

ANALISIS KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT TANYA MELALUI TEKNIK PERMAINAN *TO BE DETECTIVE* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Nita Anggi Purnama ¹

Dian Indihadi ²

Rosarina Giyartini ³

nitaanggipurnama@student.upi.edu

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

ABSTRAK

Penelitian ini difokuskan untuk mendeskripsikan keterampilan menulis kalimat tanya bahasa Inggris melalui teknik permainan *to be detective*. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Adapun lokasi penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri Sambongpermai dan subjek penelitiannya adalah siswa kelas V SDN Sambongpermai. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis, berupa hasil menyusun kalimat acak dan jawaban siswa sesuai dengan kalimat tanya bahasa Inggris. Analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan hasil belajar siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis kalimat tanya melalui teknik permainan *to be detective* belum semua siswa paham. Ada beberapa kesalahan yang ditulis oleh siswa, dari tiga kali melakukan permainan *to be detective* dan 75 soal yang disediakan oleh peneliti, 40 soal siswa melakukan kesalahan penulisan. Kesalahan yang paling banyak dilakukan adalah penulisan penempatan kalimat yang terbalik atau tidak sesuai dengan susunan kalimat bahasa Inggris. Selain kesalahan penulisan yang dilakukan oleh siswa, ketepatan menulis kalimat tanya bahasa Inggris dibuktikan dengan menyusun kalimat acak sesuai dengan susunan bahasa Inggris dan menjawab pertanyaan sesuai dengan kalimat tanya. Siswa mampu menulis kalimat tanya dengan benar sebanyak 35 soal dari 75 soal. Dengan demikian, hasil belajar menulis kalimat tanya siswa kelas V melalui teknik permainan *to be detective* terdapat kecenderungan kesalahan dan ketepatan menulis siswa.

Kata Kunci: keterampilan menulis, kalimat tanya, permainan *to be detective*

ABSTRACT

Focused of this research is to describe writing skill interrogative sentence English language through to be detective technique. This research method used qualitative analysis method. Located this research on SDN Sambongpermai and research subject is students of fifth grade in SDN Sambongpermai. Main instrument used by the researcher are objective writing test, such as the result of arrange random sentence and student's answer agree with question sentence English language. Data analyzing used is qualitative descriptive analysis is

describe student's study result. The result of the research is writing skill interrogative skill through to be detective game technique not all understand yet. There are some mistakes who wrote by student, from three times doing to be detective game and 75 questions provided by researcher, 40 questions student doing writing mistake. The most mistake done is sentence placement write that reserved or not agree with sentence structure English language. In addition writing mistake that is done by student, accuracy writing interrogative sentence English language evidenced with arrange the random sentence based on structure English language and answer the question based on interrogative sentence. Student can write interrogative sentence correctly a total of 35 questions from 75 questions. Therefore, study result of student's interrogative sentence in fifth grade through to be detective game technique there mistake tendency and student's accuracy writing.

Keyword: writing skill, interrogative sentence, to be detective game.

PENDAHULUAN.

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang penting untuk dikuasai setelah bahasa Ibu dan bahasa Nasional, karena bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang digunakan untuk berkomunikasi. Seiring dengan berkembangnya zaman, bahasa Inggris sudah banyak digunakan di berbagai Negara, salah satunya adalah Indonesia. Saat ini bahasa Inggris sudah dipelajari sejak di sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Akan tetapi, tidak semua siswa sekolah dasar mampu menguasai bahasa Inggris bahkan tidak semua siswa menyukai pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu alasannya karena pembelajaran bahasa Inggris dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Hal tersebut sesuai dengan observasi di sekolah dasar yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Salah satu hasil observasi tersebut adalah penggunaan metode ceramah dan tanya jawab yang dilakukan di dalam kelas tanpa dibantu dengan metode pembelajaran yang bisa melibatkan seluruh panca indera siswa, sehingga siswa merasa jenuh melakukan proses pembelajaran bahasa Inggris.

Hal tersebut sesuai dengan kerucut pengalaman (Dale's Cone Experience) yang menjelaskan bahwa:

Hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan perabaan. (Radian Bagus, 2014).

Sesuai dengan uraian di atas, siswa akan lebih memahami materi ajar khususnya bahasa Inggris dengan mengerjakan hal nyata yang melibatkan seluruh panca indera siswa daripada siswa hanya melakukan proses pembelajaran secara abstrak. Hal tersebut sesuai dengan teori Piaget (dalam Desmita, 2009, hlm. 130)

bahwa anak usia sekolah dasar termasuk ke dalam tahap pra-operasional yaitu usia 7 – 11 tahun. Pemikiran anak-anak usia sekolah dasar masuk dalam tahap pemikiran konkret – operasional (*concrete operational thought*), yaitu masa dimana aktivitas mental anak terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Coleman (1967) menjabarkan beberapa manfaat belajar sambil bermain. Pertama, jika dipelajari dengan sungguh-sungguh, permainan akan memperbesar kemungkinan suksesnya proses belajar. Kedua, permainan merupakan versi sederhana dari kehidupan nyata yang kompleks dan dengan demikian melatih siswa untuk terjun ke dalamnya. Ketiga, permainan mencakup partisipasi aktif sehingga lebih efisien dibandingkan pengajaran secara pasif.

Sehubungan dengan uraian di atas, peneliti menginginkan pembaharuan dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan menciptakan hal baru agar siswa dapat belajar dengan gembira, sehingga siswa tidak menganggap bahwa belajar adalah suatu beban. Pembaharuan yang ingin diberikan peneliti dalam proses pembelajaran adalah menciptakan permainan *to be detective* untuk menunjang keterampilan menulis kalimat tanya bahasa Inggris. Permainan ini dibuat dengan menggunakan keterlibatan seluruh panca indera siswa, karena dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, siswa akan lebih mudah dalam memahami suatu materi ajar apabila diberi pengalaman langsung yang melibatkan inderanya.

Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mendeskripsikan keterampilan menulis kalimat tanya siswa kelas V melalui teknik permainan *to be detective*; (2) untuk mendeskripsikan kecenderungan kesalahan siswa dalam keterampilan menulis kalimat tanya; (3) untuk mendeskripsikan ketepatan menulis kalimat tanya sesuai dengan susunan kalimat tanya bahasa Inggris.

KAJIAN PUSTAKA

Menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa khususnya siswa sekolah dasar. Lado (dalam Cahyani & Rosmana, 2006, hlm. 97) mengemukakan bahwa menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut, kalau mereka memahami bahasa dan lambang grafik tadi. Menurut Rusyana (dalam Cahyani & Rosmana, 2006, hlm. 97) menulis adalah mengutarakan sesuatu secara tertulis dengan menggunakan bahasa terpilih dan tersusun. Sedangkan Takala (dalam Cahyani & Rosmana, 2006, hlm. 97) menulis adalah suatu proses menyusun, mencatat, dan mengkomunikasikan makna dalam tataran ganda, bersifat interaktif dan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu dengan menggunakan sistem tanda-tanda konvensional yang dapat dibaca. Peneliti menyimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk berkomunikasi menggunakan rangkaian-rangkaian huruf melalui proses menyusun, mencatat, mengkomunikasikan makna tulisan sehingga menjadi kalimat yang memberikan informasi untuk mencapai tujuan tertentu.

Proses menulis yang dilakukan siswa berupa menyusun kalimat acak. Basyuni (2010, hlm. 239) menyatakan kalimat adalah satuan bahasa terkecil, dalam wujud lisan atau tulisan, yang menggunakan pikiran yang utuh. Ramlan (dalam Basyuni, 2010, hlm. 239) kalimat adalah satuan gramatik yang dibatasi oleh adanya jeda panjang yang disertai nada akhir naik dan turun. Dan menyusun menurut KBBI artinya mengatur dengan menumpuk secara tindh-menindh, menaruh berlapis-lapis, mengatur secara baik, menempatkan secara beraturan, membentuk pengurus (panitia dsb), merencanakan, dan mengarang buku (kamus, ensiklopedia, dsb). (KBBI, 2000, hlm. 1111-1112). Jadi menurut peneliti, kalimat adalah gabungan dari satuan terkecil berupa kata yang dapat memberikan makna pada pendengar atau pembaca.

Struktur kalimat bahasa Indonesia dan bahasa Inggris tidak jauh berbeda. Penulisan kalimat selalu dimulai dengan huruf capital dan diakhiri dengan tanda baca titik (.), tanda tanya (?), dan tanda seru (!). Kalimat bahasa Indonesia baik lisan maupun tulisan harus memiliki subjek (S) dan predikat (P). Jika tidak memiliki unsur subjek dan predikat, pernyataan itu bukanlah kalimat tetapi frasa. Namun sebuah kalimat akan memberikan informasi yang jelas, predikatnya harus dilengkapi dengan objek (O). Begitupun kalimat bahasa Inggris terdiri atas beberapa bagian yaitu subject (subjek), predicate (predikat), object (objek), dan adverb (keterangan).

Arifin Zaenal & Tasai Amran (2006, hlm. 70) menyatakan bahwa singkatan-singkatan yang digunakan dalam kalimat bahasa Indonesia yaitu S yaitu subjek, P yaitu predikat, O yaitu objek, Pel. yaitu pelengkap, KB yaitu kata benda (nomina), KK yaitu kata kerja (verba), KS yaitu kata sifat (adjektiva), K Bil. yaitu kata bilangan (numeralia), FD yaitu frasa depan (frasa preposisi) dan KD yaitu kata depan (preposisi). Hariyono (2004, hlm. 7) mengatakan bahwa di dalam tata bahasa Inggris ada beberapa jenis kata yang digunakan untuk menyusun sebuah kalimat bahasa Inggris, yaitu: *noun* (kata benda), *adjective* (kata sifat), *verb* (kata kerja), *pronoun* (kata ganti), *adverb* (keterangan), *preposition* (kata depan), dan *conjunction* (kata penghubung). Dari keterangan beberapa ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa jenis kata yang digunakan untuk menyusun kalimat, baik itu kalimat bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris memiliki persamaan. Hal itu dapat dilihat dari jenis kata penyusun kalimat. Penyusunan kalimat yang dilakukan oleh siswa merupakan kalimat tanya bahasa Inggris. Hariyono (2004, hlm. 11) mengatakan bahwa kalimat bertanya yaitu kalimat yang dapat kamu gunakan untuk menanyakan kebenaran dari suatu pernyataan atau berita kepada orang lain. Kalimat ini dibentuk dengan meletakkan *to be* atau *auxiliary verb*. Susunan kalimat tanya bahasa Inggris yaitu *question word + to be/auxiliary verb + subject +*

Kata tanya dalam bahasa Inggris disebut *Question word*. Hariyono (2004, hlm. 118) mengatakan bahwa *question word* adalah kata yang digunakan untuk menunjukan suatu pertanyaan. *Question word* dalam tata bahasa Inggris yang sering digunakan yaitu kata tanya *what* yang digunakan untuk menanyakan nama benda, pekerjaan atau jabatan seseorang. Kata tanya *who* digunakan untuk menanyakan orang yang melakukan suatu perbuatan atau pekerjaan yang berfungsi sebagai subjek kalimat. Kata tanya *where* digunakan untuk menanyakan suatu tempat. Kata tanya *when* digunakan untuk menanyakan waktu terjadinya suatu peristiwa atau keadaan. Kata tanya *why* digunakan untuk menanyakan

alasan subjek melakukan suatu perbuatan. Dan kata tanya *how* digunakan untuk menanyakan keadaan atau kabar dari subjek.

Pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya ketepatan cara dan keefektifan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Pendidik dan peserta didik merupakan pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran yang berinteraksi secara edukatif satu sama lainnya.

Proses pembelajaran menyusun kalimat tanya dilaksanakan menggunakan model *cooperative learning* yaitu siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok. Johnson & Johnson (dalam Isjoni, 2007, hlm. 17) mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas dan ke dalam kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.

Setiap kelompok melakukan permainan *to be detective* untuk menyelesaikan soal dari peneliti, yaitu menyusun kalimat acak dan menjawab pertanyaan sesuai dengan soal. Bagi anak, bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, menjadi pribadi yang matang dan mandiri (Montolalu, dkk, 2012 hlm. 1.10). Permainan *to be detective* adalah sebuah permainan yang akan dianalisis oleh peneliti. Permainan ini menjadikan siswa menjadi sebuah *detective* dan harus memecahkan persoalan yang diberikan oleh peneliti. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang (disesuaikan dengan jumlah siswa di kelas V). Lalu peneliti memberikan soal kepada siswa, berupa kertas dengan ukuran 15 cm x 15 cm yang digulung dengan menggunakan pita dan dimasukkan ke dalam sebuah wadah. Kertas tersebut berisi kalimat acak yang harus disusun oleh siswa, sehingga menjadi sebuah kalimat tanya. Selanjutnya siswa mengisi jawaban sesuai dengan kalimat tanya yang telah disusun siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Sambongpermai. Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen utama. Namun peneliti juga menggunakan instrumen tambahan yakni berupa tes dan dokumen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa tes. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa kalimat acak yang harus disusun menjadi sebuah pertanyaan. Hal tersebut belum selesai, siswa harus menjawab pertanyaan yang merupakan hasil menyusun kalimat. Selain bentuk tes, teknik pengumpulan data juga menggunakan dokumen berbentuk gambar berupa foto-foto pelaksanaan permainan *to be detective*, foto anggota kelompok, serta foto soal dan jawaban siswa SD Negeri Sambongpermai.

Adapun langkah-langkah analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu:

- a. Analisis terhadap hasil menyusun kalimat bahasa Inggris siswa.
- b. Membandingkan hasil pekerjaan siswa dari pertama menyusun kalimat hingga hasil yang terakhir dilaksanakan.

- c. Analisis kecenderungan kesalahan siswa dalam menulis kalimat tanya bahasa Inggris melalui permainan *to be detective*. Untuk lebih memahami tinggi rendahnya nilai yang diperoleh siswa dalam keterampilan menulis kalimat tanya melalui teknik permainan *to be detective*. Peneliti melakukan analisis terhadap bentuk-bentuk kesalahan menulis siswa. Adapun rumusnya adalah

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Jumlah skor maksimal}}$$

Hasil belajar siswa diberi skor sesuai dengan aspek ketepatan menyusun kalimat acak, kesesuaian melaksanakan permainan *to be detective*, dan ketepatan mengisi jawaban.

- d. Analisis ketepatan menulis kalimat tanya bahasa Inggris menulis kalimat tanya bahasa Inggris melalui permainan *to be detective*.
- e. Menyimpulkan data yang diperoleh dari hasil analisis data.
Menyusun hasil penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Keterampilan Menulis Kalimat Tanya Siswa Kelas 5 Melalui Teknik Permainan *To Be Detective*

Penelitian keterampilan menulis kalimat tanya dilaksanakan di kelas 5 SD Negeri Sambongpermai Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya. Sekolah dasar ini menjadi tujuan penelitian karena belum pernah dilaksanakan permainan *to be detective* khususnya dalam keterampilan menulis kalimat tanya. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan sebanyak tiga kali. Permainan pertama dilaksanakan pada tanggal 15 maret 2016, penelitian kedua dilaksanakan tanggal 11 april 2016, dan penelitian ketiga dilaksanakan pada tanggal 10 mei 2016. Penelitian ini dilakukan lebih dari satu kali untuk melihat hasil belajar siswa mengenai keterampilan menulis kalimat tanya melalui teknik permainan *to be detective*.

Peneliti memperoleh data hasil belajar siswa dari penelitian yang telah dilakukan. Keterampilan menulis kalimat tanya siswa kelas 5 di SD Negeri Sambongpermai dalam pembelajaran bahasa inggris masih belum sepenuhnya paham, hal tersebut ditandai dengan tidak tahunya kata tanya yang digunakan seperti what, who, where, when, why, dan how. Masih ada siswa yang bahkan tidak tahu arti dari kata tanya tersebut. Hal ini menjadi salah satu kendala peneliti dalam pelaksanaan permainan *to be detective*. Sehingga peneliti melakukan proses pembelajarana terlebih dahulu untuk menyampaikan kata tanya bahasa Inggris. Selain itu juga, siswa kelas 5 SD Negeri Sambongpermai belum seluruhnya bisa menulis kata bahasa inggris bahkan menyusun kalimat tanya sesuai dengan struktur kalimat tanya bahasa Inggris. Oleh karena itu, sebelum dilaksanakannya permainan *to be detective* siswa diajarkan terlebih dahulu kalimat tanya dalam bahasa inggris.

2. Kecenderungan Kesalahan Siswa Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Tanya

Penelitian dilakukan sebanyak tiga kali dengan waktu yang berbeda, disetiap soal yang diberikan kepada kelompok siswa dalam permainan *to be detective* masih ada beberapa soal yang belum bisa dikerjakan dengan benar oleh setiap kelompok. Ada beberapa kesalahan yang dilakukan, hal tersebut dapat dianalisis dari hasil belajar setelah dilakukannya permainan *to be detective*.

Sesuai dengan kecenderungan kesalahan menulis kalimat tanya melalui permainan *to be detective* dapat disimpulkan bahwa kesalahan menulis yang dilakukan siswa diantaranya ketidaktepatan jawaban, penempatan dan penulisan kalimat yang terbalik, jawaban menggunakan bahasa Indonesia, dan penulisan mengulang kata, tidak melakukan penyusunan kalimat acak yang ada pada soal, siswa tidak menulis kalimat tanya dengan lengkap, huruf dan kata yang tidak sesuai dengan soal.

Dari seluruh kesalahan menulis kalimat tanya siswa, penulisan kalimat yang terbalik adalah kesalahan yang paling banyak dilakukan. Hal tersebut karena, adanya perbedaan susunan kalimat antara bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Siswa lebih memahami dan terbiasa mendengar dan menggunakan bahasa Indonesia daripada bahasa Inggris, sehingga siswa mengalami kesulitan untuk menyusun kalimat bahasa Inggris. Kesalahan menulis kalimat tanya siswa merupakan hasil belajar siswa melalui permainan *to be detective*.

3. Ketepatan Menulis Kalimat Tanya Sesuai Dengan Susunan Kalimat Tanya Bahasa Inggris

Sehubungan dengan kesalahan menulis kalimat tanya bahasa Inggris, siswa juga menulis kalimat tanya dengan tepat. Ketepatan tersebut dibuktikan dengan ketepatan menyusun kalimat acak sesuai dengan susunan kalimat bahasa Inggris, kesesuaian melakukan permainan *to be detective* dan ketepatan penulisan jawaban sesuai dengan kalimat tanya yang telah disusun.

Sehubungan dengan data yang diperoleh peneliti, dari 75 soal yang diberikan kepada seluruh kelompok, sebanyak 35 soal dikerjakan dengan tepat. Data tersebut merupakan hasil belajar siswa melalui teknik permainan *to be detective*.

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Keterampilan menulis kalimat tanya siswa kelas V melalui permainan *to be detective* dilaksanakan di SD Negeri Sambongpermai Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya. Sesuai dengan data yang telah diperoleh, keterampilan menulis kalimat tanya siswa kelas V masih belum sepenuhnya paham. Hal tersebut dibuktikan dengan ketidaktahuan siswa mengenai kata tanya bahasa Inggris seperti *who*, *what*, *why*, *when*, *where*, dan *how* atau sering disebut 5W+1H. Dalam penyusunan dan penulisan kalimat tanya ada beberapa kecenderungan kesalahan yang dilakukan oleh siswa diantaranya adalah penulisan kalimat tanya yang terbalik, penulisan kata yang salah, ketepatan jawaban tidak sesuai dengan soal, ketidaktepatan penulisan untuk menyatakan *possessive nouns* atau kepemilikan suatu benda dan hubungan relasi kekeluargaan, menulis jawaban menggunakan bahasa Indonesia, ketidaktepatan menulis waktu, dan pengulangan kata. Dari kesalahan-

kesalahan penulisan tersebut, penulisan kalimat yang terbalik adalah kesalahan yang sering dilakukan. Setelah dianalisis, karena adanya perbedaan susunan kalimat antara bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. perbedaan tersebut dilihat dari penulisan kata benda dan kata sifat bahasa Indonesia yang menggunakan rumus DM (Diterangkan-Menerangkan) sedangkan bahasa Inggris menggunakan rumus MD (Menerangkan-Diterangkan). Selain kesalahan menulis kalimat tanya, ketepatan menulis kalimat tanya juga dibuktikan siswa dengan ketepatan menyusun kalimat acak sesuai dengan susunan bahasa Inggris, kesesuaian pelaksanaan permainan *to be detective* dan ketepatan penulisan jawaban.

B. Implikasi dan Rekomendasi

1. Bagi Siswa

Siswa direkomendasikan untuk selalu melatih kemampuan bahasa Inggris khususnya dalam menulis kalimat tanya. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menambah pembendaharaan kata dimulai dari benda-benda yang ada disekitar siswa, sehingga siswa dapat mengetahui setiap pertanyaan dan mampu menjawab sesuai dengan pertanyaan.

2. Bagi Guru Bahasa Inggris

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru setiap hari, dapat dijadikan landasan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar siswa tidak hanya bisa belajar di dalam kelas, tetapi siswa dapat belajar dari lingkungan sekitar. Sehingga semua indera yang dimiliki siswa dapat merasakan proses pembelajaran untuk memicu semangat belajar siswa. Hal tersebut diharapkan, siswa dapat memahami setiap pembelajaran yang dilaksanakan.

3. Bagi Peneliti Lainnya

Selain menganalisis teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran, peneliti juga diharapkan menganalisis setiap hasil belajar siswa agar menjadi parameter perkembangan kemampuan menulis kalimat tanya bahasa Inggris siswa. Selain itu, kemampuan menulis siswa perlu diobservasi, sehingga akan memberikan data yang lebih akurat dan mendalam bagi peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, Isah. & Ana Rosmana, Iyos. (2006). *Pendidikan Bahasa Indonesia*. Bandung: UPI PRESS
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Guraru. (2013). *Manfaat Bermain dalam Belajar*. [Online]. Diakses dari: <http://guraru.org/info/manfaat-bermain-dalam-belajar/>.
- Hariyono, Rudy. (2004). *English Grammar For Children*. Surabaya: Gitamedia Press.
- Isjoni. (2007). *Cooperative Learning*. Pekanbaru: Alfabeta.

- Montolalu, dkk. (2012). *Bermain dan Permainan Anak*. Banten: Universitas Terbuka
- Muhaimin, Yahya A. (2000). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka
- Radian. (2014). *Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) Edgar Dale*. [Online]. Diakses dari: <https://bagusdwiradyan.wordpress.com/2014/07/06/kerucut-pengalaman-cone-of-experience-edgar-dale/>.
- Rahman, Basyuni, dkk. (2010). *Kebahasaan I: Fonologi dan Morfologi*. Bandung: UPI PRESS