

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN MENULIS KOSAKATA BAHASA INGGRIS**
(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang)

SKRIPSI



Oleh :
Tutik Handayani
12.0305.0130

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE
A MATCH TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS
KOSAKATA BAHASA INGGRIS**

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :
Tutik Handayani
12.0305.0130

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KOSAKATA BAHASA INGGRIS

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang)

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, untuk Memenuhi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Drs. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

Magelang, 9 Januari 2017
Dosen Pembimbing II

M.A. Noviudin Pritama, M.Pd
NIK. 128806104

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KOSAKATA BAHASA INGGRIS

(Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang)

Oleh :

Tutik Handayani
12.0305.0130

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan
Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji

Hari : Rabu

Tanggal : 25 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi

1. Ketua/ Anggota : Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
2. Sekretaris/ Anggota : M.A. Noviudin Pritama, M.Pd
3. Anggota : Drs. Tawil, M.Pd, Kons.
4. Anggota : Ahmad Syarif, M.Or



Mengesahkan

Dekan FKIP

Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP.19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Tutik Handayani
 NPM : 12.0305.0130
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pengetahuan
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Inggris (Penelitian Pada Siswa Kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari diketahui merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Hormat Saya

Yang membuat pernyataan ini


Tutik Handayani
 NPM. 12.0305.0130

MOTTO

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmu Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”

(QS. Al-Alaq: 1-5)

“Sesuatu yang belum dikerjakan seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik”. (Evelyn Underhill)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta beserta kakak tersayang yang selalu memberikan dukungan bagi pendidikanku, ikhlas melimpahkan kasih sayang, dan tak henti mendoakan.
2. Almamaterku Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS KOSAKATA BAHASA INGGRIS

(Penelitian pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Kemirirejo 3 Magelang)

Tutik Handayani

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa inggris pada siswa kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen murni (*True Experiment Design*) dengan desain penelitian eksperimen *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pada desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok kontrol yang diambil dari kelas III B sebanyak 33 siswa dan kelompok eksperimen yang diambil dari siswa kelas III A sebanyak 33 siswa. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh, yang mengambil sampel dari seluruh jumlah populasi yang ada. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 66 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan menggunakan tes tertulis pada ranah kognitif. Metode analisis data yang digunakan adalah uji anova (*analysis of variance*).

Hasil penelitian dari pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa inggris, dihitung menggunakan uji Anova melalui teknik *One-way Anova* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*. Berdasarkan hasil pengujian, didapatkan nilai f_{hitung} sebesar 31,018 dengan f_{tabel} sebesar 3,991 ($f_{hitung} > f_{tabel}$) dan nilai signifikansi sebesar 0,001 (Signifikansi $< 0,05$) yang artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* pada kelompok kontrol *posttest* pada kelompok eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa inggris pada siswa kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang.

Kata Kunci: Model pembelajaran kooperatif *make a match*, kemampuan menulis, kosakata bahasa inggris.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas nikmat dan karunia-Nya yang telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh. Widodo, MT, Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd, Kaprodi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. selaku Dosen Pembimbing I dan M A Noviudin Pritama, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan membantu kelancaran penyelesaian skripsi ini.
5. Dosen dan Karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
6. Luthfiah, S.Pd selaku Kepala Sekolah dan guru-guru SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang.
7. Rekan – rekan mahasiswa Prodi PGSD FKIP angkatan 2012, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih atas semua dedikasi dan perannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi belum sempurna, oleh karena itu saran dan masukan diterima dengan senang hati untuk kebaikan kebenaran skripsi ini dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 9 Desember 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAKSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	I
A. Latar Belakang Msalah	I
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Menulis Kosakata Bahasa Inggris	9
B. Model Pembelajaran Kooperatif <i>Make a Match</i>	17
C. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif <i>Make a Match</i>	33
D. Kerangka Berpikir	34

E.	Penelitian yang Relevan	35
F.	Hipotesis	38
BAB III METODE PENELITIAN		39
A.	Desain Penelitian	39
B.	Identifikasi Variabel	40
C.	Definisi operasional variabel	41
D.	Subyek Penelitian	42
E.	Pengumpulan Data	43
F.	Instrumen Penelitian	44
G.	Uji Instrumen Penelitian	46
H.	Prosedur Penelitian	50
I.	Metode Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		56
A.	Hasil Penelitian	56
B.	Pembahasan	66
BAB V PENUTUP		
A.	Kesimpulan	69
B.	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	39
Tabel 2. Hasil Uji Validitas Butir Soal	48
Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	49
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i>	58
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i>	60
Tabel 6. Peningkatan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	62
Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Data	63
Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Data	64
Tabel 9. Hasil Uji Anova	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Hasil <i>Pretest</i>	59
Gambar 2. Hasil <i>Posttes</i>	61
Gambar 3. Peningkatan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	75
Lampiran 2. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	77
Lampiran 3. Kisi-kisi Soal Tes dan Kartu Soal	79
Lampiran 4. RPP Kelompok Eksperimen	89
Lampiran 5. RPP Kelompok Kontrol	110
Lampiran 6. Soal Tes dan Kunci Jawaban Sebelum Validasi	123
Lampiran 7. Soal Tes Setelah Validasi dan Kunci Jawaban	132
Lampiran 8. Lembar validasi Oleh Dosen Ahli	139
Lampiran 9. Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen	163
Lampiran 10. Tabel SPP Uji Reliabilitas Instrumen	164
Lampiran 11. Data Hasil <i>Pretest</i>	165
Lampiran 12. Data Hasil <i>Posttest</i>	166
Lampiran 13. Tabel SPSS Uji Normalitas	167
Lampiran 14. Tabel SPSS Uji Homogenitas	169
Lampiran 15. Tabel SPSS Uji Anova	170
Lampiran 16. Dokumentasi Kegiatan	171

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam kehidupan untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM). Pendidikan mampu membangun manusia menjadi makhluk yang berkualitas dan berkompeten untuk bersaing dengan negara-negara lain seiring dengan perkembangan era global yang semakin maju.

Keberhasilan pendidikan tidak dapat terlepas dari adanya kegiatan belajar dan proses pembelajaran, yang merupakan bagian terpenting atau dominan dari kegiatan pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang telah rencanakan atau dirancang, dilaksanakan dan kemudian dievaluasi secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Tujuan pembelajaran tidak terlepas dan selalu searah dengan tujuan pendidikan. Dimana setiap dari tujuan tersebut tidak dapat tercapai tanpa adanya suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan di suatu lembaga pendidikan tertentu. Tujuan tiap satuan pendidikan harus mengacu ke arah pencapaian tujuan pendidikan nasional yang dimulai dari pelaksanaan proses belajar mengajar.

Proses belajar mengajar merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa yang berupa perbuatan dan hubungan timbal balik yang berlangsung pada situasi edukatif untuk mencapai tujuan

tertentu. Hubungan timbal balik atau interaksi antara guru dan siswa yang dimaksud disini yaitu interaksi edukatif, bukan hanya sekedar hubungan antar guru dengan siswa saja. Pada kegiatan ini tidak hanya berupa penyampaian pesan materi pelajaran , tetapi juga menanamkan sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar. Proses belajar mengajar memiliki makna yang lebih luas daripada pengertian mengajar. Dalam proses belajar mengajar terjalin interaksi antara dua kegiatan yang saling menunjang. Kedua kegiatan tersebut merupakan kesatuan kegiatan yang tak terpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar.

Menurut Bahrudin dan Wahyuni (2012: 14) belajar merupakan proses yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku yang disebabkan adanya reaksi terhadap suatu situasi tertentu dan adanya proses internal yang terjadi di dalam diri seseorang. Perubahan ini tidak terjadi karena adanya warisan genetic atau respon secara alamiah, kedewasaan, atau keadaan organisme yang bersifat temporer, seperti kelelahan, pengaruh obat-obatan, rasa takut, dan sebagainya. Melainkan perubahan dalam pemahaman, perilaku, persepsi, motivasi, atau gabungan dari semuanya.

Pada kegiatan mengajar, yang lebih difokuskan adalah pengajarnya. Jika dalam kegiatan belajar semua manusia dapat melakukannya, maka dalam mengajar tidak semua manusia dapat dikatakan sebagai pengajar atau guru. Kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru meliputi: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional.

Jika melihat kewajiban yang harus dipenuhi untuk menjadi seorang guru tersebut, seharusnya proses pembelajaran saat ini bisa berjalan lancar, dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Pada kenyataannya, proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah hingga saat ini masih terasa membosankan bagi siswa. Hal ini karena cara mengajar yang diterapkan masih bersifat monoton. Dalam proses belajar mengajar, masih sering dijumpai antara komunikasi yang tidak terjalin dengan baik antara guru dengan siswa. Saat guru asyik menyampaikan materi di depan kelas, siswa terkadang tidak fokus dan dengan asyik melakukan aktivitasnya sendiri, seperti: mengobrol, mengobrol, bermain, melamun, dan lain-lain.

Usman (2011: 7) mengemukakan bahwa guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif, dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat yang optimal.

Aspek pedagogik (cara mengajar) dalam proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, dengan pola satu arah, kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada aspek pengetahuan, bahan pelajaran yang berupa informasi tidak disajikan dengan media dan model penyampaian yang menarik untuk pengembangan berpikir. Hal ini masih sering dijumpai pada pembelajaran bahasa.

Bahasa adalah alat komunikasi yang paling efektif. Melalui bahasa kita dapat berinteraksi dengan orang lain, mengembangkan diri, menambah wawasan dan pengetahuan, bahkan dapat berinteraksi dengan

dunia. Pada era globalisasi, perdagangan bebas, dan perkembangan teknologi yang semakin canggih menuntut kita untuk menguasai bahasa Internasional, yaitu bahasa Inggris. Bahasa Inggris dijadikan sebagai bahasa internasional, dipakai lebih dari separuh penduduk dunia dan mempunyai peran yang sangat penting dalam pergaulan dunia. Untuk itu mata pelajaran bahasa Inggris diberikan sejak sekolah dasar (SD), dengan harapan anak didik dapat mengenal, memahami, dan melatih percakapan sejak dini sehingga lebih mudah menguasai bahasa Inggris pada jenjang selanjutnya.

Menurut Patrisius (2009: 1) belajar Bahasa Inggris memang tidak semudah belajar mengoperasikan ponsel seri terbaru, namun tanpa bisa berbahasa Inggris mereka pasti akan sulit mendapatkan pekerjaan di tengah era informasi ini.

Agar bahasa Inggris menjadi lebih mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa, maka guru dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan. Selain itu, menggunakan model pembelajaran pada pelajaran bahasa Inggris juga akan mempermudah guru dalam menyajikan materi pelajaran. Pada pelajaran bahasa Inggris, materi yang diajarkan mencakup empat aspek yaitu mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*).

Pada empat aspek tersebut, yang dianggap sulit oleh siswa adalah aspek menulis (*writing*). Selain bahasanya yang masih jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, bahasa Inggris juga memiliki bahasa atau

ejaan penulisan yang unik justru membuat siswa merasa kesulitan mempelajarinya. Hal ini sesuai hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa SD.

Hasil wawancara langsung yang dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa siswa kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang, Bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit untuk anak sekolah dasar kelas rendah. Selain bahasanya yang asing karena berbeda dengan bahasa yang dipakai sehari-hari dan berbeda dengan bahasa ibu, dalam Bahasa Inggris penulisan kata-kata dan pengucapannya yang berbeda-beda juga membuat siswa merasa kesulitan dan tidak tertarik untuk belajar Bahasa Inggris. Hal inilah yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris pada siswa SD.

Rusmajadi (2010: 231) mengatakan bahwa seorang guru Bahasa Inggris yang mengajar cara menulis yang baik, ia harus berimprovisasi dalam menanamkan dan mengembangkan minat muridnya untuk menulis.

Seiring dengan teori tersebut, maka inovasi guru dalam mengajar sangat dibutuhkan untuk meluruskan pandangan siswa bahwa pelajaran Bahasa Inggris bukanlah mata pelajaran yang sulit. Salah satu inovasi guru dalam mengajar bahasa Inggris yaitu menggunakan model-model pembelajaran yang variatif dan menarik, dengan mengikutsertakan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif, tidak mudah bosan dan pelajaran bahasa Inggris akan

terasa lebih menyenangkan. Dengan harapan, kemampuan siswa dalam menulis kosakata bahasa inggris menjadi lebih baik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membelajarkan bahasa inggris tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Menurut Rusman (2014 :223) Metode *Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif, yang salah satu keunggulan dari teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang dapat membawa siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, maka akan lebih tepat apabila model ini diterapkan untuk membelajarkan aspek *writing* atau menulis untuk mengatasi rendahnya kemampuan menulis kosakata bahasa inggris pada siswa SD. Sehubungan dengan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas III SD Negeri Kemieirejo 3 Magelang”.

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap peningkatan kemampuan menulis Bahasa Inggris pada siswa kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa inggris pada siswa kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Dari penelitian eksperimen ini kita dapat mencermati suatu kegiatan belajar mengajar pada suatu kelas yang kemudian memberikan suatu perlakuan (*treatment*) yang berupa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk mengetahui pengaruh perlakuan tersebut terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menulis kosakata bahasa inggris.

2. Secara Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Dengan penelitian ini, dapat mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *make a match* terhadap peningkatan kemampuan siswa menulis kosakata bahasa inggris pada siswa kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang.

b. Bagi Peneliti

Melalui hasil penelitian yang dilakukan, peneliti dapat mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris pada siswa kelas III SD Negeri Kemirirejo Magelang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Menulis Kosakata Bahasa Inggris

1. Kosakata Bahasa Inggris

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang digunakan sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa Inggris dikenalkan dan dipelajari mulai dari pendidikan sekolah dasar, untuk dijadikan sebagai modal pengetahuan dasar menuju jenjang sekolah selanjutnya. Sebagai permulaan belajar bahasa inggris, siswa dikenalkan dengan berbagai kosakata bahasa inggris yang sederhana.

Pada pembelajaran kosakata bahasa inggris, antara penulisan kata dengan pengucapannya berbeda-beda. Hal ini membuat siswa merasa keusulitan mempelajarinya. Dengan demikian, pada pembelajaran bahasa inggris lebih menekankan pada konsep pemahaman siswa, yaitu melalui penguasaan kosakata-kosakata bahasa inggris yang sederhana. Menurut Zuchdi (1995: 3-7) penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk mengenal, memahami, dan menggunakan kata-kata dengan baik dan benar dengan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Sehingga melalui penguasaan kosakata, siswa akan mampu menulis kosakata dalam bahasa inggris sesuai dengan ejaan tata tulis yang baik dan benar.

Hal tersebut karena pada dasar mengajar dan belajar bahasa inggris berkaitan dengan kemampuan menulis kosakata bahasa inggris, siswa membutuhkan banyak kosakata. Kosakata memiliki peran penting, karena semua komunikasi lisan dan tulisan pun akan diawali dengan sebuah kata. Kosakata merupakan daftar kata-kata, itu berarti bahwa semua kata dapat diidentifikasi menjadi kosakata.

a. Definisi kosakata

Nurgiyantoro (2001: 146) menemukan bahwa kosakata adalah pembendaraan kata atau apa saja yang dimiliki oleh suatu bahasa.

Menurut Astaman (2010: 1) kosakata atau *vocabulary* merupakan salah satu komponen penting dalam pengajaran bahasa inggris disamping komponen lainnya seperti *structure*, *pronunciation* dan *intonation*. *Vocabulary* mempunyai peranan yang sangat vital, karena jika seorang siswa lemah dalam penguasaan *vocabulary*, ia tidak dapat mengkomunikasikan pikiran dan idenya dengan jelas seperti yang diinginkannya baik lisan maupun tulisan. Siswa tidak bisa mengutarakan secara sempurna apa yang ingin siswa sampaikan saat dia bicara atau menulis.

Berdasarkan teori di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kosakata merupakan pembendaharaan kata yang menjadi salah satu komponen penting dalam pengajaran bahasa Inggris.

b. Bahasa Inggris

Mahfuddin dan Izzan (2014: 1) Bahasa Inggris adalah bahasa internasional, bahasa yang digunakan tidak saja untuk berhubungan dengan negara-negara lain, tetapi digunakan pula untuk memperdalam dan mengembangkan ilmu pengetahuan karena buku-buku ilmu pengetahuan maupun dari para ahli masih didatangkan dari luar negeri.

Patrisius (2009: 3) pakar-pakar bahasa sepakat bahwa pembelajaran bahasa asing mengikuti urutan yang sama dengan penguasaan bahasa ibu oleh bayi yang belajar berkomunikasi. Pada tahap awal, baik seorang pembelajar bahasa asing ataupun bayi, akan lebih banyak menerima masukan bahasa dari lingkungan sekitarnya. Masukan bahasa ini bisa berupa bunyi-bunyi ujaran, atau wacana tulis.

Pada tahap ini siswa hanya menerima dan memahami. Setelah beberapa lama menerima masukan ini, terbentuklah sistem bahasa yang makin lama makin matang dalam benak si pembelajar, sampai akhirnya mereka mampu membentuk ujaran lisan atau kalimat tertulis secara mandiri.

Rusmajadi (2010: 135) mengemukakan bahwa dalam decade 60-an yang populer adalah metode pembelajaran “*Grammar-Translation*”. Juga masa-masa “*reading and writing*” sudah ditinggalkan. Sedangkan sekarang Bahasa Inggris harus dipelajari secara terintegrasi, yaitu meliputi empat keterampilan berbahasa, yaitu: *Reading, Writing, Listening, dan Speaking*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang menjadi bahasa internasional untuk memperdalam dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang meliputi empat keterampilan berbahasa, yaitu: *Reading, Writing, Listening, dan Speaking*. Hanya saja tingkat kesulitan dan bobot materinya berbeda-beda, sesuai dengan tingkatan kelas masing-masing. Dari ke empat aspek yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Inggris, terdapat aspek yang lebih ditekankan karena tingkat kesulitannya lebih tinggi dibandingkan ketiga aspek lainnya, yaitu aspek menulis (*writing*).

2. Menulis

Kemampuan menulis bukanlah kemampuan murni yang diperoleh sejak manusia dilahirkan ke dunia, tetapi melalui proses pendidikan yang didalamnya adalah kegiatan pada proses belajar mengajar. Menulis merupakan kemampuan dasar sebagai bekal belajar menulis di jenjang

sekolah selanjutnya. Hal tersebut atas dasar teori yang dikemukakan oleh Resmi (2006: 193) bahwa menulis adalah kegiatan yang sifatnya berkelanjutan sehingga pembelajarannya pun perlu dilakukan secara berkesinambungan sejak sekolah dasar.

a. Definisi Menulis

Farris dalam (Novi, 2006: 229) berpendapat bahwa dalam konteks kiat berbahasa, menulis merupakan kegiatan yang paling kompleks untuk dipelajari siswa. Khususnya di sekolah dasar, menulis merupakan keterampilan yang sulit diajarkan sehingga bagi guru, mengajarkan menulis juga merupakan tugas yang paling sulit.

Seiring dengan teori tersebut di atas, Inkandarwassid dan Dadang (2008: 291) yang mengemukakan bahwa keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling tinggi tingkat kesulitannya bagi pembelajar dibandingkan dengan ketiga aspek keterampilan lainnya yaitu membaca, menyimak dan berbicara.

Sedangkan menurut Dalman (2015: 3) menulis adalah suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan/ informasi secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.

Berdasarkan ketiga teori di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa menulis adalah kegiatan yang kompleks untuk dipelajari siswa pada sekolah dasar sebagai komunikasi berupa penyampaian pesan atau informasi secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.

Rusmajadi (2010: 229) mengemukakan bahwa menulis (*writing*) merupakan proses berpikir atau dengan kata lain “*writing and thinking are interwoven*” (menulis dan berpikir saling terkait). Dari sisi pembelajaran Bahasa Inggris, menulis merupakan kegiatan yang saling berhubungan dengan kemampuan lain, yaitu kemampuan *reading* dan *grammar*, bahkan dengan *listening* dan *speaking*. Belajar menulis merupakan proses yang berkembang dan bersifat *recursive* (pengulangan). Karena merupakan proses, maka pada level yang sudah tinggi, akan menjadi pelajar yang mampu menulis seperti penulis profesional, dia akan mampu memilih topik dan *genre* tulisannya.

Berdasarkan teori di atas mengenai pengertian menulis dari segi pembelajaran bahasa inggris adalah kegiatan proses yang saling berkaitan antara menulis dan berpikir, dan saling berhubungan dengan kemampuan lainnya seperti: *reading* dan *grammar*, bahkan dengan *listening* dan *speaking*.

Dengan demikian, untuk membelajarkan menulis Bahasa Inggris kepada siswa SD, seorang guru hendaknya menggunakan cara-cara kreatif dan inovatif pada proses pembelajaran. Hal tersebut dengan tujuan agar pembelajaran lebih bermakna bagi siswa serta menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan menulis siswa

Jeremy Harmer (2001:7) *Many factors need to be taken into account when considering the qualities of good learners. What are their backgrounds, for example, their past learning experiences? Why are they in the classroom? Why is one study method appropriate for student A, but not for student B? because each student bring a unique personality to the classroom, it is often difficult to assess the factors involved.*

Menurut teori diatas, terdapat banyak faktor yang perlu diperhitungkan ketika mempertimbangkan kualitas siswa yang baik, apa yang melatar belakangi siswa, misalnya: masa lalu pengalaman belajar mereka, bagaimana pembelajarannya dikelas, mengapa suatu metode belajar yang sesuai untuk siswa A, tetapi tidak sesuai untuk siswa B, karena setiap siswa membawa kepribadian yang unik untuk kelas,, sehingga seringkali sulit untuk menilai faktor yang terlibat.

Salah satu faktor yang menjadi latar belakang siswa mengenai pembelajaran di kelas dan metode pembelajaran untuk siswa adalah guru. Sebagai pengajar, guru menjadi faktor utama yang

terlibat dalam proses pembelajaran di kelas. Guru memegang peranan penting dalam menentukan dan menerapkan suatu metode pembelajaran pada setiap mata pelajaran tertentu. Masing-masing pelajaran memiliki aspek yang harus dibelajarkan kepada siswa melalui metode pembelajaran yang berbeda-beda. Sama halnya mata pelajaran bahasa Inggris pada aspek menulis. Menurut Rusmajadi (2010: 231) mengatakan bahwa seorang guru Bahasa Inggris yang mengajar cara menulis yang baik, ia harus berimprovisasi dalam menanamkan dan mengembangkan minat muridnya untuk menulis.

Menurut teori tersebut, guru harus berimprovisasi dalam mengajarkan menulis kepada siswa. Menulis yang dimaksud di sini adalah menulis kosakata bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar.

c. Upaya meningkatkan kemampuan menulis kosakata Bahasa Inggris

Dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis siswa, guru berusaha menumbuhkan dan mengembangkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan cara memberikan motivasi kepada siswa. Dengan memiliki minat yang tinggi, maka semangat siswa juga akan bangkit dengan sendirinya. Ketika suasana kelas sudah kondusif dan siswa siap untuk belajar, maka pembelajaran dapat dimulai.

Namun, di tengah-tengah jam pelajaran suasana kelas bisa saja berubah begitu saja karena semangat siswa yang mulai menurun, ada siswa yang mulai lelah, mengantuk, atau bahkan siswa merasa bosan terhadap situasi pembelajaran yang monoton, khususnya pada mata pelajaran bahasa inggris.

Untuk menghindari hal tersebut, guru dapat menciptakan cara-cara kreatif dalam mengajar, misalnya dengan menggunakan model-model pembelajaran yang variatif. Salah satunya yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk membelajarkan kosakata bahasa inggris pada aspek menulis.

B. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *make a match*

1. Pembelajaran kooperatif

a. Pengertian

Majid (2015: 174) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.

Menurut Hamdani (2011: 30) model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Pembelajaran kooperatif ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis.

Dalam pembelajaran kooperatif diterapkan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran ini, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Suprijono (2012: 54) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan berkerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota

kelompok , baik secara individual maupun secara kelompok (Slavin, dalam Etin, 2007:4).

Beberapa ke-empat ahli di atas yang memiliki pendapat yang sejalan tentang pengertian tentang pembelajaran kooperatif, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif yaitu salah satu model pembelajaran yang membentuk kelompok-kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang, dimana antar anggota kelompok saling bekerjasama dan membantu untuk memahami bahan atau materi pembelajaran serta tidak lepas dari arahan guru sebagai komando jalannya proses pembelajaran.

b. Ciri-ciri pembelajaran kooperatif

Hamdani (2011: 30) Beberapa ciri pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota memiliki peran.
- 2) Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa.
- 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas cara belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya.
- 4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok.
- 5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Adapun menurut (Ibrahim, dalam Majid (2015:76) ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok untuk menuntaskan materi belajar.
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki keterampilan tinggi, sedang, dan rendah (heterogen).
- 3) Apabila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda.
- 4) Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok daripada individu.

Teori yang dikemukakan oleh dua pendapat ahli di atas memiliki sedikit perbedaan yang saling melengkapi. Penulis menarik kesimpulan bahwa cirri-ciri pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap anggota memiliki peran untuk bekerjasama menuntaskan materi.
- 2) Kelompok dibentuk secara heterogen baik dari segi kemampuan, suku, ras, budaya dan jenis kelamin.
- 3) Setiap anggota saling berinteraksi dan bertanggung jawab atas cara belajarnya dan teman-teman sekelompoknya.
- 4) Guru membantu mengembangkan keterampilan interpersonal kelompok dan hanya berinteraksi dengan kelompok apabila dibutuhkan.

- 5) Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok daripada individu.

c. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif menurut Badar (2014:117) yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.

- 2) Menyajikan informasi

Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.

- 3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif

Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.

- 4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar

Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.

- 5) Evaluasi

Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.

6) Memberikan penghargaan.

Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Menurut Ibrahim (2000: 10) bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif terdiri dari 6 langkah, yaitu:

- 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.
- 2) Menyajikan informasi.
- 3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar.
- 4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar.
- 5) Evaluasi.
- 6) Memberikan penghargaan.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh para ahli di atas, memiliki pemikiran yang sama tentang langkah-langkah pembelajaran kooperatif. Maka penulis menarik kesimpulan bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai dan memotivasi siswa agar semangat mengikuti pembelajaran.
- 2) Guru menyajikan informasi sesuai metode yang digunakan.

- 3) Membagi kelas dan membentuk siswa ke dalam kelompok-kelompok kooperatif.
- 4) Membimbing siswa belajar dan bekerja dalam kelompok.
- 5) Evaluasi belajar siswa melalui presentasi hasil kerja kelompok masing-masing.
- 6) Memberikan penghargaan kepada siswa atas upaya dan hasil yang diperoleh dalam kerja individu maupun kelompok.

d. Tujuan pembelajaran kooperatif

Abdul majid (2015: 175) pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tujuan, diantaranya:

- 1) Meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.
Model kooperatif ini memiliki keunggulan dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit.
- 2) Agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang.
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial siswa; berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan idea atau pendapat, dan bekerja dalam kelompok.

2. Pembelajaran Tipe *Make a Match*

a. Pengertian *Make a Match*

Miftahul Huda (2012: 135) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran (1994) yaitu siswa mencari pasangan dalam suasana yang menyenangkan, dan dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Agus Suprijono (2012: 94) mengatakan bahwa hal-hal yang perlu dipersiapkan jika dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat ditarik bahwa *Make a Match* adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dan disajikan dalam bentuk permainan yang bersifat kelompok untuk mengajak siswa saling bekerjasama mencari pasangan dan akan menjadi sebuah tim/ kelompok serta melatih rasa tanggung jawab siswa sebagai anggota dalam kelompok kecil untuk bersama-sama meraih hasil sebaik mungkin. Tipe pembelajaran ini menyenangkan sehingga dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

b. Langkah-langkah pembelajaran tipe *make a match*

Prosedur pembelajaran *make a match* menurut Huda (2012: 136) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topik yang mungkin cocok untuk sesi *review* (persiapan menjelang tes atau ujian).
- 2) Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.
- 3) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya, pemegang kartu yang bertuliskan PERSEBAYA berpasangan dengan pemegang kartu SURABAYA, atau pemegang kartu yang berisi nama SBY berpasangan dengan pemegang kartu PRESIDEN RI.
- 4) Siswa bisa juga bergabung dengan 2 atau 3 siswa lain yang memegang kartu yang berhubungan. Misalnya, pemegang kartu 3+3 membentuk kelompok dengan pemegang kartu 2 x 3 dan 12:2.

Setelah itu, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. namun siswa tidak dibiarkan bertindak semaunya sendiri, karena akan melalui prosedur sebagai berikut menurut Huda (2012: 135) :

- 1) Setiap siswa membentuk pasangan-pasangan (bisa ditunjuk langsung oleh guru atau siswa sendiri yang mencari pasangan sebagai teknik *Mencari Pasangan*).

- 2) Guru memberikan tugas untuk dikerjakan oleh setiap pasangan siswa.
- 3) Setelah selesai, setiap pasangan bergabung dengan satu pasangan yang lain.
- 4) Kedua pasangan tersebut bertukar pasangan. Masing-masing pasangan yang baru ini kemudian saling berdiskusi dan *menshare* jawaban mereka.
- 5) Hasil diskusi yang baru didapat dari *Bertukar Pasangan* ini kemudian didiskusikan kembali oleh pasangan semula.

Rusman (2014: 223-224) mengemukakan bahwa Langkah-langkah pembelajaran *make a match* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review* (satu sisi kartu berupa kartu soal dan sisi sebaliknya berupa kartu jawaban).
- 2) Setiap siswa mendapat satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 3) Siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (kartu soal/ kartu jawaban).
- 4) Siswa dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 5) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 6) Kesimpulan.

Suprijono (2012: 94-96) mengemukakan bahwa langkah-langkah yang dilakukan pembelajaran dikembangkan dengan *Make a Match* yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.
- 2) Guru membagi komunitas kelas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu yang berisi pertanyaan, kelompok kedua pembawa kartu yang berisi jawaban, dan kelompok ketiga adalah kelompok penilai.
- 3) Dari ketiga kelompok tersebut diatur dalam posisi leter U, dimana kelompok pertama dan kelompok kedua saling berhadapan.
- 4) Jika sudah berada di posisi yang telah ditentukan, guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama dan kelompok kedua saling bergerak untuk mencari pasangan sesuai dengan pertanyaan-jawaban yang cocok, siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi. Alangkah baiknya jika ada musik instrumental yang lembut mengiringi aktivitas belajar mereka.
- 5) Pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok penilai membaca apakah pertanyaan-jawaban itu cocok.

- 6) Setelah penilaian dilakukan, guru mengatur sedemikian rupa untuk mengubah posisi, di mana kelompok pertama dan kelompok kedua bergabung pada posisi kelompok penilai, sedangkan kelompok ketiga dipecah menjadi dua kelompok untuk kelompok pemegang kartu pertanyaan dan kelompok pemegang kartu jawaban.
- 7) Setelah posisi sudah siap, guru mulai membunyikan peluitnya sebagai tanda permainan dimulai lagi. Seperti sebelumnya, kelompok pemegang kartu pertanyaan saling bergerak mencari pasangan dengan kelompok pemegang kartu jawaban dan setelah cocok diserahkan pada kelompok penilai.
- 8) Perlu diketahui bahwa kelompok penilai belum tentu mengetahui pasti apakah pasangan antara pertanyaan dan jawaban itu sudah benar atau tidak. Berdasarkan kondisi inilah guru memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik mengonfirmasi hal-hal yang mereka telah lakukan yaitu memasangkan pertanyaan-jawaban dan melaksanakan penilaian.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, terdapat persamaan dan juga perbedaan dalam mengemukakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif *make a match*. Maka, peneliti menarik kesimpulan bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif *make a match* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan kartu-kartu yang berisi materi pelajaran atau *review* materi berupa kartu soal dan kartu jawaban.
- 2) Guru membagi kelas menjadi dua kelompok yaitu sebagai kelompok pemegang kartu soal dan satu kelompok lain sebagai pemegang kartu jawaban.
- 3) Setiap siswa mendapatkan satu kartu soal atau kartu jawaban dan memikirkan masing-masing jawaban / soal dari kartu yang didapatkan.
- 4) Siswa mencari pasangan dari kartu yang dipegang setelah guru memberikan aba-aba *Start (menit)*
- 5) Siswa yang telah menemukan pasangan dari kartu soal/ jawaban, langsung menuliskan nomor kartu soal dan jawabanya pada selembar kertas hasil point yang telah disediakan oleh guru.
- 6) Siswa yang belum selesai setelah waktunya habis, maka tidak akan diberikan poin.
- 7) Pada batas waktu yang ditentukan habis, kartu soal dan kartu jawaban dikocok kemudian dibagikan siswa lagi dengan cara dan aturan main yang sama.
- 8) Setelah 5 kali putaran, guru bersama siswa membahas materi yang telah dipelajari melalui kartu tersebut.
- 9) Memberikan kesimpulan.

c. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran tipe *make a match*

Kelebihan dan kekurangan *Make a Match* menurut Shoimin (2014: 99)

1) Kelebihan

- a) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- b) Kerja sama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis.
- c) Munculnya dinamika gotong-royong yang merata di seluruh siswa.

2) Kekurangan

- a) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran.
- b) Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas lain.
- c) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.

Sedangkan menurut Huda (2013: 253-254) bahwa kelebihan dan kelemahan model *cooperative learning* tipe *make a match* adalah berikut ini:

1) Kelebihan

- a) Dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- b) Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan
- c) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

- d) Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- e) Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

2) Kelemahan

- a) Jika strategi ini dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- b) Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- c) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- d) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
- e) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan dua pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki kelebihan dan kelemahan adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan

- a) Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- b) Meningkatkan interaksi sosial siswa terhadap teman sebayanya.

- c) Menumbuhkan sikap kerja sama antar sesama anggota dalam kelompok.
- d) Melatih rasa tanggung jawab dan disiplin waktu pada siswa dalam menyelesaikan tugas yang diterimanya.
- e) Suasana pembelajaran lebih menyenangkan, tidak monoton sehingga siswa tidak mudah bosan dan tegang.
- f) Menciptakan jiwa kompetisi siswa dalam memenangkan permainan secara sportif.

2) Kelemahan *Make a Match*

- a) Membutuhkan persiapan yang matang untuk menyiapkan segala sesuatu yang akan digunakan dalam permainan.
- b) Guru harus mampu mengkondisikan kelas sekaligus sebagai fasilitator selama proses pembelajaran berlangsung.
- c) Aktivitas siswa dalam menyelesaikan tugas terbatas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru, sehingga siswa yang tidak cekatan akan tertinggal oleh temannya.
- d) Suasana kelas menjadi ramai, sehingga dapat mengganggu kelas yang lain jika guru tidak mampu mengendalikannya.

C. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Terhadap peningkatan Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Inggris

Kemampuan menulis kosakata bahasa inggris siswa yang rendah merupakan salah satu masalah yang dihadapi oleh guru pada pembelajaran bahasa inggris. Penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam menulis kosakata bahasa inggris dikarenakan anggapan siswa bahwa pelajaran bahasa inggris adalah pelajaran yang sulit. Dalam pembelajaran bahasa inggris, selain bahasanya yang memang asing digunakan dalam kehidupan sehari-hari, antara pengucapan yang berbeda dengan ejaan penulisan, membuat siswa semakin sulit memahami dan mempelajarinya. Sehingga siswa tidak tertarik dengan pelajaran bahasa inggris. Akibatnya, kemampuan menulis kosakata bahasa inggris pada siswa menjadi rendah.

Berkaitan dengan masalah tersebut, maka diperlukan adanya perlakuan (*treatmen*) yang harus diberikan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk pembelajaran bahasa inggris pada aspek menulis kosakata bahasa inggris.

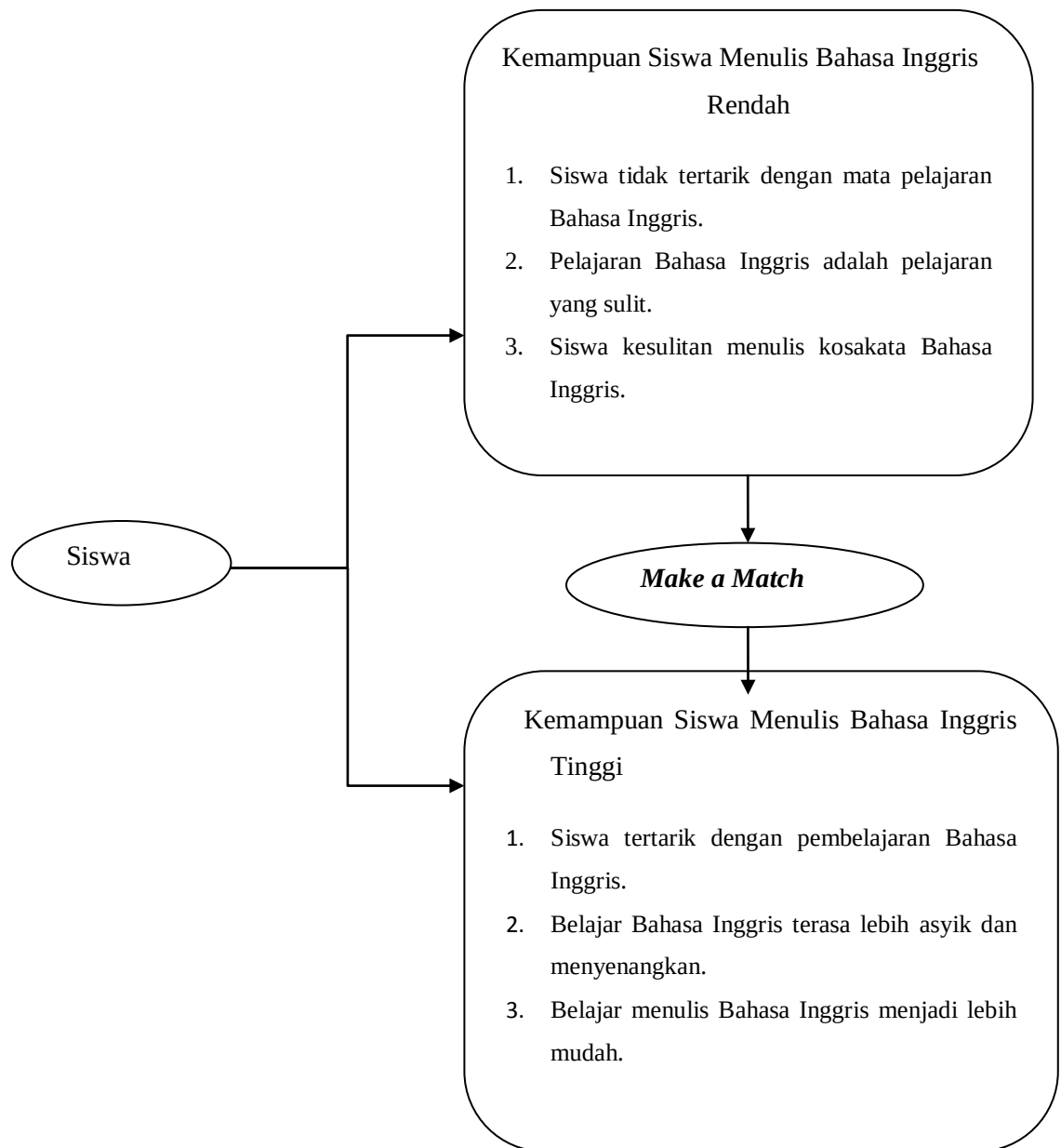
Melalui penerapan model pembelajaran *make a match*, siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. siswa melakukan hal yang kongkrit terhadap materi yang disampaikan, sehingga akan lebih tertangkap dalam ingatan untuk dicerna dan dipahami.

Hasil dari perlakuan (*treatment*) yang telah dilakukan tersebut memberikan dampak positif bagi siswa pada pembelajaran bahasa Inggris, khususnya pada aspek menulis kosakata bahasa Inggris sederhana.

D. Kerangka Berpikir

Salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Inggris yaitu sebagai pengenalan salah satu bahasa asing yang penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh anak sebagai generasi bangsa yang akan menghadapi tantangan globalisasi yang semakin maju dari tahun demi tahun. Oleh karena itu Bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran di SD sebagai pengetahuan dasar untuk dijadikan bekal menempuh pendidikan selanjutnya.

Bahasa Inggris memang bukan bahasa kesatuan di negara kita, sehingga anak merasa sulit untuk mempelajarinya. Namun guru selalu mencari cara agar siswa tidak merasa kesulitan dan bahkan menyukai mata pelajaran ini yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk meningkatkan kemampuan menulis Bahasa Inggris pada siswa kelas III SD, yang masih belum terbiasa dengan kosakata dalam Bahasa Inggris, yang mana antara ejaan penulisan berbeda dengan pengucapannya. Berikut adalah bagan sebagai kerangka berpikir peneliti:



E. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang berjudul Pengaruh Permainan Whisper Race Terhadap kemampuan Menyimak Kosakata Bahasa Inggris (Penelitian pada siswa

kelas 1 SD Negeri Sedayu 1 Muntilan, Kabupaten Magelang) . Penelitian ini disusun oleh Sarini Universitas Muhammadiyah Magelang (UMM) tahun 2014. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan teknik *total sampling*, dimana semua anggota populasi sebagai sampel. Sampel diambil dari siswa kelas 1 SD Negeri Sedayu 1 Muntilan Kabupaten Magelang berjumlah 38 dan dibagi menjadi dua kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 19 siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pengukuran awal menyimak kosakata Bahasa Inggris pada kelompok kontrol yaitu dengan nilai tertinggi 75 dari nilai ideal 100. Sedangkan kelompok eksperimen terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 80 dari nilai ideal 100. Hasil pengukuran akhir kemampuan menyimak kosakata Bahasa Inggris pada kelompok kontrol yaitu tertinggi sebesar 75 dari nilai ideal 100 sedangkan kelompok eksperimen terendah sebesar 60 dan nilai tertinggi sebesar 85 dari nilai ideal yaitu 100. Kelompok eksperimen > kelompok kontrol.

1. Penelitian dengan judul Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Gambar (Pada Siswa Kelas II Sd Muhammadiyah Purwodiningratan 2 Yogyakarta). Penelitian ini disusun oleh Inayatul Fajriyah Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) tahun 2013. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK). Subjeknya adalah Siswa kelas IIA-1 berjumlah 33 siswa dengan 18

siswa putri dan 15 siswa putra rata-rata berumur 7 sampai 8 Tahun. Dalam penelitian ini dilaksanakan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama yaitu perencanaan, tahap kedua adalah perlakuan dan pengamatan, dan tahap ketiga yaitu refleksi.

Penggunaan media kartu gambar mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris yaitu pada aspek membaca kosakata dan melafalkan kosakata. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya rata-rata Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dan nilai rata-rata siswa pada setiap aspek penguasaan kosakata Bahasa Inggris serta peningkatan selama proses pembelajaran dari sebelum dilakukan tindakan sampai pada akhir siklus II.

2. *Cooperative Learning Tipe Make a Match* Dalam Pembelajaran *Writing* di Sekolah Dasar (Pada siswa kelas IV SD Negeri Ujungberung 4 Kota Bandung). Penelitian ini disusun oleh Winda Wulandari Kampus Cibiru Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2015, Konsentrasi Bahasa Inggris bersama dengan Charlotte Ambat Harun, staf pengajar pada UPI kampus, dengan bidang keahlian Pendidikan Bahasa Inggris. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Elliot. Pada penelitian ini dilakukan tiga siklus, dimana pada setiap siklus diberikan tindakan yang berbeda. Pada siklus 1 yaitu *part of the body*, siklus ke-2 adalah *my house* dan pada siklus ke-3 yaitu *animals*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri

Ujungberung 4 Kota Bandung yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 15 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki.

Metode pembelajaran tipe *Make a Match* mampu meningkatkan proses pembelajaran *writing* yang menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Rata-rata hasil belajar siswa yang meningkat pada setiap siklusnya yaitu siklus I 43,87, siklus II yaitu 55,63 dan siklus III yaitu 70,13.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan jawaban yang bersifat sementara atas permasalahan yang dimunculkan pada penelitian yang harus diuji untuk memperoleh kebenaran.

Hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap peningkatan kemampuan menulis kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut Sugoyono (2014: 341) Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah $(-O_1 - O_4 - O_3)$. Bagan dari desain penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pre-test Post-test Control Group Design

Group	Pre-test	Variabel Terikat	Post-test
Eksperimen		X	
Kontrol		-	

Pengaruh perlakuan ditunjukkan oleh perbedaan antara $(-O_1)$ pada kelompok eksperimen dengan $(-O_3)$ pada kelompok kontrol.

Keterangan:

= *pretest* kelompok eksperimen

= *posttest* kelompok eksperimen

= *pretest* kelompok kontrol

= *posttest* kelompok kontrol

X = Perlakuan pada kelompok eksperimen (menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*)

- = tidak ada perlakuan pada kelompok kontrol

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel merupakan obyek pengamatan suatu penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel terikat (*dependent variable*) dan variabel bebas (*independent variable*) :

1. Variabel Bebas (*Independent variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang dimanipulasi dalam penelitian karena diduga memiliki pengaruh terhadap variabel lain (Lichi, 2014: 49). Sedangkan menurut Sugiyono (2014: 96) Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas pada penelitian ini yaitu Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*.

2. Variabel Terikat (*Dependen variable*)

Variabel terikat yaitu respon subjek penelitian yang diukur sebagai pengaruh dari variabel bebas (Liche, 2014:50). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa untuk menulis kosakata dalam Bahasa Inggris.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Agar tidak menimbulkan perbedaan arti dari masing-masing variabel, maka variabel-variabel dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut. Variabel-variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Pembelajaran *make a match* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk permainan dengan cara mencari pasangan antara pemegang kartu soal dan pemegang kartu jawaban dengan batasan waktu tertentu sehingga suasana pembelajaran akan lebih menyenangkan.
2. Kemampuan menulis bahasa inggris merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk menuliskan berbagai macam kosakata sederhana dalam bahasa inggris. Kosakata bahasa inggris sederhana yang digunakan untuk penelitian ini mencakup sepuluh materi pokok sebagai bahan ajar menerapkan model pembelajaran untuk mengajarkan menulis kosakata bahasa inggris sederhana dengan bahasa tulis yang benar, sehingga tidak akan menimbulkan salah arti jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014: 148)

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang. Jumlah keseluruhan populasi adalah 66 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Sugiyono (2014: 149)

Sampel pada penelitian ini adalah 33 siswa dari kelas III A sebagai kelompok eksperimen dan 33 siswa dari kelas III B SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang sebagai kelompok kontrol.

3. Teknik sampling

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu nonprobability sampling dengan tipe sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2014: 156) Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel yaitu 66 siswa.

E. Pengumpulan Data

1. Tes

Wijaya Kusumah (2009: 78-79) mengatakan bahwa tes merupakan alat pengukur data yang paling berharga dalam penelitian. Tes ialah seperangkat rangsangan (stimulasi) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dijadikan penetapan skor angka.

Tes dalam penelitian ini dilakukan secara tertulis dengan “*close books test*, yaitu penyelenggaraan tes yang tidak memberi kesempatan pada *testee* untuk membuka buku, menggunakan kalkulator, menggunakan tabel, ataupun menggunakan kamus, (Suharsimi Arikunto, 2004: 86)”.

Pada penelitian ini tes yang disajikan berupa soal pilihan ganda dan soal uraian. Tes tersebut dilaksanakan dalam kegiatan *pretest* dan *posttest*. Sebelum soal-soal tes ini diujikan, peneliti melakukan uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengetahui apakah soal tersebut valid atau tidak nya jika digunakan sebagai pengukur keefektifan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa inggris.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas instrument pembelajaran dan instrumen pengumpul data. Instrument tersebut adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Pembelajaran

Instrument pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS).

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pada penelitian ini terdapat dua RPP yang digunakan, yaitu RPP yang digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan RPP yang digunakan pada kelas kontrol. Perbedaan antara RPP kelompok eksperimen dengan RPP pada kelompok kontrol yaitu terletak pada model pembelajaran yang dipakai pada saat proses pembelajaran. Pada kelompok eksperimen model pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yang menggunakan kartu-kartu soal dan kartu jawaban sebagai media permainan, sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan model belajar kelompok seperti biasa dengan media power point pada penyampaian materi .

b. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja Sisa (LKS) yang digunakan pada penelitian ini yaitu 4 macam LKS untuk empat kali pertemuan. Pada kelompok eksperimen, LKS dilaksanakan didalam kegiatan permainan setelah pengulasan materi yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya. Sedangkan pada kelompok kontrol, LKS dilaksanakan setelah penyampaian materi selesai di akhir setiap pertemuan sebanyak empat kali pertemuan.

2. Instrumen Pengumpul Data

a. Tes Penilaian Hasil Kognitif

Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa untukj menulis kosakata bahasa inggris pada ranah kognitif. Tingkatan yang diukur menggunakan tes ini adalah tingkatan kognitif pada mulai dari C1 (mengingat), C2 (memahami), sampai C3 (mengaplikasikan). Sedangkan bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis pilihan ganda.

Pada materi menulis kosakata bahasa inggris sangat sederhana ini, terdapat satu Kompetensi Dasar (KD) yang kemudian dikembangkan menjadi sepuluh indicator sebagai acuan dalam pembuatan instrumen tes kemampuan menulis kosakata bahasa inggris. Sebelum membuat soal tes, peneliti menyusun kisi-kisi soal untuk mengetahui arah dan tujuan setiap soal.

G. Uji Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu terhadap instrument yang akan dipakai untuk mengukur kemampuan menulis kosakata bahasa inggris pada siswa.

1. Uji validitas

Kountur (2003: 152) mengemukakan bahwa untuk mengetahui suatu tes atau angket dapat dianggap valid secara isi (*content validity*) dapat dilakukan dengan cara meminta pendapat para ahli. Tes tersebut harus ditunjukkan kepada beberapa para ahli di bidangnya.

a. Validitas Isi

Validitas pada penelitian ini digunakan untuk menguji Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), soal-soal tes pilihan ganda dan soal uraian. Pengujian validitas ini dilakukan oleh Agriesto Bintang A.P, M.Pd selaku Dosen dan ahli materi bahasa inggris di Universitas Muhammadiyah Magelang dan Dhestya, S. Pd selaku Guru bahasa inggris sekaligus wali kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang.

Menurut Sugiyono (2014: 207) setelah pengujian kontruksi dari ahli dan berdasarkan pengalaman empiris di lapangan selesai, maka diteruskan dengan uji coba instrumen. Intrumen tersebut dicobakan pada sampel dari mana populasi diambil (pengujian pengalaman empiris ditunjukkan pada pengujian validitas

external). Jumlah anggota sampel yang digunakan untuk pengujian sekitar 30 orang. Setelah data ditabulasikan, maka pengujian validitas konstruksi dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antar skor faktor dengan skor total.

b. Validitas Konstrak

Pada penelitian ini, validitas konstruk digunakan untuk untuk menguji validitas butir soal kognitif. Soal tes yang diujicobakan sebanyak 30 butir soal pilihan ganda dan 7 soal uraian, dengan responden sejumlah 27 siswa kelas III dari SD Negeri 1 Tegowanuh,.

Setelah ujicoba soal tes selesai, selanjutnya dilakukan penghitungan hasil yang telah diperoleh tersebut dengan bantuan program komputer SPSS 16.0 *for windows*. Jika $r_{mg} > r_{el}$ maka dikatakan valid, sebaliknya jika r_{mg} lebih kecil atau dibawah r_{el} , maka butir soal tersebut tidak valid, sehingga harus diperbaiki atau dibuang. Hasil validasi butir soal tes akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Butir Soal Pilihan Ganda

Keterangan	Nomor Butir Soal Pilihan Ganda
soal yang valid	2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 30
soal yang gugur	1, 7, 12, 15, 19, 27, 29

soal yang dipilih	2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17,18, 20, 22, 23, 25, 26,28,29
-------------------	---

Berdasarkan tabel di atas, dari 30 butir soal yang telah diujicobakan oleh 27 responden, terdapat 23 butir soal yang valid dan 7 butir soal yang gugur. Butir soal yang valid tersebut adalah nomor 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 30. Dari 23 soal yang valid ini, peneliti memilah 20 butir soal yang sesuai dengan sebaran Kompetensi Dasar yang telah disusun dalam kisi-kisi tes kemampuan menulis kosakata bahasa inggris sederhana.

2. Uji Reliabilitas

Haris (2010: 184) mengemukakan pendapat bahwa reliabilitas merupakan kekonsistenan, keajegan, atau ketetapan. Artinya, jika kita mengukur sesuatu (dimensi dari suatu variabel) secara berulang-ulang dengan kondisi yang sama atau relatif sama, maka kita akan mendapatkan hasil yang sama atau relatif sama pula antara pengukuran pertama dengan pengukuran berikutnya atau dapat juga berarti hasil yang didapat antara peneliti yang satu dengan peneliti yang lainnya, sama atau relative tidak jauh berbeda, sehingga memunculkan kesepakatan atau suatu kesepahaman sudut pandang yang akan melahirkan kepercayaan terhadap hasil tersebut.

Dalam pengujian reliabilitas instrumen, rumus yang digunakan oleh peneliti adalah rumus *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program computer *SPSS 16.0 for windows*. Instrumen dikatakan reliabel jika dalam analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari r_{el} pada taraf signifikan 5% dengan jumlah responden (N) sebanyak 27 siswa. Hasil dari uji reliabilitas soal tersebut akan disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

r_{hitung}	r_{tabel}	Kesimpulan
0,930	0,381	Reliabilitas Tinggi

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas di atas, dapat diketahui bahwa diperoleh r_{hitung} sebesar 0,930 dengan r_{el} sebesar 0,381. Artinya $r_{hitung} > r_{el}$, karena nilai $r_{hitung} > 0,70$, maka dapat dikatakan bahwa soal pilihan ganda tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi.

H. Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, prosedur yang digunakan sebagai langkah melaksanakan penelitian terdiri dari tiga tahap yang diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan Penelitian

Perencanaan penelitian merupakan rancangan yang disusun sebelum melaksanakan penelitian sebagai dasar, arah dan tujuan untuk

melaksanakan penelitian. Perencanaan penelitian meliputi kegiatan sebagai berikut:

a. Observasi awal

Observasi merupakan kegiatan awal yang dilaksanakan oleh seorang peneliti untuk menggali informasi mengenai masalah yang ada yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas pada siswa kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang. Setelah diperoleh suatu masalah, maka peneliti mulai merancang apa yang akan digunakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan menentukan arah dan tujuan yang akan dicapai melalui alat atau metode tertentu.

Pada observasi ini, diperoleh informasi bahwa siswa seringkali merasa kesulitan menulis kosakata bahasa Inggris dengan ejaan yang benar. Alasannya, bahasa Inggris adalah bahasa asing yang kurang biasa dipakai dalam bahasa keseharian. Selain itu, materi bahasa Inggris sulit dipelajari karena antara tulisan dengan ucapannya berbeda-beda. Hal ini membuat siswa merasa kesulitan menulis kosakata bahasa Inggris yang memang kadang kala berbeda dengan lafal yang diucapkan.

b. Penyusunan proposal Penelitian

Pada penyusunan proposal, peneliti tidak lepas dari bimbingan dua dosen pembimbing yaitu dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2 yang telah memandu dan membimbing proses penyusunan proposal tersebut.

c. Perijinan

Setelah penyusunan proposal selesai, peneliti mengajukan permohonan ijin kepada pihak sekolah atas surat ijin dari kampus.

d. Persiapan bahan dan materi

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mempersiapkan segala sesuatu mulai dari bahan maupun materi, media, serta alat pembelajaran lainnya yang akan digunakan untuk penelitian dalam rangka mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris.

2. Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap pelaksanaan penelitian, terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan. Kegiatan tersebut meliputi:

a. Penentuan kelompok

Sebelum diberikan perlakuan, peneliti membagi siswa ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pembagian kelompok ini dilakukan secara random.

b. Pemberian *pretest*

Pada pertemuan pertama sebelum diberikan perlakuan (*treatment*), peneliti akan melakukan tes pengukuran kemampuan awal (*pretest*) kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

c. Pemberian Perlakuan

Setelah dilakukan *pretest*, maka pada pertemuan selanjutnya peneliti akan memberikan perlakuan (*treatment*) kepada kelompok eksperimen. Perlakuan yang diberikan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada mata pelajaran bahasa inggris dengan materi menulis kosakata sederhana. Sedangkan pada kelompok kontrol pembelajaran dilaksanakan hanya dengan metode ceramah tanpa adanya model pembelajaran yang baru.

3. Pelaksanaan Pengukuran Akhir

Pengukuran akhir dilaksanakan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada aspek menulis kosakata bahasa inggris sangat sederhana. Pengukuran ini dilakukan dengan memberikan *posttest* kepada kelompok eksperimen dan kelompok. *Posttest* ini dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan akhir antara kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*).

I. Metode Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat dilakukan sebelum uji hipotesis dengan tujuan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini diambil dari populasi yang memiliki distribusi normal dan bersifat homogen atau tidak. Uji hipotesis dapat dilakukan jika seluruh data yang digunakan pada penelitian berdistribusi normal dan bersifat homogen.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu uji prasyarat yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas dihitung menggunakan uji *kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows* pada taraf signifikan 5% atau 0,05. Jika dari hasil pengujian tidak signifikan pada 5% atau diperoleh ($p > 0,05$), maka artinyasemua data pada penelitian ini berdistribusi normal.

b. ji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan salah satu uji prasyarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji hipotesis. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Pada penelitian ini uji homogenitas dilakukan terhadap varians pasangan antar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dihitung menggunakan *levene's test* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for*

Windows. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil penghitungan tersebut. Jika hasil penghitungan diperoleh $p > 0,05$, maka artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara varians semua data, atau dapat dikatakan data tersebut adalah homogen.

2. Uji Hipotesis

Sugiyono (2009: 96) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Selanjutnya hipotesis tersebut akan diuji dengan pendekatan kuantitatif.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis pengujian dua pihak dengan ketentuan sebagai berikut:

Ho : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa inggris pada kelompok eksperimen dengan peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa inggris pada kelompok kontrol.

Ha : terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa inggris pada kelompok eksperimen dengan peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa inggris pada kelompok kontrol.

Analisis data pada penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan uji anova (*analysis of variance*) dengan metode *One-way Anova*. Analisis variansi satu arah (*One-way Anova*) adalah suatu prosedur untuk menguji perbedaan rata-rata atau pengaruh perlakuan dari dua kelompok atau lebih dari suatu percobaan yang menggunakan satu faktor. Dalam penghitungan uji anova ini, dilakukan dengan bantuan program *SPSS 16.0 for Windows*.

Hasil dari penghitungan uji anova (*analysis of variance*) dengan metode *One-way Anova*, kemudian dibandingkan dengan nilai f_{hitung} pada taraf signifikan 5%. Kriteria yang digunakan untuk pengambilan keputusan, yaitu jika didapatkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dan nilai $f_{hitung} < f_{tabel}$, maka H_0 diterima. Sebaliknya, jika yang diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05 dan nilai $f_{hitung} > f_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan Pengukuran Kemampuan Awal (*Pretest*)

Pengukuran Kemampuan Awal (*pretest*) ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis kosakata bahasa Inggris sederhana. *Pretest* dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). *Pretest* pada kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Sabtu, 8 Oktober 2016, dan *pretest* untuk kelompok eksperimen dilaksanakan pada hari Selasa, 12 Oktober 2016.

b. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Perlakuan hanya diberikan pada kelompok eksperimen. Pemberian perlakuan dilaksanakan sebanyak 4 kali, yaitu pada tanggal 18 Oktober samapi tanggal 8 November 2016. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran bahasa inggris menulis kosakata sederhana. Pada saat pemberian perlakuan dilaksanakan, siswa tidak hanya memperhatikan penjelasan dari guru. Siswa ikut berperan membentuk kelompok sesuai dengan yang sudah ditentukan, selanjutnya melaksanakan instruksi mengenai tata cara dan aturan

dalam permainan untuk mencari pasangannya masing-masing dengan dipandu oleh guru.

Sedangkan pada kelompok kontrol, pembelajaran dilaksanakan seperti biasanya. Guru hanya memberikan materi melalui metode ceramah sambil memaparkan pokok materi pada power point, menuliskan kesimpulan materi pada papan tulis, dan mengajak siswa menyanyi sebagai pembangkit semangat tanpa memberikan perlakuan baru. Pemberian perlakuan pada kelompok Kontrol ini dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober sampai pada tanggal 5 November 2016.

c. Pelaksanaan Pengukuran Kemampuan Akhir (*Posttest*)

Pelaksanaan *posttest* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa pada materi menulis kosakata bahasa Inggris yang sangat sederhana. Pengukuran kemampuan akhir dilakukan setelah diberikan perlakuan (*Treatment*). Pada kelompok kontrol, *posttest* dilaksanakan pada hari Sabtu 12 November 2016 sedangkan pada kelompok eksperimen, *posttest* dilaksanakan pada hari Selasa, 15 November 2016.

2. Deskripsi Data Penelitian

Pada hasil penelitian berikut, akan dipaparkan mengenai deskripsi data penelitian. Deskripsi data berikut merupakan gambaran dari data yang diperoleh selama melaksanakan penelitian. Data yang akan dipaparkan merupakan kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris

sangat sederhana pada siswa kelas 3 SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol. Hasil peningkatan kemampuan menulis siswa berupa data kuantitatif dari *pretest* dan *posttest* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Berikut ini merupakan data peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris sangat sederhana dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

a. Data Kemampuan Awal

Data kemampuan awal merupakan data yang diperoleh dari *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Pemaparan data hasil *pretest* akan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik di bawah ini.

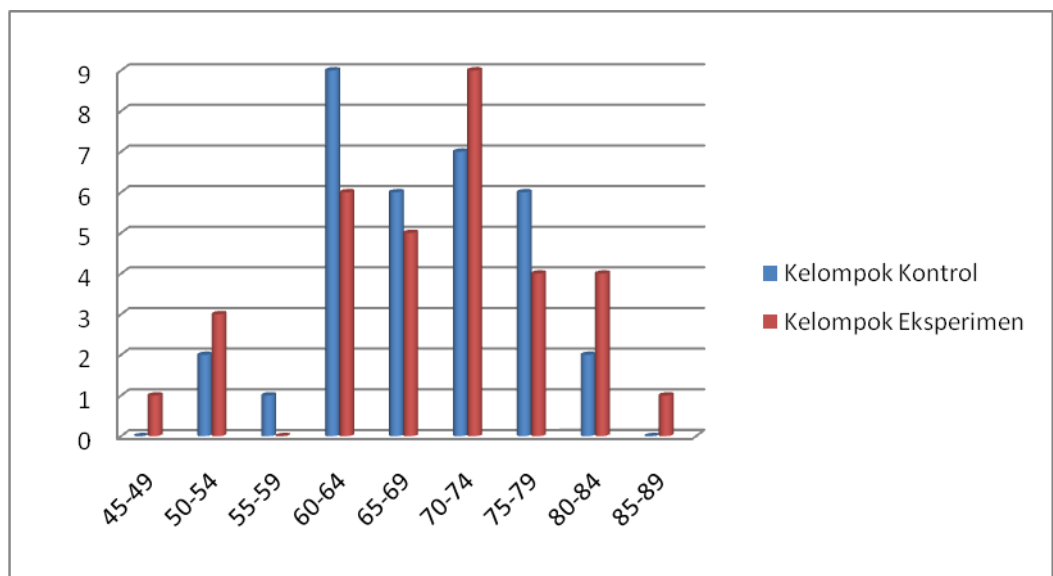
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest*

Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
Nilai Interval	Frekuensi	Nilai Interval	Frekuensi
45-49	0	45-49	1
50-54	2	50-54	3
55-59	1	55-59	0
60-64	9	60-64	6
65-69	6	65-69	5
70-74	7	70-74	9
75-79	6	75-79	4
80-84	2	80-84	4
85-89	0	85-89	1
Jumlah	33	Jumlah	33
Mean	67,69	Mean	68,21
Nilai Terendah	50	Nilai Terendah	45

Nilai Tertinggi	83	Nilai Tertinggi	85
------------------------	----	------------------------	----

Data tabel di atas juga dapat disajikan dalam bentuk grafik seperti di

bawah ini:



Gambar 1. Hasil *Pretest*

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan relatif sama. Rata-rata hasil *pretest* dari kelompok kontrol adalah sebesar 67,69 dan rata-rata hasil *pretest* dari kelompok eksperimen adalah sebesar 68,21. Meskipun rata-rata dari kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol, namun perbedaan rata-rata hasil *pretest* kedua kelompok tersebut tidak signifikan atau dengan kata lain kemampuan yang dimiliki oleh siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah sama.

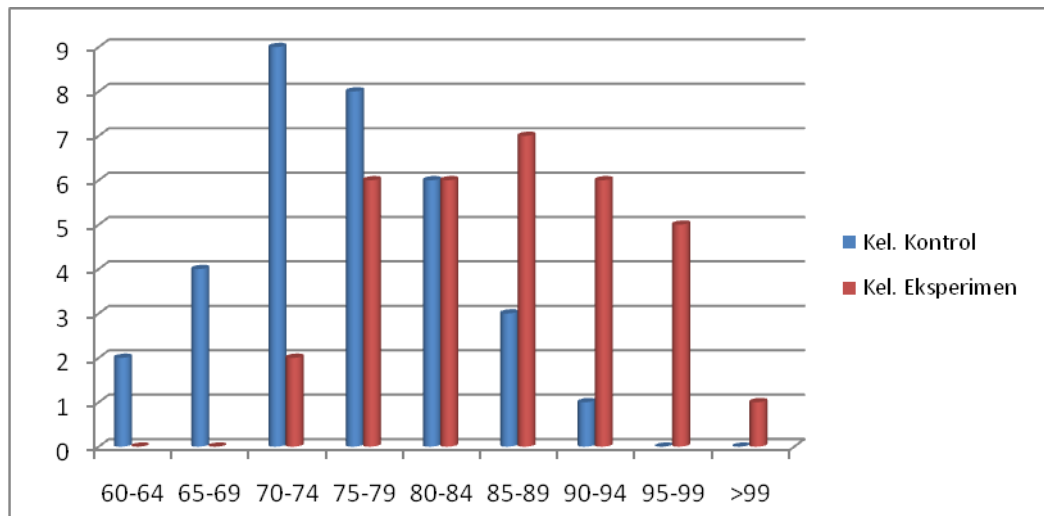
b. Data Kemampuan Akhir

Data kemampuan akhir merupakan data hasil *posttest* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Pemaparan data hasil *posttest* dari kedua kelompok tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel seperti di bawah ini:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest*

Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
Nilai Interval	Frekuensi	Nilai Interval	Frekuensi
60-64	2	60-64	0
65-69	4	65-69	1
70-74	9	70-74	2
75-79	8	75-79	5
80-84	6	80-84	6
85-89	3	85-89	7
90-94	1	90-94	6
95-99	0	95-99	5
>99	0	>99	1
Jumlah	33	Jumlah	33
Mean	74,79	Mean	84,76
Nilai Terendah	63	Nilai Terendah	75
Nilai Tertinggi	90	Nilai Tertinggi	100

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil *posttest* siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil *pretest* yaitu sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Untuk mengetahui lebih jelas seperti apa perbedaan hasil *posttest* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 2. Hasil Posttest

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mengalami perbedaan. Pada kelompok eksperimen, siswa lebih banyak menduduki deret sebelah kanan dan tengah yaitu angka-angka tinggi angka sedang. Kelompok kontrol lebih banyak menduduki deret angka kiri dan angka tengah, ini artinya siswa dari kelompok kontrol lebih banyak menduduki angka rendah dan sedang, adapun siswa yang menduduki angka tinggi tetapi sangat sedikit dibandingkan dengan kelompok eksperimen.

c. Peningkatan Nilai Pretest dan Posttest

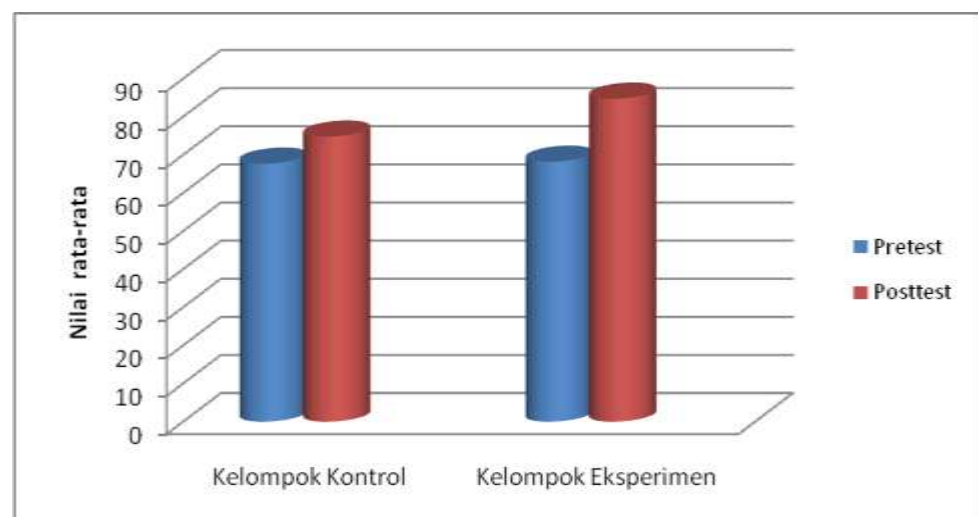
Pengaruh dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) terhadap peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa Inggris sangat sederhana juga dapat dilihat

dari adanya peningkatan nilai rata-rata dari siswa saat *pretest* dan *posttest*. Peningkatan nilai rata-rata tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Peningkatan Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Kelompok	Perlakuan	Rata-rata
Kontrol	<i>Pretest</i>	67,69
	<i>Posttest</i>	74,79
Eksperimen	<i>Pretest</i>	68,21
	<i>Posttest</i>	84,76

Untuk lebih memperjelas adanya peningkatan rata-rata nilai pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, data pada tabel tersebut akan disajikan dalam bentuk grafik di bawah ini :



Gambar 3. Peningkatan Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat dengan jelas bahwa selisih nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* dari kelompok kontrol tidak jauh berbeda jauh, artinya kelompok kontrol hanya mengalami sedikit

peningkatan. Sedangkan pada kelas eksperimen, nilai *posttest* mengalami peningkatan yang cukup tinggi dari *pretest* nya. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model

pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pelajaran bahasa inggris menulis kosakata yang sangat sederhana dapat meningkatkan kemampuan siswa sehingga dapat memperoleh hasil yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*).

d. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas Data

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas. Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel yang diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS 16.0 for Windows*. Data dikatakan berdistribusi normal jika hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Data *Posttest*

Kelompok	Nilai Signifikasi	Keterangan
Eksperimen	0,112	Data berdistribusi normal
Kontrol	0,200	Data berdistribusi normal

Berdasarkan hasil uji normalitas data tersebut, dapat dilihat bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki angka signifikansi lebih 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh data yang digunakan pada penelitian ini berdistribusi normal.

1) Uji Homogenitas Data

Menurut Arifin (2011: 286) uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians kedua data sampel homogen atau tidak. Jika varians kedua data sampel tidak homogen, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilanjutkan.

Uji homogenitas data pada varians pada penelitian ini menggunakan *Levene's test* dengan bantuan program *SPSS 16.0 for windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil penghitungan. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut homogen.

Berikut ini merupakan hasil uji homogenitas untuk data *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Data *Posttest*

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest dan Posttest</i>	0,215	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* dari kelompok kontrol dan

kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh data bersifat homogen. Jika hasil penghitungan menunjukkan bahwa data adalah homogen dan berdistribusi normal, maka uji hipotesis dapat dilakukan.

e. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan uji Anova (*Analysis of variance*). Pengujian dilakukan dengan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan metode *One-way Anova* pada taraf signifikan 5% atau 0,05.

Hasil dari uji anova, kemudian dibandingkan dengan nilai f pada tabel dengan taraf signifikan 5%. Jika didapatkan nilai signifikan lebih dari 0,05 dan nilai $f_{hitung} < f_{tabel}$ maka H_0 diterima, sama dengan tidak ada perbedaan yang signifikan antara peningkatan kemampuan menulis pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 dan $f_{hitung} > f_{tabel}$ maka H_0 ditolak, dan artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan kemampuan menulis pada kelompok eksperimen dengan peningkatan kemampuan menulis pada kelompok kontrol.

Berikut merupakan hasil analisis data menggunakan uji anova dengan metode *One-way Anova* yang disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 9. Hasil Uji Anova Data

	Sum of Squares	Df	F	Sig
Between Group	6297,235	3	31,018	0,001
Within Group	8662,242	128	-	-
Total	145959,477	131	-	-

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil penghitungan uji anova menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu sebesar 0,001. Sedangkan nilai f_{hitung} didapat sebesar 31,018 dan nilai f_{tabel} sebesar 3,991, artinya $f_{hitung} > f_{tabel}$. Dari hasil uji anova tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan kemampuan menulis pada kelompok eksperimen dengan peningkatan kemampuan menulis pada kelompok kontrol.

B. Pembahasan

Pada penelitian ini menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa inggris. Selain dilihat dari hasil penghitungan analisis data, hal ini juga ditunjukkan oleh siswa yang menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pada model pembelajaran ini, seluruh siswa ikut serta dalam permainan yaitu mencari pasangan dari kartu soal maupun kartu jawaban yang dipegang oleh masing-masing siswa.

Siswa semangat dan antusias saat pembelajaran berlangsung, pada aturan main yang ditetapkan dalam pembelajaran ini adalah siswa yang dapat menemukan pasangannya dan menyalin nomor soal beserta jawabanya pada lembar poinku sebelum batas waktu yang ditentukan habis, maka siswa akan mendapatkan poin. Hal ini mendorong usaha siswa untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya.

Siswa tidak mudah bosan terhadap pembelajaran yang dilakukan, pada permainan mencari pasangan. Guru menyajikan kartu soal dan kartu jawaban tersebut berisi materi dengan bentuk soal yang bermacam-macam, sehingga siswa memiliki peluang yang tinggi untuk mendapatkan tipe soal atau jawaban yang berbeda dari yang didapatkan sebelumnya. Permainan ini dilakukan sebanyak enam kali putaran pada satu kali pertemuan. Sehingga siswa akan lebih menikmati suasana dengan pembelajaran yang tidak monoton.

Siswa senang mengikuti pembelajaran bahasa inggris karena suasana kelas lebih santai saat materi disampaikan oleh guru melalui permainan yang diperankan siswa. Sehingga siswa tidak tegang dalam keseriusan namun pemahaman siswa terhadap materi lebih bisa didapatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran, dimana guru menyajikan materi berupa kartu soal dan kartu jawaban sebagai bahan pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk permainan dengan cara siswa saling mencari atau

menemukan pasangan kartu soal maupun kartu jawaban yang diperoleh. Lie (2008: 56) mengemukakan bahwa model pembelajaran tipe *make a match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerjasama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Seiring dengan teori tersebut, maka peneliti telah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk pembelajaran menulis kosakata bahasa inggris sederhana pada siswa kelas III SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang.

Kemampuan menulis kosakata bahasa inggris adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa untuk menuliskan berbagai kosakata sederhana dalam bahasa inggris sesuai dengan ejaan yang benar, sehingga tidak akan menimbulkan salah arti jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

Kelebihan dari pada penelitian ini adalah guru tidak perlu mengeluarkan biaya yang besar. Guru hanya menyiapkan kartu soal dan kartu-kartu jawaban yang digunakan sebagai alat permainan dalam menerapkan model pembelajaran tipe *make a match*. Kelemahan dari penelitian ini yaitu keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti saat melaksanakan penelitian, sehingga penerapan model pembelajaran belum maksimal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa inggris, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kesimpulan Teori

Kemampuan menulis bahasa inggris merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk menuliskan berbagai macam kosakata sederhana dalam bahasa inggris. Kosakata bahasa inggris sederhana yang digunakan untuk penelitian ini mencakup sepuluh materi pokok sebagai bahan ajar menerapkan model pembelajaran untuk mengajarkan menulis kosakata bahasa inggris sederhana dengan bahasa tulis yang benar, sehingga tidak akan menimbulkan salah arti jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

Pembelajaran *make a match* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang disajikan dalam bentuk permainan dengan cara mencari pasanganan antara pemegang kartu soal dan pemegang kartu jawaban dengan batasan waktu tertentu sehingga suasana pembelajaran akan lebih menyenangkan.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa inggris. Dengan berbagai uji data dan uji analisis data yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki pengaruh yang baik terhadap peningkatan kemampuan menulis kosakata bahasa inggris pada siswa kelas III SD Kemirirejo 3 Magelang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hendaknya peneliti lebih mempersiapkan waktu dan segala sesuatunya yang akan digunakan pada pelaksanaan model pembelajaran ini dengan sebaik-baiknya, sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat memberikan hasil yang semaksimal mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Agus Suprijono. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aris, Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Aswir Astman. 2010. *Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris siswa kelas 2 SMA Negeri 10 Pekan Baru Melalui tga Phase Pengajaran*. Skripsi.
- Baharuddin, Esa NurWahyuni. 2012. *Teorib Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dalman. 2015. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Djiwandono, Patrisius. 2009. *Strategi Bahasa Inggris Belajar Menyimak Menulis dan Berbicara dengan Taktis*. Jakarta: Indeks
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Harmer, Jeremy. *How to Teach English*. 2001. Malaysia: Pearson Education Limited.
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning model teknik dan model penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Izzan, Ahmad., Mahfuddin. 2014. *How To Master English*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Jodih, Rusmajadi. 2010. *Terampil Berbahasa Inggris*. Jakarta: PT Indeks.
- Inayatul Fajriyah. 2013. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Media Kartu Gambar". *Skripsi*. (Diterbitkan). UNY.
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo.
- Liche Seniati, Aries Yulianto, dan Bernadette N.Setiadi. 2011. *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: PT Indeks.
- Nurgyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE

- Resmini, Novi, dkk. 2006. *Membaca dan Menulis di SD Teori dan Pengajarannya*. Bandung: UPI PRESS.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sarini. 2014. "Pengaruh Permainan Whisper Race Terhadap kemampuan Menyimak Kosakata Bahasa Inggris". *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). UMM.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2007. *Cooperative learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Manajemen Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, Penelitian Tindakan, Penelitian Evaluasi*. Bandung: Alfabeta CV.
- Suharsimi, Arikunto dan Cepi Safrudin Abdul Jabar. 2004. *Evaluasi Program pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Thornbury, Scott. 2004. *Teach Vocabulary*. Malaysia: Pearson Education Limited.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Uzer Usman, Moh. (2011). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Winda wulandari. 2015. "Cooperative Learning tipe Make a Match dalam Pembelajaran Writing di Sekolah Dasar". *Tesis* (Tidak Diterbitkan). UPI.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling / Strata I
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No. 0955/SK/BAN-PT/Akred/S-VI/2016)

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) / Strata I
(Terakreditasi "B" SK BAN-PT No. 1114/SK/BAN-PT/Akred/S-VII/2016)

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) / Strata I
(Terakreditasi "C" SK BAN-PT No. 403/SK/BAN-PT/Akred/S-X/2014)

Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 32555

75

440/FKIP/II.3.AU/F/2016

UIN OBSERVASI

Kepada
Yth. Kepala SD Negeri I Tegowanuh Temanggung

TEMPAT

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa dalam rangka mencetak lulusan studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang profesional, maka mahasiswa perlu memiliki pengalaman lapangan dan mengadakan pengamatan kegiatan secara langsung.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut ini guna melaksanakan observasi di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa : Tutik Handayani
N P M : 12.0305.0130
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Waktu Pelaksanaan : 3 Oktober 2016
Materi Observasi : Validasi Soal Penelitian Skripsi dengan Judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* Terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Inggris

Demikian permohonan ini disampaikan, atas ijin dan kerjasamanya diucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum wr wb

Magelang, 26 September 2016

Dekan,



Drs. Subiyanto, M.Pd.

NIP. 19570807 198303 1 002

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling : Strata I
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No. 0155/SK BAN-PT Akred S VI/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) : Strata I
 (Terakreditasi "B" SK BAN-PT No. 1114/SK BAN-PT Akred S VII/2016)
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) : Strata I
 (Terakreditasi "C" SK BAN-PT No. 403/SK BAN-PT Akred S X/2014)
 Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 / 326945 psw 1301 Fax. (0293) 32555

76

FKIP/II.3.AU/F/2016

Sendel

RESEARCH FOR SKRIPSI

Revisi

Revisi Kepala SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang

Revisi

Kota Magelang

Wassalamu'alaikum wr wb

Ditampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata-satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak / Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa	: Tutik Handayani
N.P.M	: 12.0305.0130
Fakultas	: Keguruan dan ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Inggris
Lokasi / Objek	: SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang
Waktu Pelaksanaan	: 5 Oktober 2016 – 10 Januari 2017

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb

Magelang, 9 September 2016

Dekan,

Drs. Subiyanto, M.Pd
 NIP. 19570807198303100



UPT DINAS PENDIDIKAN MAGELANG TENGAH

SD NEGERI KEMIRIREJO 3

Jl. Panembahan Senopati No 18 Magelang

No. Telp : (0293) 365570

SURAT KETERANGAN

Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Luthfiyah, S.Pd
 NIP : 196611261988021003
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Nama Sekolah : SD Negeri Kemirirejo 3 Magelang
 Alamat Sekolah : Jl. Panembahan Senopati No. 18 Magelang
 Telp : (0293) 365570, Kota Magelang Tengah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Tutik handayani
 NIM : 12.0305.0130
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Magelang

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Kemirirejo 3 Kota Magelang untuk memperoleh data guna penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul **"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match* terhadap Peningkatan Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 SD Negeri Kemirirejo 3"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Desember 2016
 Kepala Sekolah
 SD Negeri Kemirirejo 3



Luthfiyah, S.Pd
 NIP. 196611261988021003

KISI-KISI SOAL TES (Setelah Divalidasi)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir Soal			Jml Soal
			C1	C2	C3	
4. Mengeja dan Menyalin tulisan bahasa inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah	4.1 Mengeja kosakata bahasa inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar	Menyebutkan kosakata nama hari dan membedakan ucapan selamat berdasarkan waktunya.	3	5	2	3
Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Soal			Jml Soal
			C1	C2	C3	
		Menyebutkan nama-nama benda yang ada di dalam kelas dan sekitarnya.	6,	8		2
		Menyebutkan nama-nama hewan yang ada dilingkungan sekitar dalam bahasa inggris.			9	1
		Menyebutkan nama-nama buah yang ada dilingkungan sekitar dalam bahasa inggris.	10	11		2
		Menyebutkan nama-nama alat transportasi dalam bahasa inggris.	13	14	16	3
		Menyebutkan nama-nama jenis-jenis profesi dalam bahasa inggris.	18		17,	2

		Menyebutkan macam-macam warna dalam bahasa inggris.	20			1
		Menyebutkan nama-nama anggota tubuh manusia dalam bahasa inggris dan menjelaskan artinya.	25	26		2
		Mengelompokk an beberapa kosakata berdasarkan jenisnya.	28	29		2
		Jumlah butir soal				20

KARTU SOAL PRMAINAN

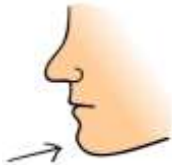
1. Teacher : everybody. Student : Good afternoon, Sir.!	Good Afternoon Good Evening Good Morning
2. I have breakfast in the	Morning Evening Night
3. Look at the picture!  We have flag ceremony on	Monday Tuesday Friday
4. Before Saturday is	Friday Sunday Saturday
5. After Tuesday is	Monday Tuesday Wednesday
6. When you meet someone in the evening, you can say	Good Evening Good Night
7. Look at the picture! 	Chair Board Table

The student sits on the	
8. Look at the picture!  What is it? It is a	Ruler Book Pen
9. Look at the picture!  What is it? It is a	Eraser Clock Wall
10.The students needs a ... and a ... to writes the lessons.	Pen and book Book and Box Eraser and pen
11.We can see the tables, whiteboard and eraser in the	Classroom Bathroom Badroom
12. Look at the picture!  It is	Elephant Crocodile Cow
13. Birds, frog and cat are the kinds of	Vegetables Animals Flowers

14.Look at the picture!  This is a	Frog Cat Fly
15. Look at the picture!  This is my favorite fruit. This is	Pineapple Mangosteen Water melon
16. Mango, grape, and banana are the names of	Fruits Flowers Plants
17.Look at the picture!  This is the kind of transportation. It is	Pedicap Ship Car
18. Airplan and train are the names of 19. Look at the picture!	Transportation Profession Bicycle Train

 Rani goes to school by	Motorcycle
20. Look at the picture!  My brother goes to the office by	Motorcycle Airplane Bicycle
21. You can see the some of airplane in the	Airport Station School
22. You can find the trains in the	Airport Station
23. My uncle works at the garden's school. He is	Chef Driver Gardener
24. My father works on the ship. He is	Sailor Tailor Teacher
25. The doctor, teacher, and driver are the names of ...	Hobbies Professions Transportations
26. Raffi studies in SD Negeri Kemirirejo 3. He was grade 3. He is 27. Look at the picture!	Student Dancer Singer

 My mother works at the school. She is	Teacher Tailor Gardener
28. My sister is a nurs. She works at a	Hospital Malls School
29. The colors of strawberry is	Red Green Blue
30. Look at the picture!  What the color is it ?	Green White Brown
31.Look at the picture!  This is my hobby. It is	Painting Drawing
32. My mother can makes the kinds of food. Her hobby is	Cooking Dancing Singing
33. Look at the picture!	Listen to music Watch to music

 I like some of the songs. My hobby is	Read the book
34. Drawing, singing, and reading are the names of ...	Hobbies Profession
35. Look at the picture!  What is it? It is	Chin Cheek Nose
36. We can hear to music with our	Eyes Ears Lips
37. Look at the picture!  This is	Knee Hand Foot

POINT - KU

Nama :

No :

No	Jawaban	Nomor Kartu Soal
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
13.		
14.		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SD Negeri Gandulan 2
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/ Semester	: IV / I (Satu)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 2

A. Standar Kompetensi

4. *Menulis* : Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah.

B. Kompetensi Dasar

- 4.2 Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar .

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Mengenal kosakata bahasa inggris yang sangat sederhana beserta dengan artinya dalam bahasa Indonesia.
- 2) Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dengan bahasa tulis yang benar.

b. Produk

- 1) Mencari pasangan antara kosakata bahasa inggris dengan artinya yang ditulis dalam bahasa Indonesia menggunakan kartu-kartu permainan.
- 2) Menuliskan kosakata bahasa inggris dengan benar sesuai dengan arti yang ditulis dalam bentuk bahasa Indonesia maupun gambar.

2. Afektif

a. Karakter

- 1) Memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan.
- 2) Disiplin menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan.

b. Keterampilan sosial

- 1) Bekerjasama menjaga suasana kelas agar menjadi suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.
- 2) Membantu teman yang kesulitan mengikuti pembelajaran tersebut.

3. Psikomotorik

- a. Cekatan dalam mencari pasangan dari kartu yang telah didapatkan.
- b. Mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dari keterbatasan waktu yang ada.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Melalui penjelasan, peserta didik dapat mengenal kosakata bahasa Inggris sederhana dengan baik.
- 3) Melalui diskusi, peserta didik dapat menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dengan bahasa tulis yang baik dan benar.

b. Produk

- 1) Melalui diskusi, peserta didik mampu mencari pasangan dari kartu yang didapatkan dengan tepat.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menuliskan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan arti yang ditulis dalam bentuk bahasa Indonesia maupun gambar dengan benar.

2. Afektif

a. Karakter

- 1) Melalui diskusi, peserta didik memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat saling menghargai pendapat antar sesama teman.
- 3) Melalui penugasan, peserta didik disiplin menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan.

b. Keterampilan sosial

- 1) Melalui tanya jawab, peserta didik dapat bertanya dengan bahasa yang baik dan benar pada saat pembelajaran.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menyumbang ide yang tepat.
- 3) Melalui diskusi, peserta didik dapat bekerjasama memikirkan jawaban dari soal yang harus dikerjakan sesuai batas waktu yang ditentukan.

3. Psikomotorik

- a. Melalui demonstrasi, peserta didik dapat menampilkan hasil diskusi kelompok dengan bahasa sendiri.
- b. Melalui penugasan, peserta didik dapat mencari kosakata bahasa inggris lain beserta artinya untuk disalin sesuai dengan bahasa tulis yang benar.
- c. Melalui demonstrasi, peserta didik dapat menampilkan hasil diskusi pada tiap tiga kali putaran permainan.

E. Karakter Peserta didik yang Diharapkan

1. Rasa hormat dan perhatian (*Respect*),
2. Disiplin (*Discipline*),
3. Tekun (*Diligence*),
4. Tanggung jawab (*Responsibility*),
5. Berani (*Courage*),
6. Peduli (*Caring*), dan
7. Jujur (*Fairnes*).

F. Materi Pokok Pembelajaran

Kosakata bahasa inggris sangat sederhana :

1. Nama-nama hari dan ucapan selamat berdasarkan waktunya.
2. Nama-nama benda didalam kelas dan sekitarnya.
3. Nama-nama hewan
4. Nama-nama buah

	b. Peserta didik membentuk kelompok sesuai yang ditentukan oleh guru.		Cekatan	Diskusi
Elaborasi	Tahap III menyajikan informasi a. Guru mengajak peserta didik mengingat dan mengulas materi tentang kosakata bahasa Inggris sangat sederhana yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. b. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas. Tahap IV membimbing kelompok bekerja dan belajar Penerapan Metode <i>Make a Match</i>) a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban. b. Peserta didik diberi petunjuk tentang tata cara pelaksanaan kegiatan <i>Make A Match</i>. c. Setiap peserta didik mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban. d. Tiap peserta didik memikirkan jawaban/soal	55 menit	Aktif Berani Rasa ingin tahu Menghargai	Ceramah Tanya jawab

	yang cocok dari kartu yang dipegang. e. Setiap peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya: peserta didik yang memegang kartu soal yaitu gambar anak yang sedang melaksanakan upacara bendera, dan		Rasa ingin tahu Cekatan Berpikir kritis Tanggung jawab	Diskusi
	bertuliskan “<i>we have flag ceremony on ...</i>” maka langkah yang diambil peserta didik tersebut adalah mencari teman yang memegang kartu jawaban bertuliskan “<i>monday</i>”. f. Kemudian tulisan dari kartu soal dan kartu jawaban yang telah berpasangan tersebut disalin kembali pada lembar individu (poinku) yang telah disediakan.		Bekerjasama	Diskusi

Konfirmasi	Tahap VI Penghargaan a. Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada peserta didik yang telah mempresentasikan hasil poin didepan kelas. b. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jawab kepada temannya dibantu oleh panduan guru.		Menghargai Berani Rasa ingin tahu	Tanya jawab
3.Penutup (internalisasi dan refleksi±5 menit)	a. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dibahas. b. Guru memberikan tugas mencari 5 nama alat transportasi dan 5 nama hobi.	5 menit	Aktif	Penugasan

A. Sumber Belajar

Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	Tim Bina Karya Guru. 2007. <i>Bahasa Inggris. Kelas III</i> . Jakarta: Erlangga.
	Alat Pelajaran	Pensil, bolfoin, papan tulis, spidol, buku tulis.
	Media	Power Point dan Video

K. Penilaian

TEKNIK DAN BENTUK	INSTRUMEN/ SOAL	KRITERIA PENILAIAN
1. Tes tertulis	1. LKS / 2	Kriteria penilaian

Magelang, ... 2 Oktober 2016

Mengetahui

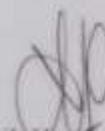
Wali Kelas III



Dhuha S. Pd

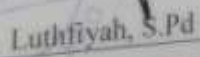
NIP :

Praktikan



Tutik Handayani

NPM : 12.0305.0130

Menyetujui
Kepala Sekolah


Luthfiyah, S.Pd

NIP : 19630626 198405 2 003



POINT - KU

Nama :

No :

No	Jawaban	Nomor Kartu Soal
1.	Good Afternoon	001
2.	Morning	002
3.	Monday	003
4.	Friday	004
5.	Wednesday	005
6.	Good Evening	006
7.	Chair	007
8.	Ruler	008
9.	Clock	009
10.	Pen and book	100
11.	Classroom	101
12.	Elephant	102
13.	Animals	103
14.	Cat	104
15.	Pineapple	105
16.	Fruits	106
17.	Animals	107

Lembar penilaian

1. Penilaian kognitif

No	Aspek	Kriteria	Skor
6 dari 17 nomor	Konsep	Tepat (Ejaan kosakatanya benar)	5
		Kurang tepat (dalam penulisan kosakata ada huruf yang kurang atau kelebihan huruf)	3
		Tidak tepat (bunyi bacaan benar namun ejaan penulisannya salah)	1
		Salah (tidak ada kaitanya dengan kata sinonim yang ditentukan dan lepas kalimat)	0
		Total skor	30

Kriteria penilaian :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{3} \times 100\%$$

Keterangan:

91-100 = sangat baik

71-90 = baik

51-70 = cukup

< 50 = kurang

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SD Negeri Gandulan 2
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/ Semester	: IV / I (Satu)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 3

A. Standar Kompetensi

4. *Menulis* : Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah.

B. Kompetensi Dasar

- 4.2 Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar.

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Mengenal kosakata bahasa Inggris yang sangat sederhana beserta dengan artinya dalam bahasa Indonesia.
- 2) Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dengan bahasa tulis yang benar.

b. Produk

- 1) Mencari pasangan antara kosakata bahasa Inggris dengan artinya yang ditulis dalam bahasa Indonesia menggunakan kartu-kartu permainan.
- 2) Menuliskan kosakata bahasa Inggris dengan benar sesuai dengan arti yang ditulis dalam bentuk bahasa Indonesia maupun gambar.

2. Afektif

a. Karakter

- 1) Memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan.
- 2) Disiplin menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan.

b. Keterampilan sosial

- 1) Bekerjasama menjaga suasana kelas agar menjadi suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.
- 2) Membantu teman yang kesulitan mengikuti pembelajaran tersebut.

3. Psikomotorik

- a. Cekatan dalam mencari pasangan dari kartu yang telah didapatkan.
- b. Mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dari keterbatasan waktu yang ada.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Melalui penjelasan, peserta didik dapat mengenal kosakata bahasa Inggris sederhana dengan baik.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dengan bahasa tulis yang baik dan benar.

b. Produk

- 1) Melalui diskusi, peserta didik mampu mencari pasangan dari kartu yang didapatkan dengan tepat.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menuliskan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan arti yang ditulis dalam bentuk bahasa Indonesia maupun gambar dengan benar.

2. Afektif

a. Karakter

- 1) Melalui diskusi, peserta didik memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat saling menghargai pendapat antar sesama teman.
- 3) Melalui penugasan, peserta didik disiplin menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan.

b. Keterampilan sosial

- 1) Melalui tanya jawab, peserta didik dapat bertanya dengan bahasa yang baik dan benar pada saat pembelajaran.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menyumbang ide yang tepat.
- 3) Melalui diskusi, peserta didik dapat bekerjasama memikirkan jawaban dari soal yang harus dikerjakan sesuai batas waktu yang ditentukan.

3. Psikomotorik

- a. Melalui demonstrasi, peserta didik dapat menampilkan hasil diskusi kelompok dengan bahasa sendiri.
- b. Melalui penugasan, peserta didik dapat mencari kosakata bahasa Inggris lain beserta artinya untuk disalin sesuai dengan bahasa tulis yang benar.
- c. Melalui demonstrasi, peserta didik dapat menampilkan hasil diskusi pada tiap tiga kali putaran permainan.

E. Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Rasa hormat dan perhatian (*Respect*),
2. Disiplin (*Discipline*),
3. Tekun (*Diligence*),
4. Tanggung jawab (*Responsibility*),
5. Berani (*Courage*),
6. Peduli (*Caring*), dan
7. Jujur (*Fairness*).

F. Materi Pokok Pembelajaran

1. Nama-nama alat transportasi
2. Nama-nama profesi.
3. Macam-macam warna.
4. Nama-nama hobi.
5. Nama anggota tubuh manusia.

G. Metode Pembelajaran

1. Metode ceramah
2. Metode diskusi
3. Metode demonstrasi
4. Metode tanya jawab
5. Metode penugasan

H. Model Pembelajaran

Cooperative Learning

I. Langkah-langkah Pembelajaran

LANGKAH PEMBELAJARAN	SKENARIO PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENDIDIKAN KARAKTER	METODE
1. Kegiatan Awal (appersepsi± 5 menit)	Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi a. Guru mangawali pembelajaran dengan salam dan doa bersama. b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari. c. Guru memberikan apersepsi, yaitu melalui tanya jawab guru memberikan motivasi.	5 menit	Religius Menghargai Semangat	Ceramah Tanya jawab
2. Kegiatan Inti (55 menit) Eksporasi	TahapII mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok belajar a. Guru membagi kelas dalam kelompok kecil yang anggotanya 4 orang secara heterogen. b. Peserta didik bergabung dengan kelompoknya masing-masing sesuai	5 menit	Kerjasama	

	dengan yang sudah ditentukan oleh guru.		Cekatan	Diskusi
Elaborasi	Tahap III menyajikan informasi - Guru menjelaskan materi pelajaran tentang kosakata bahasa Inggris yang sangat sederhana. - Guru menampilkan slide tentang “gambar-gambar alat transportasi dan nama-nama hobi disertai keterangan namanya dalam bahasa Inggris” sekaligus sebagai media untuk menjelaskan macam-macam warna. - Guru menampilkan slide nama anggota tubuh manusia disertai penjelasan dengan contoh nyata. - Siswa diberi kesempatan untuk mencatat dan tanya yang belum jelas. Tahap IV membimbing kelompok bekerja dan belajar - Guru memberikan 5 pertanyaan singkat kepada masing-masing kelompok untuk didiskusikan dengan anggotanya. - Kelompok yang dapat menemukan jawaban nya tercepat maka dapat menyerahkan lembar jawabnya kepada guru.	55 menit	Menghargai orang lain Rasa ingin tahu Berani	Ceramah Ceramah Tanya jawab Diskusi

			Berpikir kritis Tanggung jawab bekerjasama	
Konfirmasi	Tahap V Evaluasi a. Guru meminta dua kelompok pertama untuk mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas. b. Siswa mendengarkan kelompok yang sedang presentasi didepan kelas.		Percaya diri Rasa ingin tahu Menghargai	Demonstrasi
Konfirmasi	Tahap VI Penghargaan c. Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada peserta didik yang telah mempresentasikan hasil poin didepan kelas. d. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jawab kepada temannya dibantu oleh panduan guru.		Menghargai Berani Rasa ingin tahu	Tanya jawab
3.Penutup (internalisasi dan refleksi±5 menit)	a. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas. b. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari kembali materi yang telah diberikan.	5 menit	Aktif Semangat	Penugasan

A. Sumber Belajar

Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	Tim Bina Karya Guru. 2007. <i>Bahasa Inggris. Kelas III</i> . Jakarta: Erlangga.
	Alat Pelajaran	Pensil, bolfoin, papan tulis, spidol, buku tulis.
	Media	Power Point dan Video

K. Penilaian

TEKNIK DAN BENTUK	INSTRUMEN/ SOAL	KRITERIA PENILAIAN
1. Tes tertulis	1. LKS / 4	Kriteria penilaian

Magelang, 25 Oktober 2016

Mengetahui

Wali Kelas III

Praktikan


Dhestya, S. Pd


Tutik Handayani
NPM : 12.0305.0130

NI :

Menyetujui
Kepala Sekolah


Luthfiyah, S. Pd
NIP : 19630626 198405 2 003

TABEL SPESIFIKASI KISI-KISI KOGNITIF**I. Standar Kompetensi**

4. *Menulis* : mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah.

II. Kompetensi Dasar

- 4.1 Mengeja kosakata bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar.

Indikator	Aspek Kognitif		Poin Materi	Jumlah Soal	Nomor soal	Jenis Soal	
	C1	C2				PG	Essay
1. Menyebutkan kosakata nama alat transportasi dalam bahasa Inggris.	✓		Alat transportasi	1	1	-	1
2. Menyebutkan dan membedakan jenis hobi dan profesi dalam bahasa Inggris.	✓	✓	Hobi dan profesi	2	2,3	-	2
3. Menyebutkan macam-macam warna dalam bahasa Inggris.	✓		Macam-macam warna	1	4	-	1
4. Menyebutkan nama-nama anggota tubuh manusia.	✓		Anggota tubuh manusia	1	5	-	1

LEMBAR KEGIATAN SISWA (LKS)**Kosakata bahasa Inggris sangat sederhana****STANDAR KOMPETENSI**

4. *Menulis* : Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah.

KOMPETENSI DASAR

4.2 Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar.

INDIKATOR PENCAPAIAN

Menyebutkan dan membedakan berbagai kosakata sesuai jenisnya.

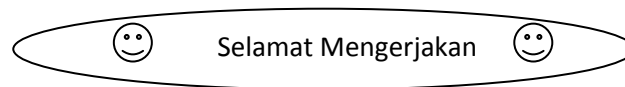
TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu Menyebutkan dan membedakan berbagai kosakata sesuai jenisnya.

LEMBAR KERJA SISWA

II. Fill the blanks correctly !

1. and are the names of transportations.
2. Singing and swimming are the names of
3. My father is a He works on the ship.
4. The colour of strawberry is
5. We can listen to the music with our



Kunci Jawaban :

1. Dua nama alat transportasi
2. Hobbies
3. Sailor
4. Red
5. Ears

Penilaian kognitif

No	Kriteria	Skor
1-5	Tepat (Ejaan kosakatanya benar)	4
	Kurang tepat (dalam penulisan kosakata ada huruf yang kurang atau kelebihan huruf)	2
	Bunyi tulisan benar, tetapi ejaan tidak benar	1
	Salah (bunyi tulisan dan tulisannya salah)	0
	Total skor	20
	Skor maksimal	20

KRITERIA PENILAIAN

$$\text{Nilai akhir: } \frac{\text{total skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kategori :

Prosentase	Kategori
81-100 %	Sangat baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang
0-20%	Kurang sekali

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SD Negeri Gandulan 2
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/ Semester	: IV / I (Satu)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 1

A. Standar Kompetensi

4. *Menulis* : Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah.

B. Kompetensi Dasar

- 4.2 Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar.

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Mengenal kosakata bahasa Inggris yang sangat sederhana beserta dengan artinya dalam bahasa Indonesia.
- 2) Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dengan bahasa tulis yang benar.

b. Produk

- 1) Mencari pasangan antara kosakata bahasa Inggris dengan artinya yang ditulis dalam bahasa Indonesia menggunakan kartu-kartu permainan.
- 2) Menuliskan kosakata bahasa Inggris dengan benar sesuai dengan arti yang ditulis dalam bentuk bahasa Indonesia maupun gambar.

2. Afektif

a. Karakter

- 1) Memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan.
- 2) Disiplin menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan.

b. Keterampilan sosial

- 1) Bekerjasama menjaga suasana kelas agar menjadi suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.
- 2) Membantu teman yang kesulitan mengikuti pembelajaran tersebut.

3. Psikomotorik

- a. Cekatan dalam mencari pasangan dari kartu yang telah didapatkan.
- b. Mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dari keterbatasan waktu yang ada.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Melalui penjelasan, peserta didik dapat mengenal kosakata bahasa Inggris sederhana dengan baik.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dengan bahasa tulis yang baik dan benar.

b. Produk

- 1) Melalui diskusi, peserta didik mampu mencari pasangan dari kartu yang didapatkan dengan tepat.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menuliskan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan arti yang ditulis dalam bentuk bahasa Indonesia maupun gambar dengan benar.

2. Afektif

a. Karakter

- 4) Melalui diskusi, peserta didik memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan.
- 5) Melalui diskusi, peserta didik dapat saling menghargai pendapat antar sesama teman.
- 6) Melalui penugasan, peserta didik disiplin menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan.

b. Keterampilan sosial

- 4) Melalui tanya jawab, peserta didik dapat bertanya dengan bahasa yang baik dan benar pada saat pembelajaran.
- 5) Melalui diskusi, peserta didik dapat menyumbang ide yang tepat.
- 6) Melalui diskusi, peserta didik dapat bekerjasama memikirkan jawaban dari soal yang harus dikerjakan sesuai batas waktu yang ditentukan.

3. Psikomotorik

- d. Melalui demonstrasi, peserta didik dapat menampilkan hasil diskusi kelompok dengan bahasa sendiri.
- e. Melalui penugasan, peserta didik dapat mencari kosakata bahasa inggris lain beserta artinya untuk disalin sesuai dengan bahasa tulis yang benar.
- f. Melalui demonstrasi, peserta didik dapat menampilkan hasil diskusi pada tiap tiga kali putaran permainan.

E. Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Rasa hormat dan perhatian (*Respect*),
2. Disiplin (*Discipline*),
3. Tanggung jawab (*Responsibility*),
4. Berani (*Courage*),
5. Peduli (*Caring*), dan
6. Jujur (*Fairnes*).

F. Materi Pokok Pembelajaran

Kosakata bahasa inggris sangat sederhana :

1. Nama-nama hari dan ucapan selamat berdasarkan waktunya.
2. Nama-nama benda didalam kelas dan sekitarnya.

G. Metode Pembelajaran

1. Metode ceramah
2. Metode diskusi
3. Metode demonstrasi
4. Metode tanya jawab
5. Metode penugasan

H. Model Pembelajaran

Cooperative Learning

I. Langkah-langkah Pembelajaran

LANGKAH PEMBELAJARAN	SKENARIO PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENDIDIKAN KARAKTER	METODE
3. Kegiatan Awal (appersepsi± 5 menit)	Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi a. Guru mangawali pembelajaran dengan salam dan doa bersama. b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari. c. Guru memberikan apersepsi, yaitu melalui tanya jawab guru memberikan motivasi.	5 menit	Religius Menghargai Semangat	Ceramah Tanya jawab
4. Kegiatan Inti (55 menit) Eksplorasi	TahapII mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok belajar a. Guru membagi kelas dalam kelompok kecil yang anggotanya 4 orang secara heterogen. b. Peserta didik bergabung dengan kelompoknya masing-masing sesuai dengan yang sudah ditentukan oleh guru.	5 menit	Kerjasama Cekatan	Diskusi
Elaborasi	Tahap III menyajikan informasi a. Guru menjelaskan materi pelajaran tentang kosakata bahasa inggris yang sangat sederhana.	55 menit	Menghargai orang lain	Ceramah

	b. Guru menampilkan slide tentang “gambar-gambar alat transportasi dan nama-nama hobi disertai keterangan namanya dalam bahasa Inggris” sekaligus sebagai media untuk menjelaskan macam-macam warna. c. Guru menampilkan slide nama anggota tubuh manusia disertai penjelasan dengan contoh nyata. d. Siswa diberi kesempatan untuk mencatat dan tanya yang belum jelas. Tahap IV membimbing kelompok bekerja dan belajar a. Guru memberikan 5 pertanyaan singkat kepada masing-masing kelompok untuk didiskusikan dengan anggotanya. b. Kelompok yang dapat menemukan jawaban nya tercepat maka dapat menyerahkan lembar jawabnya kepada guru.		Rasa ingin tahu Berani Berpikir kritis Tanggung jawab bekerjasama	Ceramah Tanya jawab Diskusi
Konfirmasi	Tahap V Evaluasi a. Guru meminta dua kelompok pertama untuk mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas. b. Siswa mendengarkan kelompok yang sedang presentasi didepan kelas.		Percaya diri Rasa ingin tahu Menghargai	Demonstrasi

Konfirmasi	Tahap VI Penghargaan a. Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada peserta didik yang telah mempresentasikan hasil poin didepan kelas. b. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jawab kepada temannya dibantu oleh panduan guru.		Menghargai	
			Berani Rasa ingin tahu	Tanya jawab
3.Penutup (internalisasi dan refleksi±5 menit)	c. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas. c. Guru memberikan tugas mencari 5 nama buah dan 5 nama hewan disekitar.	5 menit	Aktif Semangat	Penugasan

J. Sumber Belajar

Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	Tim Bina Karya Guru. 2007. <i>Bahasa Inggris. Kelas III</i> . Jakarta: Erlangga.
	Alat Pelajaran	Pensil, bolfoin, papan tulis, spidol, buku tulis.
	Media	Power Point dan Video

K. Penilaian

TEKNIK DAN BENTUK	INSTRUMEN/ SOAL	KRITERIA PENILAIAN
1. Tes tertulis	1. LKS / 4	Kriteria penilaian



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SD Negeri Gandulan 2
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/ Semester	: IV / I (Satu)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit
Pertemuan ke-	: 4

A. Standar Kompetensi

4. *Menulis* : Mengeja dan menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dalam konteks sekolah.

B. Kompetensi Dasar

- 4.2 Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana secara tepat dan berterima dengan ejaan yang benar.

C. Indikator

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Mengenal kosakata bahasa Inggris yang sangat sederhana beserta dengan artinya dalam bahasa Indonesia.
- 2) Menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dengan bahasa tulis yang benar.

b. Produk

- 1) Mencari pasangan antara kosakata bahasa Inggris dengan artinya yang ditulis dalam bahasa Indonesia menggunakan kartu-kartu permainan.
- 2) Menuliskan kosakata bahasa Inggris dengan benar sesuai dengan arti yang ditulis dalam bentuk bahasa Indonesia maupun gambar.

2. Afektif

a. Karakter

- 1) Memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan.
- 2) Disiplin menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan.

b. Keterampilan sosial

- 1) Bekerjasama menjaga suasana kelas agar menjadi suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.
- 2) Membantu teman yang kesulitan mengikuti pembelajaran tersebut.

3. Psikomotorik

- a. Cekatan dalam mencari pasangan dari kartu yang telah didapatkan.
- b. Mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dari keterbatasan waktu yang ada.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

a. Proses

- 1) Melalui penjelasan, peserta didik dapat mengenal kosakata bahasa Inggris sederhana dengan baik.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menyalin tulisan bahasa Inggris sangat sederhana dengan bahasa tulis yang baik dan benar.

b. Produk

- 1) Melalui diskusi, peserta didik mampu mencari pasangan dari kartu yang didapatkan dengan tepat.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menuliskan kosakata bahasa Inggris sesuai dengan arti yang ditulis dalam bentuk bahasa Indonesia maupun gambar dengan benar.

2. Afektif

a. Karakter

- 1) Melalui diskusi, peserta didik memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang harus dikerjakan.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat saling menghargai pendapat antar sesama teman.
- 3) Melalui penugasan, peserta didik disiplin menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan.

b. Keterampilan sosial

- 1) Melalui tanya jawab, peserta didik dapat bertanya dengan bahasa yang baik dan benar pada saat pembelajaran.
- 2) Melalui diskusi, peserta didik dapat menyumbang ide yang tepat.
- 3) Melalui diskusi, peserta didik dapat bekerjasama memikirkan jawaban dari soal yang harus dikerjakan sesuai batas waktu yang ditentukan.

3. Psikomotorik

- a. Melalui demonstrasi, peserta didik dapat menampilkan hasil diskusi kelompok dengan bahasa sendiri.
- b. Melalui penugasan, peserta didik dapat mencari kosakata bahasa Inggris lain beserta artinya untuk disalin sesuai dengan bahasa tulis yang benar.
- c. Melalui demonstrasi, peserta didik dapat menampilkan hasil diskusi pada tiap tiga kali putaran permainan.

E. Karakter Siswa yang Diharapkan

1. Rasa hormat dan perhatian (*Respect*),
2. Disiplin (*Discipline*),
3. Tanggung jawab (*Responsibility*),
4. Berani (*Courage*),
5. Peduli (*Caring*), dan
6. Jujur (*Fairness*).

F. Materi Pokok Pembelajaran

Kosakata bahasa Inggris sangat sederhana :

- a. Nama-nama hobi.
- b. Nama-nama anggota tubuh manusia.

G. Metode Pembelajaran

1. Metode ceramah
2. Metode diskusi
3. Metode demonstrasi
4. Metode tanya jawab
5. Metode penugasan

H. Model Pembelajaran

Cooperative Learning

I. Langkah-langkah Pembelajaran

LANGKAH PEMBELAJARAN	SKENARIO PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	PENDIDIKAN KARAKTER	METODE
5. Kegiatan Awal (appersepsi± 5 menit)	Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi a. Guru mangawali pembelajaran dengan salam dan doa bersama. b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari. c. Guru memberikan apersepsi, yaitu melalui tanya jawab guru memberikan motivasi.	5 menit	Religius Menghargai Semangat	Ceramah Tanya jawab
6. Kegiatan Inti (55 menit) Eksplorasi	TahapII mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok belajar a. Guru membagi kelas dalam kelompok kecil yang anggotanya 4 orang secara heterogen. b. Peserta didik bergabung dengan kelompoknya masing-masing sesuai dengan yang sudah ditentukan oleh guru.	5 menit	Kerjasama Cekatan	Diskusi
Elaborasi	Tahap III menyajikan informasi a. Guru menjelaskan materi pelajaran tentang	55 menit		

	kosakata bahasa inggris yang sangat sederhana. b. Guru menampilkan slide tentang “gambar-gambar alat transportasi dan nama-nama hobi disertai keterangan namanya dalam bahasa Inggris” sekaligus sebagai media untuk menjelaskan macam-macam warna. c. Guru menampilkan slide nama anggota tubuh manusia disertai penjelasan dengan contoh nyata. d. Siswa diberi kesempatan untuk mencatat dan tanya yang belum jelas. Tahap IV membimbing kelompok bekerja dan belajar c. Guru memberikan 5 pertanyaan singkat kepada masing-masing kelompok untuk didiskusikan dengan anggotanya. d. Kelompok yang dapat menemukan jawaban nya tercepat maka dapat menyerahkan lembar jawabnya kepada guru.		Menghargai orang lain Rasa ingin tahu Berani Berpikir kritis Tanggung jawab bekerjasama	Ceramah Ceramah Tanya jawab Diskusi
Konfirmasi	Tahap V Evaluasi a. Guru meminta dua kelompok pertama untuk mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas.		Percaya diri	Demonstrasi

L. Sumber Belajar

Sumber Belajar	Pustaka Rujukan	Tim Bina Karya Guru. 2007. <i>Bahasa Inggris. Kelas III</i> . Jakarta: Erlangga.
	Alat Pelajaran	Pensil, bolfoin, papan tulis, spidol, buku tulis.
	Media	Power Point dan Video

M. Penilaian

TEKNIK DAN BENTUK	INSTRUMEN/ SOAL	KRITERIA PENILAIAN
2. Tes tertulis	2. LKS / 4	Kriteria penilaian



Soal sebelum validasi**I. Choose the correct answer by crossing (X) a, b, c, or d!**

1. I have breakfast in the
 - a. Morning
 - b. Afternoon
 - c. Night
 - d. Evening
2. Teacher : Good morning every body.
Student :, Sir.!
 - a. Good bye
 - b. Good morning
 - c. Good day
 - d. Good luck
3. There are ... days in a week.
 - a. Six
 - b. Seven
 - c. Eight
 - d. Nine
4. We have flag ceremony on
 - a. Monday
 - b. Tuesday
 - c. Thursday
 - d. Wednesday
5. Before Monday is....
 - a. Thursday
 - b. Friday
 - c. Saturday
 - d. Sunday
6. We can see the chair, board, and table in the
 - a. Bedroom
 - b. Classroom
 - c. Fittingroom
 - d. Livingroom

7.



Look at the picture! The student sits on the

- a. Bed
- b. Floor
- c. Chair
- d. Table

8.



Look at the picture! Students write on the

- a. Floor
- b. Walls
- c. Tables
- d. Chairs

9. We can find many kinds of animals in the

- | | |
|-----------|------------|
| a. Beach | c. Station |
| b. Office | d. Zoo |

10.



This is my favorite fruit. This is

- a. Orange
- b. Banana
- c. Jackfruit
- d. Watermelon

11. We can buy some fruits in the

- | | |
|----------------|---------------|
| a. Fruitstall | c. Hospital |
| b. Butchershop | d. Stationary |

12. Pineapple, mangosteen, lychees are kinds of

- | | |
|------------|--------------------|
| a. Fruits | c. Flowers |
| b. Animals | d. Transportations |

13.



My father goes to the office by

- a. Bus
- b. Car
- c. Train
- d. Motorcycle

14. Which are the kind of transportation ?

- | | |
|-----------------------|------------------|
| a. Airplane and train | b. Book and ship |
|-----------------------|------------------|

c. Bus and bag

d. Zebra and car

15.



Look at the picture! What is it ?

- a. Train
- b. Bicycle
- c. Pedicap
- d. Helicopter

16. Fill in the blank based on the picture!



Look ! The ... is very big.

- a. Car
- b. Ship
- c. Train
- d. Airplane

17. My mother works in a school. She teaches many students. What is she ?

- a. Doctor
- b. Farmer
- c. Singer
- d. Teacher

18.



Look at the picture !

My sister works at a hospital. She is a

- a. Painter
- b. Nurse
- c. Tailor
- d. Singer

19. Teacher, doctor and driver are the kinds of

- a. Hobbies
- b. Plants
- c. Professions
- d. Transportations

20. The color of banana is

- a. Red
- b. Blue
- c. Black
- d. Yellow

21. Amanda wears a grey T-shirt. The underlined word means....

- a. Coklat
- b. Abu-abu
- c. Merah
- d. Kuning

22. Look at the picture!



Mira: "What is your hobby, Don?"

Dony: "I like...."

- a. Writing
- b. Singing
- c. Dancing
- d. Swimming

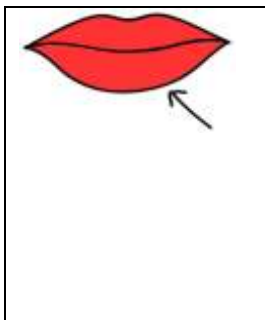
23. I like I have many comics at home. I read them everynight.

- a. Reading
- b. Drawing
- c. Writing
- d. Speaking

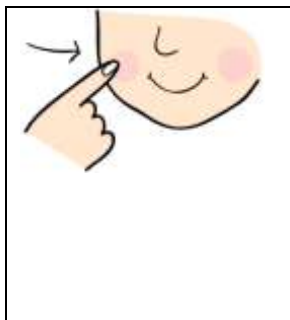
24. The names of hobby are....

- a. Singing and sleeping
- b. Sweeping and traveling
- c. Painting and greeting
- d. Singing and swimming

25.



And



Look at the picture.! These are

- a. Eyes and nose
- b. Lips and cheeks
- c. Mouth and lips
- d. Nose and cheeks

26. I have two to see and two to walk.

- a. Eyes - feet
- b. Hands - cheeks
- c. Feet – neck
- d. Hands - ears

27. We can listen to the music with our....

- a. Cheeks
- b. Eyes
- c. Ears
- d. Hairs

28.



What are they? They are

- a. Fingers
- b. Ankles
- c. Hands
- d. Feet

29. Green, white, brown, and blue are kinds of

- a. Vegetables
- b. Animals
- c. Colours
- d. Fruits

30.

Banana	Pear	Crocodile
Horse	Chicken	Grape

Look at the word in the tables above. The names of animals are

- a. Chicken, Goose, Guava
- b. Pear, Grape, Crocodile
- c. Chicken, Grape, Guava
- d. Crocodile, Chicken, Horse

II. Answer these questions correctly !

1. Complete the names of the day in good order!



2. Fill in the blanks based on the picture!

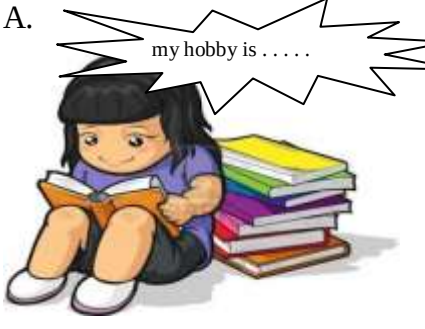
a.	 The teacher writes on the	b.  What is it ? It is a
------------------	--	--

3. Arrange the letters in a good words!

- a. T - C - E - A - H - R - E
- b. D - V - I - E - R - R
- c. O - T - A - L - I - R

4. Fill in the blanks with correct words from the box!

A.



my hobby is

B



My hobby is

C



My hobby is

D



my hobby is

Drawing

Singing

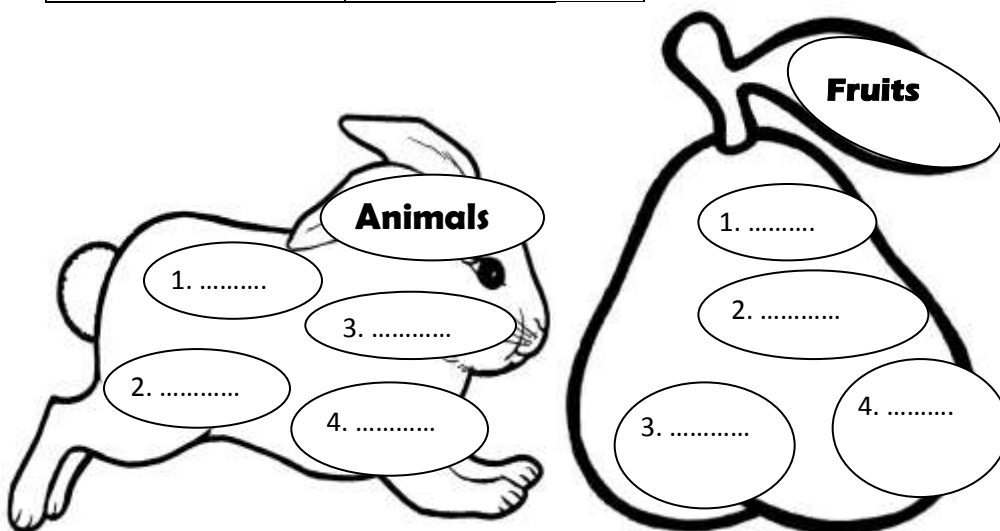
Reading

Dancing

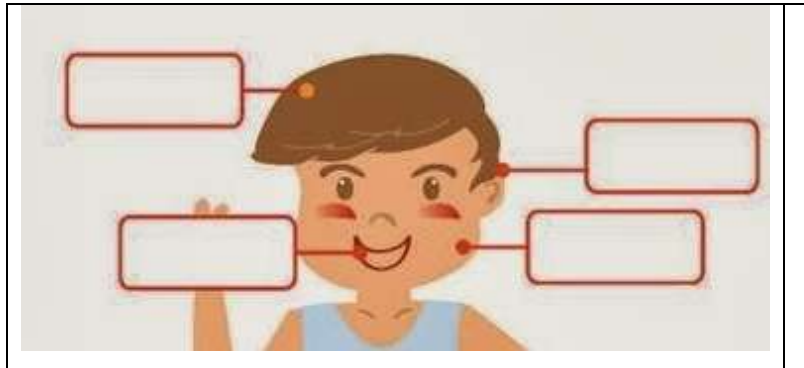
5. Mention two names of transportation!

6. Look at the tables! Put the words in the groups !

Elephant	Avocado
Jackfruit	Goat
Grape	Guava
Snak	Fish



7. Write name the parts of body in the boxes!



Soal Tes Setelah Validasi

I. Choose the correct answer by crossing (X) a, b, c, or d!

1. Teacher : Good morning everybody.

Student :, Sir.!

- | | |
|-----------------|--------------|
| e. Good bye | g. Good day |
| f. Good morning | h. Good luck |

2. There are ... days in a week.

- | | |
|----------|----------|
| e. Six | g. Eight |
| f. Seven | h. Nine |

3. Before Monday is

- | | |
|-------------|-------------|
| e. Thursday | g. Saturday |
| f. Friday | h. Sunday |

4. We can see the chair, board, and table in the

- | | |
|--------------|----------------|
| e. Bedroom | g. Fittingroom |
| f. Classroom | h. Livingroom |

- 5.



Look at the picture! Students write on the

- | |
|-----------|
| e. Floor |
| f. Walls |
| g. Tables |
| h. Chairs |

6. We can find many kinds of animals in the

- | | |
|-----------|------------|
| e. Beach | g. Zoo |
| f. Office | h. Station |

- 7.



This is my favorite fruit. This is

- | |
|---------------|
| e. Orange |
| f. Banana |
| g. Jackfruit |
| h. Watermelon |

8. We can buy some fruits in the

- a. Fruitstall
- b. Butchershop
- c. Hospital
- d. Stationary

9.



My father goes to the office by

- a. Bus
- b. Car
- c. Train
- d. Motorcycle

10. Which are the kind of transportation ?

- | | |
|-----------------------|------------------|
| a. Airplane and train | c. Bus and bag |
| b. Book and ship | d. Zebra and car |

11. Fill in the blank based on the picture!



Look ! The ... is very big.

- a. Car
- b. Ship
- c. Train
- d. Airplane

12. My mother works in a school. She teaches many students. What is she ?

- | | |
|-----------|------------|
| a. Doctor | c. Singer |
| b. Farmer | d. Teacher |



Look at the picture!

My sister works at a hospital. She is a

- a. Painter
- b. Nurse
- c. Tailor
- d. Singer

14. The color of banana is

- a. Red
- b. Blue
- c. Black
- d. Yellow

15. Look at the picture!



15

Mira: "What is your hobby, Don?"

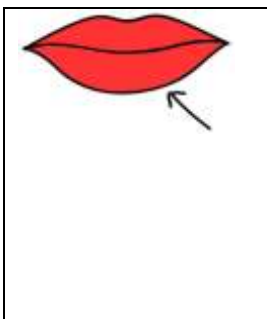
Dony: "I like.... "

- a. Writing
- b. Singing
- c. Dancing
- d. Swimming

16. I like I have many comics at home. I read them everynight.

- a. Reading
- b. Drawing
- c. Writing
- d. Speaking

17.



And



Look at the picture! These are

- a. Eyes and nose
- b. Lips and cheeks
- c. Mouth and lips
- d. Nose and cheeks

18. I have two to see and two to walk.

- a. Eyes - feet
- b. Hands - cheeks
- c. Feet – neck
- d. Hands - ears

19.



What are they? They are

- a. Fingers
- b. Ankles
- c. Hands
- d. Feet

20. Green, white, brown, and blue are kinds of

- a. Vegetables
- b. Animals
- c. Colours
- d. Fruits

III. Answer these questions correctly !

8. Complete the names of the day in good order!



9. Fill in the blanks based on the picture!

c.	 The teacher writes on the	d.	
		 What is it ? It is a	

10. Arrange the letters in a good words!

d. T - C - E - A - H - R - E

e. D - V - I - E - R - R

f. O - T - A - L - I - R

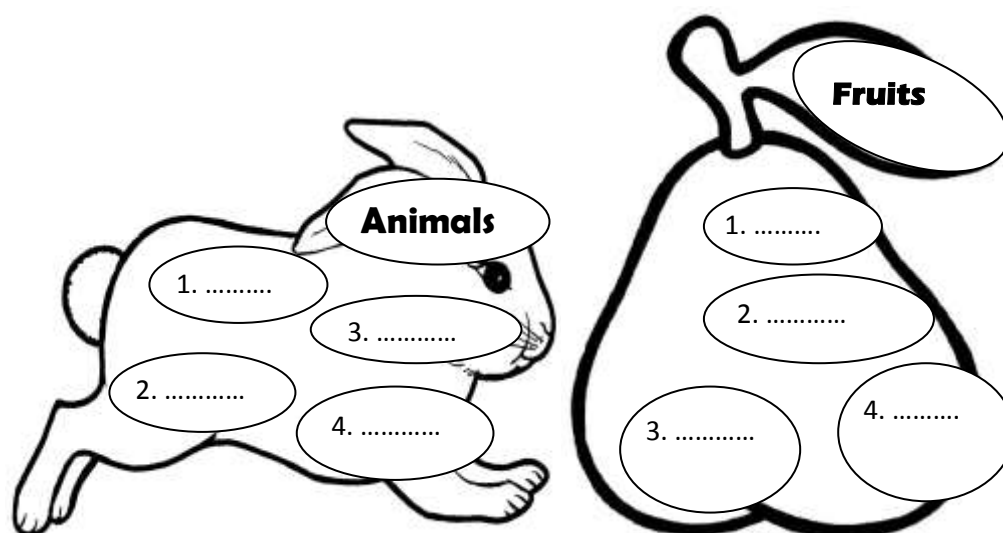
11. Fill in the blanks with correct words from the box!

A.  my hobby is	B.  My hobby is	Drawing Singing Reading Dancing
C.  My hobby is	D.  my hobby is	

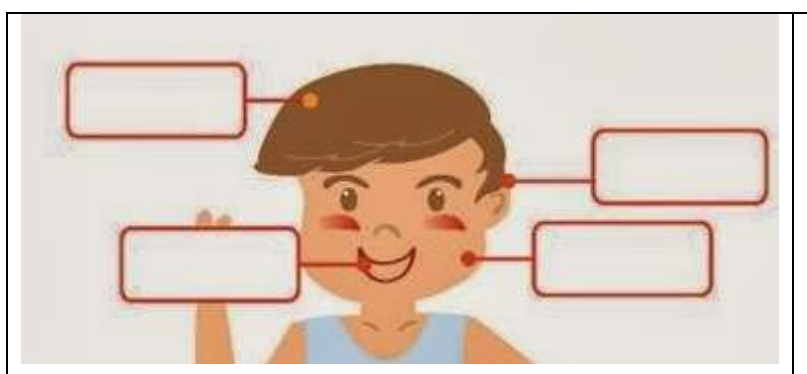
12. Mention two names of transportation!

13. Look at the tables! Put the words in the groups !

Elephant	Avocado
Jackfruit	Goat
Grape	Guava
Snak	Fish



14. Write name the parts of body in the boxes!



A. Pilihan Ganda

No	Jawaban
1	B
2	B
3	D
4	B
5	C
6	C
7	D
8	A
9	B
10	A

No	Jawaban
11	B
12	D
13	B
14	D
15	D
16	A
17	B
18	A
19	A
20	C

B. Uraian

- Monday – Wednesday – Friday
- Whiteboard
 - Eraser
- Teacher
 - Driver
 - Tailor
- Reading
 - Dancing
 - Drawing
 - Singing
- The name of transportation (2)
- Put the words in groups

Animals	
Elephant	Goat
Snake	Fish

Fruits	
Jackfruit	Avocado
Grape	Guava

- Hairs – Ears – Cheeks – Mouth

Item soal tidak memerlukan pengetahuan lain dalam menjawabnya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Pilihan jawaban disusun secara logis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Isi gambar, grafik, tabel disajikan dengan jelas dan sesuai dengan fungsinya.	✓	✓		✓		✓	✓
Letak pilihan jawaban relatif sama	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Pilihan jawaban disusun berdasarkan urutan besar kecilnya angka atau kronologinya.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Item soal tidak berdasarkan atau bergantung pada soal sebelumnya.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
C. Bahasa							
Item soal tidak mengandung pertanyaan yang ambigu (makna ganda)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Item soal menggunakan istilah Bahasa Inggris yang baik dan benar.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Tidak menggunakan bahasa atau kalimat yang bersifat negatif	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Catatan validator:

1. Sudah layak untuk digunakan ✓

2.

1.

Magelang, 10 Oktober 2016

Validator

[Signature]
Agrisito Bintang A.P., M.Pd
NIK. 158808154

Hasil Validitas Butir Soal Pada SPSS

Butir Soal	Y (Pearson Corelation)	Keterangan
Soal 1	0, 371	Tidak Valid
Soal 2	0, 640	Valid
Soal 3	0, 717	Valid
Soal 4	0, 652	Valid
Soal 5	0, 716	Valid
Soal 6	0, 625	Valid
Soal 7	-0, 086	Tidak Valid
Soal 8	0, 716	Valid
Soal 9	0, 723	Valid
Soal 10	0, 406	Valid
Soal 11	0, 701	Valid
Soal 12	0, 204	Tidak Valid
Soal 13	0, 717	Valid
Soal 14	0, 530	Valid
Soal 15	0, 253	Tidak Valid
Soal 16	0, 716	Valid
Soal17	0, 716	Valid

Soal18	0, 625	Valid
Soal 19	0, 274	Tidak Valid
Soal 20	0, 652	Valid
Soal 21	0, 683	Valid
Soal 22	0, 658	Valid
Soal23	0, 443	Valid
Soal24	0, 461	Valid
Soal25	0, 640	Valid
Soal26	0, 723	Valid
Soal27	0, 070	Tidak Valid
Soal28	0, 608	Valid
Soal29	0, 248	Tidak valid
Soal30	0, 608	Valid

Uji Reliabilitas Soal

Dengan rumus Cronbach's Alpha

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Case S	Valid	26	96.3
	Excluded a	1	3.7
	Total	27	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.930	24

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	
		Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
1	AA	73	85
2	AB	75	70
3	AD	73	50
4	AT	58	75
5	AY	70	60
6	AZ	50	63
7	DM	65	78
8	EH	60	63
9	EP	53	60
10	FA	70	80
11	FL	60	65
12	FR	63	73
13	FS	75	63
14	FV	63	70
15	HH	60	45
16	HK	80	65
17	KI	68	75
18	MR	83	80
19	MT	63	73
20	MZ	70	65
21	NA	60	70
22	PR	60	73
23	RA	75	50
24	RF	73	68
25	RJ	65	65
26	RM	68	60
27	SK	75	75
28	VA	68	70
29	WN	70	70
30	ZA	63	53
31	ZM	75	83
32	ZR	68	73
33	VA	75	83
Mean		67,69	68,21
Nilai Terendah		50	45
Nilai Tertinggi		83	85

No	Nama Siswa	Nilai Posttest	
		Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
1	AE	80	93
2	AI	78	88
3	AL	75	75
4	AN	68	88
5	CA	80	90
6	CH	65	68
7	DK	73	85
8	FE	73	80
9	BH	65	73
10	DK	73	90
11	DK	75	75
12	SHR	75	90
13	WT	85	85
14	LP	70	88
15	MN	63	80
16	WT	85	95
17	KJ	70	80
18	KP	88	98
19	LJ	75	90
20	LN	80	80
21	MP	75	98
22	MO	63	85
23	MY	75	78
24	NT	80	80
25	NK	73	85
26	WE	70	77
27	SR	80	100
28	CD	78	80
29	XD	73	78
30	AB	65	70
31	ZS	80	98
32	ZW	70	85
33	ZQ	90	90
Mean		74,79	84,76
Nilai Terendah		63	75
Nilai Tertinggi		90	100

Uji Normalitas Data

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PretestEksperimen	33	100.0%	0	.0%	33	100.0%
PretestKontrol	33	100.0%	0	.0%	33	100.0%
PosttestEksperimen	33	100.0%	0	.0%	33	100.0%
PosttestKontrol	33	100.0%	0	.0%	33	100.0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PretestEksperimen	.118	33	.200*	.966	33	.376
PretestKontrol	.103	33	.200*	.972	33	.527
PosttestEksperimen	.138	33	.112	.971	33	.507
PosttestKontrol	.124	33	.200*	.966	33	.373

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

escriptives

			Statistic	Std. Error
PretestEksperimen	Mean		68.21	1.713
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	64.72	
		Upper Bound	71.70	
	5% Trimmed Mean		68.50	
	Median		70.00	
	Variance		96.797	
	Std. Deviation		9.839	
	Minimum		45	
	Maximum		85	
	Range		40	
	Interquartile Range		12	
	Skewness		-.472	.409
	Kurtosis		-.038	.798
PretestKontrol	Mean		67.48	1.317
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	64.80	
		Upper Bound	70.17	
	5% Trimmed Mean		67.59	
	Median		68.00	
	Variance		57.258	
	Std. Deviation		7.567	
	Minimum		50	
	Maximum		83	
	Range		33	
	Interquartile Range		12	
	Skewness		-.224	.409
	Kurtosis		-.227	.798

PosttestEksperimen	Mean		84.70	1.448
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	81.75	
		Upper Bound	87.65	
	5% Trimmed Mean		84.77	
	Median		85.00	
	Variance		69.218	
	Std. Deviation		8.320	
	Minimum		68	
	Maximum		100	
	Range		32	
	Interquartile Range		11	
	Skewness		.014	
	Kurtosis		-.625	
PosttestKontrol	Mean		74.79	1.199
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	72.35	
		Upper Bound	77.23	
	5% Trimmed Mean		74.64	
	Median		75.00	
	Variance		47.422	
	Std. Deviation		6.886	
	Minimum		63	
	Maximum		90	
	Range		27	
	Interquartile Range		10	
	Skewness		.204	
	Kurtosis		-.271	

Uji Homogenitas Data

Descriptives

Kemampuan Menulis

Siswa

				Std.	95% Confidence			
					Interval for Mean			
	N	Mea	Std. De		Lower	Upper	Mini	Maxi
			viat		Bou	Bou	n	n
			ion		nd	nd		
Pretest								
Eksperim	33	68.2	9.839	1.71	64.72	71.70	45	85
en				3				
Pretest								
Kontrol	33	67.4	7.567	1.31	64.80	70.17	50	83
7								
Posttest								
Eksperim	33	84.7	8.320	1.44	81.75	87.65	68	100
en				8				
Posttest								
Kontrol	33	74.7	6.886	1.19	72.35	77.23	63	90
9								
Total	132	73.8	10.686	.930	71.96	75.64	45	100

Test of Homogeneity of Variances

Kemampuan Menulis Siswa

Levene			
Statistic	df1	df2	Sig.
1.510	3	128	.215

Uji Anova Data

Descriptives

Kemampuan Menulis

Siswa

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
Pretest Eksperimen	33	68.2	9.839	1.713	64.72	71.70	45	85
Pretest Kontrol	33	67.4	7.567	1.317	64.80	70.17	50	83
Posttest Eksperimen	33	84.7	8.320	1.448	81.75	87.65	68	100
Posttest Kontrol	33	74.7	6.886	1.199	72.35	77.23	63	90
Total	132	73.8	10.686	.930	71.96	75.64	45	100

ANOVA

Kemampuan Menulis Siswa

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	6297.235	3	2099.078	31.018	.001
Within Groups	8662.242	128	67.674		
Total	14959.477	131			

Dokumentasi Kegiatan Kelompok Kontrol



Gambar 1. Pelaksanaan Pretest



Gambar 4. Guru membimbing siswa



Gambar 2. Siswa memperhatikan penjelasan



Gambar 5. Siswa melakukan diskusi kelompok



Gambar 3. Siswa mencatat materi dari guru



Gambar 6. Pelaksanaan Posttest

Dokumentasi Kegiatan Kelompok Eksperimen



Gambar 1. Pelaksanaan pretest



Gambar 4. Pelaksanaan pembelajaran *make a match* Siswa



Gambar 2. Guru menjelaskan materi



Gambar 5. Presentasi hasil diskusi pada permainan



Gambar 3. Guru menjelaskan aturan permainan



Gambar 6. Posttest Kelompok Ekperimen