

Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Melalui Metode Permainan pada Materi *Teks Caption*

Megawati

Megawati adalah Guru pada SMK Negeri 1 Jantho, Aceh Besar, Indonesia
Email: wmega0065@gmail.com

Abstrak

Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jantho Melalui Metode Permainan Pada materi *teks caption*” dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar, aktivitas siswa dan tanggapan siswa pada materi *teks caption* pada Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jantho melalui penerapan metode permainan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Setting penelitian terdiri dari tempat, waktu penelitian dan siklus PTK, yang menjadi subjek penelitian ialah siswa kelas XII yang berjumlah 30 siswa. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode permainan tersebut dilakukan observasi terhadap keaktifan siswa dan tanggapan siswa dari angket. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan terhadap keaktifan siswa dan guru mencapai katagori baik berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Dari tes evaluasi awal diperoleh nilai rata-rata kelas yaitu 45,06 dan ketuntasan kelas 0 %, pada hasil ulangan harian siklus pertama nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan yaitu 68,10 dan ketuntasan kelas 33,33 %, pada siklus kedua nilai rata-rata kelas 86,03 dan ketuntasan kelas 100 %. Dari hasil angket tanggapan siswa diperoleh 92,58% siswa yang memberikan tanggapan positif terhadap penerapan metode permainan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan dapat meningkatkan hasilbelajar, aktivitas belajar siswa dan tanggapan siswa sangat baik.

Kata Kunci : metode permainan, hasil belajar, *teks caption*

PENDAHULUAN

Tidak bisa dipungkiri bahwa kebanyakan anak usia sekolah sangat suka dengan model-model permainan, hal ini sesuai dengan perkembangan anak yang pada dasarnya adalah suka dengan permainan. Sudah menjadi naluri bahwa anak-anak akan sangat tertarik dengan yang disebut permainan, dengan demikian bagaimana caranya menjadikan permainan yang disukai oleh anak-anak itu menjadi suatu metode pembelajaran bahasa Inggris yang menarik dan menyenangkan.

Menguasai Bahasa Inggris tampaknya sudah merupakan kebutuhan dan keharusan dewasa ini. Hal ini ditandai dengan menjamurnya Lembaga Ketrampilan Kerja (LPK), Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), dan tempat-tempat kursus bahasa Inggris di berbagai daerah bahkan di banyak sekolah, terutama di kota-kota

besar, bahasa Inggris diajarkan sejak Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai salah satu mata pelajaran muatan lokal.

Meskipun demikian penguasaan Bahasa Inggris masih sangat minim, padahal sudah diperkenalkan sejak Usia Anak Dini, hal juga terjadi SMK Negeri 1 Jantoh, nilai Bahasa Inggris masih sangat diperoleh pada setiap hasil ujian, mereka lebih suka bermain dari pada belajar, maka, tidak ada salahnya kalau kegemaran bermain ini dimanfaatkan untuk menyampaikan materi ajar. Dengan demikian, mereka akan memperoleh pengalaman pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, edukatif, dan menyenangkan (paikem) gembira dan berbobot (gembrot) dengan penuh kebermaknaan.

Salah satu cara untuk memanfaatkan kegemaran bermain ini ialah dengan memberikan permainan misalnya permainan “*Incomplete Definition* dan *I Spy*” mereka harus menggunakan keseimbangan otak, mengkaji gagasan dalam berpikir, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah.

Pengajaran Bahasa Melalui Metode Permainan

Permainan dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar. Khususnya pada pengajaran grammar, ada beberapa jenis permainan yang bisa digunakan sehingga secara tidak sadar siswa sudah mempelajari grammar secara menyenangkan. Shelley Vernon menunjukkan bahwa permainan dapat membantu guru dalam mengajarkan grammar dengan beberapa alasan sbb:

1. Arif Saricoban and Esen Metin, pengarang "Songs, Verse and Games for Teaching Grammar" menjelaskan bagaimana dan kenapa permainan dapat digunakan untuk mengajarkan grammar di kelas ESL, dimana permainan dan penyelesaian masalah mengarahkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan yang komunikatif. Permainan tidak hanya menambah pengetahuan siswa tetapi juga membawa siswa untuk langsung kepada penggunaan bahasa Inggris yang sebenarnya
2. Permainan bermanfaat untuk melatih dan menghubungkan kosakata dan struktur secara intensif.
3. Menurut Saricoban and Metin, penggunaan permainan adalah sebagai alat untuk meningkatkan kerjasama dan kompetisi diantara siswa dan juga guru
4. Aydan Ersoz, pengarang “Six Games for the ESL/EFL Classroom” menjelaskan bahwa memberikan suasana yang menantang dan menyenangkan. Juga, permainan memberikan kegiatan yang bermakna sesuai dengan konteksnya. (disadur dari “Teaching Grammar with Fun Learning Games”) <http://www.eslbase.com/articles/learning-games>).

Metode permainan adalah hal yang sangat menarik bagi siswa dalam proses pembelajaran khususnya bahasa Inggris, karena melalui permainan siswa dapat berinteraksi dengan aktif dan interaktif, sesuai dengan metode konstruktivistik yang sangat menguntungkan siswa dalam menerima pembelajaran. Dalam hal ini banyak sekali permainan untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap kosa kata bahasa Inggris, menurut WR. LEE dalam bukunya *Language Teaching Games and Contest*, yang diterbitkan pada tahun 1979 oleh Oxford University Press. Permainan yang dipilih adalah *Incomplete Definitions* pada halaman 41. Permainan ini berdasarkan silabus

siswa smk kelas X kompetensi dasar 1.3 yaitu Mendeskripsikan benda-benda, orang, ciri-ciri, waktu, hari, bulan, dan tahun

Pada permainan ini salah satu anggota mendeskripsikan sesuatu dan menantang seseorang dari team lain untuk menebak dan memberikan poin ekstra jika kata yang ditebak betul, tergantung pada apa yang dipilih untuk definisi dan juga tidak banyak memberi petunjuk. Sebagai contoh, seekor gajah dapat diartikan sebagai binatang yang besar yang tinggal di India dan Africa yang dapat membawa orang sebgas gajah tetapi tidak menyebutkan belalainya yang dapat membuat terlalu mudah untuk ditebak. Contoh lainnya adalah sebuah mebel yang berguna untuk menyimpan pakaian atau almari para siswa dapat mendeskripsikan sesuai dengan bentuk, warna, ukuran, bahan dan asal dari almari tersebut.

Pemilihan Permainan dan Bentuk Permainan

Dalam penelitian ini permainan yang dipilih bukan asal permainan akan tetapi permainan yang sesuai dengan silabus, dan kompetensi dasar siswa dengan melihat indikatornya. Permainan tidak hanya dilakukan di dalam kelas akan tetapi dapat dilakukan di luar kelas misalkan dibawah pohon yang sejuk dan rindang untuk mengurangi efek jenuh siswa. Mereka bisa menggunakan objek yang ada disekitar mereka, sehingga kreasi akan muncul dengan kreatif. Selain tempat seluruh anggota kelas harus dilibatkan tidak ada anak malas dalam hal ini semua harus berpartisipasi. Untuk waktu harus ditentukan dulu oleh guru, sehingga jelas dan terakomodasi dengan baik. Untuk menyenangkan siswa guru harus memberikan reward atau hadiah kepada siswa, bisa dalam bentuk pujian atau benda pemberian.

Selain permainan Incomplete definition menurut WR. LEE ada bentuk lain permainan yang sangat menarik bagi siswa tentang mendeskripsikan suatu benda atau orang, permainan itu adalah dalam bentuk rima:

I Spy With my little eye, Something beginning with B.

Siswa dapat membentuk 5 kelompok yang terdiri dari 4 orang masing-masingnya, kemudian perwakilan dari kelompok tersebut maju kedepan untuk mendemonstrasikan permainan tersebut. Siswa tersebut mengatakan I spy with my little eye, something begining with B. Salah satu kelompok menebak benda tersebut, misal: Susan : (menjawab) The Blackboard? Kemudian siswa yang membuat tebakan tadi menjawab, No, not the blackboard, kelompok yang lain menjawab: A biscuit? Dan siswa tadi menjawab No, I can't see a biscuit. Kemudian kelompok lain dengan aktif menjawab apakah: A Dick's Ball? Kemudian siswa tersebut menjawab Yes that's right, Dick's Ball . Kemudian siswa yang betul menjawab tadi mendapat giliran untuk membuat tebakan seperti kreasi mereka sendiri, dengan langkah yang sama seperti diatas. Jika mereka tidak suka menggunakan kata spy mereka bisa menggunakan angka sebagai contoh: What can I see?, Something in this room (or garden) Beginning with.....

Dengan demikian mereka dapat belajar mendiskripsikan suatu benda melalui permainan, sehingga pembelajaran dapat menyenangkan dan menarik, tanpa siswa harus mendengarkan penjelasan atau ceramah guru yang berakibat tidak aktifnya siswa.

Materi teks caption merupakan topik yang sulit sehingga sering mendapat hambatan untuk diperkenalkan pada siswa karena didalamnya terdapat banyak istilah-istilah yang membutuhkan tingkat berpikir lebih tinggi bagi siswa. Setelah melakukan

analisis, perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran materi teks caption. Salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat menjembatani konsep yang sulit menjadi lebih konkrit dihadapan siswa. Salah satu metode yang akan digunakan dalam pembelajaran materi teks caption melalui penerapan metode permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Untuk bisa mempelajari sesuatu dengan baik, kita perlu mendengarnya, melihatnya, mengajukan pertanyaan tentangnya, dan membahasnya dengan orang lain. Bukan cuma itu, siswa perlu “mengerjakannya”, yakni menggambarkan sesuatu dengan cara mereka sendiri, menunjukkan contohnya, mencoba mempraktekan keterampilan, dan mengerjakan tugas yang menuntut pengetahuan.

Penguasaan kosa kata bahasa Inggris memiliki aspek beragam, diantaranya dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan, menyampaikan pesan, dan bentuk kata. Untuk itulah dalam mengungkap permasalahan tersebut peneliti memilih judul ”Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jantho Melalui Metode Permainan Pada materi *Teks Caption*”, dengan tujuan, untuk mengetahui bagaimana Tingkat pemahaman siswa kelas XII SMK Negeri 1 Jantho melalui penerapan metode permainan pada materi *teks caption*. Bagaimana Aktivitas belajar siswa kelas XII SMK Negeri 1 Jantho melalui penerapan metode permainan pada materi *teks caption*. Dan bagaimana Tanggapan siswa kelas XII SMK Negeri 1 Jantho terhadap penerapan metode permainan pada materi *teks caption*.

METODOLOGI PENELITIAN

Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jantho di kelas XII pada teks caption Tahun Ajaran 2019/2020. Penelitian dilakukan di Kelas XII karena peneliti adalah guru bidang studi bahasa Inggris yang mengajar mata pelajaran bahasa Inggris di kelas tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan yaitu pada bulan Agustus s/d Oktober 2019 semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Dilakukan pada waktu tersebut karena *teks caption* merupakan pelajaran yang diajarkan pada semester ganjil.

Sumber Data

Data yang diperoleh berasal dari siswa kelas XII SMK Negeri 1 Jantho dan guru/teman sejawat yang merupakan guru kolaborasi dalam melaksanakan kegiatan penelitian ini.

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen-instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Lembar angket, Merupakan daftar pertanyaan yang telah disusun sedemikian rupa untuk mengetahui tanggapan atau respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan.

Lembar Observasi atau Pengamatan, Merupakan teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto: 2005). Pada penelitian ini dilakukan abservasi secara langsung terhadap siswa selama

diskusi dengan menggunakan pedoman observasi yang didalamnya memuat format penelitian yang akan diamati dan selanjutnya data pedoman observasi digunakan sebagai data yang akan diolah.

Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian diolah dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. analisis statistik digunakan untuk memperoleh data statistik tentang hasil penerapan metode permainan pada materi *teks caption*. Data penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas dan Afektif Siswa

Data aktifitas dan afektif siswa dalam pembelajaran kimia dengan menerapkan model metode permainandianalisis dengan rumus persentase. Data yang diperoleh dari pengamatan akan dianalisis berdasarkan hasil skor rata-rata pengamatan. Data ini dianalisis dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Rismayani (2010) sebagai berikut: $\text{Nilai} = (\text{skor pengamat 1} + \text{skor pengamat 2})/2$ dibagi Total score Maksimal dikalikan seratus.

2. Hasil Tes Siswa

Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa melalui tes formatif selama kegiatan belajar mengajar dalam penerapan metode pembelajaran permainan dapat dilakukan dengan menggunakan rumus dalam Tim Pustaka Yustisia (2008): persentase yaitu nilai sama dengan Banyaknya jawaban yang benar, dibagi dengan banyak soal dan dikalikan 100.

Maka dianalisis ketuntasan secara klasikal dengan rumus persentase menurut Muspita (2011) adalah: P sama dengan Jumlah siswa yang tuntas, dibagi dengan dengan siswa keseluruhan dikalikan 100.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan belajar siswa

Nilai	Keberhasilan			
	Hasil Belajar	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Respon Siswa
%	85	85	80	86
Rata-rata	76			

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Pelaksanaan proses pembelajaran dimulai dengan *pretes*. Fungsi *pretes* ini antara lain untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Evaluasi awal (*pretes*) dilakukan pada tanggal 5 Agustus 2019. Hasil evaluasi awal dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun secara kolaboratif sesama guru bahasa Inggris terhadap 30 orang siswa kelas XII SMK Negeri 1 Jantho, dapat diketahui gambarannya dalam tabel berikut.

Tabel. 1
Hasil Tes Awal (*pretes*) Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jantho

No. (1)	Nama Siswa (2)	Nilai (3)	Keterangan (KKM \geq 70) (4)
1.	AF	60,00	Tidak Tuntas
2.	AK	65,00	Tidak Tuntas
3.	AP	60,00	Tidak Tuntas
4.	AM	55,00	Tidak Tuntas
5.	AI	40,00	Tidak Tuntas
6.	BW	60,00	Tidak Tuntas
7.	CBF	55,00	Tidak Tuntas
8.	DSN	60,00	Tidak Tuntas
9.	EW	50,00	Tidak Tuntas
10.	FS	55,00	Tidak Tuntas
11.	FZ	65,00	Tidak Tuntas
12.	IM	60,00	Tidak Tuntas
13.	KAZ	50,00	Tidak Tuntas
14.	MPP	50,00	Tidak Tuntas
15.	MRU	50,00	Tidak Tuntas
16.	MAZ	50,00	Tidak Tuntas
17.	MIM	55,00	Tidak Tuntas
18.	MM	50,00	Tidak Tuntas
19.	MBSU	65,00	Tidak Tuntas
20.	NZ	55,00	Tidak Tuntas
21.	NF	65,00	Tidak Tuntas
22.	NB	45,00	Tidak Tuntas
23.	PI	50,00	Tidak Tuntas
24.	QOM	60,00	Tidak Tuntas
25.	RS	55,00	Tidak Tuntas
26.	ML	40,00	Tidak Tuntas
27.	RM	50,00	Tidak Tuntas
28.	WA	45,00	Tidak Tuntas
29.	YAA	50,00	Tidak Tuntas
30.	ZA	55,00	Tidak Tuntas
	Rata-rata	54,06	

Berdasarkan tabel 1 di atas terlihat bahwa nilai hasil evaluasi awal seluruh siswa kelas XII masih di bawah KKM yang telah ditetapkan di sekolah yaitu ≥ 70 , dan nilai rata-rata yang diperoleh ialah 54,06. Hal ini berarti siswa belum tuntas belajar baik secara individu maupun klasikal. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut dapat ditarik kesimpulan sementara bahwa penguasaan topik *teks caption* oleh siswa kelas XII SMK Negeri 1 Jantho masih rendah. Oleh karena itu, perlu dicari pemecahannya sehingga siswa dapat menguasai materi tersebut dengan baik.

Pelaksanaan Siklus Pertama

Perencanaan dan Pelaksanaan

Setelah menganalisis hasil tes awal yang dikerjakan siswa, secara kolaboratif peneliti dan tim observer melakukan berbagai langkah untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari serta memahami topik *teks caption* sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas. Perencanaan yang disusun yaitu: Membuat rencana

pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah metode permainan., Menyusun lembar kerja siswa., Membuat instrument yang digunakan dalam pembelajaran

Kegiatan pembelajaran sebagai pelaksanaan siklus pertama dilaksanakan setelah semua perangkat pembelajaran siap untuk digunakan yaitu tanggal 11 Januari 2019. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru menyampaikan materi mengenai kosa kata bahasa Inggris . Metode yang digunakan yaitu metode permainan. Kegiatan pembelajaran ini dipantau dan diamati oleh tim observer dengan tujuan untuk mengetahui letak kesulitan dan kelemahan yang terjadi di dalam kelas guna perbaikan untuk hasil yang lebih baik.

Observasi

Lembar observasi yang telah disiapkan, diisi oleh pengamat I dan pengamat II pada saat proses belajar mengajar menggunakan metode permainan berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi lembar aktivitas siswa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus pertama masih terdapat beberapa aspek yang kurang baik seperti saat mendengar pengarahan dari guru, kurangnya interaksi antar siswa, kemudian pada saat siswa diberikan tugas kurang sesuai dengan apa yang di harapkan, begitu juga saat menarik kesimpulan siswa juga kurang berpartisipasi aktif. Sebagian siswa masih sibuk dengan kegiatan lain di luar pembelajaran. Hal ini disebabkan sebagian siswa belum memahami langkah-langkah metode pembelajaran permainan dengan baik.

Disamping hal-hal yang kurang baik tersebut terdapat beberapa aspek yang baik dan sangat baik yaitu siswa mendengarkan ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran, siswa duduk menurut kelompok masing-masing, tiap kelompok bersedia untuk mendiskusikan jawaban yang benar.

Hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan oleh pengamat I dan II pada siklus pertama terhadap keaktifan siswa berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan sebagai berikut: Siswa telah duduk menurut kelompok masing-masing., terdapat beberapa siswa yang tidak berdiskusi dengan baik dalam kelompoknya., Terdapat beberapa siswa yang tidak memilih jawaban dalam kotak dengan baik., Siswa belum dapat menyimpulkan hasil pembelajaran dengan baik., Sebagian besar siswa tampak senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil evaluasi pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.
Hasil ulangan Harian Siswa Kelas XII Pada Siklus I

No.	Nama Siswa	Nilai		Keterangan (KKM≥70)
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	AF	60	65	Tidak Tuntas
2.	AK	70	75	Tuntas
3.	AP	65	68	Tidak Tuntas
4.	AM	65	68	Tidak Tuntas
5.	AI	65	66	Tidak Tuntas
6.	BW	65	70	Tuntas
7.	CBF	70	72	Tuntas
8.	DSN	60	65	Tidak Tuntas
9.	EW	65	66	Tidak Tuntas
10.	FS	50	60	Tidak Tuntas

11.	FZ	75	76	Tuntas
12.	IM	60	65	Tidak Tuntas
13.	KAZ	75	78	Tuntas
14.	MPP	60	65	Tidak Tuntas
15.	MRU	60	65	Tidak Tuntas
16.	MAZ	55	60	Tidak Tuntas
17.	MIM	60	65	Tidak Tuntas
18.	MM	70	75	Tuntas
19.	MBSU	65	68	Tidak Tuntas
20.	NZ	65	68	Tidak Tuntas
21.	NF	65	66	Tidak Tuntas
22.	NB	60	65	Tidak Tuntas
23.	PI	70	75	Tuntas
24.	QOM	65	70	Tuntas
25.	RS	60	68	Tidak Tuntas
26.	ML	65	68	Tidak Tuntas
27.	RM	60	70	Tuntas
28.	WA	60	65	Tidak Tuntas
29.	YAA	65	68	Tidak Tuntas
30.	ZA	65	70	Tuntas
	Rata-rata	62,05	68,10	

Berdasarkan tabel hasil ulangan siklus pertama di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil ulangan harian siswa pada pertemuan pertama yaitu 62,05 dan terdapat 6 siswa yang nilainya telah tercapai KKM, dengan kata lain terdapat 10 siswa yang telah tuntas belajar, sedangkan 24 siswa lainnya memperoleh nilai hasil ulangan harian siklus pertama masih di bawah KKM, sedangkan pertemuan ke dua nilai rata-rata hasil ulangan harian siswa adalah 68,10, terdapat 10 siswa yang nilainya telah tercapai KKM, dengan kata lain terdapat 6 siswa yang telah tuntas belajar, sedangkan 20 siswa lainnya memperoleh nilai hasil ulangan harian siklus pertama masih di bawah KKM. Maka persentase banyaknya siswa yang tuntas belajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{banyaknyasiswa yang tuntas}}{\text{jumlahsiswa seluruhnya}} \times 100\% = \frac{10}{30} \times 100\% = 33,33 \%$$

Perolehan ini telah menunjukkan peningkatan dari sebelumnya, namun peningkatan itu masih jauh dari yang diharapkan, yaitu 85% dari jumlah siswa harus mengalami ketuntasan belajar agar kelas tersebut mencapai ketuntasan klasikal, sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil dengan baik. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas XII SMK Negeri 1 Jantho pada siklus pertama masih rendah.

Refleksi

Adapun refleksi dari siklus pertama adalah sebagai berikut:

- 1) Pada awal pembelajaran guru perlu menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada materi, misalnya dengan jalan menuliskan tujuan yang telah disampaikan secara lisan di papan tulis.
- 2) Untuk mengoptimalkan interaksi siswa dalam bekerja guru dapat memberitahukan siswa bahwa kerjasama yang baik sesama anggota kelompok akan memberikan hasil yang baik sehingga nilai yang mereka peroleh nantinya juga akan lebih baik.

- 3) Guru sebaiknya memotivasi siswa pada saat menjelaskan materi.
- 4) Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan soal yang diberikan dari kelompok lain secara bersama- sama dengan anggota kelompoknya masing-masing.
- 5) Guru sebaiknya mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan secara bersama-sama.
- 6) Guru perlu menuliskan hasil kesimpulan di papan tulis agar siswa dapat lebih mudah mengingatnya.

Pelaksanaan Siklus Kedua

Perencanaan dan Pelaksanaan

Setelah menganalisis hasil belajar pada siklus I secara seksama oleh guru dan tim observer, di mana dari hasil analisis dapat diketahui kelemahan yang masih dialami siswa, maka pada tanggal 13 Agustus 2019 guru dan tim peneliti membahas dan merencanakan tindakan lanjutan agar kelemahan dan kekurangan yang ada dapat diminalisir. Dari diskusi yang dilakukan, diputuskan untuk :

- a. Membuat rencana pembelajaran yang berhubungan dengan materi-materi yang masih dianggap sulit bagi siswa.
- b. Melakukan pembelajaran kembali dengan menekankan pada materi-materi yang dianggap sulit bagi siswa.
- c. Memberikan motivasi pada siswa pada saat menjelaskan materi.

Kegiatan pembelajaran sebagai pelaksanaan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2019. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru menyampaikan materi tentang kosa kata bahasa Inggris. Metode yang dilaksanakan yaitu metode permainan. Kegiatan pembelajaran diamati oleh tim observer dengan tujuan mengetahui letak kesulitan dan kelemahan yang terjadi di dalam kelas.

Observasi

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa berdasarkan tabel pengamatan, aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus pertama di mana siswa yang tadinya kurang termotivasi dalam belajar kini tampak bersemangat baik itu ketua kelompok maupun anggota kelompok. Hal ini disebabkan siswa telah terbiasa dengan kondisi metode permainan, sehingga siswa cukup antusias dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar, dan diskusi dalam kelompok berjalan lancar. Pada kegiatan penutup siswa juga telah ikut berpartisipasi dalam menarik kesimpulan hal ini disebabkan guru telah berhasil mengarahkan siswa dengan baik untuk menarik kesimpulan terhadap apa yang telah dipelajari secara bersama-sama.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat I dan II terhadap keaktifan siswa pada siklus kedua ialah sebagai berikut:

1. Siswa belajar dengan aktif.
2. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru dan menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti.
3. Interaksi dan kerjasama anggota kelompok semakin baik, sehingga suasana diskusi berlangsung dengan baik.
4. Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami pada guru dan siswa mendengarkan dengan baik jawaban yang diberikan oleh guru.

5. Semua siswa berperan aktif dalam diskusi.
6. Siswa sudah terdorong untuk memilih jawaban dalam kotak berdasarkan pertanyaan dari guru dengan baik.
7. Siswa bersama-sama dengan guru menarik kesimpulan di akhir pembelajaran dan guru telah menuliskan kesimpulan di papan tulis.
8. Aktivitas siswa pada kegiatan belajar mengajar sudah mengarah pada pembelajaran metode secara lebih baik, di mana siswa mampu membangun kerjasama dalam kelompok untuk memahami tugas yang diberikan guru. Hasil evaluasi pada siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5
Hasil Ulangan Harian Siswa Kelas XII Pada Siklus Kedua

No.	Nama Siswa	Nilai		Keterangan (KKM \geq 70)
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	AF	75	80	Tuntas
2.	AK	85	88	Tuntas
3.	AP	80	85	Tuntas
4.	AM	75	80	Tuntas
5.	AI	85	86	Tuntas
6.	BW	80	85	Tuntas
7.	CBF	75	80	Tuntas
8.	DSN	85	88	Tuntas
9.	EW	85	88	Tuntas
10.	FS	85	90	Tuntas
11.	FZ	80	85	Tuntas
12.	IM	90	90	Tuntas
13.	KAZ	80	85	Tuntas
14.	MPP	88	90	Tuntas
15.	MRU	85	88	Tuntas
16.	MAZ	80	85	Tuntas
17.	MIM	75	80	Tuntas
18.	MM	85	88	Tuntas
19.	MBSU	70	80	Tuntas
20.	NZ	85	90	Tuntas
21.	NF	80	85	Tuntas
22.	NB	80	86	Tuntas
23.	PI	86	90	Tuntas
24.	QOM	70	80	Tuntas
25.	RS	80	90	Tuntas
26.	ML	85	88	Tuntas
27.	RM	85	88	Tuntas
28.	WA	85	88	Tuntas
29.	YAA	85	90	Tuntas
30.	ZA	80	85	Tuntas
	Rata-rata	81,47	86,03	

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pertemuan pertama dan pertemuan ke dua yaitu 81,47 dan 86,03 dan semua siswa

memperoleh nilai di atas KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu ≥ 70 . Maka persentase banyaknya siswa yang tuntas belajar sebagai berikut : $P = \frac{\text{banyaknyasiswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\% = \frac{30}{30} \times 100\% = 100\%$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa secara klasikal siswa kelas XII SMK Negeri 1 Jantho pada topik *teks caption* dengan metode permainan adalah tuntas 100%.

Refleksi

Setelah kegiatan belajar mengajar selesai dilaksanakan dan dilanjutkan refleksi untuk membahas hasil observasi yang telah dilakukan. Selanjutnya guru dan tim observer memperoleh kesepakatan sebagai berikut:

- a. Guru telah memberikan bimbingan kepada siswa dalam menjawab pertanyaan.
- b. Guru telah melakukan evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2019, yang tujuannya untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan metode permainan dan tindakan berikutnya tidak perlu dilakukan lagi karena sudah mencapai keberhasilan belajar seperti yang diharapkan.

Analisis Hasil Belajar

Guru dan pengamat melakukan analisis hasil belajar, di mana diperoleh hasil yang memuaskan yaitu adanya peningkatan pemahaman dibandingkan hasil tes awal, di mana pada tes awal tidak ada siswa yang nilainya mencapai KKM, untuk ketuntasan perbutir soal diperoleh persentase sebesar 54,04%. Pada siklus pertama pembelajaran menggunakan metode permainan terjadi peningkatan meskipun belum dapat dikatakan berhasil yaitu terdapat 10 orang siswa yang nilainya mencapai KKM atau sebesar 33,33 % dari jumlah siswa seluruhnya dan untuk ketuntasan perbutir soal diperoleh sebesar 68,10%.

Pada siklus kedua terjadi peningkatan yang sangat memuaskan yaitu 100% dari jumlah siswa memperoleh nilai tuntas, dan untuk ketuntasan perbutir soal diperoleh sebesar 86,03%. Dengan demikian, dapat diketahui secara keseluruhan hasil pencapaian belajar siswa pada topik *teks caption* dengan menerapkan metode permainan maupun meningkatkan pemahaman siswa untuk menguasai materi tersebut dengan baik.

Dengan perolehan ketuntasan klasikal pada siklus kedua sebesar 100%, maka tidak perlu mengadakan siklus berikutnya, sebagaimana yang dinyatakan oleh Mulyasa (2007:245) "keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mampu mencapai nilai minimal 70, sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut".

Tanggapan Siswa Terhadap Penerapan Metode Permainan

Setelah melakukan evaluasi dan memperoleh hasil yang memuaskan maka guru membagikan angket pada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan metode pembelajaran permainan. Maka, tanggapan siswa berdasarkan angket yang dibagikan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6.

Tanggapan Siswa Terhadap Penerapan
Metode Pembelajaran Permainan.

No.	Pertanyaan	Pilihan	Jawaban
		Ya	Tidak
(1)	(2)	(3)	(4)
1.	Apakah kamu merasa senang dengan suasana pembelajaran di kelas?	88,86	11,13
2.	Apakah kamu menyukai cara guru mengajar/menyampaikan topik <i>teks caption</i> ?	92,94	7,05
3.	Apakah cara guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode pembelajaran permainan membantu kamu dalam memahami topik <i>teks caption</i> ?	94,92	5,07
4.	Apakah dengan menggunakan metode permainan kamu merasa lebih aktif saat belajar?	100,00	0,00
5.	Apakah metode pembelajaran permainan ini meningkatkan minat belajar kamu dalam mempelajari topik <i>teks caption</i> ?	92,90	7,09
6.	Apakah dengan menerapkan metode pembelajaran permainan dapat mempermudah kamu dalam berinteraksi dengan teman-teman?	86,85	13,14
7.	Apakah kamu menyukai metode pembelajaran permainan?	100,00	0,00
8.	Apakah kamu berminat untuk mengikuti pelajaran selanjutnya seperti kegiatan belajar yang telah kamu ikuti pada topik <i>teks caption</i> ?	92,90	7,09
9.	Apakah metode permainan efektif digunakan untuk penyampaian topik <i>teks caption</i> ?	83,84	16,15
	Rata-rata	92,58	7,41

Berdasarkan angket yang dibagikan pada siswa terhadap penerapan metode permainan pada pembelajaran topik *teks caption*, dapat diketahui bahwa sekitar 92,58 % siswa menanggapi positif dan merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran permainan. Hal ini disebabkan pembelajaran permainan merupakan suatu hal yang baru bagi siswa, sehingga siswa bersemangat dalam belajar. Dalam kegiatan pembelajaran siswa dapat lebih mudah berinteraksi dengan teman-teman dan siswa dapat belajar sambil permainan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Penerapan metode bermain dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas XII SMK Negeri 1 Jnatho pada materi *teks caption*.
- b. Penerapan metode bermain dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XII SMK Negeri 1 Jantho pada materi *teks caption*.

- c. Sebagian besar siswa kelas XII SMK Negeri 1 Jantho merasa senang dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas melalui penerapan metode *bermain* pada materi *teks caption*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rhineka Chipta
- Hasibuan, J. J. dan Moedjiono. (1995). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kurniawati, Arie. (2006). *Upaya Peningkatan Keaktifan siswa Dalam pokok Bahasan Bangun Segi-4 Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. Skripsi. Surakarta: FKIP UMS.
- Miles, B. Matthew, dan Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif (Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru)*. Jakarta: UIP.
- Moleong, Lexy J. (1991). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muslimah, Nana. (2006). *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa dalam pembelajaran Matematika Melalui Pola latihan Interaktif*. Skripsi. Surakarta: FKIP UMS.
- Poerwadarminta, W.J.S. (2003). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1990). *Kamus Besar Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rusyan dkk. (1994). *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sanaky, Hujair AH. Senin, (2009). *Metode Dan Strategi Pembelajaran Berorientasi Pada Pemberdayaan Peserta Didik*. ([http://podoluhur.blogspot.com/2009/09/metode dan strategi-pembelajaran.html](http://podoluhur.blogspot.com/2009/09/metode-dan-strategi-pembelajaran.html)) (Diakses pada 15 September 2010 Pukul 10.30 WIB).
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo

Persada.

Silberman, Mel. (1996). *Active Learning. 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.

Slamento.(1995). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : PT.Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. (2006). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukoco, Lilik. (2007). *Upaya peningkatan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Matematika melalui Pola Latihan Interaktif*. Skripsi. Surakarta: FKIP UMS.

Suryabrata, Sumadi. (1991). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.

Suwandi, Sarwiji dan Madyo Ekosusilo. (2007). *Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG)*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.

Undang-undang No.20 Tahun (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Cemerlang.

Uno, Hamzah B. (2007). *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Widyastuti, Wahyu. (2008). *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*. Skripsi. Surakarta: FKIP UMS.

Zaini, Hisyam. (2007). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD Walisonggo.