

ABSTRACT

Setyorini, Melania. 2009. *Peer Learning to Improve the English Reading Comprehension of High School Students*. Yogyakarta: Sanata Dharma University.

Peer Learning is a method which brings cognitive and affective benefits for students' development. In accordance with this, SMU Pangudi Luhur Van Lith which applies Peer Learning, sets reading skills to have a great portion in its English instruction. Seeing this fact, the researcher conducted a study which tried to answer the research problems which were formulated as follows: (1) What is the ideal design of Peer Learning method to improve students' English reading comprehension? and (2) How does the designed Peer Learning influence students' English reading comprehension?

Adapting the R&D method to answer the research problems, the researcher conducted the steps as follows: research and information collecting, developing preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, and final product revision.

Peer Learning designed in the study consists of three major parts: approach, design and procedures. In the level of approach, language is the vehicle to convey meaning which is learned through interaction and cooperation. The objectives are: students are able to respond the meaning and rhetoric steps of written text accurately, fluently and acceptably; students are able to form positive interdependence, individual accountability and social skills. Teachers are organizers and controllers. Meanwhile, learners should be able to form individual accountability, task specialization, and team cooperation. The procedures are divided into three major parts: pre-activity, whilst-activity and evaluation. The pre-activity consists of informing the objectives, planning a competition, grouping and activating students' prior knowledge. The whilst-activity consists of Jigsaw, vocabulary game, true/false game, arranging and drawing pictures, and affinity group. For the evaluation, there are individual tests, peer assigns grade, students do self-evaluation and final evaluation.

From the main field testing, most students agreed that the method was interesting. The competition system and vocabulary games were considered new and interesting. Most of the learning activities were able to help students comprehend the text.

The researcher drew some conclusions based on the findings: (1) Working cooperatively in team is helpful, fun and relaxing; (2) The team rewards could encourage students to learn enthusiastically; (3) The competition is able to stimulate them to develop their performance; (4) Teammates are able to help students in getting the meaning of difficult vocabulary, difficult sentences and getting the ideas of certain paragraphs; (5) Teachers and friends have the equal roles for students to help them comprehend the text. Therefore, building the comfort atmosphere, by establishing teachers and students' cooperation, could stimulate students to ask when their friends could not help them.

Key words: Peer Learning, reading comprehension, design, method.

ABSTRAK

Setyorini, Melania. 2009. *Peer Learning to Improve the English Reading Comprehension of High School Students*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Peer Learning merupakan sebuah metode yang memberikan manfaat kognitif dan afektif bagi pengembangan siswa. Terkait dengan hal ini, SMU Pangudi Luhur Van Lith yang menerapkan *Peer Learning*, memberi ketrampilan membaca porsi yang besar dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Melihat kenyataan ini, peneliti melakukan sebuah penelitian untuk menjawab permasalahan penelitian yang dirumuskan sebagai berikut: (1) Apa desain ideal metode *Peer Learning* untuk meningkatkan kemampuan membaca Bahasa Inggris siswa? dan (2) Bagaimana *Peer Learning* yang didesain mempengaruhi kemampuan memahami bacaan dalam Bahasa Inggris siswa?

Dengan mengadaptasi metode *Research and Development (R&D)* untuk menjawab berbagai permasalahan, peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut: pengumpulan informasi dan penelitian, pengembangan bentuk awal hasil, pengujian awal, revisi hasil utama, pengujian utama, dan revisi hasil akhir.

Peer Learning yang didesain dalam penelitian ini terdiri dari tiga bagian utama: pendekatan, desain, dan prosedur. Dalam tahap pendekatan, bahasa merupakan alat untuk menyampaikan suatu makna yang dipelajari melalui interaksi dan kerja sama. Tujuannya adalah bahwa siswa mampu memahami arti dari monolog teks tertulis secara akurat, lancar, dan berterima; siswa mampu membentuk interdependensi positif, akuntabilitas individual, dan kemampuan sosial. Guru adalah pengelola dan pengendali. Sedangkan siswa mampu membentuk akuntabilitas individual, spesialisasi tugas, dan kerjasama dalam tim. Prosedur dibagi menjadi tiga bagian inti: aktifitas awal, aktifitas inti, dan evaluasi. Tahap aktivitas awal terdiri dari penetapan tujuan, rencana kompetisi, pengelompokan, dan pengaktifan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Aktifitas inti terdiri dari *Jigsaw*, permainan kosakata, permainan benar/salah, penyusunan dan pembuatan gambar, dan *Affinity Group*. Untuk tahap evaluasi, terdapat tes individual, evaluasi oleh teman, evaluasi diri siswa, dan evaluasi akhir.

Dari pengujian desain utama, hampir semua siswa setuju bahwa metode ini menarik. Sistem kompetisi dan permainan kosakata termasuk baru dan menarik. Hampir semua aktivitas pembelajaran mampu membantu siswa memahami teks.

Terkait dengan temuan atas penelitian ini, peneliti membuat beberapa kesimpulan: (1) Bekerja secara kooperatif dalam tim itu bermanfaat, menyenangkan, dan santai; (2) Penghargaan untuk tim akan memotivasi siswa untuk bersemangat belajar; (3) Kompetisi mampu memotivasi siswa untuk meningkatkan semangat belajar mereka; (4) Rekan dalam tim mampu membantu siswa dalam mengartikan kosakata yang sulit, kalimat sulit, dan pemahaman ide paragraf tertentu; (5) Guru dan teman memiliki peran yang sama untuk membantu siswa memahami suatu teks. Oleh karena itu, dengan menciptakan atmosfer yang nyaman, melalui pembentukan kerjasama antara guru dan siswa, dapat memacu siswa untuk mau bertanya ketika teman tidak mampu membantu mereka.

Kata kunci: *Peer Learning*, kemampuan memahami bacaan, desain, metode.