

---

## **MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK (*LISTENING SKILL*) PESERTA DIDIK KELAS XII SMA NEGERI 2 KAMPAR MELALUI PRONUNCIATION “*ODD ONE OUT*” GAMES PADA TEKS *EXPLANATION* TAHUN PELAJARAN 2017/2018”**

Dahir

Guru SMA Negeri 2 Kampar, Kampar  
Riau, Indonesia

e-mail: [dahirspd92@gmail.com](mailto:dahirspd92@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada pesetra didik pada tingkatan SMA. Permasalahan penelitian ini adalah “Seberapa efektifkah penggunaan *Pronunciation Odd One Out Games* pada pembelajaran peserta didik kelas XII IPA 2 dalam meningkatkan kemampuan menyimak (*listening skill*) pada teks *explanation* di SMA Negeri 2 Kampar ?.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan menyimak (*listening skill*) pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMA Negeri 2 Kampar dapat ditingkatkan melalui metode games “*Pronunciation Odd One Out Games*” diawal pembelajaran model pembelajaran. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah 1) penggunaan metode permainan adalah *clue* atau jalan keluar bagi masalah yang selama ini terjadi di kalangan peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris karena metode ini dapat menimbulkan atmosfir yang baik selama proses belajar mengajar berlangsung di dalam kelas. 2) Penggunaan metode games “*Pronunciation Odd One Out Games*” diawal pembelajaran model pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menyimak (*listening skill*) pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMA Negeri 2 Kampar pada materi *news item* Berdasarkan hasil penelitian disarankan agar guru menggunakan metode games “*Pronunciation Odd One Out Games*” diawal pembelajaran model pembelajaran sebagai salah satu alternatif mengatasi kesulitan peserta didik dalam menyimak (*listening skill*).

**Kata kunci:** Metode *games Pronunciation Odd One Out Games*, kemampuan menyimak

### **Abstract**

This research was conducted to improve listening skills in students at the senior high school level. The problem of this study is "How effective is the use of the *Odd One Out Games Pronunciation* in learning XII IPA 2 students in improving listening skills in text *explanation* at Kampar 2 Public High School ?." The results of this study indicate that listening skills (*listening skills*) on English subjects in Kampar 2 Public High School can be improved through the game method "*Odd One Out Games Pronunciation*" at the beginning of learning models. The conclusions in this study are 1) the use of the game method is a *clue* or way out for problems that have occurred among students of English subjects because this method can create a good atmosphere during the teaching and learning process takes place in the classroom. 2) The use of the games method "*Odd One Out Games Pronunciation*" at the beginning of learning learning models can improve listening skills on English subjects in Kampar 2 Public High School on *news item* material Based on the results of the study it is recommended that teachers use the

---

method of the game "Pronunciation Odd One Out Games "at the beginning of learning the learning model as an alternative to overcome the difficulties of students in listening (listening skills).

**Keywords:** Odd One Out Games Pronunciation method game , Listening ability

## PENDAHULUAN

Di Sekolah Menengah Atas (SMA), pelajaran bahasa inggris meliputi empat kemampuan dasar yaitu kemampuan berbicara (*speaking skill*), kemampuan menulis (*writing skill*), kemampuan membaca (*reading skill*) dan kemampuan mendengarkan (*listening skill*). Menurut Shohamy (1985:102) kemampuan berbicara dan menulis disebut juga dengan kemampuan menghasilkan bahasa, sedangkan kemampuan membaca dan mendengarkan disebut juga dengan kemampuan memahami.

Pada tingkatan Sekolah Menengah Atas (SMA), yang tergolong pada *level intermediate*, lulusannya diharapkan mampu berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Hal ini sesuai dengan Standar Kelulusan Ujian Nasional tahun 2015 yang dikeluarkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan Indonesia dan Standar Kelulusan Ujian Nasional No.20 tahun 2016.

Diantara keempat keterampilan ini, kemampuan menyimak (*listening*) menempati posisi pertama keterampilan yang sulit untuk dikuasai oleh peserta didik. Salah satu penyebab, mengapa peserta didik mengalami kesulitan dalam *listening* adalah disebabkan oleh peserta didik sulit membedakan bunyi kata sehingga mereka sulit untuk mengidentifikasi kata dan kalimat yang diperdengarkan sehingga berujung pada kesulitan dalam menangkap makna dari teks secara keseluruhan.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kedudukan bahasa inggris di negara kita hanyalah sebagai bahasa asing. Hal ini menyebabkan anak-anak kita tidak *familiar* dengan berbagai kosa kata Bahasa Inggris yang variatif sehingga hal ini berpengaruh besar pada kemampuan anak – anak tersebut.

Berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan oleh penulis terhadap beberapa peserta didik di sekolahnya, penulis menyadari bahwa pelajaran bahasa inggris memiliki level yang sama menakutkannya dengan pelajaran matematika, kimia ataupun fisika terutama untuk keterampilan *listening* nya. Hal ini mendorong penulis untuk mencari dan membaca berbagai referensi yang mungkin dapat dipergunakan untuk merubah pandangan peserta didik terhadap pelajaran bahasa inggris sekaligus untuk meningkatkan kemampuan keterampilan *listening* mereka.

Setelah membaca berbagai referensi, penulis memutuskan untuk menggunakan *games* sebagai cara pembelajaran yang menyenangkan sekaligus meningkatkan kemampuan *listening* peserta didik. Penggunaan *games* dalam kegiatan pembelajaran diletakan di awal dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak terlalu kaku dan bosan dalam mempelajari bahasa inggris dan penulis yakin bahwa hal ini akan berdampak positif pada peningkatan kemampuan *listening* peserta didik. Adapun *game* yang dipergunakan oleh penulis adalah "Odd One Out" *game*. *Games* ini adalah salah satu *game pronunciation* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik.

## METODE

### Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan (*Action Research*). Penelitian Tindakan menurut Hopkin (dalam Emzir, 2008:233), adalah suatu proses yang dirancang untuk memberdayakan semua partisipan dalam proses (siswa, guru, dan peserta lainnya) dengan maksud untuk meningkatkan praktik yang diselenggarakan di dalam pengalaman pendidikan. Tujuan dari Penelitian Tindakan ini sendiri adalah untuk menghasilkan praktisi pendidikan dengan pengetahuan yang baru dan paham serta mampu dalam meningkatkan pendidikan dan memecahkan masalah-masalah di kelas dan di sekolah.

Penelitian Tindakan ini diawali dari perencanaan, tindakan, observasi, dan diakhiri dengan refleksi seperti diungkapkan oleh Kemmis (1982:11).

### Instrumen Penelitian

Perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, Lembar Kerja, dan instrument pengumpulan data berupa lembar pengamatan, tes hasil belajar, dan dokumentasi.

### Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XII SMA Negeri 2 Kampar dengan jumlah peserta didik keseluruhan sebanyak 348 peserta didik. Distribusi Populasi tergambar dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Populasi Penelitian

Jurusan	Kelas XII	Jumlah Peserta didik
	1	24
	2	24
	1	25
	2	26
	3	26
Jumlah		125

Karena populasi dipandang sama, maka penulis mengambil 1 kelas sebagai sampel dengan menggunakan teknik *cluster sampling*. Pada teknik *cluster sampling*, sampel diambil secara acak dalam satu kelompok, tidak individu. Semua anggota kelompok terpilih memiliki karakter yang sama (Fraenkel, 1993:84-85). Dalam hal ini penulis memilih secara acak dan hasilnya kelas XII IPA 2 menjadi subjek dalam penelitian ini. Jumlah peserta didik sebanyak 24 orang terdiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan Subjek Penelitian

## Prosedur Penelitian

Perbaikan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Namun bila kedua siklus ini hasilnya kurang memuaskan maka akan diadakan siklus yang ketiga. Adapun tahapan dalam siklus adalah sebagai berikut:

### Siklus I

Pada siklus I dilaksanakan 4 kali pertemuan selama 8 x 45 menit persetiap kali pertemuan pada pokok bahasan *Explanation*.

#### a. Perencanaan (*Planning*)

peneliti memilih salah satu materi yang akan disajikan yaitu *Explanation*. menyusun kosa kata yang terkait dengan materi, membuat kartu permainan, membuat soal *listening*, menentukan skor dasar individu yaitu skor sebelum tindakan.

#### b. Tindakan (*Acting*)

Peneliti mengimplementasikan rencana yang sudah disusun. Dalam hal ini peneliti memberikan pre-test di awal kegiatan. Setelah itu peneliti menggunakan *Pronunciation Odd One Out Games* di awal pembelajaran menyimak (*listening*) selama empat (4) kali pertemuan. Berikut adalah langkah-langkah menggunakan *Pronunciation Odd One Out Games* di awal pembelajaran di kelas:

##### 1) Kegiatan Awal

###### a) Pendahuluan

b) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai dan materi yang akan diajarkan pada pertemuan tersebut  $\pm$  15 menit.

c) Guru membagi peserta didik kedalam 4 kelompok yang terdiri dari 8 orang yang diketuai oleh satu orang leader

d) Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- Guru menyiapkan 4 (empat) meja di depan kelas. Di atas setiap meja telah disusun 8 (delapan) baris yang terdiri dari 4 kata dengan bunyi vokal yang hampir sama. Setiap kata ditulis dalam satu buah potongan kertas seperti gambar di bawah ini

1.	Meet	Seat	Meat	Sit
2.	take	name	eight	back
3.	pen	me	bean	eat
4.	ow!	house	show	town
5.	art	cat	are	father
6.	mother	pay	wall	say
7.	table	up	took	bus
8.	bread	easy	pet	said

Gambar 1. Contoh Susunan Meja

- Guru meminta peserta didik yang telah dibagi menjadi 4 kelompok untuk berbaris di depan meja masing-masing.
  - Guru memperdengarkan kata-kata pada barisan yang pertama
  - Peserta didik pada barisan pertama harus mengidentifikasi kata-kata tersebut dan menemukan satu kata yang memiliki bunyi yang berbeda (dalam waktu 30 detik).
  - Setelah selesai, peserta didik mengambil potongan kertas yang bertuliskan kata yang berbeda tersebut dan menempelkannya ke papan tulis
  - Setelah itu peserta didik kembali ke dalam barisannya dan mengambil posisi paling belakang
  - Apabila semua kelompok telah menempelkan kertasnya dipapan tulis, maka guru dan peserta didik bersama-sama mengoreksi hasil dari setiap kelompok dengan cara memutar ulang bunyi dari kata-kata tadi. Kemudian peserta didik mengikuti bunyi tersebut.
- 2) Kegiatan Inti
- a) Guru menjelaskan materi explanation. Guru memberikan soal latihan listening.

- 
- b) peserta didik mendengarkan native speaker berbicara melalui recording.
  - c) Peserta didik mengidentifikasi makna yang tepat dan menuliskan kalimat demi kalimat yang didengar dari recording yang diperdengarkan dalam lembar kerja yang sudah diberikan.
- 3) Kegiatan Penutup
- a) Guru melakukan evaluasi dengan cara melakukan quiz yang waktunya kurang lebih 20 menit, skor yang diperoleh peserta didik dalam evaluasi selanjutnya diproses untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik menangkap makna dari native speaker.
  - b) Guru bersama-sama dengan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran pada hari itu sekaligus merangkum materi yang sudah dipelajari
- c. Observasi (Observing)
- Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, dalam penelitian ini yang membantu peneliti dalam melakukan observasi adalah guru bidang studi Bahasa Inggris lainnya, observasi dilakukan berdasarkan lembar pengamatan.
- d. Refleksi (Reflecting)
- Peneliti melakukan refleksi terhadap treatment yang sudah dilaksanakan. Setelah melakukan penelitian, guru menemukan kelebihan dan kekurangan dari penggunaan Pronunciation Odd One Out games di awal pembelajaran menyimak (listening) siklus I. Jika dalam siklus I terdapat kekurangan yang menyebabkan peserta didik belum mencapai standar yang dipersyaratkan maka akan dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran di siklus II.

## **Siklus II**

Pada perencanaan siklus II bisa saja berubah, hal ini disesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus I, pada siklus II dilaksanakan empat (4) kali pertemuan selama 8 x 45 menit pada pokok bahasan Explanation.

- a. Perencanaan (Planning)

Guru menyusun kosa kata yang terkait dengan materi explanation, membuat kartu permainan, membuat soal listening, menentukan skor dasar individu yaitu skor sebelum tindakan.
- b. Tindakan (Acting)

Peneliti mengimplementasikan rencana yang sudah disusun. Setelah itu penulis menggunakan Pronunciation Odd One Out Games di awal pembelajaran menyimak (listening) selama empat kali pertemuan. Berikut adalah langkah-langkah menggunakan Pronunciation Odd One Out Games di awal pembelajaran di kelas:

  - 1) Kegiatan Awal
    - a) Pendahuluan
    - b) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai dan materi yang akan diajarkan pada pertemuan tersebut ± 15 menit.

- c) Guru membagi peserta didik kedalam 4 kelompok yang terdiri dari 8 orang yang diketuai oleh satu orang leader
- d) Guru mengarahkan aturan permainannya. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:
  - Guru menyiapkan 4 (empat ) meja di depan kelas. Di atas setiap meja telah disusun 8 (delapan) baris potongan-potongan kata. Setiap kata ditulis dalam satu buah potongan kertas seperti gambar dibawah ini

1.	Meet	Seat	Meat	Sit
2.	take	name	eight	back
3.	pen	me	bean	eat
4.	ow!	house	show	town
5.	art	cat	are	father
6.	mother	pay	wall	say
7.	table	up	took	bus
8.	bread	easy	pet	said

Gambar 2. Contoh Susunan Meja

- Guru meminta peserta didik yang telah dibagi menjadi 4 kelompok untuk berbaris di depan meja masing-masing.
- Guru memperdengarkan kata-kata pada barisan yang pertama
- Peserta didik pada barisan pertama harus mengidentifikasi kata-kata tersebut dan menemukan satu kata yang memiliki bunyi yang berbeda (dalam waktu 30 detik).
- Setelah selesai, peserta didik mengambil potongan kertas yang bertuliskan kata yang berbeda tersebut dan menempelkannya ke papan tulis

- 
- Setelah itu peserta didik kembali ke dalam barisannya dan mengambil posisi paling belakang
  - Apabila semua kelompok telah menempelkan kertasnya dipapan tulis, maka guru dan peserta didik bersama-sama mengoreksi hasil dari setiap kelompok dengan cara memutar ulang bunyi dari kata-kata tadi. Kemudian peserta didik mengikuti bunyi tersebut.
- 4) Kegiatan Inti
    - a) Guru menjelaskan kembali materi explanation. Guru memberikan soal latihan listening.
    - b) peserta didik bersama kelompok mendengarkan native speaker berbicara melalui recording.
    - c) Peserta didik mengidentifikasi makna yang tepat dan menuliskan kalimat demi kalimat yang didengar dari recording yang diperdengarkan dalam lembar kerja yang sudah diberikan.
  - 5) Kegiatan Penutup
    - a) Guru melakukan evaluasi dengan cara melakukan quiz yang waktunya kurang lebih 20 menit, skor yang diperoleh peserta didik dalam evaluasi selanjutnya diproses untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik menangkap makna dari native speaker.
    - b) Guru bersama-sama dengan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran pada hari itu sekaligus merangkum materi yang sudah dipelajari
- c. Observasi (Observing)
- Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, dalam penelitian ini yang membantu peneliti dalam melakukan observasi adalah guru bidang studi Bahasa Inggris lainnya, observasi dilakukan berdasarkan lembar pengamatan.
- d. Refleksi (Reflecting)
- Peneliti melakukan refleksi terhadap treatment yang sudah dilaksanakan. Setelah melakukan tindakan kelas, guru menemukan apakah berhasil atau tidak menggunakan Pronunciation Odd One Out games di awal pembelajaran menyimak (listening) siklus II. Jika hasilnya meningkat dengan signifikan artinya media yang digunakan berhasil mampu membantu peserta didik meningkatkan kemampuannya dalam menyimak (listening). Maka dari itu, siklus dihentikan.

### **Indikator Kinerja**

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah 75. (dokumentasi SMA N 2 KAMPAR). Merujuk pada KKM tersebut, maka indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian/perbaikan pembelajaran ini adalah jika 75% jumlah peserta didik yang menjadi subyek penelitian telah memperoleh nilai serendah-rendahnya 75.

---

### Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan peneliti untuk mengetahui hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan, peneliti menggunakan observasi kegiatan pembelajaran di kelas dan hasil tes peserta didik untuk dianalisis.

### Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis instrumen pengumpulan data yaitu: tes hasil belajar dan lembar observasi.

### Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dalam bentuk persentase, nilai rata-rata, serta disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Analisis deskriptif kualitatif digunakan pula untuk mengukur indikator kinerja berdasarkan kriteria ketuntasan minimal.

Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut:

1. Mengkonversi skor hasil tes menjadi nilai (X) skala 0 – 100, dengan menggunakan rumus:

$$x = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100 \quad (1)$$

(Arikunto, 1993)

2. Menentukan tingkat pencapaian ketuntasan belajar rumus:

- 1) Secara individu  $TB = \frac{\text{Nilai Dicapai}}{\text{Nilai Ideal}} \times 100\%$  (2)

- 2) Secara kelompok  $= \frac{\text{Nilai Dicapai Kelompok}}{\text{Nilai Ideal}} \times 100\%$  (3)

- 3) Nilai Klasikal  $= \frac{\text{Nilai Rata-rata}}{\text{Nilai Ideal}} \times 100\%$  (4)

3. Menentukan persentase ketuntasan belajar

$$\text{Persentase ketuntasan belajar} = \frac{\text{Jumlah TB}}{N} \times 100\% \quad (5)$$

(Sudjana, 2002)

Dengan:

Jumlah TB = Jumlah peserta didik pada kategori ketuntasan belajar.

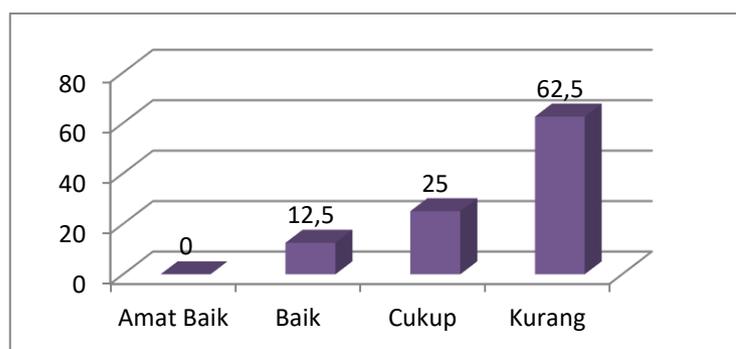
N = Jumlah peserta didik secara keseluruhan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan *treatment* siklus I, penulis memberikan soal *pre-test* kepada peserta didik untuk melihat kemampuan peserta didik dalam pelajaran menyimak mapel Bahasa Inggris.

Tabel 2. Hasil Pre-Test Peserta didik

No.	Nilai	Kemampuan	Jumlah	Persentase
1	90 – 100	Amat Baik	-	-
2	75 – 89	Baik	3	12,5
3	60 – 74	Cukup	6	25
4	0 – 59	Kurang	15	62,5
Total			24	100



Gambar 3. Grafik Nilai Pre-Test Peserta didik

Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa tidak ada satu orang pun peserta didik yang berada di level amat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas XII IPA1 SMA Negeri 2 Kampar memiliki kemampuan yang rendah dalam pelajaran menyimak mata pelajaran Bahasa Inggris.

### Hasil Data Post-Test Siklus I

Setelah *pre-test* diberikan, penulis melakukan treatment siklus I yaitu menggunakan *Pronunciation Odd One Out Games* di awal pembelajaran *Listening* (menyimak) di kelas XII IPA 2 sebanyak 24 peserta didik selama 4 minggu. Akhir pertemuan, penulis memberikan Post-Test. Hasil Post-test sebagai berikut:

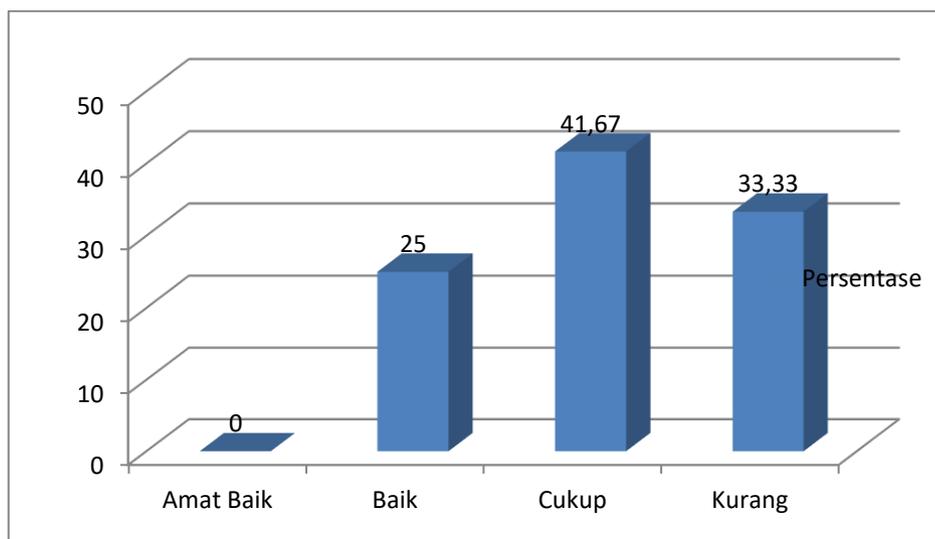
Tabel 3. Hasil Post-Test siklus I

No.	Nilai	Kemampuan	Jumlah	Persentase
1	90 – 100	Amat Baik	-	-
2	75 – 89	Baik	6	25
3	60 – 74	Cukup	10	41,67
4	0 - 59	Kurang	8	33,33

---

Total	24	100
-------	----	-----

---



Gambar 4. Grafik Nilai Post-Test Siklus I

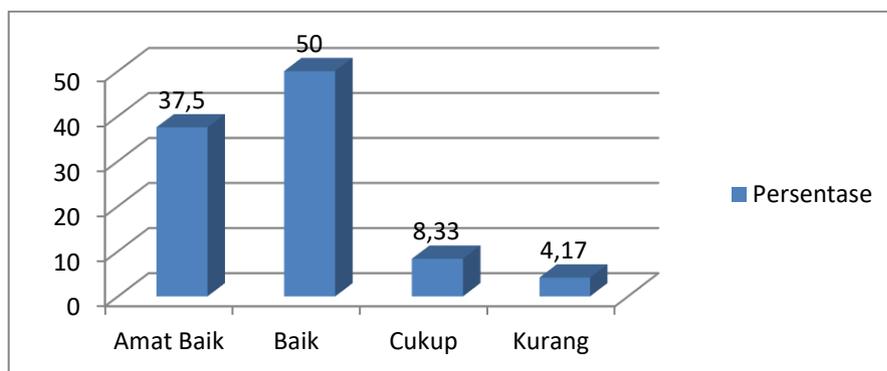
Dari grafik di atas, dapat kita lihat bahwa *treatment* siklus pertama kemampuan peserta didik masih dominan berada di *level* cukup yaitu sebanyak 41,67% dari 24 peserta didik, sementara tidak ada satu orang pun (0%) yang berada di *level* amat baik.

#### Hasil Data Post-Test Siklus II

Dikarenakan hasil pada post-test siklus I masih didominasi oleh kemampuan peserta didik di level cukup dan belum ada satu pun peserta didik berada di level amat baik sehingga dapat dikatakan *teratment* pada siklus I belum berhasil. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan *treatment* siklus II. Berikut adalah hasil post-test siklus II:

Tabel 4. Hasil Post-Test siklus II

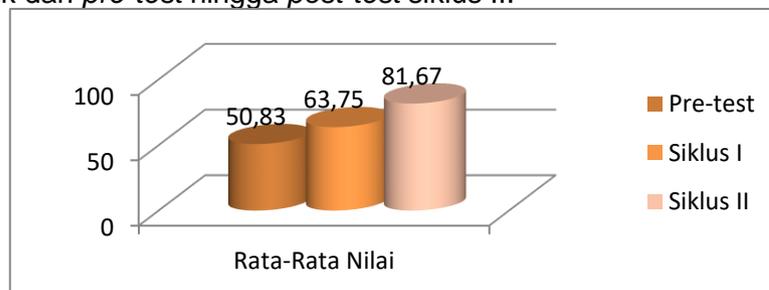
No.	Nilai	Kemampuan	Jumlah	Persentase
1	90 – 100	Amat Baik	9	37,5
2	75 – 89	Baik	12	50
3	60 – 74	Cukup	2	8,33
4	0 - 59	Kurang	1	4,17
Total			24	100



Gambar 5. Grafik Nilai Post-Test Siklus II

Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa ada perubahan yang signifikan dari nilai saat post-test siklus I. Peserta didik dominan berada di *level* baik yaitu sebanyak 50% dari 24 peserta didik, sedangkan di *level* amat baik ada 37,5 % dari 24 orang. Sehingga peneliti memutuskan tidak perlu melakukan siklus III karena sudah terlihat perubahan atau peningkatan yang signifikan dari siklus terakhir.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik kelas XII IPA 2 SMA Negeri 2 Kampar meningkat setelah menggunakan *Pronunciation Odd One Out Games* di awal pembelajaran menyimak (*listening*) mata pelajaran Bahasa Inggris. Dengan kata lain, penggunaan *Pronunciation Odd One Out Games* di awal pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menyimak (*listening*) mata pelajaran Bahasa Inggris peserta didik kelas XII SMA Negeri 2 Kampar. Berikut grafik rata-rata nilai peserta didik dari *pre-test* hingga *post-test* siklus II:



Gambar 6. Grafik Rata-rata Nilai Peserta didik

Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa terjadi perubahan yang signifikan rata-rata nilai peserta didik dari saat pre-test hingga post-test kedua dilakukan yaitu dari 50,83 pada saat pre-test menjadi 63,75 pada saat post-test siklus I dan akhirnya bisa mencapai rata-rata nilai 81,67 pada post-test siklus II.

Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media *Pronunciation Odd One Out Games* diawal pembelajaran *listening* sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam kegiatan menyimak (*listening*).

### Hasil Data Observasi Siklus I

Selain kemampuan peserta didik yang diteliti, penulis juga meneliti aktifitas peserta didik selama proses pembelajaran / treatment dilakukan. Berikut tabel hasil observasi di kelas siklus I:

Tabel 5. Hasil Observasi Siklus I

No	Aktifitas	Keaktifan	
		Jumlah	Persentase
1	Aktifitas Kelas		
	a. Menunjukkan kosa kata berfonem sama	10	41,67
	b. Menyebutkan dengan suara lantang	17	70,833
	c. Mendengarkan dengan seksama	14	58.33
	d. Mengidentifikasi makna	9	37,5
2	Aktifitas Individu		
	Mengerjakan Latihan	24	100%
	Rata – rata	14.8	61,667

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa keaktifan peserta didik masih dapat dikatakan kurang aktif. Kegiatan pada siklus I, hanya 14 orang atau 58,33% dari 24 peserta didik yang aktif. Sehingga peneliti memutuskan perlu melakukan siklus II karena belum terlihat perubahan atau peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya.

### Hasil Data Observasi Siklus II

Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran siklus II, peneliti juga melakukan observasi kegiatan peserta didik di siklus II. Berikut tabel hasil observasi kegiatan peserta didik pada siklus II:

Tabel 6. Hasil Observasi Siklus II

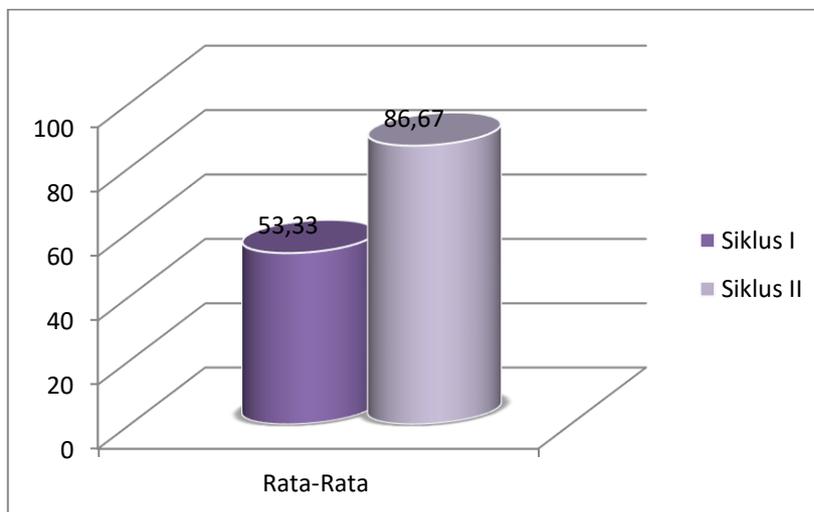
No	Aktifitas	Keaktifan	
		Jumlah	Persentase
1	Aktifitas Kelas		
	a. Menunjukkan kosa kata berfonem sama	18	75

	b. Menyebutkan dengan suara lantang	21	87,5
	c. Mendengarkan dengan seksama	20	83,33
	d. Mengidentifikasi makna	21	87,5
2	Aktifitas Individu		
	Mengerjakan Latihan	24	100
	Rata – rata	20,8	86,67

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa keaktifan peserta didik meningkat signifikan dari siklus sebelumnya. Kegiatan pada siklus II, dari 14 orang pada siklus sebelumnya menjadi 20 orang atau sama dengan 83,33% dari 24 peserta didik.

Sehingga peneliti memutuskan tidak perlu melakukan siklus III karena sudah terlihat perubahan atau peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa keaktifan peserta didik kelas XII IPA 2 SMA Negeri 2 Kampar meningkat setelah menggunakan *Pronunciation Odd One Out Games* di awal pembelajaran menyimak (*listening*) mata pelajaran Bahasa Inggris.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Pronunciation Odd One Out Games* di awal pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik sehingga berdampak pada kemampuan menyimak (*listening*) mata pelajaran Bahasa Inggris peserta didik kelas XII SMA Negeri 2 Kampar. Berikut grafik rata-rata keaktifan peserta didik dari siklus I hingga siklus II:



Gambar 7. Grafik Keaktifan Peserta didik

---

Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa terjadi perubahan yang significant rata-rata keaktifan peserta didik dari kegiatan pembelajaran siklus I hingga kegiatan pembelajaran siklus II dilakukan yaitu dari 53,33% menjadi 83,33%.

Sehingga penulis menyimpulkan bahwa penggunaan media *Pronunciation Odd One Out Games* diawal pembelajaran *listening* sangat memotivasi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam kegiatan menyimak.

### **Pembahasan**

Berdasarkan data hasil penelitian dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa inggris khusus nya teks *explanation* mengalami peningkatan setelah dilakukan dua kali perbaikan (dua siklus). Perbaikan tersebut dapat terlihat dari hasil koqnitif peserta didik dan hasil observasi guru terhadap keaktifan peserta didik dalam mengikuti pelajara.

Untuk hasil kognitif, pada siklus pertama hanya 6 peserta didik atau 25% dari 24 peserta didik yang memperoleh nilai besar dari atau sama dengan 80. Pada siklus kedua hasilnya meningkat dimana 21 orang atau 87,5% memperoleh nilai besar dari atau sama dengan 80. Dengan rincian 12 peserta didik mendapatkan nilai 80 dan 9 peserta didik mendapatkan nilai besar dari atau sama dengan 90.

Untuk keaktifan peserta didik dalam belajar. Pada siklus satu hanya 14 peserta didik yang mendengar dengan seksama. Itu artiny dari 24 peserta didik hanya 58,33% peserta didik yang aktif untuk mendengar dengan seksama. Pada siklus kedua terjadi kenaikan jumlah peserta didik yang aktif dalam mendengar dengan seksama yakni 20 peserta didik atau 83,33% dari 24 peserta didik yang aktif dalam kegiatan menyimak.

Pada siklus I belum tercapai ketuntasan belajar sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan. Hal ini disebabkan karena guru belum menguasai langkah-langkah pembelajaran dengan memadupadankan metode *games* dengan baik. Namun dapat dijadikan sebagai bahan refleksi untuk perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Pada siklus berikutnya telah terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan. Adanya peningkatan hasil belajar tersebut merupakan dampak dari perbaikan metode pembelajaran yang dilakukan, dimana guru telah benar-benar memahami cara memadukan antar metode *games* dengan materi yang diajarkan sehingga peserta didik dapat menangkap dengan menyimak dengan baik serta turut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan *Pronunciation "Odd One Out"* di awal pembelajaran menyimak (*listening*) berjalan lancar dan sesuai rencana pembelajaran yang sudah disusun.
2. Menggunakan metode permainan dapat menjadi salah satu jalan keluar bagi masalah yang selama ini terjadi dikalangan peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris. Karna dengan menggunakan metode permainan (*game*) dapat membuat peserta didik menjadi senang, termotivasi, dan antusias dalam belajar sehingga dapat menimbulkan atmosfir yang baik selama proses belajar mengajar berlangsung di dalam kelas.

3. Peningkatan rata-rata nilai peserta didik (lampiran 5) terlihat signifikan dari 50,83 saat pre-test menjadi 63,75 pada siklus I dan 81,67 pada siklus II. Nilai Rata-rata 81.67 berada di atas nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sehingga dapat dikatakan bahwa menggunakan *Pronunciation "Odd One Out"* di awal pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik kelas XII IPA 2 SMA Negeri 2 Kampar sehingga penulis tidak perlu melakukan siklus III.

### **Saran Tindak Lanjut**

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dari penelitian ini, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Kepada guru agar lebih memperbanyak membaca referensi tentang metode pengajaran sehingga dapat menciptakan sebuah metode pembelajaran kreatif bagi para peserta didik.
2. Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mengetahui kebutuhan dan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat menemukan cara agar belajar Bahasa Inggris menarik dan mudah serta tidak menimbulkan rasa bosan pada diri peserta didik.
3. Kepada peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris dan banyak berlatih

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Barth, James L. 1990. *Methods of Instruction in Social Studies Education*. Maryland: University Press of America.
- Chitavelu, Nesamalar, dkk. 1995. *ELT Methodology: Principles and Practice*. Malaysia: Fajar Bakti SDN.BHD.
- Davis Randall <http://www.esl-lab.com/>
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- ESL Lounge Students <http://www.esl-lounge.com/student/pronunciation/pr6-phonetic-odd-one-out.php>
- Fraenkel, Jack P, et al. 1993. *How to Design and Evaluate Research in Education*. San Francisco State university: McGraw-Hill.Inc
- Husaeni, Maesari. 2015. *Peningkatan dan Pengembangan Kemampuan Menyimak di Kelas Tinggi*. <http://gita-risda2.blogspot.co.id/2013/10/makalah-peningkatan-keterampilan.html>.
- Kemmis dan Mc. Taggart. 1982. *The Action Researcher Planner*. Victoria: Deakin University.

- 
- Osowski, Lauren. 2012. *Pronunciation Practice: Games, Activities, Curriculum Suggestions, and Word List to Improve Pronunciation*. Nashua, New Hampshire.
- Pesce, Claudia <http://busyteacher.org/14855-7-fun-esl-games-to-practice-pronunciation.html>
- Risda, Gita. 2013. *Makalah Peningkatan Keterampilan Menyimak*. <http://mayasari9595.blogspot.co.id/2015/04/peningkatan-dan-pengembangan-kemampuan.html>.
- Shohamy, Elana. 1985. *A Practical Hand Book in Language Testing for the Second Language Teacher*. Israel: Tel-Aviv University.
- Sugiati. 2017. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Materi Teorema Pythagoras Melalui Model Pembelajaran Mind Map pada SMP Negeri 3 Tebing Tinggi Barat Tahun Ajaran 2016/2017*. Maini: Pemerintah Kabupaten Kepulauan Meranti.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wickham, Ruth <http://www.fluentu.com/blog/educator-english/esl-pronunciation-activities/>