ABSTRAK

Muhson, 2014. **Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Tsanawiyah**. Disertasi, Program Studi Pengembangan Kurikulum, Sekolah Pascasarjana: Universitas Pendidikan Indonesia. Promotor: Prof. Dr. H. Ishak Abdulhak, M.Pd. Ko-Promotor: Prof. Dr. Hj. Mulyani Sumantri, M.Sc., Anggota: Prof. Dr. H. A. Chaedar Alwasilah, M.A.

Penelitian ini berangkat dari pemikiran perlunya peningkatan pembelajaran bahasa Inggris yang berkualitas untuk menghasilkan siswa yang terampil berbahasa dan meningkatkan mutu pembelajaran serta pengembangan keterampilan komunikasi lisan bahasa Inggris di Madrasah Tsanawiyah. Hal tersebut didasarkan atas analisis terhadap pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris yang masih berorientasi pada pembelajaran konvensional, sehingga muncul berbagai kritikan bahwa pelajaran Bahasa Inggris tidak menggambarkan keterampilan berbahasa. Berdasarkan pemikiran tersebut, permasalahan utama dari penelitian ini adalah bagaimanakah model pembelajaran bahasa Inggris yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi lisan siswa di MTs. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan model pembelajaran bahasa Inggris yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi lisan siswa MTs. Studi ini menggunakan metode *Research and Development* dengan teknik pengumpulan data: observasi, wawancara, penyebaran angket dan dokumentasi yang dilaksanakan di MTs Kabupaten Kediri. Dengan menganalisis hasil studi pendahuluan dan proses pengembangan, penelitian ini menghasilkan model pembelajaran permainan bahasa dengan langkah-langkah: a) *Planning*, meliputi penyusunan desain pembelajaran yang memuat rumusan tujuan, penetapan tema/materi dan prosedur serta evaluasi pembelajaran; b) *Implementation* yang berisi sintaks pembelajaran: (1) *Explaining or Demonstrating Rules*, (2) *Stimulating and Encouraging Student's Participation*, (3) *Conducting Games*, (4) *Communicating Summary*, (5) *Reflecting* dan c) *Evaluation* yang terdiri dari evaluasi proses dan hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran permainan bahasa mampu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa di berbagai sekolah dengan berbagai kualifikasi. Siswa belajar melalui kegiatan praktik berbahasa dapat meningkatkan peran serta dalam pembelajaran dan peningkatan terhadap keterampilan komunikasi lisan bahasa Inggris secara sederhana. Dengan demikian disarankan kepada sekolah untuk melaksanakan model pembelajaran ini guna menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang lebih efektif dan melengkapi fasilitas sebagai pendukung dalam pelaksanan model ini.

Kata Kunci: *permainan bahasa, model pembelajaran, Bahasa Inggris, komunikasi lisan*

ABSTRACT

Muhson, 2014. **The Development Model of English Instruction Using Language Games to Increase Students' Communication Ability in Islamic Junior High Schools. (Research and Development in Islamic Junior High Schools in Kediri).** Dissertation, Curriculum Development Study Program, School of Post Graduate Studies: Indonesia University of Education. Promotor: Prof. Dr. H. Ishak Abdulhak, M.Pd. Co-Promotors: Prof. Dr. Hj. Mulyani Soemantri, M.Sc., and Prof. Dr. H. A. Chaedar Alwasilah, M.A.

The background of this research was the thought that it is necessary to improve the quality of English learning and develop oral communication ability in English at Islamic Junior High School (*MTs).* The implementation for English learning is still using conventional approach, so that a lot of critics assume that English is not able to transform the language skills to the students yet. Based on the thought above, the major problem of this research is "How English instructional model can improve students speaking skill at *MTs.* The purpose of this research is to develop an English instructional model that can improve the students' oral communication ability at *MTs.* The method of this research is research and development, the collecting data technique involves observation, interview, questionnaires, and documentation study. The research was carried out at Islamic Junior High Schools in Kediri Regency. Based on introduction and literature study, the research developed instructional model of language games on English subject. By analyzing preliminary research and development process, the research finds instructional model by the steps: a) *Planning,* including; formulating instructional design, deciding goals, procedures and evaluation, b) *Implementation*, consisting of instructional phases: (1) *Explaining or Demonstrating Rules,* (2) *Stimulating and Encouraging Student's Participation,* (3) *Conducting Games,* (4) *Communicating Summary,* and (5) *Reflecting,* c) *Evaluation,* including product and process assessment. The result of the research indicates that the instructional model is effective to enhance language practicing activity and improve the English oral communication. Furthermore, this model is prominent to improve speaking skill for describing or telling things, because this instructional model involves practicing guide. Therefore, it is suggested the school implement this instructional model to create an English learning effective, and complete the facilities to support this model.

***Keyword**: language game, instruction model, English, communication*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah sebagai rasa syukur ke hadirat *Ilahi Robbi* Tuhan semesta alam, penguasa jagat raya Allah swt. atas berkat rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan hasil penelitian disertasi sekolah pascasarjana (S3) yang berjudul "*Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Tsanawiyah*". Shalawat dan salam semoga tetap dicurahkan kepada Nabi Besar Muhammad saw. yang mampu mengubah peradaban jahiliyah menuju peradaban yang mulia yang diridhoi Allah swt.

Penulisan disertasi adalah karya tulis ilmiah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada program studi Pengembangan Kurikulum (S3) Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Bandung. Penulisan disertasi ini terdiri atas lima bab yang menggambarkan dan mengungkapkan pembelajaran bahasa Inggris dengan model pembelajaran permainan bahasa untuk meningkatkan keterampilan komunikasi bahasa Inggris siswa MTs di Kabupaten Kediri.

Dalam penelitian ini data diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, studi dokumentasi dan pengisian angket yang dilakukan terhadap responden yang terdiri dari kepala sekolah, guru dan siswa, selanjutnya data dideskripsikan, dianalisis dan dibahas.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa disertasi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan walaupun sudah berusaha maksimal untuk menghasilkan karya yang terbaik. Walaupun demikian, mudah-mudahan sajian data dan informasi yang berkenaan dengan permasalahan disertasi ini dapat menambah khazanah pengetahuan dan bermanfaat bagi mereka yang memerlukannya. Oleh karena itu, kritik dan saran akan penulis terima dengan senang hati. Mudah-mudahan karya ini dapat memberikan manfaat, khususnya dalam Pengembangan Kurikulum sebagai upaya turut serta dalam mencerdaskan kehidupan bangsa melalui perbaikan proses pembelajaran untuk peningkatan kualitas pendidikan.

Kepada semua pihak yang telah turut serta memberikan bantuan dalam penyelesaian disertasi ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih dan semoga Allah swt. memberikan balasan dan imbalan yang lebih atas segala kebaikan yang dilakukannya.

Bandung, Januari 2014
Penulis,

Muhson

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, puji syukur ke hadirat Allah swt. atas ridho dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan disertasi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah ke hadapan junjungan, kekasih Allah swt., nabi akhir zaman Muhammad saw.

Dalam proses penyelesaian disertasi ini penulis banyak memperoleh bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada yang terhormat:

(1) Rektor Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), beserta para Pembantu Rektor yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk belajar pada Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, beserta para Asisten Direktur yang telah memberi arahan dan bimbingan, serta motivasi dalam menyelesaikan studi.

(2) Prof. Dr. H. Ishak Abdulhak, M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pengembangan Kurikulum, Pembimbing Akademik dan Promotor yang dengan bijaksana memberikan bimbingan, dorongan dengan penuh kesabaran, keramahan dan ketekunannya dalam menyediakan bimbingan yang komunikatif kepada penulis untuk menyelesaikan studi.

(3) Prof. Dr. Hj. Mulyani Soemantri, M. Sc., sebagai ko-promotor yang dengan segala kesabaran, kearifan, kemudahan dalam meluangkan waktu bimbingan dan keluasan pandangan, pengalaman serta pengetahuan menjadi sebuah inspirasi bagi penulis.

(4) Prof. Dr. H. A. Chaedar Alwasilah, M.A. atas dorongan, petunjuk, pandangan, kesabaran, kearifan dalam bimbingan dan kemudahan yang sangat bermakna bagi penulis dalam upaya penyelesaian studi ini.

(5) Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pengembangan Kurikulum Sekolah Pascasarjana UPI; Prof. Dr. Muhamad Ali, MA, Prof. Dr. Wina Sanjaya, Prof. Dr. Said Hamid Hasan, MA, Dr. Rusman, M. Pd., Prof. Dr. As'Ari Djohar, M. Pd., Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata, terimakasih atas ilmu yang diberikan dan

perhatian selama ini, semoga Allah swt. selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada Bapak dan Ibu, serta senantiasa diberikan kemurahan rizki, umur yang panjang dan barokah, amien.

(6) Kepada Pejabat Kementerian Agama Kabupaten Kediri dan Kepala Madrasah Tsanawiyah serta seluruh staf administrasinya yang telah memberikan banyak bantuan berupa kemudahan pelayanaan dan bimbingan yang baik bagi penulis selama melaksanakan penelitian di madrasah tersebut.

(7) Kepada kedua orang tua yang telah memberikan banyak kontribusi baik lahir maupun batin, serta doa yang selalu tulus dalam mengantarkan penulis menyelesaikan pendidikan program Doktor di Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia ini. Penulis haturkan terimakasih yang sedalam-dalamnya.

(8) Kepada para sahabat penulis di Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, khususnya pada Program Studi Pengembangan Kurikulum yang telah menjalin kerjasama yang baik, dalam menempuh studi dengan penuh suka dan duka. Terima kasih spesial terutama kepada rekan Dr. Muhammad Thohri, M.Pd. yang menyempatkan diri menjadi *proof reader* bagi disertasi ini. Juga kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatunya, atas segala bantuan dalam penyelesaian disertasi ini, penulis menyampaikan banyak terima kasih.

Bandung, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii
MOTTO iii
LEMBAR PERNYATAAN iv
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
KATA PENGANTAR vii
UCAPAN TERIMA KASIH viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR GRAFIK xiv

BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 11
C. Rumusan Masalah 12
D. Tujuan Penelitian 14
E. Manfaat Penelitian 15
E. Struktur Organisasi Penulisan 16

BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Regulasi Pembelajaran Bahasa Inggris di MTs/SMP 18
B. Kompetensi Berbahasa 23
C. Hakikat Permainan Bahasa (*Language Games*) 44
D. Kajian Riset Terdahulu 50
E. Kerangka Pikir Penelitian 56

BAB III METODE PENELITIAN
A. Metode Penelitian 58
B. Prosedur Penelitian 61
C. Lokasi dan Subyek Penelitian 65
D. Teknik Pengumpulan Data 68
E. Instrumen Pengumpulan Data 72
F. Teknik Analisis Data 73
F. Definisi Operasional 78
G. Hipotesis Penelitian 79

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Kondisi Objektif Pembelajaran Bahasa Inggris 80
1. Kondisi Guru, Siswa, dan Sarana Prasarana 82
2. Perencanaan Pembelajaran Bahasa Inggris di MTs 84

3. Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris di MTs 86
4. Evaluasi Pembelajaran 90

B. Model Pembelajaran Permainan Bahasa 91
1. Pembelajaran Bahasa Berbicara-Menyimak (Komunikatif) 92
2. Teori Belajar Yang Melandasi Pengembangan Model 93
3. Karakteristik Interaksi Kelas dengan Model Pembelajaran Komunikatif 95
4. Desain Model Pembelajaran Permainan Bahasa 98
5. Pelaksanaan Uji Coba Model Pembelajaran Permainan Bahasa 106
6. Uji Coba Model Pembelajaran Permainan Bahasa 107

C. Efektivitas Model Model Pembelajaran Permainan Bahasa 129
1. Hasil Uji Wilcoxon Kelompok Rendah 129
2. Hasil Uji Wilcoxon Kelompok Sedang 133
3. Hasil Uji Wilcoxon Kelompok Tinggi 136

D. Pembahasan dan Diskusi 142
1. Kondisi Pembelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Tsanawiyah 143
2. Model Pembelajaran Permainan Bahasa Inggris 150
3. Tingkat Efektivitas Model Pembelajaran Permainan Bahasa Inggris 161

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI
A. Simpulan 175
B. Implikasi 176
C. Rekomendasi 176

DAFTAR PUSTAKA 180
DAFTAR LAMPIRAN 188
RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

Tabel 2.1. Assesmen Perfomansi Berbicara ala Blaz 41
Tabel 3.1. Desain Pretes-Postes Kontrol Grup 63
Tabel 3.2. Daftar Madrasah Tsanawiyah untuk Uji Coba dan Validasi Model 65
Tabel 3.3. Daftar Madrasah Tsanawiyah untuk Ujicoba Model 66
Tabel 3.4. Daftar Madrasah Tsanawiyah untuk Validasi Model 68
Tabel 3.5. Kisi-kisi Penilaian *Listening-Speaking* 74
Tabel 4.1. Madrasah Sasaran Penelitian 81
Tabel 4.2. Identitas Responden Guru 82
Tabel 4.3. Desain Rencana Pembelajaran 103
Tabel 4.4. Desain Implementasi Pembelajaran 104
Tabel 4.5. Desain Evaluasi Pembelajaran 106
Tabel 4.6. Hasil Penilaian Menyimak dan Berbicara pada Pre-Postest MTs Sunan Ampel Semanding Tertek Pare Kab. Kediri Madrasah Uji Model *(Rendah)* 114
Tabel 4.7. Hasil Penilaian Menyimak dan berbicara pada Pre-Postest MTs Sunan Ampel Siman Kepung Kab. Kediri Madrasah Uji Model (*Sedang)* 119
Tabel 4.8. Hasil Menyimak dan berbicara pada Pre-Postest MTs N Model Kelas VII-F Pare Kab. Kediri Madrasah Uji Model (*Tinggi)* 126
Tabel 4.9. Data Pretes dan Postes Kelompok Rendah 129
Tabel 4.10 NPar Tests_Descriptive Statistics Kelompok Rendah 131
Tabel 4.11. Wilcoxon Signed Ranks Test_Rendah 132
Tabel 4.12. Test Statistics(b)_Pretes-Postes_Kelompok Rendah 132
Tabel 4.13 Data Pretes dan Postes Kelompok Sedang 133
Tabel 4.14. NPar Tests_Descriptive Statistics Kelompok Sedang 135
Tabel 4.15. Wilcoxon Signed Ranks Test_Sedang 135
Tabel 4.16. Test Statistics(b)_Pretes-Postes_Kelompok Sedang 136
Tabel 4.17. Data Pretes dan Postes Kelompok Tinggi 137
Tabel 4.18. NPar Tests_Descriptive Statistics Kelompok Tinggi 138
Tabel 4.19. Wilcoxon Signed Ranks Test_Tinggi 139
Tabel 4.20. Test Statistics(b)_Pretes-Postes_Kelompok Tinggi 140
Tabel.4.21. Descriptive Statistics_ Friedman Test 141
Tabel 4.22. Friedman Test_Rank 141
Tabel.4.23. Friedman Test_Test Statistics 142
Tabel 4.24. Rangkuman Keputusan Pengujian Wilcoxon 163

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

Gambar 2.1. Tahapan Pengembangan..... 49
Gambar 2.2. Kerangka Pikir Penelitian..... 57
Gambar 3.1. Alur Kegiatan Penelitian dan Pengembangan..... 64
Gambar 4.1. Bagan Keputusan Pengembangan..... 81
Gambar 4.2. Draf Awal Model Pembelajaran Permainan Bahasa..... 101
Gambar 4.3. Sintak Model (Draf Awal)..... 102
Gambar 4.4. Model Hipotetik Pembelajaran Permainan Bahasa..... 128
Gambar 5.1. Model Akhir Pembelajaran Permainan Bahasa..... 179

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA PERPUSTAKAAN

DAFTAR GRAFIK

Grafik **Halaman**

Grafik 4.1 Data Pretes dan Postes Kelompok Rendah 130
Grafik 4.2 Data Pretes dan Postes Kelompok Sedang 134
Grafik 4.3 Data Pretes dan Postes Kelompok Tinggi 138
Grafik 4.4. Perbandingan Rerata Postes Kelompok Rendah, Sedang dan Tinggi 141

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
PERPUSTAKAAN