CHAPTER 5

SUMMARY

BINA NUSANTARA UNIVERSITY

Faculty of Language and Culture

English Department

Strata 1 program

2010

TEACHING SPEAKING TO TRAILBLAZERS 1A STUDENTS AT ENGLISH FIRST TANJUNG DUREN USING TRAIN TO TRAIN GAME

MEILINA

NIM: 1000862292

Penulis sangat menyadari bahwa bahasa Inggris adalah salah satu syarat untuk mendapatkan sebuah pekerjaan. Pada chapter satu ini, penulis berpendapat bahwa belajar bahasa Inggris dapat dimulai dari usia muda. Oleh karena itu, penulis mengangkat tema skripsi dengan mengedepankan masalah umum yang mendasari anak-anak dalam belajar bahasa Inggris dan secara fokus akan ditekankan pada penelitian bagaimana penulis dapat menstimulasi para murid untuk tertarik dan mampu berbicara bahasa Inggris yang lebih baik. Untuk melakukan penelitian ini, penulis meminta ijin secara resmi kepada Kepala Sekolah English First Tanjung Duren yang bernama Pak Christopher McCaul. Beliau telah memilih secara khusus para murid yang akan bergabung sebagai objek peserta penelitian. Ada duapuluh-empat anak yang tergabung dalam kelas yang diberi nama Trailblazers 1A dan secara spesifik dibagi menjadi dua

kelas, yaitu kelas Senin-Rabu (MW) dan kelas Selasa-Kamis (TT). Usia para murid pun bervariasi dimulai dari usia delapan hingga duabelas tahun.

Alasan penulis melakukan penelitian ini karena penulis mendapati ada banyak murid remaja dan dewasa yang tidak dapat berbicara bahasa Inggris secara spontan di dalam maupun di luar aktivitas English First. Berdasarkan pengalaman penulis sebagai salah satu guru lokal yang bekerja di English First Tanjung Duren, penulis mengetahui bahwa kecendrungan berbicara bahasa Indonesia oleh para murid remaja dan dewasa pada umumnya dikarenakan masalah kepercayaan diri. Oleh karena itu, maka penulis memutuskan untuk menciptakan sebuah permainan baru secara mandiri yang diberi nama Train to Train. Secara harafiah, Train to Train berarti kereta api untuk berlatih. Permainan ini diharapkan dapat membantu murid untuk membangun motivasi dan kepercayaan diri yang lebih baik.

Permainan ini mengedepankan tiga langkah penting yang terdiri dari aktivitas menggambar, menjelaskan atau menjabarkan, dan membuat cerita yang berantai. Penulis berharap dengan aktivitas menggambar tersebut dapat membantu murid untuk mengekspresikan ide, menjelaskan atau menjabarkan juga diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri para murid ketika melakukannya di depan kelas dengan dilihat oleh teman-teman dan gurunya. Setelah aktivitas menjelaskan ini selesai, penulis melakukan sesi mengoreksi, memotivasi dan mengucapkan selamat. Menurut pendapat penulis, sesi ini pentin untuk mendukung proses berlangsungnya permainan Train to Train. Lalu langkah terakhir dari permainan adalah membuat cerita berantai yang harus dilakukan dengan berkelompok. Hal ini dapat membantu mereka belajar mengenai kemampuan bekerjasama dengan sesama.

Menurut penulis, peran guru dan murid di kelas adalah penting sebagai upaya untuk mensukseskan penelitian ini. Pendapat para penulis jurnal pun mendapat porsi penting oleh penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis mencoba mengangkat tema permasalahan yang telah ditetapkan, yaitu bagaimana permainan Train to Train dapat menstimulasi para murid Trailblazers 1A untuk mau berbicara bahasa Inggris dan memberikan perhatian penulis pada masalah-masalah yang melandasi murid dalam hal belajar berbicara bahasa Inggris di kelas. Ruang lingkup yang secara konsisten dilakukan oleh penulis adalah para murid Trailblazers 1A di English First Tanjung Duren yang berlokasi di daerah Tanjung Duren, Jakarta. Penelitian ini berlangsung selama sebulan dengan dua kali pertemuan di setiap minggunya dan hal ini berlaku di kelas MW dan TT.

Dengan keyakinan mencapai tujuan dan fungsi penelitian yang jelas, penulis ingin secara konsisten menguji proses perkembangan kemampuan anak dalam berbicara bahasa Inggris setelah bermain Train to Train selama delapan pertemuan dalam satu bulan dan mencari jawaban apakah permainan tersebut dapat membantu para murid untuk tertarik berbicara bahasa Inggris. Penulis pun ingin para pembaca mendapatkan inspirasi dalam membuat inovasi baru mengenai metode mengajar. Tentu saja penulis tidak lupa untuk menyelesaikan penulisan skripsi dengan metode kualitatif, pencarian penambahan materi melalui buku perpustakaan, internet dan penelitian lapangan secara langsung. Dalam pelaksanaannya, penulis akan memberikan ujian sebelum dan sesudah pemberian permainan di hari pertama dan hari terakhir pertemuan serta membagikan kuesioner, melakukan observasi terhadap perkembangan murid dan merampungkan penelitian.

Pada bab dua, penulis telah membaca dan memasukkan pendapat para penulis buku mengenai pengajaran bahasa Inggris melalui permainan, jurnal dan sumber dari internet. Salah satu contoh pendapat yang penulis gunakan pada bab dua adalah milik Wright, Betterridge dan Buckby pada jurnal berjudul *Games for Language Learning*. Para penulis jurnal tersebut menyatakan bahwa permainan dapat membantu para guru untuk membangun pengertian kepada murid bahwa penguasan bahasa sangat berguna dan bermakna penting. Dan oleh karena itu, para murid harus mengetahui apa yang harus dilakukan dalam berbicara atau menulis pendapat mereka kepada orang lain

Pada bab tiga, penulis melakukan proses penelitian, penetapan para peserta untuk penelitian, persiapan pengkoleksian data, metode pengkoleksian data dan analisis data penelitian. Di bagian proses penelitian, penulis telah meminta ijin kepada kepala sekolah English First Tanjung Duren untuk mengganti segala permainan yang disediakan oleh English First dengan permainan Train to Train. Empat langkah dalam menjalankan proses penelitian lapangan secara langsung adalah penggunaan permainan Train to Train sebagai satu-satunya permainan di dalam kelas, pemberian ujian dan kuesioner pada hari pertama pertemuan, pengamatan penulis sebagai guru, dan pemberian ujian serta kuesioner pada hari terakhir pertemuan. Penulis telah menentukan kriteria evaluasi nilai dari hasil ujian para murid. Kriteria tersebut juga meliputi penggunaan kosa kata, kelancaran dan pengucapan yang baik.

Pada bagian peserta penelitian, penulis bekerjasama dengan duapuluh empat murid Trailblazers 1A dengan masa waktu satu bulan penelitan di bulan Maret 2010. Sedangkan pada bagian persiapan pengkoleksian data, penulis telah menjelaskan kepada para murid mengenai cara bermain Train to Train dan apa yang harus dilakukan ketika mengerjakan ujian serta kuesioner yang diberikan oleh penulis. Di bagian metode

pengkoleksian data, penulis melakukan penelitian terhadap para murid di hari yang berbeda sesuai dengan kelas spesifik yang mereka ikuti. Para murid di tiap kelas MW dan TT harus melakukan tiga langkah penting permainan Train to Train secara berurutan.

Pada bab empat, penulis mengemukan kesimpulan hasil dari penelitian bab tiga yang berlandaskan pemecahan masalah yang diangkat pada bab dua. Hasil dari penelitian lapangan yang telah penulis peroleh tersebut dibahas untuk dilihat kesimpulan apakah permainan Train to Train telah menstimulasi para murid untuk berbicara bahasa Inggris atau tidak, dan penulis ingin melihat permasalahan yang murid hadapi ketika belajar bahasa Inggris. Ternyata permainan Train to Train telah menstimulasi kepada mayoritas murid Trailblazers 1A untuk berbicara bahasa Inggris. Permasalahan yang murid hadapi dalam belajar berbicara bahasa Inggris pun beragam, dimulai dari kurangnya kosakata, pengertian struktur bahasa, hingga kurangnya percaya diri. Pada bab empat ini pula penulis memberikan saran-saran yang ditujukan untuk para murid dan guru EF Tanjung Duren.

Bab lima adalah penulisan ringkasan akhir yang mencakup pembahasan singkat dari bab satu, dua, tiga, dan empat.