

PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DAN KEMAMPUAN SISWA
DALAM MENULIS KALIMAT BAHASA INGGRIS SEDERHANA
MELALUI *CHAIN CARD GAME* PADA SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 3 PRINGSEWU

Oleh :

Solah, Ujang Suparman, Herpratiwi

FKIP Unila, Jl. Prof. Dr.Sumantri Bojonegoro No. 1 Bandar Lampung

e_mail: sollah_09@yahoo.com

Hp. 08127242440

Abstrak: Increasing Student's Learning Activity and Writing Ability in English Simple Sentence Through Chain Card Game in class VIII SMP Negeri 3 Pringsewu. The purpose of the research are to analyze: (1). The design of the lesson plan, (2). Implementation of lesson plan which are scoring of teacher's and student's activity; (3) Evaluation system; (4) Increasing student's ability in writing of English simple sentences through Chain Card Game media. This research was done at SMP Negeri 3 Pringsewu. Methodology of research used classroom action research which consist of three cycles. At cycle I by grouping which consisted of 4 students based on gender, at cycle II by grouping student based on the different students academic ability, and at cycle III used chain card game media by defferent colour in the same as group at the second cycle. Technique of collecting data by using observation and test, and was conducted by quantitative descriptive. The result of research are: (1) Syntax lesson plan designed through game consisting three steps; i.e: beginning, main activity and closing; (2). Students activity in word and phrase arrangement learning through chain card game has increased, writing and discussing the sentense of the game result, making conclusion and resume. (3). Evaluation system used essay test by random word / phrase arrangement become a good sentence; (4). The student's ability of class VIII.2 at the first cycle who got 65 or more was 62%, second cycle was 91%, and third cycle was 100%. The student's ability of class VIII.3 at the first cycle who got 65 or more was 78%, second and third cycle was 100%.

Key words: chain card game, learning activity, writing ability.

Peningkatan Aktivitas dan Kemampuan Siswa dalam Menulis Kalimat Bahasa Inggris Sederhana melalui Media Chain Card Game pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pringsewu. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis (1) Desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. (2) Pelaksanaan Pembelajaran, yang di dalamnya terdapat penilaian kinerja guru dan aktivitas belajar siswa. (3) Sistem evaluasi. (4) Peningkatan kemampuan siswa dalam menulis kalimat Bahasa Inggris sederhana melalui media *Chain Card Game*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Pringsewu, menggunakan metode Penelitian Tindakan (*action research*). Penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes, serta dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil Penelitian: (1) sintak Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) didesain dengan metode permainan yang meliputi 3 tahap kegiatan, yaitu kegiatan awal, inti dan penutup; (2) Aktivitas siswa dalam

pembelajaran menyusun kata/phrase dengan media permainan *chain card game meningkat*, kalimat hasil permainan meningkat, mendiskusikan kalimat hasil permainan bersama kelompok lain, dan membuat kesimpulan dan resume; (3) Sistem evaluasi menggunakan tes dalam bentuk uraian menyusun kata acak menjadi kalimat sederhana; (4) Prestasi belajar siswa kelas VIII.2 pada siklus I siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 (62%). Pada siklus II 91% dan siklus III 100%. Prestasi belajar siswa kelas VIII.3 pada siklus I yang memperoleh nilai ≥ 65 (78%), siklus II dan siklus III sebesar 100%.

Kata kunci: aktivitas belajar, chain card game, kemampuan menulis.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di kelas diharapkan dapat mendorong siswa sebagai pembelajar untuk dapat berpartisipasi aktif melalui kegiatan yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, model dan media belajar yang bersifat kontekstual sehingga diharapkan siswa mampu mengkonstruksi sendiri dari hasil pengalaman belajarnya. Pada kenyataannya, terdapat masalah dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas, hal tersebut dapat diketahui pada beberapa hal, yaitu; 1) sebagian siswa terlihat tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran, 2) kurangnya keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, baik secara lisan maupun tulis dalam Bahasa Inggris, 3) kurangnya partisipasi siswa dalam menyelesaikan pekerjaan kelompok, 4) terbatasnya kemampuan siswa dalam menjawab

pertanyaan guru baik lisan maupun tulisan dalam Bahasa Inggris. Selain itu, prestasi belajar siswa belum menunjukkan hasil belajar yang diharapkan yaitu perolehan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65 terutama pada aspek kemampuan menulis (*writing*). Perolehan nilai yang rendah tersebut menunjukkan terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran menulis (*writing*), yaitu; (1) kosa kata yang dimiliki oleh siswa rendah, (2) pengetahuan siswa tentang tata bahasa serta kaidah bahasa yang masih kurang, (3) kemampuan siswa menyusun kata menjadi kalimat masih rendah, hal tersebut dikarenakan rendahnya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Kemampuan guru dalam merancang perangkat pembelajaran juga masih kurang. Guru masih menggunakan perangkat pembelajaran hasil

Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) yang belum disesuaikan dengan karakteristik dan kondisi siswa di sekolah. Faktor lain yang menyebabkan lemahnya kemampuan siswa menulis kalimat adalah kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif secara optimal.

Salah satu cara mengatasi masalah tersebut, adalah menggunakan media *chain card game* dalam pembelajaran menulis Bahasa Inggris. *Chain card game* merupakan media berbentuk kartu yang berisikan kata atau *frase* Bahasa Inggris. Keunggulan media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa, mudah menanamkan konsep pembelajaran terhadap siswa, meningkatkan aktivitas belajar siswa, kreativitas siswa berkembang melalui dinamika kelompok serta menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2008:107) *belajar* adalah proses berpikir. Hal ini menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan. Sementara itu menurut Undang-Undang Republik Indonesia

nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, *pembelajaran* adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan demikian seorang guru harus mampu menghidupkan interaksi yang aktif dengan peserta didiknya melalui metode dan penggunaan sumber belajar.

Saffat (2009: 5) mengemukakan beberapa *prinsip belajar*, yaitu: Belajar adalah peristiwa pengalaman berbuat dan bertingkah laku; Belajar yang dilakukan tanpa tujuan tidak akan membawa hasil; Tidak ada sesuatu yang dipelajari tanpa rintangan; Tidak dapat dituntut adanya keseragaman metode belajar dari setiap orang; Cara belajar yang baik adalah senantiasa menilai, mengukur dan menetapkan taraf pencapaian tujuan seseorang untuk belajar; Proses belajar akan berlangsung efisien jika peserta didik berada dalam situasi yang merangsang perkembangan, tanpa paksaan.

Pada penelitian ini penulis memilih untuk menggunakan model desain pembelajaran Walter Dick & Lou Carey dengan langkah-langkah utama: 1) mengidentifikasi tujuan instruksional

umum; 2) melakukan analisis instruksional; 3) mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik; 4) merumuskan tujuan performansi; 5) mengembangkan butir-butir tes acuan patokan; 6) mengembangkan strategi instruksional; 7) mengembangkan dan memilih bahan instruksional; 8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif; 9) melakukan revisi pembelajaran; 10) melaksanakan evaluasi sumatif (Dick and Carey 2005: 5).

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses untuk menentukan jasa, nilai atau manfaat kegiatan pembelajaran melalui kegiatan penilaian dan atau pengukuran (Dimiyati, 2009: 221).

Aktivitas belajar merupakan serangkaian kegiatan fisik dan mental yang mencakup: aktivitas visual (seperti: membaca, menulis, bereksperimen, demonstrasi), aktivitas verbal (seperti: bercerita, bertanya, membaca sajak, diskusi, menyanyi), aktivitas mendengarkan (seperti: mendengarkan penjelasan guru, ceramah, pengarahan), aktivitas gerak (senam, menari, melukis) dan aktivitas

menulis seperti mengarang cerita, membuat makalah, membuat surat, membuat resume (Usman, 2005: 74).

Media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Menurut (Fathurrohman dan Sutikno, 2007:65)

Falsafah yang mendasari pembelajaran *Cooperative Learning* dalam pendidikan adalah "*homo homini socius*" yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang hidup dalam kelompok (Lie, 2003:27).

Chain card game adalah sebuah terjemahan bebas dari Permainan kartu berantai yang merupakan permainan kartu dengan teknik permainan yang hampir sama dengan permainan kartu remi (Suwarno, 2003: 2).

Teknik permainan kartu *chain card game* dalam pembelajaran keterampilan menulis adalah: 1) Peserta dibagi dalam beberapa kelompok dan duduk saling berhadapan; 2) Peserta dibagikan satu set kartu dan kertas untuk menuliskan hasil penyusunan kalimat dan

menghitung berapa kata yang mampu disusun menjadi kalimat. Setiap kartu diberikan nilai 1, apabila peserta mampu menyusun kalimat dari empat kartu, nilainya empat; 3) Satu orang peserta diberikan tugas mengacak kartu; 4) Kartu dibagikan kepada peserta permainan searah dengan jarum jam dan masing-masing peserta memperoleh tujuh kartu; 5) Sisa kartu diletakkan di meja permainan; 6) Setiap peserta permainan ditugaskan untuk menyusun kartu kata menjadi kalimat sederhana yang benar; 7) Apabila terdapat peserta yang berhasil menyusun kartu menjadi kalimat (kartu hidup) dan diletakkan di meja secara terpisah, peserta tersebut menuliskan kalimat tersebut pada kertas yang sudah disediakan beserta nilainya; 8) Permainan dimulai dari peserta yang bertugas mengacak kartu dan dilanjutkan peserta berikutnya searah jarum jam; 9) Apabila peserta belum mampu menyusun kalimat pada kartu yang dimilikinya, peserta tersebut melakukan pengambilan kartu pada tumpukan sisa kartu paling atas; 10) Setelah melakukan pengambilan kartu, peserta membuang salah satu kartu yang dinilai tidak terpakai pada meja permainan dan disusun berurutan; 11) Peserta dapat mengambil kartu yang

dibuang di meja permainan; 12) Selanjutnya peserta menyusun kalimat dari kartu yang dimilikinya dan diletakkan di atas meja secara terpisah dari kartu lainnya (sebagai perolehan nilai dari kartu yang telah disusunnya) dan menuliskan nilai perolehan kartu pada kertas dan sisanya yang dipegang di tangan tidak melebihi dari tujuh kartu; 13) Permainan akan berakhir apabila kartu yang dimiliki seorang peserta habis tersusun menjadi kalimat atau sisa kartu permainan di meja telah habis; 14) Pada akhir permainan, setiap peserta menghitung sisa kartu yang dimiliki yang tidak tersusun menjadi kalimat (kartu mati). Setiap kartu mati bernilai -1; 15) Perhitungan akhir, kartu yang telah disusun menjadi kalimat dikurangi dengan kartu di tangan yang tidak tersusun menjadi kalimat (kartu mati).

Menurut Walshe (1990: 19) *Writing is the process of selecting, combining, arranging, and developing ideas in effective sentence, paragraphs and often, longer units of discourse.* Pendapat tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa menulis merupakan sebuah proses pemilihan, menggabungkan, mengatur, dan

mengembangkan ide-ide dalam kalimat efektif, paragraf dan seringkali, unit wacana yang lebih panjang.

Oshima (1996: 121) menyatakan “*A sentence is a group of words that you use to communicate your ideas in writing or in speech. It is a complete, independent unit of thought and consists of two main parts: a subject and a predicate. The subject is a word or words that names the persons, thing or place that a sentence is about. It is usually a noun or pronoun. The predicate makes a statement about the subject. It consists of a verb and its modifiers or complements. The verb is the most important part of the predicate, expresses action or a state of being. A complement is a word or word used to complete the meaning of the verb*”.

Kalimat adalah gabungan dua kata atau lebih yang menghasilkan suatu pengertian dan pola intonasi akhir. Kalimat juga disebut sebagai satuan bahasa terkecil dalam wujud tulisan atau lisan yang mengungkapkan suatu pikiran yang utuh. Kalimat terdiri dari beberapa unsur, antara lain: subyek, predikat, obyek, pelengkap dan keterangan.

Pola kalimat yang digunakan adalah sebagai berikut: Pola kalimat positif (+): *Subject + Verb₂ + O/C*; Pola kalimat negatif (-): *Subject + did not + verb1 + O/C*; Pola kalimat interogatif (?): *Did + Subject + Verb1 + O/C + ?*; *Note*: Yang dimaksud V2 adalah *verbsimple past tense*, istilah ini biasanya digunakan guru di Indonesia untuk mempermudah dalam menjelaskan materi ajar kepada siswa.

Menurut Harris (1988: 3) yang dimaksud *kemampuan membuat kalimat Bahasa Inggris sederhana* adalah kemampuan siswa dalam menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk kalimat Bahasa Inggris sederhana. Dalam membuat kalimat perlu memperhatikan dua hal, yaitu substansi dari hasil tulisan itu (ide yang diekspresikan) dan aturan struktur bahasa yang benar (*gramatical form and syntactic pattern*) (www.pakguruonline.pendidikan.net, diunduh 27 Desember 2010).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas, yaitu suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipatif, kolaboratif dan spiral, yang

memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, proses, isi, kompetensi dan situasi. (Arikunto, 2006: 104). Penelitian tindakan merupakan satu rangkaian langkah yang terdiri dari kegiatan; perencanaan, pelaksanaan, observasi dan pengamatan, serta kegiatan refleksi.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 3 Pringsewu Semester Genap Tahun Pelajaran 2010/2011. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII.2 dan kelas VIII.3. Kriteria keberhasilan pada penelitian ini difokuskan pada aspek:

1. Penilaian RPP dan Penilaian aktivitas guru dalam proses pembelajaran dikatakan berhasil bila telah mencapai skor minimal 3 dengan kategori baik;
2. Penilaian aktivitas siswa dikatakan berhasil apabila Interpretasi tingkat keaktifan siswa mencapai 75% dari seluruh siswa;
3. Penilaian prestasi siswa adalah ketika lebih dari 85% siswa telah mampu mengerjakan soal dan memperoleh nilai minimal 65, maka pembelajaran dikatakan berhasil.

Siklus dapat dihentikan apabila semua indikator keberhasilan tersebut telah tercapai.

Kisi-kisi instrumen penilaian RPP menggunakan IPKG1. Kisi-kisi instrumen penelitian aspek aktivitas belajar siswa ditentukan: 1) Perhatian terhadap penjelasan guru dalam pembelajaran; 2) Terlibat aktif dalam permainan *Chain Card Game*; 3) Menuliskan kalimat hasil permainan di papan tulis; 4) Mendiskusikan bersama kelompok lain; 5) Menyimpulkan dan meresum hasil pembelajaran.

Penilaian kinerja guru dalam pembelajaran menggunakan IPKG2. Indikator kinerja guru sebagai berikut:

Tabel 3.1: Indikator penilaian kinerja guru

No	Persentase Skor Kinerja Guru	Kriteria Penilaian
1	1% – 25%	Kurang
2	26% – 50%	Sedang
3	51% – 75%	Baik
4	76% – 100%	Sangat baik

Penilaian Prestasi Belajar menggunakan soal *Pre-tes* dan *Post-tes* terdiri dari 10 soal menyusun kata acak menjadi kalimat Bahasa Inggris sederhana sesuai dengan tata bahasa yang benar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I dilaksanakan satu kali pertemuan di kelas VIII.2. Perolehan rata-rata nilai kinerja guru pada kelas VIII.2 adalah 2,89 dan kriteria penilaian masuk dalam kategori sedang. Persentase aktivitas belajar siswa kelas VIII.2 secara keseluruhan diperoleh 64% dengan kriteria penilaian kategori baik. Dengan demikian aktivitas belajar siswa belum memenuhi pencapaian indikator aktif, yakni 75%.

Berdasarkan hasil *pre-test* siklus I kelas VIII.2 dari 34 siswa diperoleh informasi prestasi belajar hanya 15% dari 34 siswa memperoleh nilai ≥ 65 . Berdasarkan hasil *post-test* siklus I dari 34 siswa diperoleh informasi prestasi belajar hanya 62% dari 34 siswa memperoleh nilai ≥ 65 . Rata-rata nilai kinerja guru pada kelas VIII.3 adalah 2,93 dengan kriteria penilaian masuk dalam kategori sedang.

Aktivitas belajar siswa secara keseluruhan diperoleh keaktifan siswa 55% dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil *pre-test* siklus I dari 32 siswa diperoleh informasi prestasi belajar hanya 47% dari 32 siswa

memperoleh nilai ≥ 65 . Berdasarkan hasil *post-test* siklus I dari 32 siswa diperoleh informasi prestasi belajar hanya 78% dari 32 siswa memperoleh nilai ≥ 65 . Hasil pengolahan data observasi kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media *Chain card game* pada kelas VIII.2 diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,89 dan kelas VIII.3 sebesar 2,93. Kriteria kinerja guru sudah masuk dalam kategori sedang.

Untuk memperbaiki kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti mengadakan perbaikan-perbaikan pada siklus II, yaitu:

- Mengubah teknik bertanya dengan memberikan motivasi dengan bahasa yang mendorong siswa menjawab dan mengemukakan pendapat (*constructivism*) siswa pada pelaksanaan *chain card game*.
- Mengatur dan memberi waktu berfikir leluasa kepada siswa untuk bermain kartu.
- Mempertajam penjelasan guru tentang apa yang harus dikerjakan oleh siswa dan kelompoknya.
- Memberikan penekanan konsep pokok pola kalimat bentuk *past tense* dalam pembelajaran yang harus

dikuasai siswa pada saat penjelasan awal dan penyimpulan materi pada akhir pembelajaran.

- Guru akan merubah kata-kata dalam kartu dengan kata-kata yang berhubungan dengan tema dan sering dijumpai dalam kehidupan siswa sehari-hari, diharapkan dapat memudahkan siswa dalam merangkai kartu kata menjadi kalimat yang bermakna.

Kendala-kendala yang terjadi pada variabel aktivitas belajar siswa pada siklus I dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Beberapa siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru. Kondisi siswa terlihat terlalu bersemangat, tertarik dengan proses pembelajaran yang akan dilakukan tanpa mau memahami tata cara permainan yang akan dilakukan.
- Suasana kelas gaduh. Hal ini terjadi karena pada saat siswa lain bertanya kepada teman dalam kelompoknya, siswa lainnya pun sedang sibuk menyusun kalimat dari kartu kata yang dimilikinya.
- Penguasaan kosa kata Bahasa Inggris siswa masih terbatas, siswa terlihat sibuk pada saat proses pencarian

makna kata pada kamus Bahasa Inggris. Hal ini menyebabkan permainan berjalan lambat dan efektifitas hasil permainan tidak maksimal.

- Beberapa kelompok lambat dalam mempersiapkan diri untuk mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas.
- Keberanian siswa bertanya kepada guru sangat terbatas. Guru berupaya membantu kelompok lain yang, sementara waktu yang tersedia terbatas. Proses pembelajaran
- Penyelesaian pekerjaan tiap kelompok pada saat akhir permainan terlihat masih didominasi oleh beberapa siswa yang dinilai mampu sehingga proses kerjasama kelompok tidak berjalan maksimal, sementara siswa lainnya terlihat pasif.
- Kata yang terdapat pada kartu sebagian tidak diketahui artinya sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyusun kartu kata menjadi kalimat.

Siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan pada tanggal 23 Pebruari 2011. Hasil pengamatan kinerja guru pada kelas VIII.2 oleh observer diperoleh nilai rata-rata 3,43. Nilai tersebut masuk dalam kriteria penilaian baik.

Persentase aktivitas belajar siswa secara keseluruhan diperoleh 78% dengan kriteria pencapaian masuk dalam kategori baik. Dengan demikian aktivitas belajar siswa sudah memenuhi pencapaian indikator aktif, yaitu 75%.

Berdasarkan hasil *post-test* siklus II dari 34 siswa diperoleh informasi prestasi belajar 91% dari 34 siswa memperoleh nilai ≥ 65 . Hasil pengamatan Kinerja Guru pada kelas VIII.3 oleh observer diperoleh nilai rata-rata 3,39 dan masuk dalam kriteria penilaian baik. Diketahui persentase aktivitas belajar siswa secara keseluruhan diperoleh 66% dengan kriteria pencapaian masuk dalam kategori baik. Dengan demikian aktivitas belajar siswa secara klasikal belum memenuhi pencapaian indikator aktif, yaitu 75%.

Berdasarkan hasil *post-test* siklus II dari 32 siswa diperoleh informasi prestasi belajar 100% dari 34 siswa memperoleh nilai ≥ 65 .

Analisis pencapaian variabel kinerja guru pada siklus II yang masih perlu mendapat perhatian:

- Memberikan penekanan konsep pokok dalam pembelajaran yang harus dikuasai siswa pada saat

penjelasan awal dan penyimpulan materi pada akhir pembelajaran.

- Mendorong keberanian dan percaya diri siswa dalam bertanya dengan cara menggali pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang dilakukan dengan teknik bertanya membangun pengertian siswa (*constructivism*) sehingga mendorong siswa menjawab dan bertanya tentang materi yang kurang dipahaminya. Hal ini dilakukan untuk mengatasi siswa yang pasif. Kadangkala beberapa siswa takut salah dalam bertanya ataupun takut ditertawakan teman lainnya.

Analisa pencapaian variabel aktivitas belajar siswa pada siklus II yang masih perlu mendapat perhatian:

- Permainan telah berjalan dengan baik. Setiap siswa dalam masing-masing kelompoknya telah menunjukkan aktivitas belajar efektif.
- Kemampuan siswa dalam menyusun kalimat secara umum sudah terlihat baik. Hal ini sebagai hasil dari pemberian tugas mengumpulkan kata-kata dalam Bahasa Inggris seminggu sebelum pembelajaran dimulai, sehingga siswa lebih mudah memahami penyusunan kalimat.

- Waktu yang digunakan dalam permainan kartu kata berjalan efisien sehingga ada waktu optimal tersedia bagi tiap kelompok dalam mendiskusikan hasil kelompoknya.
- Kegiatan diskusi antar kelompok mengenai penyusunan kalimat yang benar berjalan dengan baik. Siswa aktif karena siswa mempunyai perbendaharaan kata yang cukup.
- Penilaian aspek siswa terlibat aktif dalam permainan *Chain Card Game* perlu ditingkatkan. Hal ini karena beberapa siswa dalam kelompok permainan kurang serius dalam menyelesaikan permainan. Masih terlihat beberapa siswa bermain, berbicara di luar konteks pembelajaran.
- Penilaian aspek menyimpulkan dan meresume hasil diskusi siswa masih perlu mendapat perhatian lebih. Hal ini terjadi karena kurangnya pemahaman siswa dalam meresume dan menentukan hal-hal penting yang harus disimpulkan.
- Kerjasama penyelesaian pekerjaan kelompok sudah mulai terlihat kekompakan anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, walaupun belum maksimal. Dominasi pekerjaan oleh

beberapa siswa yang dinilai mampu dalam kelompoknya sudah mulai menurun sehingga proses kerjasama kelompok berjalan dengan baik, tiap siswa sudah terlihat aktif terlibat dalam pekerjaan kelompok.

Siklus III dilaksanakan pada tanggal 5 Maret 2011 dalam 1 kali pertemuan pembelajaran. Hasil pengamatan kinerja guru diperoleh nilai rata-rata 3,46. Nilai tersebut masuk dalam kriteria penilaian kategori baik dan telah melampaui indikator keberhasilan.

Hasil persentase aktivitas belajar siswa secara keseluruhan diperoleh 87% siswa aktif, dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil *post-test* siklus III dari 34 siswa diperoleh informasi prestasi belajar sudah mencapai 100% dari 34 siswa memperoleh nilai ≥ 65 . Hasil pengamatan kinerja guru oleh kolaborator diperoleh nilai rata-rata 3,43. Nilai tersebut masuk dalam kategori penilaian baik. Persentase aktivitas belajar siswa secara keseluruhan diperoleh 85% dengan kriteria masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian aktivitas belajar siswa sudah memenuhi pencapaian indikator keberhasilan siswa aktif, yakni 75%. Berdasarkan hasil *post-test* siklus

III dari 32 siswa diperoleh informasi bahwa prestasi belajar siswa sudah 100% memperoleh nilai ≥ 65 .

Kendala-kendala yang masih terjadi dalam siklus III yang diuraikan sebagai berikut:

- Memberikan penekanan konsep pokok dalam pembelajaran yang harus dikuasai siswa pada saat penjelasan awal dan penyimpulan materi pada akhir pembelajaran.
- Mendorong keberanian dan percaya diri siswa dalam bertanya dengan cara menggali pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang dilakukan dengan teknik bertanya membangun pengertian siswa (*constructivism*) sehingga mendorong siswa menjawab dan bertanya tentang materi yang kurang dipahaminya. Hal ini dilakukan untuk mengatasi siswa yang pasif.
- Masih terlihat ada beberapa siswa takut salah dalam bertanya ataupun takut ditertawakan teman lainnya.

Analisa pencapaian variabel aktivitas belajar siswa pada siklus III adalah:

- Permainan telah berjalan dengan baik. Setiap siswa dalam masing-masing kelompoknya telah menunjukkan aktivitas belajar efektif.

- Kemampuan siswa dalam menyusun kalimat sudah baik. Hal ini sebagai hasil dari pemberian tugas mengumpulkan kata-kata dalam Bahasa Inggris seminggu sebelum pembelajaran dimulai, sehingga siswa lebih mudah memahami penyusunan kalimat.
- Waktu yang digunakan dalam permainan kartu kata berjalan efisien sehingga ada waktu optimal tersedia bagi tiap kelompok dalam mendiskusikan hasil pekerjaan kelompoknya.
- Kegiatan diskusi antar kelompok mengenai penyusunan kalimat yang benar berjalan dengan baik. Siswa terlihat aktif karena siswa mempunyai perbendaharaan kata yang cukup.
- Sudah ada peningkatan perolehan skor pada aspek menyimpulkan dan meresume hasil diskusi siswa sudah memenuhi pencapaian kriteria keberhasilan. Siswa sudah mulai memahami dalam meresume dan menentukan apa yang harus disimpulkan siswa.
- Kerjasama penyelesaian pekerjaan kelompok sudah terlihat kekompakan anggota dalam menyelesaikan tugas kelompoknya. Dominasi pekerjaan

oleh beberapa siswa yang dinilai mampu dalam kelompoknya sudah menurun sehingga proses kerjasama kelompok berjalan sesuai harapan guru, tiap siswa sudah terlihat aktif terlibat dalam pekerjaan kelompok.

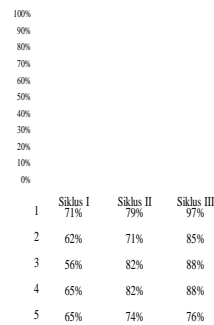
Hasil perubahan peningkatan kinerja guru dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Pelaksanaan Pembelajaran serta aktivitas belajar siswa kelas VIII.2 dan kelas VIII.3 pada siklus I, II dan III ditunjukkan oleh diagram batang berikut:



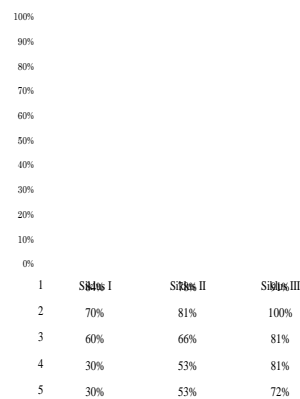
Gambar 4.1 Perbandingan perubahan peningkatan kinerja guru pada siklus I, II dan III.



Gambar 4.2 Perbandingan perubahan peningkatan aktivitas belajar siswa yang diamati siklus I, II dan III.



Gambar 4.3 Perbandingan perubahan peningkatan pencapaian aktivitas belajar siswa kelas VIII.3 setiap aspek yang diamati pada siklus I, II dan III.



Gambar 4.3 Perbandingan pencapaian aktivitas belajar siswa kelas VIII.2 tiap aspek pengamatan pada Siklus I, II dan III;

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini yang dilakukan pada kelas VIII.2 SMP Negeri 3 Pringsewu dapat dikatakan bahwa media *chain card game* dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam membuat

kalimat sederhana Bahasa Inggris yang ditunjukkan oleh hasil prestasi siswa meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan:

- a. Penilaian RPP dengan perencanaan menggunakan media *chain card game* pada siklus I masuk dalam kategori sedang, siklus II dan III masuk dalam kategori baik.
- b. Pelaksanaan Pembelajaran di kelas VIII.2 pada siklus I, II dan III kinerja guru masuk dalam kategori baik. Pelaksanaan pembelajaran di kelas VIII.3, siklus I dan II kinerja guru masuk dalam kategori baik. Siklus III masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian terjadi peningkatan yang signifikan pada pelaksanaan pembelajaran.
- c. Aktivitas belajar siswa secara klasikal kelas VIII.2 pada siklus I dan II masuk dalam katagori baik, dan siklus III masuk dalam kategori sangat baik. Aktivitas belajar siswa secara klasikal kelas VIII.3 siklus I dan II masuk dalam kategori baik, dan siklus III masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian terjadi peningkatan yang signifikan

terhadap aktivitas belajar siswa melalui pembelajaran menggunakan media *chain card game*.

- d. Sistem evaluasi pembelajaran menggunakan tes dalam bentuk uraian menyusun kata acak menjadi kalimat dan lembar observasi untuk mengukur kativitas siswa yang diisi observer selama proses pembelajaran.
- e. Prestasi belajar siswa kelas VIII.2 hasil *pre-test* siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 sebesar sebanyak 15%. Setelah dilakukan tindakan siklus I siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 sebesar 62%. Pada siklus II sebesar 91% dan pada siklus III 100%. Prestasi belajar siswa kelas VIII.3 dari *pre-test* siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 sebesar 47%. Setelah dilakukan tindakan, pada siklus I siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 sebesar sebanyak 78%. Pada siklus II dan III sebesar 100%. Dengan demikian prestasi belajar siswa mengalami peningkatan signifikan.

Saran dalam penelitian ini adalah:

- a. Guru harus dapat mengelola waktu secara optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai

dengan waktu yang tersedia. Guru hendaknya dapat memilih kata atau *phrase* yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari dan disesuaikan dengan materi pembelajaran.

- b. Seluruh siswa hendaknya dapat memanfaatkan waktu dengan efektif dalam aktivitas belajar. Siswa juga hendaknya memiliki kosa kata yang cukup dan memahami pola kalimat yang digunakan dalam menyusun kata menjadi kalimat Bahasa Inggris sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Dick, W and Cerey, L. 2005. *The Systematic Design of Instructional*. Allyn and Bacon, Boston
- Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Penerbit Refika Aditama. Bandung.
- Harris, D.R. 1988. *Testing English as a Second*. Mc.Graw-Hill Book Company. New york.
- Lie, Anita. 2003. *Cooperative Learning*. PT.Grasindo. Jakarta
- Oshima, Alice dan Ann Hogue. 1996. *Writing Academic English*. Adison Wesley Publishing Company. London.
- Saffat, Idri. 2009. *Optimized Learning Strategy: Pendekatan Teoritis dan Praktis Meraih Keberhasilan Belajar*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Pranada Media. Jakarta.
- Suwarno. A. 2003. *Pε Kemampuan Kalimat Bahasa Inggris dengan Strategi Permainan Kartu pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Muara Keling, Musi Rawas*. Buletin Pelangi Pendidikan Volume 6 Nomor 1. Palembang. www.pakguruonline.com. Diunduh tanggal 11 November 2010.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Walshe, R.D. 1990. *Every Child can Write*. Bridge Printery Pty Ltd. Australia.