

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, peneliti merumuskan kesimpulan penelitian ini sebagai berikut :

1. Hasil analisis studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui penyebaran angket kepada 50 orang siswa di SMK Negeri Kota Gorontalo didukung dengan hasil wawancara, observasi dan studi dokumentasi mengenai bagaimana persepsi mereka tentang pembelajaran bahasa Inggris yang diterapkan guru bahasa Inggris di SMK Negeri Kota Gorontalo diperoleh informasi bahwa pembelajaran bahasa Inggris cenderung belum optimal mendukung peningkatan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris. Pada umumnya pola pembelajaran yang dilaksanakan bersifat subjek-objek, dimana guru menempatkan diri sebagai subjek belajar yang memiliki peran yang sangat dominan baik sebagai sumber belajar maupun pengelola pembelajaran. Sedangkan posisi siswa adalah objek yang berperan sebagai penerima informasi dan penjelasan guru, menerima materi serta melaksanakan apa yang ditugaskan guru. Guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan atau mensimulasikan teori yang diperoleh dari pembelajaran yang dilakukan guru. Disisi lain siswa sangat mendambakan adanya pola pembelajaran yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih speakingnya. Pola pembelajaran yang dimaksudkan siswa adalah pola pembelajaran simulasi. Dengan pola pembelajaran simulasi akan memberikan banyak manfaat bagi siswa

antara lain melatih keberanian berbicara, suasana belajar lebih menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi. Dalam penerapan metode simulasi ini siswa menginginkan tema yang dipilih adalah tema yang disesuaikan dengan kebutuhan, minat, karakteristik siswa dan perlu didukung dengan penggunaan media yang tepat

2. Hasil analisis studi pendahuluan yang dilakukan peneliti kepada guru bahasa Inggris di SMK Negeri Kota Gorontalo mengenai bagaimana persepsi mereka tentang pembelajaran bahasa Inggris yang diterapkannya diperoleh informasi bahwa pemahaman guru mengenai KTSP belum memadai yang berimbas pada implementasi dalam pembelajaran yang masih konvensional, sekalipun mereka sudah menerapkan metode simulasi namun belum optimal dan tema yang dipilih belum relevan dengan program keahlian. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran masih terpola pada silabus dan rencana program pembelajaran (RPP) yang disusun bersama melalui MGMP, sehingga kegiatan pembelajaran belum berorientasi kepada karakteristik program keahlian masing-masing sekolah

3. Berdasarkan informasi dari studi pendahuluan yang dilakukan baik itu melalui observasi, wawancara, penyebaran angket dan studi dokumentasi diperoleh berbagai fakta berupa kondisi objektif dan permasalahan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris di SMK Kota Gorontalo, dimana kegiatan pembelajaran belum mendukung secara optimal meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris siswa untuk itu dirasa perlu merancang suatu model pembelajaran yang ditawarkan sebagai

solusi untuk meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris siswa SMK di Kota Gorontalo. Model pembelajaran ini adalah model pembelajaran simulasi tematik.

4. Desain model pembelajaran simulasi tematik mata pelajaran bahasa Inggris di SMK Negeri Kota Gorontalo, prosesnya berawal dari penyusunan model konseptual oleh peneliti dengan mengacu kepada hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dan dikomparasi dengan berbagai teori/konsep yang dipahami peneliti, kemudian model konseptual ini divalidasi dengan melakukan diskusi/konsultasi dengan para pakar, praktisi dan teman sejawat. Hasil validasi ini menghasilkan model akhir konseptual yang digunakan sebagai desain model dalam pelaksanaan uji coba terbatas dan uji coba lebih luas. Hasil uji coba terbatas dan uji coba lebih luas menghasilkan model akhir sebagai model final dari model pembelajaran simulasi tematik mata pelajaran bahasa Inggris di SMK Negeri Kota Gorontalo. Desain model ini secara garis besar diuraikan sebagai berikut :

a) Tahap perencanaan

Ditahap perencanaan ini guru menyiapkan:

- 1) Administrasi pembelajaran meliputi a) silabus, b) rencana Program Pembelajaran(RPP), c) modul /bahan ajar, d) Lembar soal pre test dan post test, e) lembar jawaban pretest dan post test
- 2) Menyediakan media dan fasilitas yang diperlukan berupa ; a) papan simulasi, b) dadu, c) kartu pertanyaan, d) kartu kendali simulasi, e) identitas kelompok, f) kertas koleksi kosa kata baru, dan g) chart

3) Menyusun aturan permainan. Yakni : a) siswa mengambil posisi berdasarkan kelompoknya, b) organizer mengambil tempat di depan (di hadapan papan simulasi), dan c) setelah kegiatan simulasi dibuka oleh guru, organizer sudah dapat memulai kegiatan simulasi yang dibagi atas dua putaran :

PUTARAN PERTAMA

- (1) Permainan putaran pertama berlaku untuk papan simulasi/sampul pertanyaan 1 s.d 6.
 - (2) Organizer mengundang salah seorang kelompok satu untuk mengambil dadu yang ada di kolom start dan memainkannya dengan cara melempar sedikit ke atas dan kemudian meletakkan dadunya di papan simulasi sesuai dengan angka yang diperoleh.
 - (3) Organizer menyerahkan sampul yang berisi pertanyaan atau instruksi sesuai nomor dadu yang diperoleh.
 - (4) Siswa membuka sampul dan membacakan soal/instruksi kemudian mendiskusikan dengan sesama anggota kelompoknya.
 - (5) Salah seorang anggota kelompok membacakan jawaban instruksi/pertanyaan, anggota lainnya dapat pula membantu.
 - (6) Apabila jawaban dari kelompok satu ini salah, atau kurang lengkap maka guru memberikan kesempatan kepada kelompok lainnya untuk memberi jawaban lain atau melengkapi.
 - (7) Memberikan punishment jika jawaban kelompok satu salah atau kurang lengkap.
- Jenis punishment sesuai kesepakatan peserta simulasi (sifatnya mendidik)

(8) Organizer memanggil salah seorang kelompok dua untuk memainkan dadunya dan melakukan kegiatan sebagaimana kelompok satu demikian selanjutnya untuk kelompok tiga dan berikutnya sampai kolom satu sampai enam dapat dimainkan.

Catatan: Bagi kelompok dua dan seterusnya disaat memainkan dadunya memperoleh angka yang sudah dimainkan maka kelompok tersebut diberi kesempatan untuk memainkan dadunya kembali sampai memperoleh angka yang belum dimainkan.

PUTARAN KEDUA

Putaran kedua ini berlaku untuk angka 7 (tujuh) sampai 12 (dua belas) dalam papan simulasi

- (1) Organizer kembali mengundang salah seorang anggota kelompok satu untuk memainkan kembali dadunya dengan menghitung mulai dari angka 7 (tujuh).
- (2) Permainan dilakukan sebagaimana pada putaran pertama hingga angka 7 (tujuh) sampai 12 (duabelas) dalam papan simulasi dapat dimainkan.

b) Tahap pelaksanaan

Model pembelajaran simulasi tematik ditetapkan langkah-langkah pelaksanaannya meliputi *Pre-activity, Whilst- activity dan Post-activity*.

(1) *Pre-Activity*

Kegiatan yang dilakukan dalam langkah ini adalah :

- (a) Bina keakraban, seperti memberi salam saat masuk kelas, menanyakan kabar mereka, mengecek kehadiran serta berdoa bersama.
- (b) Melakukan pre-test yang berhubungan dengan tema. Waktu yang dibutuhkan untuk pretest ini 7 – 10 menit

(c) Siswa diarahkan ke tema yang akan dibahas dengan cara misalnya dengan menanyakan beberapa pertanyaan atau memperlihatkan gambar/foto yang membawa pesan relevan dengan tema yang akan dibahas

(d) Memberikan penjelasan umum kepada siswa tentang hal-hal yang akan dilakukan yang secara garis besar adalah sebagai berikut : (-) kegiatan simulasi dilakukan seperti bermain papan ular tangga, (-) menentukan organizer atau pengatur dengan cara meminta kepada siswa atau mengajukan nama untuk disetujui oleh siswa. (-) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok di mana setiap kelompok beranggotakan lima orang. (-) setelah kelompok dan organizer terbentuk organizer, disuruh maju ke depan untuk menerima penjelasan lebih rinci dan kepadanya diserahkan satu papan simulasi disertai perlengkapannya.

(e) Setelah semuanya siap maka simulasi dimulai.

(2) *Whilst Activity*

Selama kegiatan simulasi berlangsung guru melaksanakan tugas ::

(a) Memonitor jalannya simulasi, dengan cara guru harus bergerak dari satu kelompok ke kelompok lain guna melihat apakah simulasi berjalan sesuai dengan yang diinginkan atau tidak

(b) Mengatur waktu dan mengelola kelas dengan baik

(c) Memberikan motivasi dan menunjukkan sikap yang ramah tulus dan menghindari kesan tegang dan menakutkan.

(d) Mengingatkan mereka disaat tidak menggunakan Bahasa Inggris,

(e) Mencatat ungkapan-ungkapan bahasa Inggris yang salah yang perlu didiskusikan sambil memberikan penilaian proses.

(f) Guru memberikan respon apabila ada siswa yang terkena hukuman yang mungkin karena malu atau hal lainnya menjadi tidak sportif, maka guru perlu mendorong supaya mereka memiliki rasa percaya diri.

(g) Bagi siswa yang tidak paham dengan pertanyaan atau instruksi, guru menjelaskan dalam bahasa Indonesia dan menyuruh anak untuk membuka kamus.

(h) Begitu seterusnya sampai waktu yang tersedia selesai.

(3) *Post activity*

Kegiatan akhir dari simulasi ini adalah:

(a) Guru dan siswa mendiskusikan kesalahan-kesalahan ungkapan bahasa Inggris yang ditemukan selama simulasi berlangsung sehingga diperoleh kesimpulan.

(b) Guru memberikan penjelasan mengenai pola kalimat yang tepat.

(c) Melakukan post test di mana materi tesnya (test pemahaman) sama dengan pre test. Waktu yang disediakan selama 10 menit.

(d) Guru menutup simulasi dengan membacakan hamdallah dan mengucapkan salam

Catatan: Untuk evaluasi speaking dan writing dilaksanakan setelah kegiatan simulasi selesai pada tatap muka berikutnya.

c) Evaluasi

Guru yang mengajar mengevaluasi apakah kegiatan simulasi pelaksanaannya sesuai dengan rencana yang sudah ditetapkan, bagaimana keberhasilannya apakah

ada masalah-masalah dan kekurangan yang ditemui dalam pelaksanaannya. Evaluasi ini dilakukan dimaksudkan untuk perbaikan pelaksanaan selanjutnya.

5. Dengan diterapkannya model pembelajaran simulasi tematik dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh analisis data perolehan nilai dimana terdapat peningkatan nilai dari nilai pre-test dan post-test. Perbedaan nilai telah diuji melalui analisis SPSS yang menunjukkan signifikansi pada semua tahapan uji coba.

6. Desain model pembelajaran simulasi tematik mata pelajaran bahasa Inggris di SMK Negeri Kota Gorontalo memiliki keunggulan, meliputi ; a) dapat menyenangkan siswa karena kegiatan yang dipilih dalam pembelajaran ini bertolak dari minat dan kebutuhan siswa, b) kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar bertahan lebih lama, c) menimbulkan interaksi antar siswa yang memberi kemungkinan timbulnya keutuhan dan kegotong royongan secara kekeluargaan yang sehat, tanggap terhadap gagasan orang lain serta mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerjasama, toleransi. d) mengurangi hal-hal yang verbalistik dan abstrak, karena kegiatan belajarnya yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang ditemui siswa dalam lingkungannya, e) membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa.

7. Desain model pembelajaran simulasi tematik mata pelajaran bahasa Inggris di SMK Negeri Kota Gorontalo disamping memiliki keunggulan juga memiliki kelemahan, meliputi a) membutuhkan daya kreatifitas guru yang tinggi, karena penyesuaian tema dan penggunaan metode simulasi ini berdasarkan karakteristik program keahlian pada SMK itu sendiri. b) membutuhkan biaya yang tinggi, seperti

pengadaan alat-alat dan sumber pembelajaran, c) menuntut siswa sebagai peserta simulasi untuk memiliki kemampuan dasar (penguasaan kosa kata dan struktur) bahasa Inggris yang memadai, d) membutuhkan waktu yang relatif lama.

B. Rekomendasi

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi berbagai pihak yang berperan dalam pengembangan konsep, pengelolaan, dan pelaksanaan pendidikan khususnya pendidikan untuk mata pelajaran bahasa Inggris di SMK.

1. Kepada guru,

a. Guru dalam proses pembelajaran yang menerapkan model simulasi tematik ini guru perlu senantiasa memegang prinsip bahwa model pembelajaran simulasi tematik dimaksudkan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membina kreatifitas siswa dan guru serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

b. Guru dalam menerapkan model ini guru perlu mempertimbangkan segala potensi dan pengalaman yang dimiliki siswa serta kemampuan sumber daya yang dimiliki sekolah.

c. Guru melakukan tukar pikiran antar sesama guru SMK yang tergabung dalam kegiatan MGMP,

2. Kepada Kepala sekolah,

a. Memberikan motivasi, dukungan dan memfasilitasi kepada guru yang melakukan inovasi-inovasi dalam rangka peningkatan prestasi belajar siswa seperti penerapan model pembelajaran simulasi tematik.

b. Memberi kesempatan guru untuk mengikuti berbagai pelatihan dalam rangka pengembangan karir dan peningkatan mutu pembelajaran.

c. Mengintensifkan program pengawasan dan supervisi kegiatan guru baik dalam mengajar maupun kegiatan guru lainnya seperti Kelompok Kerja Guru (KKG) di sekolah binaannya

3. Kepada pemerintah

a. Memprogramkan kegiatan peningkatan kesejahteraan dan mutu guru.

b. Pemanggilan pelatihan bagi guru hendaknya memperhatikan azas pemerataan dan keadilan.

c. Mengoptimalkan tugas pengawasan yang dilakukan oleh para pengawas pendidikan serta mengimplementasikan hasil dan tindak lanjut kepengawasan tersebut

d. Mengakomodir kebutuhan guru dalam rangka peningkatan profesinya.

4. Kepada peneliti selanjutnya,

Penelitian ini dibatasi pada kemampuan berbahasa aspek writing dan speaking, untuk itu diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk mengkaji pada aspek reading dan listening.

Semoga Allah SWT Tuhan Yang Maha Kuasa senantiasa memberkati segala usaha dan perjuangan kita semua. Amin.-=

