

Efektivitas Model Guided Inquiry Menggunakan Media Memory Match dalam Meningkatkan Kemampuan Speaking Siswa Kelas IV

Gina Aprilia¹, Teguh Ardianto², Yayan Sofyan³

²teguh.ardianto@gmail.com

Article Information Received: 14-02-2025 Accepted: 04-04-2025 Published: 04-06-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran guided inquiry yang dipadukan dengan media memory match dalam meningkatkan kemampuan speaking (berbicara) siswa kelas IV di SD Negeri Karyautama 2. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berbicara bahasa Inggris siswa yang disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang cenderung pasif. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group design. Sampel penelitian terdiri dari 46 siswa yang terbagi menjadi kelas eksperimen (n=23) dan kelas kontrol (n=23) yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data kemampuan speaking dikumpulkan melalui pretest dan posttest yang dinilai menggunakan rubrik berbasis Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) level A1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi uji independent sample t-test sebesar 0,000 (< 0,05). Nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen (0,57) juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (0,39). Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa model guided inquiry dengan media memory match terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan speaking siswa kelas IV.

Kata kunci: *guided inquiry, media memory match, kemampuan speaking*

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the guided inquiry learning model combined with memory match media in improving the speaking skills of fourth-grade students at SD Negeri Karyautama 2. The background of this research is the low English-speaking ability of students due to the use of conventional learning models that tend to be passive. The research method used was a quasi-experiment with a non-equivalent control group design. The research sample consisted of 46 students divided into an experimental class (n=23) and a control class (n=23) selected through purposive sampling technique. Speaking ability data were collected through a pretest and posttest assessed using a rubric based on the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) level A1. The results showed a significant difference in the posttest results between the experimental and control classes, with a significance value of the independent sample t-test of 0.000 (< 0.05). The average N-Gain score of the experimental class (0.57) was also higher than the control class (0.39). The conclusion of this study is that the guided inquiry model with memory match media is proven to be significantly effective in improving the speaking skills of fourth-grade students.

Keywords: *guided inquiry, memory match media, speaking skills*

PENDAHULUAN

Pendidikan di abad ke-21 menuntut adanya penyesuaian dengan perkembangan zaman. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa landasan pendidikan anak sangat erat kaitannya dengan hakikat alam dan ciri-ciri zaman sekarang. Pendidikan harus mempertimbangkan "kodrat alam" yang mengacu pada bakat serta potensi bawaan peserta didik, dan "kodrat zaman" yang menekankan bahwa pendidikan harus disesuaikan dengan perkembangan di mana peserta didik hidup. Gagasan ini didukung oleh Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yang mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Namun, di era globalisasi, kualitas sumber daya manusia Indonesia masih menghadapi tantangan. Menurut Muhammad (2020), kualitas SDM Indonesia berada pada posisi 87 dari 157 negara, yang menunjukkan daya saing yang belum kompetitif secara global. Salah satu penyebab keterpurukan ini diyakini adalah sistem pendidikan yang ada.

Dalam konteks pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Inggris, kemampuan berbicara (*speaking*) merupakan aspek krusial. Harmer (2017) menyatakan bahwa berbicara adalah aspek terpenting dari belajar bahasa kedua, dan kesuksesan sering diukur dalam hal kemampuan untuk melakukan percakapan dalam bahasa tersebut. Sayangnya, hasil observasi di SD Negeri Karya Utama 2 menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa berbicara Bahasa Inggris. Guru masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti tanya jawab sederhana, yang cenderung membuat siswa pasif dan tidak terlibat aktif dalam proses berpikir dan menyusun kalimat. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi seperti model pembelajaran *guided inquiry* yang dipadukan dengan media permainan edukatif *memory match* untuk mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan kemampuan *speaking* siswa.

KAJIAN TEORETIK

Model pembelajaran *guided inquiry* adalah proses di mana siswa aktif terlibat dalam penyelidikan untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang ada. Kata "inkuiri" sendiri berasal dari bahasa Inggris "inquiry" yang berarti pertanyaan atau pemeriksaan. Model ini menekankan pada proses belajar yang berpusat pada siswa (*student-centered*), di mana guru bertindak sebagai pembimbing yang mengarahkan siswa untuk menemukan dan mengatasi masalah. Tujuannya adalah agar siswa dapat menggunakan kemampuan berpikir kritis untuk memecahkan masalah sendiri dan meningkatkan keterampilan proses ilmiah mereka. Menurut Sanjaya (2019), terdapat enam tahapan dalam penerapan *guided inquiry*: (a) Orientasi, di mana guru mengondisikan suasana kelas dan menjelaskan topik, (b) Merumuskan masalah, (c) Merumuskan hipotesis sebagai jawaban sementara, (d) Mengumpulkan data untuk menguji hipotesis, (e) Menganalisis data, dan (f) Merumuskan kesimpulan. Model ini memiliki keunggulan dalam meningkatkan proses kognitif dan rasa percaya diri siswa, namun juga memiliki kelemahan seperti sulitnya merencanakan kegiatan karena siswa belum terbiasa dan membutuhkan waktu yang lama.

Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari guru kepada siswa. Kata "media" berasal dari bahasa latin "medium". Menurut Arsyad (2006), media dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi. Manfaat media pembelajaran antara lain membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar serta membuat bahan ajar lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *memory match game*, yaitu permainan edukatif yang mengharuskan siswa mencocokkan kartu atau gambar untuk melatih kemampuan mengingat dan mengenali gambar dalam urutan tertentu. Permainan ini

melatih berbagai keterampilan seperti pengenalan gambar, perhatian visual, dan mempertajam memori serta kecepatan pemrosesan.

Keterampilan berbicara (*speaking*) merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang memegang peranan penting. Zuhriyah (2019) menyatakan bahwa keterampilan ini adalah kemampuan mengekspresikan gagasan secara lisan, sehingga sangat penting bagi siswa yang belajar Bahasa Inggris. Berbicara adalah proses interaktif yang melibatkan konstruksi makna melalui produksi, penerimaan, dan pengolahan informasi. Menurut Brown & Ilham (2020), terdapat lima jenis performa berbicara, yaitu (1) *Imitative* atau menirukan kata, (2) *Intensive* yang menekankan pada keterampilan linguistik seperti fonologi, (3) *Responsive* yang melibatkan percakapan spontan, (4) *Interactive* di mana pembicara dan pendengar aktif berinteraksi, dan (5) *Extensive* yang berupa monolog seperti pidato atau bercerita.

Menurut Harris dalam Azlina dkk. (2019), terdapat lima aspek keterampilan berbicara. Aspek pertama adalah **pemahaman (*comprehension*)**, yaitu kemampuan siswa memproses dan memahami makna dari apa yang mereka katakan dan terima. Aspek kedua adalah **tata bahasa (*grammar*)**, yang merujuk pada penguasaan struktur kalimat yang benar agar pembicaraan dapat diterima. Selanjutnya adalah **kosakata (*vocabulary*)**, atau penguasaan banyak kata dan artinya agar mampu menggunakan diksi yang tepat. Aspek keempat adalah **pengucapan (*pronunciation*)**, yaitu cara siswa menghasilkan ucapan yang lebih jelas ketika berbicara. Terakhir, aspek kelima adalah **kelancaran (*fluency*)**, atau kemampuan untuk berbicara dengan lancar dan akurat tanpa banyak jeda atau keraguan. Penilaian kemampuan berbicara dalam penelitian ini mengacu pada *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR), sebuah kerangka acuan internasional untuk menggambarkan kemampuan berbahasa seseorang. CEFR membagi kemampuan bahasa menjadi enam tingkat, dari A1 (Dasar) hingga C2 (Mahir).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*quasi-experiment*). Pendekatan ini dipilih karena dalam pelaksanaannya, peneliti tidak melakukan randomisasi untuk memasukkan subjek ke dalam kelas, melainkan menggunakan subjek yang sudah ada sebelumnya. Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*. Dalam desain ini, kedua kelompok, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu, kelas eksperimen diberi perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran dengan model *guided inquiry* berbantuan media *memory match*, sementara kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Di akhir periode perlakuan, kedua kelas kembali diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur perbedaan hasil belajar.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Karya Utama 2. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di sekolah tersebut. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol, dengan jumlah total 46 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *guided inquiry* dengan media *memory match*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah kemampuan *speaking* siswa kelas IV.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media *memory match*, menyusun instrumen penelitian, serta mengurus perizinan kepada pihak sekolah. Tahap pelaksanaan melibatkan proses pembelajaran di kelas eksperimen dengan menerapkan sintaks model *guided inquiry*, yang meliputi orientasi siswa pada masalah, merumuskan masalah,

melakukan penyelidikan menggunakan kartu *memory match*, merumuskan kesimpulan, serta refleksi dan umpan balik. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan *posttest speaking* di kedua kelas dan menganalisis data yang terkumpul untuk menguji efektivitas model pembelajaran.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi untuk mengukur keterlaksanaan model dan keaktifan siswa, serta tes kemampuan *speaking*. Tes *speaking* berbentuk praktik lisan berdasarkan topik sederhana yang sesuai untuk kurikulum kelas IV. Penilaiannya menggunakan rubrik dengan skala 1-4 yang mencakup lima aspek: pelafalan, tata bahasa, kosakata, kelancaran, dan pemahaman. Validitas instrumen diuji melalui validitas isi oleh ahli (validator) dan validitas empiris menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*. Reliabilitas antar-penilai (*inter-rater*) juga diuji untuk memastikan konsistensi penilaian.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif. Setelah data terkumpul, dilakukan analisis statistik deskriptif dan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk (karena jumlah sampel per kelompok kurang dari 50) dan uji homogenitas varians Levene's Test. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Sample t-test* untuk membandingkan hasil *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk mengetahui besaran peningkatan kemampuan siswa, digunakan perhitungan N-Gain dengan interpretasi berdasarkan klasifikasi Hake (1999).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan temuan penelitian, analisis data, dan pembahasan mengenai efektivitas model *guided inquiry* dengan media *memory match* terhadap kemampuan *speaking* siswa. Data penelitian diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Deskripsi Data Penelitian

Sebelum perlakuan diberikan, kemampuan awal kedua kelas relatif setara. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen adalah 32,35, sedangkan kelas kontrol adalah 37,2. Skor ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa pada awalnya memiliki kemampuan berbicara Bahasa Inggris pada tingkat yang masih dasar. Setelah intervensi pembelajaran selama beberapa pertemuan, terjadi peningkatan skor yang signifikan pada kedua kelas, namun peningkatan yang paling menonjol terjadi pada kelas eksperimen. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen melonjak menjadi 72,1, jauh melampaui kelas kontrol yang rata-ratanya mencapai 62,0. Perbandingan deskriptif hasil tes disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Deskripsi Statistik Nilai Pretest dan Posttest

Kelompok	Tes	N	Rata-rata	Nilai Min.	Nilai Maks.
Eksperimen	Pretest	23	32,35	30,0	52,5
	Posttest	23	72,10	57,5	90,0
Kontrol	Pretest	23	37,20	27,5	50,0
	Posttest	23	62,00	51,52	79,0

Hasil Uji Hipotesis

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa semua kelompok data berdistribusi normal ($p > 0,05$). Selanjutnya, hasil uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test menunjukkan bahwa data *posttest* kedua kelompok memiliki varians yang homogen ($p >$

0,05). Karena asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, pengujian hipotesis dilanjutkan dengan uji *Independent Sample t-test* untuk membandingkan skor *posttest* kedua kelompok. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Independent Sample T-Test Skor Posttest

Variabel	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Posttest	-4,164	44	0,000	Terdapat Perbedaan Signifikan

Hasil pada Tabel 2 menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang sangat signifikan secara statistik pada kemampuan *speaking* antara siswa yang diajar dengan model *guided inquiry* berbantuan media *memory match* dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional.

Analisis Peningkatan Kemampuan (N-Gain)

Untuk mengukur seberapa besar efektivitas perlakuan dalam meningkatkan kemampuan siswa, dilakukan analisis N-Gain. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, seperti yang dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Rata-Rata Skor N-Gain

Kelas	Rata-rata N-Gain	Kategori Peningkatan
Kontrol	0,39	Sedang
Eksperimen	0,57	Sedang

Meskipun kedua kelas sama-sama berada dalam kategori peningkatan "sedang" menurut interpretasi Hake (1999), skor N-Gain kelas eksperimen (0,57) secara substansial lebih tinggi daripada kelas kontrol (0,39). Ini membuktikan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen memberikan dampak peningkatan yang lebih besar dan lebih efektif.

Hasil penelitian ini secara kuantitatif membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *guided inquiry* dengan media *memory match* secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan *speaking* siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini tidak hanya terlihat dari rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen (72,1) yang jauh melampaui kelas kontrol (62,0), tetapi juga diperkuat oleh hasil uji statistik *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Temuan ini menjawab rumusan masalah penelitian dan mengonfirmasi hipotesis bahwa intervensi yang diberikan membawa pengaruh positif yang signifikan.

Keberhasilan model ini dapat dianalisis dari dua komponen utamanya: peran model *guided inquiry* sebagai kerangka kerja pembelajaran dan peran media *memory match* sebagai alat bantu yang interaktif. Model *guided inquiry* secara fundamental mengubah dinamika kelas dari yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*). Sesuai dengan tahapan yang dikemukakan oleh Sanjaya (2019), siswa tidak lagi menjadi penerima pasif, melainkan partisipan aktif. Pada tahap orientasi dan merumuskan masalah, siswa didorong untuk berpikir kritis mengenai topik yang diberikan. Puncaknya adalah pada tahap penyelidikan, di mana siswa menggunakan media *memory match* untuk secara mandiri menemukan dan mencocokkan kosakata. Proses "menemukan sendiri" ini menumbuhkan pemahaman yang lebih mendalam dan tahan lama

dibandingkan sekadar menghafal. Selain itu, pada tahap merumuskan kesimpulan, siswa dituntut untuk mengartikulasikan temuan mereka secara lisan, yang secara langsung melatih kemampuan berbicara mereka dalam konteks yang otentik.

Peran media *memory match* juga tidak kalah penting. Permainan edukatif ini berhasil mengatasi salah satu kendala utama dalam pembelajaran bahasa, yaitu kecemasan dan keengganan siswa untuk berbicara. Sifat permainan yang menyenangkan dan kompetitif secara sehat terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara drastis. Media ini berfungsi sebagai jembatan yang aman bagi siswa untuk mempraktikkan bahasa. Kartu-kartu permainan menyediakan *scaffolding* visual dan leksikal, sehingga siswa tidak memulai dari nol saat diminta berbicara. Mereka memiliki kata atau gambar sebagai pemicu, yang mempermudah proses produksi bahasa dan mengurangi beban kognitif. Hal ini sejalan dengan fungsi media untuk membuat bahan ajar lebih jelas dan menarik, sehingga siswa tidak hanya mendengarkan guru tetapi juga aktif melakukan sesuatu.

Jika dianalisis lebih dalam berdasarkan lima aspek keterampilan berbicara menurut Harris dalam Azlina dkk. (2019), peningkatan pada kelas eksperimen dapat dirinci sebagai berikut: (1) **Kosakata** dan **Pengucapan** terlatih secara intensif dan berulang melalui permainan *memory match*; (2) **Kelancaran** meningkat karena siswa lebih sering berlatih berbicara dalam suasana yang santai dan tidak mengintimidasi; (3) **Pemahaman** dan **Tata Bahasa** diasah melalui proses *guided inquiry* yang menuntut siswa untuk memahami pertanyaan dan menyusun jawaban atau kesimpulan dalam kalimat yang dapat dimengerti.

Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional juga menunjukkan peningkatan, dengan skor N-Gain sebesar 0,39 yang termasuk kategori "sedang" menurut Hake (1999). Hal ini wajar karena proses belajar-mengajar tetap berlangsung. Namun, skor N-Gain kelas eksperimen yang mencapai 0,57 menunjukkan bahwa selisih peningkatannya sangat signifikan. Perbedaan ini menggarisbawahi kelemahan metode konvensional yang cenderung satu arah dan kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk praktik berbicara secara aktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kombinasi antara kerangka kerja pembelajaran yang aktif dan partisipatif dengan media yang menarik dan relevan secara signifikan lebih unggul dalam mencapai tujuan pembelajaran *speaking* di tingkat sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pertama, kemampuan *speaking* siswa kelas IV sebelum adanya perlakuan berada pada tahap dasar, namun mengalami peningkatan signifikan setelah proses pembelajaran, terutama pada kelas eksperimen. Peningkatan ini mencakup aspek pelafalan, kosakata, kelancaran, dan interaksi sesuai rubrik penilaian berbasis CEFR level A1. Kedua, model pembelajaran *guided inquiry* yang dipadukan dengan media *memory match* terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan kemampuan *speaking* siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana siswa pada kelas eksperimen menunjukkan perkembangan yang lebih baik dalam keberanian dan kelancaran berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris.

REFERENSI

- Agustina, F., Indrowati, M., & Probosari, R. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Children Learning in Science (CLIS) dengan Media Memory Game terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(1), 19-26.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Azlina, N., et al. (2019). The Use of Vlog to Improve Students' Speaking Skill. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(2), 67-75.
- Council of Europe. (2001). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment*. Cambridge University Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing pre-test/post-test data. *American Journal of Physics*, 67(12), 1-12.
- Harmer, J. (2017). *The Practice of English Language Teaching*. Pearson Education.
- Muhammad. (2020). Analisis Peringkat Indeks Pembangunan Manusia Indonesia di Tingkat Global. *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan*, 28(1), 21-30.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zuhriyah, M. (2019). Improving Students' Speaking Skill through Role-Playing Technique. *English Education Journal*, 10(1), 22-31.