengaruh minat terhadap hasil belajar seseorang di mana kegiatan yang diminati seseorang akan dilakukan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Belajar seharusnya dapat menimbulkan rasa senang sehingga bisa didapatkan hasil belajar yang maksimal.

Menurut Hornby (1986:481) "*Learning is gain knowledge of skill by study, practice or being taught. Learning is a change of behavior or knowledge, either in the direction of a better or worst one. The changing is resulted from experience*". Belajar menghasilkan perubahan pengetahuan, tingkah laku dan hasil belajar yang baik, dan bahkan kurang baik. Perubahan belajar tersebut dihasilkan dari pengalaman belajar. Dengan belajar, setiap orang memiliki gaya belajar yang

berbeda. Gaya belajar ini terbentuk dari lingkungan dan kebiasaan hidup sehari-hari. Pada dasarnya gaya belajar dibagi menjadi 3 macam, yaitu Gaya Belajar Visual (*Visual learners*), Gaya Belajar Auditorial (*Auditory learners*) dan Gaya Belajar Kinestetik (*Kinesthetic learners*). Ada kalanya seseorang bisa belajar dengan menggunakan semua gaya belajar. Jadi, belajar bisa sangat menarik bila menggunakan sebanyak mungkin gaya (Steinbach, 2002:35).

Agar kegiatan mengajar dapat berjalan komunikatif dan efektif, guru harus memilih metode mengajar yang paling sesuai. Metode mengajar secara umum dapat diklasifikasikan menjadi 2 kelompok, yaitu metode mengajar secara individual dan kelompok. Yang termasuk metode mengajar secara individual adalah metode ceramah, tanya-jawab, diskusi, *drill*, demonstrasi/ peragaan, pemberian tugas, simulasi dalam bentuk bermain peran (*role play*) atau permainan, pemecahan masalah dan karya wisata. Sedangkan metode mengajar secara kelompok antara lain meliputi metode seminar, simposium, forum, dan panel (Suwarna, 2006: 106).

Simulasi sebagai metode mengajar merupakan kegiatan untuk menirukan suatu perbuatan/ kegiatan (Suwarna, 2006: 113). Permainan simulasi menggabungkan unsur-unsur permainan dan simulasi yaitu adanya *setting*, pemain, aturan, tujuan dan penyajian model yang sebenarnya. Permainan peran (*role play*) berbeda dengan yang lain karena memiliki tiga komponen yaitu: skenario atau lingkungan tempat terjadinya tindakan; sejumlah peran dengan berbagai karakternya yang harus dibawakan; dan masalah yang harus dipecahkan oleh pemegang-pemegang peran tersebut (Sadiman, 2006: 77).

Belajar menjadi lebih efektif tatkala guru mampu menggunakan media dengan baik. Selain itu, siswa menjadi lebih tertarik dan dapat memahami pelajaran yang sedang

diajarkan guru. Media memiliki banyak jenis. Suwarna (2006:118) menyatakan pembagian media pembelajaran dapat dilihat dari jenisnya, yaitu media auditif, media visual, dan media audio visual. Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja seperti radio, *video-cassete*, dan piringan audio. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini dapat menampilkan gambar diam seperti film rangkai (*film strip*), film bingkai (*slide*) foto, bingkai atau lukisan dan cetakan. Media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi jenis media auditif dan visual.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Klaten yang berlokasi di Jl. Wahidin Sudirohusodo No 20 Klaten. SMPN 1 Klaten terletak di daerah perkotaan yang saling berdekatan dengan lingkungan sekolah lainnya. Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas VIII D semester gasal tahun 2006/2007 yang berjumlah 40 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan 3 siklus. Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 17 dan 21 September 2006, siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 28 September 2006, dan siklus 3 dilaksanakan pada tanggal 4 dan 8 Oktober 2006.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya untuk memecahkan permasalahan yang timbul atau yang sedang dihadapi oleh siswa dan guru untuk meningkatkan kualitas belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Adapun sifat-sifat penelitian kualitatif adalah sebagai berikut

*Masalah pada mulanya sangat umum, kemudian menuju pada fokus yang ditujukan kepada hal-hal yang lebih spesifik, walaupun fokus itu dapat berubah; teori yang digunakan tidak dapat ditentukan sebelumnya; instrumen penelitian bersifat internal subjektif peneliti itu sendiri tanpa menggunakan test, angket, atau eksperimen; analisa data bersifat terbuka; hipotesis tidak dapat dirumuskan pada awal penelitian akan tetapi sepanjang penelitian selalu akan timbul hipotesis-hipotesis sebagai pegangan atau petunjuk dalam penafsiran data; statistik tidak diperlukan dalam pengolahan dan penafsiran data; analisis data berarti mencoba memahami makna data untuk mendapatkan maknanya; analisis dilakukan sejak mulai diperoleh data pada awal penelitian dan berlanjut terus sepanjang penelitian; lama penelitian tidak dapat ditentukan sebelumnya; dan hasil penelitian tidak dapat diramalkan atau dipastikan sebelumnya.*

Teknik pengumpulan data dalam penelitian berupa metode observasi, angket wawancara, dan dokumen. Untuk menganalisis data diperlukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Sekurang-kurangnya 80% siswa berminat mengikuti pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini dilakukan dengan pemberian *Questioner*/ angket minat kepada siswa. Kemudian, siswa dapat mengisikan sesuai dengan alur pertanyaan yang diberikan.
- 2) Sekurang-kurangnya 50% siswa aktif bertanya dalam pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini dapat dilakukan dengan observasi kelas. Peneliti mengobservasi seberapa banyak siswa yang aktif bertanya terhadap pelajaran yang belum dipahaminya.
- 3) Sekurang-kurangnya 90% siswa mengumpulkan hasil kerja/ kegiatan.

Hal ini dapat dilihat dalam daftar nilai siswa dan frekuensi pengumpulan tugasnya.

- 4) Sekurang-kurangnya 80% siswa mendapatkan nilai tugas  $\geq 70$  dari hasil kerja yang dikumpulkan. Hal ini dapat dilihat dari daftar nilai harian siswa.
- 5) Sekurang-kurangnya 80% siswa mendapatkan nilai ulangan harian  $\geq 70$ . Hal ini dapat diobservasi dengan melihat daftar nilai harian siswa.

Data dianalisis dengan analisis kuantitatif dengan menggunakan metode komparatif, yaitu membandingkan nilai rata-rata ulangan harian, prosentase ketuntasan belajar sebelum diadakan tindakan dengan setelah diadakan tindakan pada tiap-tiap siklus.

### 3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian sebelum tindakan meliputi:

- 1) mewawancarai siswa, 2) mengamati pengajaran dan proses pembelajaran, dan 3) memberikan *pre-test* (uji mendengarkan) dan kuesioner untuk mengidentifikasi minat belajar siswa.

Beberapa indikator tentang siswa yang memiliki motivasi belajar rendah adalah sebagai berikut: 1) siswa tidak memperhatikan pada kegiatan kelas secara maksimal, 2) siswa sibuk dengan kegiatan mereka sendiri yang bukan kegiatan akademik, dan 3) siswa tidak datang lebih awal ke kelas. Untuk mengidentifikasi minat belajar siswa, peneliti menggunakan kuesioner yang dibagikan sebelum dan sesudah pelaksanaan penelitian.

Hasil kuesioner sebelum diadakan tindakan menunjukkan bahwa dari 40 siswa, lima belas siswa tidak berminat (37,5%), tiga belas siswa siswa biasa saja (32,5%), dan dua belas 12 siswa dikategorikan berminat (30%). Sehingga, prosentase nilai rata-rata minat belajar

siswa adalah “selalu” 30%, “kadang-kadang” 32,5%, dan “tidak pernah” 37,5%.

Prosentase tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Minat Belajar Siswa Awal

Data awal pra-siklus ke siklus 1

No	Aspek	Sebelum tindakan	Siklus 1
1.	Minat	37,5%	62,5%
2.	<i>Learning log</i>	27,5%	72,5%
3.	Prestasi rata-rata	62,5%	77,5%

Sebelum tindakan jumlah siswa yang berminat sebanyak 15 siswa dengan prosentase 37,5%, sedangkan menurut *Learning log* sebanyak 11 siswa yang berminat dengan prosentase 27,5%. Setelah dilakukan penelitian, respon angket minat pada akhir siklus pertama sebanyak 25 siswa yang berminat, jadi prosentasenya sebesar 62,5%. Hasil ini jauh di atas indikator penelitian. Untuk meningkatkan minat belajar bahasa Inggris sekurang-kurangnya 80% siswa, sedangkan respon *learning logs* terdapat 29 siswa yang berminat dengan prosentase sebesar 72,5%. Hasil yang rendah ini kemungkinan disebabkan terlalu sulit untuk mendengarkan pembicaraan *native speaker* yang terlalu cepat dan sulit untuk dipahami. Sehingga, guru perlu meningkatkan bimbingan terhadap siswa pada siklus ke dua. Siklus 2 => *Listening* dengan media kaset “song” dan *tape*.

Dari siklus 2 diperoleh hasil melalui evaluasi, tugas rumah serta ulangan harian. Nilai ulangan harian mencapai rata-rata 77,45 sedangkan nilai tugas mencapai rata-rata 76,75.

### 3.1 Data Kondisi Pembelajaran Menurut Respon Wawancara Siswa pada Siklus 2

Setelah diterapkan *listening* dengan media *tape* dan kaset dengan metode *role playing* pada siklus kedua, diperoleh data respon angket minat siswa sebanyak 33 siswa yang berminat dengan prosentase sebesar 82,5%, sehingga terdapat kenaikan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 20%. Respon *Learning logs* terdapat 31 siswa yang berminat sehingga prosentasenya mencapai 77,5 %, sehingga terdapat kenaikan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 5%. Selama

proses pembelajaran pada siklus 2, situasi belajar sangat menyenangkan dan siswa terlihat aktif. Kekurangan yang terdapat selama siklus 2 disempurnakan pada siklus 3.

### 3.2 Siklus 3 => *Listening* dengan media kaset CD

Setelah selesai tindakan pada siklus 3 dengan media VCD dan kaset dengan metode *role play*, terdapat 35 yang berminat sehingga prosentase tingkat minat siswa melalui respon angket sebesar 87,5%, jadi kenaikan dari siklus 1 ke siklus 3 sebesar 25%, dan dari siklus 2 ke siklus 3 sebesar 5%. Sedangkan tingkat minat siswa melalui respon *learning logs* ada 32 siswa yang berminat sehingga prosentasenya mencapai 82,5%. Jadi, ada kenaikan dari siklus 1 ke siklus 3 sebesar 10%, sedangkan dari siklus 2 ke siklus 3 diperoleh kenaikan 5%.

Kondisi pembelajaran menurut respon wawancara siswa meliputi: (i) respon positif guru, (ii) partisipasi aktif siswa, (iii) komunikasi siswa, (iv) rasa mampu dalam belajar, dan (v) kerja sama antarsiswa dan guru secara rata-rata pada

siklus 1 sebesar pada siklus 2 sebesar 75%, dan pada siklus 3 sebesar 77%. Terdapat kenaikan dari siklus 2 ke-3 sebesar 2%. Prestasi belajar siswa dari siklus 2 ke-3 mengalami peningkatan 2% dan dari siklus 2 ke-3 mengalami peningkatan 5%. Jadi, penerapan media audio visual yang bermacam-macam dengan metode *role play* dapat meningkatkan minat belajar bahasa Inggris siswa.

Dari dari siklus 1 sampai 3 tampak adanya peningkatan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris sebesar 25% pada siklus 1 ke-3 yaitu dari 62,5% menjadi 87,5%. Respon *learning logs* siswa menunjukkan peningkatan minat sebesar 10% pada siklus 1 ke-3 yaitu dari 72,5% menjadi 82,5%, sedangkan dari siklus 1 ke-3 terjadi peningkatan sebesar 20% yaitu dari 62,5% menjadi 82,5% dan pada siklus 2 ke-3 sebesar 5% yaitu dari 82,5% menjadi 87,5%. Jadi, rata-rata prosentase tingkat minat siswa antara respon angket dan *learning logs* pada akhir siklus ke-3 sebesar 85%.

Prestasi hasil belajar siswa diketahui dari tes ketiga siklus di atas. Tingkat penerapan hasil belajar bahasa Inggris siswa dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel:** Tingkat Penerapan Hasil Belajar Siswa

No	Aspek Pencapaian Hasil Belajar	Sebelum Tindakan	Siklus Tindakan		
			1	2	3
A	1. Rata-rata nilai ulangan harian	69,25	71,65	77,45	75,05
	2. Prosentase tuntas belajar (nilai $\geq 70$ )	62,5%	77,5%	87,5%	82,5%
B	1. Nilai rata-rata tugas Nilai tugas $\geq 70$	70,75	71,75	76,75	74,75
	2. Prosentase pengumpulan Tugas	80-90%	100%	100%	100%

Dari Tabel di atas tampak bahwa peningkatan hasil belajar bahasa Inggris sebesar 5,80% dari siklus 1 ke 2, sedangkan dari siklus 2 ke 3 terjadi sedikit penurunan dikarenakan terlalu sulitnya materi teks yang diberikan pada siklus kedua sehingga terjadi penurunan sebesar 2,40%. Pada siklus ketiga terjadi peningkatan lagi. Jadi, secara keseluruhan terjadi peningkatan sebesar 3,40% dari siklus 1 ke-3.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual meningkatkan minat siswa SMPN 1 Klaten dalam belajar bahasa Inggris sehingga dapat menunjukkan hasil yang optimal.

Secara terinci, hasil penelitian dengan penggunaan media audio visual ini meningkat secara signifikan. Hal ini ditandai setelah akhir siklus ke-3 rata-rata prosentase tingkat minat belajar siswa antara respon angket dan *learning logs* adalah 85%. Secara kualitatif, suasana belajar lebih menyenangkan dibanding pembelajaran sebelum tindakan menggunakan media audio visual dilakukan. Hal ini dibuktikan dengan aktifnya siswa yang sedang diteliti baik dalam bertanya maupun dalam berdialog dengan temannya. Hal ini dirasakan baik oleh guru, siswa maupun observator berdasar pantauan data dari wawancara, lembar observasi, dan jurnal. Prosentase pengumpulan tugas yang diberikan kepada siswa dari ke-3 siklus diperoleh bahwa seluruh siswa mengumpulkan tugasnya. Setelah diadakan penilaian terhadap tugas yang dikumpulkan rata-rata nilai dari ke-3 siklus mencapai 84,63. Setelah dilakukan tindakan pada akhir kegiatan dilakukan Ulangan Harian, nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada masing-masing siklus lebih tinggi dibandingkan sebelum

tindakan. Ketuntasan belajar siswa dari ketiga siklus dapat mencapai di atas batas tuntas menurut Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Khusus SMP Negeri 1 Klaten yaitu  $\geq 70\%$  (siklus 1 = 76,19%; siklus 2 = 83,61%, dan siklus 3 = 82,18%).

Perubahan kurikulum membuktikan bahwa pembaharuan pendidikan tidak pernah berakhir. Keberhasilan implementasi kurikulum sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru yang akan menerapkan dan mengaktualisasikan kurikulum tersebut. Kemampuan guru tersebut terutama berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan serta tugas yang dibebankan kepadanya. Tidak jarang kegagalan implementasi kurikulum disebabkan oleh kurangnya pengetahuan, keterampilan dan kemampuan guru dalam memahami tugas-tugas yang harus dilaksanakan. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, namun masih saja terus berupaya agar mutu pendidikan meningkat. Apa yang telah dicapai bukan berarti mutu pendidikan meningkat, namun apa yang meningkat itu masih perlu untuk ditingkatkan lagi. Perangkat keras berupa sarana prasarana terus ditingkatkan pengadaannya, baik jumlah maupun kualitasnya. Perangkat lunak berupa kurikulum, pengadaan guru, dan penataran guru terus-menerus dilakukan. Namun, manusia memang jauh dari kesempurnaan, apa yang dilakukan itu ibarat *tiada gading yang tak retak*. Tidak ada metode pendidikan yang terbaik. Semua metode pendidikan ada yang positif dan ada pula negatifnya. Namun, apapun yang dilakukan pasti memilih yang terbaik.

Saran yang diberikan kepada guru sebaiknya guru bahasa Inggris harus mampu merancang pembelajaran yang baik yang meliputi perencanaan, penggunaan teknik, dan media pembelajaran yang diperlukan agar pembelajaran lebih efektif. Selain itu perlu diadakan penelitian lanjutan untuk peningkatan proses pembelajaran

yang berfokus pada kompetensi lain seperti *speaking, writing* dan *reading* agar dapat mengembangkan profesinya dan mampu berkompetisi dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik lagi sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar. Demikian pula, guru sebaiknya dapat mengembangkan profesinya dan mampu berkompetisi serta berlomba-lomba untuk berprestasi sehingga dapat menguntungkan semua pihak, baik sekolah maupun guru yang bersangkutan, dan khususnya lagi anak didik yang akan merasakan dampaknya secara langsung.

### **Daftar Pustaka**

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Conroy, P.W. 2006. *English Language Learners With Visual Impairments: Strategies to Enhance Learning*. RE:view; Fall 2005; 37,3; Academic Research Library.
- Depdiknas. 2006. *Standart Kompetensi Kurikulum 2006: BNSP Silabus Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Depdiknas
- Kemmis, S. & Mc. Taggart, R. 1990. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University.
- Moleong, Lexy J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rohmadi, 2014. *Penelitian Tindakan Kelas: Upaya Trampil Menulis Karya Tulis Ilmiah Untuk Pengembangan Karier Guru Profesional*. Surakarta: Cakrawala Media
- Rowh, Mark. 1992. *Six Factor to Consider When Using Audio Visual Material*. *Office System*. Mt. Airy: Feb 1992. Vol.9, Iss.2; pg.23, 3 pgs.
- Sadiman, Arif S. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta.: Raja Grafindo Persada
- Subiyanto, 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Duta Publishing Indonesia
- Wiriaatmadja. R. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Untuk meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya