

ABSTRACT

Purusadani, Frida. 2010. *Using Fun with English as Audio-Visual Materials to Develop Speaking Skill of Junior High School Students*. Yogyakarta: English Language Education Study Program, Sanata Dharma University.

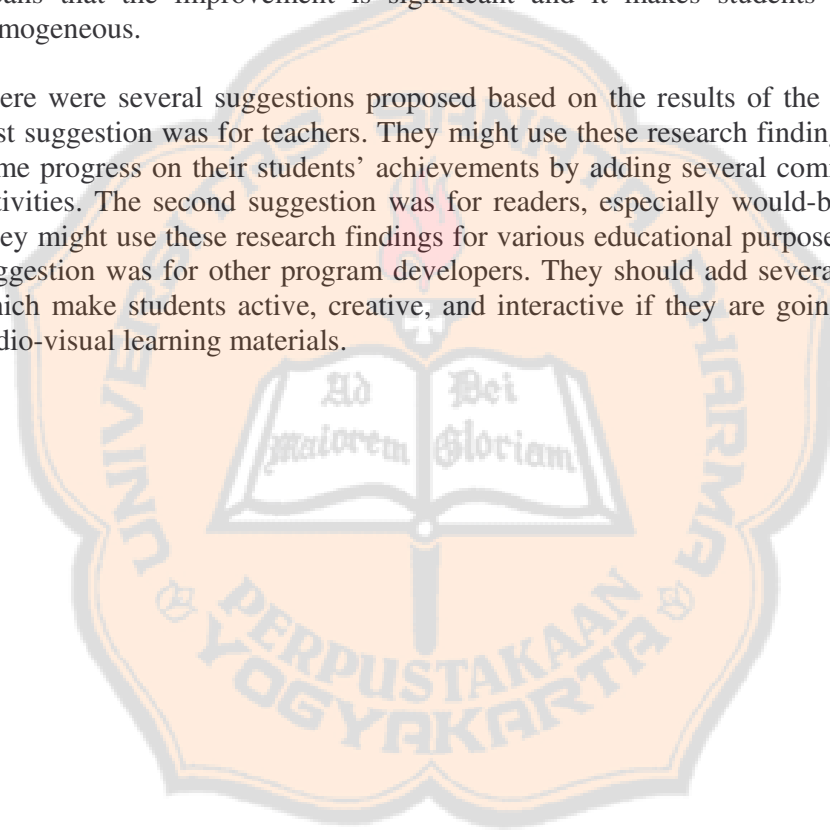
Speaking skill in English is important for everyone who studies English, especially students in junior and senior high schools. However, students' speaking skill is low, for example, students of SMP N 4 Ngaglik. From an observation in the classroom, it was revealed that the causes were the lack of practices and interactive activities, the lack of motivation and interest, the lack of confidence and media, and the use of conventional method. Theoretically, those problems and all related causes can be solved by using audio-visual materials. Audio-visual materials attract students' attention and interest, increase students' motivation, and build interaction. Here, the researcher chose *Fun with English*. It is visual and auditory materials using live pictures. It uses natural language, fulfills the bidirectional learning, meets students' needs based on the curriculum, and facilitates the integrated teaching learning process. Because *Fun with English* covers all students' needs, it is important to implement the use of *Fun with English* to develop students' speaking skill through research.

This research was a Classroom Action Research which aims to solve students' problems related to the low mastery of speaking skill. There are two problems to solve in this research. First, how is *Fun with English* as audio-visual materials implemented to develop English speaking ability of junior high school students? Second, how does *Fun with English* as audio-visual materials improve the English speaking ability of junior high school students? To answer the first research problem, the researcher observed the seventh grade students of SMP 4 Ngaglik behaviors and attitudes during the teaching learning process using classroom observation checklist. Meanwhile, to answer the second research problem the researcher used questionnaire as the instrument. The researcher also employed hypothesis testing (based on score of pre test and post test) to know the improvement of the students' achievement. The procedure of the implementation of *Fun with English* to develop students' English speaking skill was as follows: plan, action and observation, reflection.

The implementation of the use of *Fun with English* to develop speaking skill of junior high school students was done in two cycles. In the first cycle, the researcher implemented the use of *Fun with English* only. There were six activities in this cycle. They were watching a film taken from *Fun with English*, doing a quiz taken from *Fun with English*, discussing the answer, making a short dialogue using the expressions taken from *Fun with English*, practicing the dialogue in pairs, and conducting a formative test. The result of the first cycle was that there was no improvement in students speaking skill. In the second cycle, there were nine activities. They were *Shout me Loudly* (drilling pronunciation taken from *Fun with English*), *Watch Out* (watching a film taken from *Fun with*

English), discussion, *Grammar Mastery* (doing exercises on grammar), *Act As* (practicing conversation), Reading (reading a text based on topic from *Fun with English*), practicing the dialogue in pairs, *Performance* (conducting a formative test). The result of the second cycle was that students made some progress on their speaking skill. From the questionnaire, it was found that the use of *Fun with English* was effective. It was motivating, encouraging, clearer, more interesting, more understandable, more useful, and builds students' confidence and interaction. From the hypothesis testing, it was found that the standard deviation of post-test (0.88) was lower than the standard deviation of pre-test (1.72). It means that the improvement is significant and it makes students' skill more homogeneous.

There were several suggestions proposed based on the results of the study. The first suggestion was for teachers. They might use these research findings to make some progress on their students' achievements by adding several communicative activities. The second suggestion was for readers, especially would-be teachers. They might use these research findings for various educational purposes. The last suggestion was for other program developers. They should add several activities which make students active, creative, and interactive if they are going to create audio-visual learning materials.



ABSTRAK

Purusadani, Frida. 2010. *Using Fun with English as Audio-Visual Materials to Develop Speaking Skill of Junior High School Students*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Sanata Dharma.

Keahlian berbicara dalam Bahasa Inggris sangatlah penting bagi siapa saja yang belajar Bahasa Inggris, terutama bagi siswa SMP dan SMA. Akan tetapi, keahlian berbicara Bahasa Inggris siswa rendah. Sebagai contoh, keahlian berbicara Bahasa Inggris siswa SMP N 4 Ngaglik. Dari hasil pengamatan di kelas, terungkap bahwa penyebabnya adalah tidak adanya latihan-latihan berbicara dan aktifitas interaktif, tidak adanya motivasi belajar dan ketertarikan terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris, hilangnya rasa percaya diri siswa, tidak adanya media pendukung, dan penggunaan metode konvensional. Secara teori, masalah-masalah dan semua penyebab tersebut dapat diatasi dengan menggunakan materi pembelajaran audio-visual. Materi pembelajaran audio-visual mampu menarik perhatian dan minat siswa, meningkatkan motivasi, dan mampu membangun interaksi siswa. Di sini, penulis memilih *Fun with English* sebagai media yang diterapkan. *Fun with English* adalah materi pembelajaran audio visual yang menggunakan gambar bergerak. *Fun with English* menggunakan bahasa yang sederhana, mencakup pembelajaran dua arah, mencakup kebutuhan siswa sesuai dengan kurikulum, dan memfasilitasi siswa untuk belajar secara integrative. Karena *Fun with English* mencakup semua kebutuhan siswa dalam belajar Bahasa Inggris, maka penting untuk menerapkan media ini untuk mengembangkan keahlian berbicara siswa melalui penelitian.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah siswa berkaitan dengan rendahnya penguasaan keahlian berbicara Bahasa Inggris. Ada dua masalah yang diselesaikan melalui penelitian ini. Pertama, bagaimana *Fun with English* sebagai materi audio visual diterapkan untuk mengembangkan keahlian berbicara Bahasa Inggris siswa SMP? Kedua, bagaimana *Fun with English* sebagai materi audio visual dapat meningkatkan keahlian berbicara Bahasa Inggris siswa SMP? Untuk menjawab masalah penelitian yang pertama, peneliti mengamati perilaku dan sikap siswa kelas tujuh SMP N 4 Ngaglik selama mengikuti proses belajar mengajar Bahasa Inggris. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan daftar pengamatan kelas. Sedangkan untuk menjawab masalah penelitian yang kedua, peneliti menggunakan kuesioner sebagai instrumennya. Peneliti juga menerapkan *hypothesis testing* (berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test*) untuk mengetahui seberapa besar peningkatan prestasi belajar siswa. Langkah-langkah penerapan *Fun with English* untuk mengembangkan keahlian berbicara Bahasa Inggris siswa adalah sebagai berikut: perencanaan, tindakan dan observasi, refleksi.

Penerapan penggunaan *Fun with English* untuk mengembangkan keahlian berbicara Bahasa Inggris siswa SMP dilakukan dalam dua putaran. Putaran yang pertama adalah penggunaan hanya *Fun with English*. Ada enam aktifitas pada putaran ini. Aktifitas-aktifitas tersebut antara lain: menonton film yang diambil dari *Fun with English*, mengerjakan kuis, berdiskusi, membuat percakapan pendek menggunakan ekspresi-

ekspresi yang diambil dari *Fun with English*, mempraktekkan percakapan yang dibuat, dan melaksanakan tes formatif. Hasil dari putaran pertama adalah bahwa siswa tidak mengalami peningkatan pada keahlian berbicara Bahasa Inggris mereka. Pada putaran ke dua, ada sembilan aktifitas yang dilakukan. Aktifitas-aktifitas tersebut antara lain: *Shout me Loudly* (melatih siswa mengucapkan kata-kata Bahasa Inggris yang diambil dari *Fun with English*), *Watch Out* (menonton film yang diambil dari *Fun with English*), berdiskusi, *Grammar Mastery* (mengerjakan latihan-latihan tata bahasa), *Act As* (mempraktekkan percakapan), Reading (membaca teks berdasarkan topic dari *Fun with English*), mempraktekkan percakapan secara berpasangan, *Performance* (melaksanakan tes formatif). Hasil dari putaran kedua adalah siswa mengalami peningkatan pada keahlian berbicara Bahasa Inggris mereka. Dari hasil analisa kuesioner, ditemukan bahwa penggunaan *Fun with English* sangatlah efektif. *Fun with English* mampu memotivasi siswa, mendorong siswa, lebih jelas dalam menyampaikan materi, lebih menarik, lebih mudah dipahami, lebih menguntungkan, dan dapat membangun rasa percaya diri dan interaksi siswa. Dari hasil *hypothesis testing*, diperoleh data bahwa standar deviasi *pre-test* (0.88) lebih rendah daripada standar deviasi *post-test* (1.72). Ini berarti bahwa peningkatan yang terjadi pada siswa adalah signifikan dan metode ini juga mampu menyeragamkan keahlian siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa usulan yang diajukan. Usulan pertama ditujukan kepada para guru. Para guru dapat menggunakan hasil-hasil penelitian ini untuk meningkatkan prestasi belajar siswa mereka dengan menambahkan aktifitas-aktifitas yang komunikatif. Usulan yang kedua ditujukan kepada para pembaca, khususnya para calon guru. Para calon guru dapat menggunakan hasil-hasil penelitian ini untuk tujuan-tujuan pendidikan. Usulan yang terakhir ditujukan kepada para pengembang materi pembelajaran. Para pengembang materi pembelajaran sebaiknya melengkapi materi pembelajran audio visual mereka dengan aktifitas-aktifitas yang membuat siswa aktif, kreatif, dan interaktif.