

PENINGKATKAN KETRAMPILAN MENULIS DENGAN MENGGUNAKAN METODE GAME DALAM PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII A SMP NEGERI 24 SURABAYA

Oleh :

SAFRUDIN FAUZI

SMP Negeri 24 Surabaya

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis monolog deskriptif tentang manusia pada siswa kelas VII A SMP Negeri 24 Surabaya. Metode yang digunakan adalah metode GAME dalam dua siklus yaitu Gambar (*picture*), Analisis (*Analyze*), Eksperimen (*Experiment*), dan Evaluasi (*Evaluation*) dengan topik pembelajaran *The Personal Description* dengan sub topik: (1) Deskripsi Wajah Manusia yang Berhubungan dengan Kata ganti Posesif, “*his and her*” pada siklus pertama, (2) Gambaran tubuh manusia dihubungkan dengan Pronoun sebagai subyek, “*He and She*” dan verba “*wears*” diikuti oleh kata benda yang berhubungan dengan pakaian, pada siklus kedua dan (3) Melanjutkan penilaian individu. Untuk mendapatkan pengajaran dan pembelajaran yang bermakna dan menarik, deskripsi pribadi. Temuan dari observer dan angket siswa dalam pendekatan kualitatif serta proses siswa atau dokumen penilaian individu menunjukkan bahwa metode GAME dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mengekspresikan monolog deskriptif tertulis tentang manusia dalam hal keterampilan menulis monolog deskriptif sederhana, kemampuan menulis sastra Inggris siswa dengan struktur yang benar dan rasa percaya diri siswa. Peningkatan angka 73,52% dari siklus I kemudian siklus II meningkat menjadi 85,13%.

Kata Kunci: *Writing skill*, metode GAME, descriptive text

PENDAHULUAN

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 22 tahun 2006 khususnya pada pasal satu dijelaskan bahwa “Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah mencakup materi minimal dan tingkat kompetensi minimal untuk mencapai kompetensi lulusan pada jenis dan jenjang pendidikan tertentu”. Pada

Lampiran Permendiknas nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses juga dijelaskan bahwa salah satu prinsip pendidikan diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat.

Banyak guru SMP mengalami kesulitan untuk membiasakan anak belajar menulis. Keadaan seperti itu

terjadi di SMP pada umumnya, termasuk di SMP Negeri 24 Surabaya. Dari penilaian terhadap tugas menulis deskriptif yang dilakukan, masih sekitar 70 % siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Penilaian tugas tersebut didasarkan pada aspek pemilihan kata, struktur, koherensi, dan kelogisan. Kelemahan yang paling utama terletak pada aspek pemilihan kata, siswa mengalami kesulitan dalam memilih kata-kata yang tepat untuk digunakan dalam menulis deskriptif teks. Siswa menulis kurang dari 1 halaman dan masih sekitar 14 siswa dari 34 siswa atau sekitar 40 % tulisannya yang dinilai baik, yaitu gagasannya diungkapkan secara jelas dengan urutan yang logis. Pada umumnya anak kurang dapat mengelola gagasan secara sistematis.

Setelah penulis membaca dan memahami beberapa strategi atau cara-cara membelajarkan siswa yang mampu memberdayakan siswa secara efektif dan membuat siswa aktif, interaktif dan menyenangkan untuk mengungkapkan bahasa Inggris secara tulis, maka penulis mencoba menemukan satu metode yang tepat untuk meningkatkan ketrampilan menulis siswa, yaitu dengan menggunakan metode GAME (Gambar-Analisis-eksperimen-evaluasi). Metode

GAME ini diadopsi dari metode PWIM (*Picture Word Inductive Model*) yang diperkenalkan oleh Emily F Calhoun dalam bukunya yang berjudul “Teaching Beginning Reading and Writing With The Picture Word Inductive Model”. Penggunaan metode GAME untuk pengajaran menulis deskriptif tentang manusia dianggap tepat dan mampu meningkatkan ketrampilan menulis deskriptif tentang manusia.

Permasalahan yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini berdasarkan uraian pada pendahuluan di atas adalah apakah penggunaan metode GAME dapat meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Inggris kelas VII A SMP Negeri 24 Surabaya Semester 1 Tahun 2019-2020 ? dan yang kedua adalah bagaimanakah cara penggunaan metode GAME dapat meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Inggris kelas VII A SMP Negeri 24 Surabaya Semester 1 Tahun 2019-2020?

Metode GAME

Setelah penulis membaca dan memahami beberapa strategi atau cara-cara membelajarkan siswa yang mampu memberdayakan siswa secara efektif dan membuat siswa aktif, interaktif dan menyenangkan untuk mengungkapkan

bahasa Inggris secara tulis, maka penulis mencoba menemukan satu metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa, yaitu dengan menggunakan metode GAME (Gambar, Analisis, eksperimen, evaluasi). Metode GAME ini diadopsi dari metode PWIM (*Picture Word Inductive Model*) yang diperkenalkan oleh Emily F Calhoun dalam bukunya yang berjudul “*Teaching Beginning Reading and Writing With The Picture Word Inductive Model*”

Metode pembelajaran GAME adalah suatu metode khusus untuk meningkatkan hasil belajar peserta, dengan langkah-langkah pembelajaran meliputi: (1) *Gambar* (2) *Analisa* (3) *eksperime*, dan (4) *evaluasi* bila menggunakan strategi kognitif jembatan keledai maka akan menghasilkan kata yang bermakna yaitu GAME.

Gambar (*Picture*)

Pada langkah pertama ini siswa diberi gambar, setelah itu siswa diberi pertanyaan secara lisan tentang deskripsi gambar tersebut. Guru dapat menyampaikan pelajaran dengan meaggunakan media gambar sebagai pendukung. Penggunaan media gambar dapat membantu siswa untuk memusatkan perhatian terhadap materi yang disampaikan.

Media gambar dapat berupa gambar berseri maupun gambar lepas. Gambar berseri merupakan sejumlah gambar yang menggambarkan suasana yang sedang diceritakan dan menunjukkan adanya kesinambungan antara gambar yang satu dengan lainnya, sedangkan gambar lepas merupakan gambar yang nienunjukkan situasi ataupun tokoh dalam cerita yang dipilih untuk menggambarkan situasi-situasi tertentu, antara gambar satu dengan lainnya tidak menunjukkan kesinambungan (Ella Farida Tizen, 2008).

Media gambar memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a) Umumnya murah harganya, media gambar menggunakan kertas sebagai bahan baku sehingga harga relatif murah.
- b) Mudah didapat, untuk mendapatkannya guru bisa menggandakan dengan cara memfotokopi.
- c) Mudah digunakannya, penggunaan media ini cukup dilihat dengan mata saja tanpa ada pengguaan alat lain sebagai penyerta.
- d) Dapat memperjelas suatu masalah.

- e) Lebih realistis.
- f) Dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan.
- g) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Analisis (Analyzing)

Dalam linguistik, analisa atau analisis adalah kajian yang dilaksanakan terhadap sebuah bahasa guna meneliti struktur bahasa tersebut secara mendalam serta penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antarbagian untuk memperoleh pengertian yg tepat dan pemahaman arti keseluruhan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi III (2001))

Pada langkah kedua ini siswa menganalisa gambar secara berkelompok. Siswa diminta menyebutkan kosa kata yang terkait dengan gambar, yaitu berupa parts of body dan adjectives

Eksperimen (Experiments)

Eksperimen (dari [Bahasa Latin](#): *ex-periri* yang berarti menguji coba) adalah suatu set tindakan dan pengamatan, yang dilakukan untuk mengecek atau menyalahkan [hipotesis](#) atau mengenali hubungan sebab akibat antara gejala.. Dalam penelitian ini, sebab dari suatu gejala akan diuji untuk

mengetahui apakah sebab (variabel bebas) tersebut memengaruhi akibat (variabel terikat).(Dari Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas)

Setelah siswa selesai memperoleh banyak kosa kata pada langkah kedua, maka pada langkah ketiga siswa diminta mencoba menggunakan kata-kata tersebut untuk mendeskripsikan teman sebangkunya secara tertulis.

Evaluasi

Pengertian latihan dalam hubungan mengajar dan belajar adalah suatu tindakan/perbuatan pengulangan yang bertujuan untuk lebih memantapkan hasil belajar. Pemantapan itu diartikan sebagai usaha perbaikan dan sebagai upaya perluasan. Sedangkan hasil belajar diartikan meliputi semua aspek tingkah laku. Latihan dapat merupakan proses individual dan dapat pula merupakan proses kelompok. Langkah terakhir, siswa diberi latihan menulis monolog deskriptive berdasarkan gambar yang disediakan oleh guru

Penggunaan metode GAME untuk pengajaran menulis deskriptif dianggap tepat dan mampu meningkatkan kemampuan menulis deskriptif. Dengan adanya variasi dalam

metode pembelajaran, siswa tidak akan jenuh. Alasan lain yang penggunaan metode ini adalah dengan ditampilkannya gambar, siswa akan belajar berpikir logis mengenai hubungan sebab akibat, kaitan antara satu kegiatan dengan kegiatan yang lain yang mengikutinya. Siswa juga akan terlibat langsung mempraktekkan secara aktif, sehingga diharapkan kemampuan siswa akan menulis Bahasa Inggris akan meningkat.

Langkah-langkah metode GAME adalah sebagai berikut :

1. Guru menunjukkan gambar seorang yang terkenal (G= Gambar)
2. Siswa secara berkelompok diminta mengidentifikasi apa yang mereka lihat pada gambar tersebut (A = *Analyze*)
3. Siswa memberi nama bagian-bagian dari gambar, mengucapkan dengan jelas kemudian menuliskan kata-kata tersebut di papan tulis
4. Membaca kembali kata-kata yang sudah ditulis di papan tulis secara klasikal
5. Guru bersama siswa menambahkan kata sifat dan kata ganti milik yang berhubungan

dengan kosa kata yang telah ditulis di papan sehingga membentuk frasa kata benda

6. Guru mengarahkan siswa untuk menemukan judul dari kata-kata yang ditulis di papan (misalnya parts of head) dan meminta siswa untuk menyatakan apa yang ingin mereka katakan tentang informasi mengenai gambar manusia tersebut.
7. Siswa berlatih melengkapi suatu monolog deskriptif sederhana (Experimten)
8. Siswa berlatih menyusun kalimat menjadi suatu paragraf deskriptif
9. Siswa bersama guru menganalisa hasil pekerjaan siswa, kemudian menyimpulkan tentang ciri-ciri kebahasaan dan langkah retorika monolog deskriptif
10. Siswa berlatih membuat teks deskriptif berdasarkan gambar yang telah tersedia (evaluasi)

Ketrampilan Menulis

Menurut Gordon (1994 : 55) pengertian ketrampilan adalah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Pengertian ini biasanya cenderung pada aktivitas psikomotor. Adapun menurut Nadler (1986 : 73) pengertian

keterampilan (*skill*) adalah kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa ketrampilan (*skill*) berarti kemampuan untuk mengoperasikan suatu pekerjaan secara mudah dan cermat yang membutuhkan kemampuan dasar (*basic ability*).

Menurut Henry Guntur Tarigan dalam Agus Suriamiharja, Akhlan I-lusen, dan Nunuy Nurjanah, (1997: 1) menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang. Grafik tersebut kalau mereka mernaharni bahasa dan gambaran graft tersebut.

Descriptive Teks

Pada standar kompetensi kurikulum bahasa Inggris SMP untuk kelas 7, ditawarkan dua jenis teks fungsional (*Genre*) pendek berupa *text descriptive* dan *Transaksional*. Dalam penelitian ini karena pelaksanaannya pada semester awal maka dipilih *text descriptive*. *Descriptive text is a text which says what a person or a thing is like. Its purpose is to describe and reveal a particular person, place, or thing.*" (teks yang menjelaskan gambaran

seseorang atau benda. Tujuannya adalah menggambarkan atau mengungkapkan orang, tempat atau benda tertentu).

METODE PENELITIAN

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dari namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung didalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Menurut Ebbutt (dalam Wiriaatmadja, 2008: 12) menyebutkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematika dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh seorang / sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil tindakan-tindakan tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 24 Surabaya, khususnya di kelas VII A, yang merupakan tempat pelaksanaan kegiatan mengajar sesuai pembagian tugas. Mengingat permasalahan yang ada di lokasi penelitian cukup kompleks dan tentunya tidak dapat diteliti secara sekaligus, karena itu penelitian ini difokuskan pada ketrampilan menulis peserta didik kelas VII A yang masih rendah. Ketrampilan

menulis di kelas VII A dikatakan masih rendah dapat dilihat dari hasil tulisan siswa yang relatif rendah baik kuantitas maupun kualitasnya. Siswa menulis kurang dari 1 halaman dan masih sekitar 14 siswa dari 34 siswa atau sekitar 40 % tulisannya yang dinilai baik, yaitu gagasannya diungkapkan secara jelas dengan urutan yang logis. Pada umumnya anak kurang dapat mengelola gagasan secara sistematis.

Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah dokumen rekaman nilai peserta didik oleh guru mata pelajaran dan hasil observasi guru melalui lembar observasi.

Subjek penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah peserta didik kelas VII A yang terdiri dari 34 orang peserta didik dengan komposisi 16 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Pembagian kelas adalah heterogen, baik dari segi kemampuan akademik, jenis kelamin, latar belakang ekonomi maupun suku bangsa.

Penelitian ini mengikuti prosedur Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 4 kegiatan, yaitu :

1. Perencanaan
2. Tindakan
3. Pengamatan

4. Refleksi

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, penulis mengidentifikasi tentang beberapa kesulitan yang dihadapi di sekolah, khususnya di kelas VII A dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Kemudian dicatat beberapa item masalah dan mengidentifikasi masalah yang terkait dengan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII A SMP Negeri 24 Surabaya dan menganalisis tentang apa yang sekiranya dapat dilakukan untuk menjadi persiapan melakukan tindakan perbaikannya. Dalam tahap ini juga dilaksanakan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan memilih metode GAME sebagai alternatif untuk memecahkan permasalahan yang ada. Menyusun format evaluasi dan format observasi pembelajaran . Mempersiapkan sumber, bahan dan alat bantu yang di perlukan.

Tahap Tindakan

Pada tahap tindakan, guru melakukan skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pada tahap ini guru menerapkan pembelajaran menulis menggunakan metode GAME yang telah di susun. Guru akan melaksanakan pembelajaran sesuai rencana

pembelajaran dan melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan sintaks dalam pembelajaran menulis dengan menggunakan metode GAME (Gambar, Analisa, Uji Coba, Latihan) yang telah dipersiapkan.

Tahap Observasi / Pengamatan

Pada tahap ini guru mempersiapkan dan melaksanakan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan secara kontinyu. Observasi ini akan dilakukan selain untuk mengamati segala tindakan yang dilakukan guru untuk kepentingan penelitian, observasi juga diarahkan untuk kepentingan lain, yaitu respon yang ditunjukkan oleh peserta didik terhadap metode pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII A . Guru juga melakukan observasi secara intensif dengan berpatokan pada lembar observasi yang telah disepakati. Untuk memudahkan observasi akan disusun alat/instrumen observasi terhadap tindakan yang dilakukan serta alat/instrumen observasi terhadap respon yang ditunjukkan peserta didik.

Tahap Refleksi

Pada tahap ini, guru menetapkan tingkat keberhasilan perbaikan tindakan yang dilakukan dan langkah perbaikan selanjutnya sehingga dapat memenuhi

tujuan penelitian. Tahap refleksi dilakukan setelah guru melakukan tindakan di kelas (sekolah) dan melakukan observasi terhadap tindakan yang dilakukan. Dari refleksi ini diharapkan dapat merumuskan/menganalisis kelebihan dan kelemahan dalam pelaksanaan atau penerapan pembelajaran serta kasus-kasus tertentu yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar. Kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran dicari alternatif pemecahannya untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran Bahasa Inggris yang dijadikan fokus penelitian.

Metode Analisa Data

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik dokumentasi dari hasil belajar peserta didik kelas VII A pada Tahun Pelajaran 2019/2020. Untuk kepentingan analisa data maka digunakan pedoman untuk mengkonfersi nilai seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Pedoman Konversi Nilai

SKOR	KUALIFIKASI
90 – 100	Amat Baik
80 – <90	Baik
60 – <80	Cukup
0 – <60	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pertemuan pertama lebih pada diagnosa permasalahan belajar yang dialami kelas VII A dan metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah ceramah dan tanya jawab. Dari data dokumentasi yang ada, hasil penilaian untuk pertemuan pertama pada peserta didik kelas VII A dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Sebelum penerapan metode GAME untuk meningkatkan ketrampilan menulis Bahasa Inggris kelas VII A semester 1 tahun 2019-2020,

Hal ini tentu menjadi koreksi bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih baik pada siklus II dan berupaya mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus I.

Temuan Penelitian Siklus I

Berdasarkan data yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan metode GAME dapat meningkatkan ketrampilan menulis Bahasa Inggris siswa kelas VII A meskipun belum signifikan. Capaian hasil tulisan siswa kelas VII A pada pelaksanaan pembelajaran selama siklus I dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 2. Peningkatan Hasil Tulisan Siswa Pada Siklus I

No.	Jumlah kata	Pengamatan Pendahuluan		Siklus I	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
1	101-150 kata	-	-	3	0,78
2	50-100 kata	15	39,47	22	57,89
3	Kurang Dari 50 kata	23	60,53	13	34,21

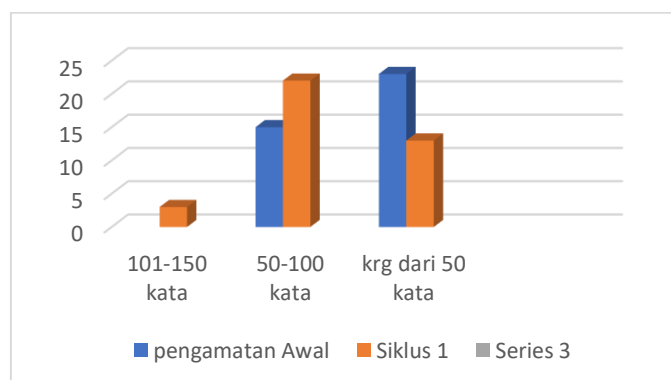


Diagram 1. peningkatan hasil tulisan siswa siklus 1

Jika dibandingkan dengan didik sebelum penggunaan metode jumlah kata yang dihasilkan peserta GAME dalam Pelajaran Bahasa Inggris

Tabel 4.3 menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Pada tahap observasi awal siswa yang menulis kalimat dalam Bahasa Inggris dengan jumlah 101-150 kata tidak ada. 50-100 kata 15 orang atau 39,47% dan dibawah 50 kata 23 orang atau 60,53%, Sedangkan pada siklus I, yang menulis kalimat dalam Bahasa Inggris dengan jumlah 101-150 kata 3 orang atau 0,78 %. 50-100 kata 22 orang atau 57,89 % dan dibawah 50 kata 13 orang atau 34,21%, Sedangkan capaian ketrampilan menulis Bahasa Inggris peserta didik kelas VII A pada pelaksanaan pembelajaran selama siklus I dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 3. Peningkatan Hasil Nilai Ketrampilan menulis Siklus I

Aspek yang Diukur	Tahap Observasi Awal	Siklus I	Peningkatan	Persentase Peningkatan
Rata-rata kelas	76,53	79,11	2,58	2,58 %
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi Amat Baik-r	0 (0 %)	3 orang (0,78 %)	3	0,78 %
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi Baik	16 orang (42,10%)	22 orang (57,89 %)	6	1,57 %
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi cukup	20 orang (52,63%)	13 Orang (34,21%)	-	-
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi kurang	2 Orang (0,53%)	0 (0 %)	-	-
Ketuntasan klasikal	16 orang (42,10%)	25 orang (65,78 %)	9	2,37 %



Diagram 2. Peningkatan Hasil Belajar Siklus 1

Evaluasi Siklus I.

Jika dibandingkan dengan hasil perolehan sebelumnya, hasil nilai ketrampilan menulis Bahasa Inggris peserta didik kelas VII A seperti pada Tabel 4.4 sudah baik. Terlihat ada progres nilai secara keseluruhan, yang berimbas pada kenaikan nilai rata-rata kelas. Peningkatan hasil nilai ketrampilan menulis Bahasa Inggris peserta didik kelas VII A banyak dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan, yaitu metode GAME. Dengan Penggunaan metode GAME peserta didik diajak belajar sambil berkreasi meskipun pada siklus I masih ada kelompok yang belum dapat membuat kalimat dalam Bahasa Inggris nya dengan benar.

Apa yang dicapai pada pembelajaran selama siklus I sudah baik karena mengalami peningkatan, jika

mengacu pada indikator keberhasilan, pencapaian nilai ketrampilan menulis Bahasa Inggris tersebut masih kurang sesuai dengan apa yang diharapkan. Indikator rata-rata kelas yang diharapkan dalam penelitian ini adalah 80 sedangkan rata-rata kelas yang dicapai pada siklus I adalah 79.11. Indikator keberhasilan untuk ketuntasan klasikal yang mengacu pada ketuntasan individu yang mendapat nilai ≥ 80 adalah 85 % sedangkan pencapaian ketuntasan klasikal pada siklus I adalah masih mencapai 65,78 %.

Refleksi Siklus I.

Masih ada 13 peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori cukup yang menjadi perhatian khusus untuk dicarikan solusi terbaik. Dan masalah itulah yang dibahas sebagai bahan refleksi untuk siklus II. Hasil refleksi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa kelemahan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas ketika menggunakan metode GAME dalam pelajaran menulis Bahasa Inggris di kelas VII A. Kelemahan tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan observer tentang aktifitas peserta didik. Kelemahan yang dimaksud adalah masih ada peserta didik yang berdasarkan hasil observasi kurang terlibat aktif dalam

diskusi saat presentasi dari kelompok lain. Kelompok yang disusun masih terlalu besar sehingga ada peserta didik yang tidak aktif dalam menjawab masalah yang dilontarkan kelompok lain pada kelompoknya, Satu kelompok belum dapat membuat tulisan dengan benar.

Pada saat fase kedua, yaitu analisa gambar, siswa berlatih membuat frasa kata benda dari kosa kata tentang part of body, misalnya : pointed nose, curly hair, slim body, siswa mampu membuat dengan cukup baik. Namun pada saat diminta mendeskripsikan manusia yang ada pada gambar, siswa masih perlu dibantu dengan sejumlah pertanyaan, misalnya : how is his / her nose? How is her / his hair, dan seterusnya. Pada saat melengkapi teks rumpang dan mengurutkan kalimat siswa nampak kesulitan memahami kosa katanya.

Bila dilihat dari aktivitas siswa pada saat menganalisa gambar yang pada umumnya sangat antusias dan merasa senang selama proses pembelajaran menulis monolog deskriptif tentang manusia dengan menggunakan metode GAME, menunjukkan bahwa sistem ini dengan langkah-langkah gambar, analisa, uji coba, dan latihan ini mampu

menciptakan situasi yang kondusif dan menyenangkan, karena siswa merasa bebas untuk mengungkapkan pendapatnya sehingga muncul rasa percaya diri. Hal ini juga terlihat ketika bel berbunyi, ternyata semua siswa lebih cenderung ingin melanjutkan pembelajaran tersebut.

Paparan Data Siklus II

Seperti yang telah dilakukan pada persiapan tindakan pada siklus I sebelum melakukan tindakan guru dan anggota penelitian secara berkolaborasi menyusun rencana pembelajaran berdasarkan silabus yang telah disusun. Pada siklus II ini Rencana Pembelajaran Bahasa Inggris menulis teks *descriptive* menggunakan metode GAME dirancang dengan aktivitas lanjutan dari siklus I antara lain: Topik bahasan tentang *Describing people*. Target penulisan kalimat kali ini adalah perbaikan penggunaan kata ganti milik yang tepat, dan penambahan kriteria penilaian pada kompetensi linguistik. pada siklus II ini siswa dibagi dalam kelompok sepuluh agar mudah untuk dipantau selama proses pembelajaran. Peneliti juga mengajak siswa berdoa, melakukan pengecekan kehadiran siswa dan memberi semangat belajar siswa. Siklus II dilaksanakan pada 29 Oktober 2019.

Temuan Penelitian Siklus II

Berdasarkan data yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode GAME dalam pembelajaran menulis menunjukkan bahwa ketrampilan menulis Bahasa Inggris peserta didik kelas VII A dapat meningkatkan ketrampilan menulis Bahasa Inggris siswa. Capaian hasil belajar siswa kelas VII A pada pelaksanaan pembelajaran selama siklus II dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 4. Peningkatan Hasil Tulisan Siswa Siklus II

No.	Jumlah Kata	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
1	101-150	3	0,78	6	21,00 %
2	50-100	22	57,89	28	73,68 %
3	Kurang dari 50	13	34,21	4	10,52 %



Diagram 3. Peningkatan Hasil Tulisan Siswa Siklus II

Jika dibandingkan dengan hasil tulisan peserta didik sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode GAME pada, Tabel 4.5 menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada tahap observasi awal kualifikasi 101-150 kata hanya 3 orang atau 0,78 %, 50-100 kata 22 orang atau 57,89% dan kualifikasi kata kurang dari 50 kata 13 orang atau 34,21 % peserta didik yang menurut pengamatan observer terlihat kurang aktif, sedangkan pada siklus II, kualifikasi 101-150 kata 6 orang atau 21,00 %, 50-100 kata 28 orang atau 73,68 % dan kualifikasi kata kurang dari 50 kata 4 orang atau 10,52 % peserta didik yang menurut pengamatan observer terlihat kurang aktif. Sedangkan capaian hasil tulisan peserta didik kelas VII D pada pelaksanaan pembelajaran selama siklus II dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel 5. Peningkatan Hasil Belajar Siklus II

Aspek yang Diukur	Tahap Observasi Awal	Siklus II	Peningkatan	Persentase Peningkatan
Rata-rata kelas	79,11	85,13	5.98	
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi Amat Baik	3 (7,89%)	6 (15,78%)	3-	
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi Baik	22 orang (57,89%)	28 (73,68%)	6	
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi Cukup	13 orang (34,21%)	4 (10,52%)	-	
Ketuntasan Individual dengan kualifikasi Kurang	0	0	-	
Ketuntasan klasikal	26 orang (68,42%)	34 (89,47%)	9	

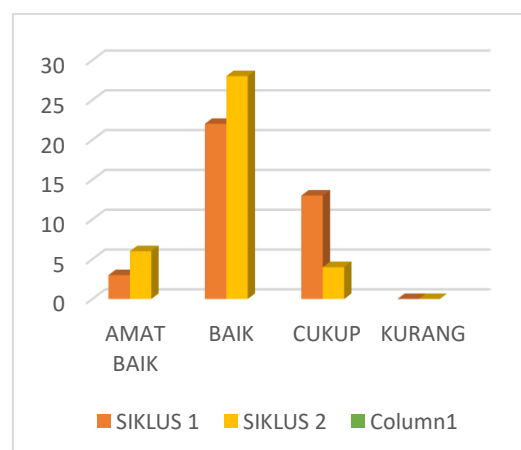


Diagram 4. Peningkatan Hasil Belajar Siklus II

Evaluasi Siklus II

Temuan hasil penelitian siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar yang diharapkan sebagai indikator keberhasilan telah tercapai. Indikator keberhasilan untuk rata-rata kelas adalah ≥ 80 sedangkan capaian rata-rata kelas pada siklus II adalah 89,47. Indikator keberhasilan untuk ketuntasan klasikal berdasarkan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 80 adalah $\geq 85\%$, sedangkan capaian ketuntasan klasikal pada siklus II adalah 89,47 %.

Pembahasan

Hasil temuan penelitian penggunaan metode GAME untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Inggris kelas VII A SMP Negeri 24 Surabaya Semester 1 Tahun 2019-2020 menunjukkan hasil yang cukup signifikan.

Peningkatan hasil peserta didik tersebut disebabkan karena peserta didik makin terlatih untuk untuk mengkomunikasikan apa yang dipikirkannya melalui pengajuan masalah secara tertulis. Hal ini didukung oleh Najoan dalam Jalil (2005:60) bahwa kegiatan merumuskan masalah juga akan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk merekonstruksikan pikiran-pikirannya,

dan kegiatan ini memungkinkan pembelajaran yang dilakukan peserta didik lebih bermakna sesuai dengan skemata yang dimiliki peserta didik.

Faktor lain yang mendukung meningkatnya hasil nilai menulis Bahasa Inggris peserta didik kelas VII A adalah penerapan penggunaan metode GAME untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Inggris kelas VII A SMP Negeri 24 Surabaya Semester 1 Tahun 2019-2020 secara berkelompok. Proses pembelajaran secara berkelompok sangat berguna bagi peserta didik karena dapat berkomunikasi langsung dengan teman sekelompok yang sudah memahami materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan

Penerapan penggunaan metode GAME untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Inggris kelas VII A SMP Negeri 24 Surabaya Semester 1 Tahun 2019-200 mengandung arti bahwa peserta didik diajar untuk melakukan kreativitas memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari sesuai dengan situasi yang ada. Melalui pembelajaran tersebut diharapkan proses pembelajaran bisa menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan prestasi belajar dengan

menggunakan KKM sebagai alat pengukur tingkat keberhasilan

Kegiatan belajar bersama dapat membantu memacu belajar aktif. Apa yang didiskusikan peserta didik dengan teman-temannya dan apa yang diajarkan peserta didik pada teman-temannya memungkinkan mereka untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi pelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Melalui serangkaian penelitian telah terbukti bahwa Penggunaan metode GAME dapat meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Inggris kelas VII A SMP Negeri 24 Surabaya Semester 1 Tahun 2019-2020

Pada tahap awal observasi peserta didik yang mendapat nilai kualifikasi Amat Baik tidak ada, kualifikasi Baik 15 orang, kualifikasi Cukup 17 orang, dan kualifikasi kurang 2 orang, sedangkan capaian rata-rata kelas adalah 76,53%. Ketuntasan Klasikal adalah 15 orang atau 44,11 %. Pada siklus I, Setelah menggunakan Metode GAME Dalam Pelajaran Menulis Bahasa Inggris menunjukkan bahwa ketrampilan peserta didik kelas Penggunaan metode GAME untuk meningkatkan keterampilan menulis

Bahasa Inggris kelas VII A SMP Negeri 24 Surabaya Semester 1 Tahun 2019-2020 yang masuk kualifikasi Sangat Baik adalah 3 orang atau 0,70 %, kualifikasi Baik 22 orang atau 57,89 %, dengan kualifikasi cukup 13 orang atau 34,21 %, kualifikasi kurang tidak ada. Sedangkan capaian rata-rata kelas adalah 79,11%.

Sedangkan pada siklus II Setelah menggunakan metode GAME dalam pembelajaran menulis menunjukkan bahwa ketrampilan menulis Bahasa Inggris peserta didik kelas Penggunaan metode GAME untuk meningkatkan keterampilan menulis Bahasa Inggris kelas VII A SMP Negeri 24 Surabaya Semester 1 Tahun 2019-2020 yang masuk kualifikasi Amat Baik adalah 6 orang atau 17,64 %, kualifikasi Baik 25 orang atau 73,52 % dengan kualifikasi Cukup 3 orang atau 08,82 % dan kurang tidak ada. Sedangkan capaian rata-rata kelas adalah 85,13%.

Saran

Dari pengalaman melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ini bagi yang akan menerapkan pembelajaran menggunakan metode GAME disarankan:

1. Sebelum pembelajaran dimulai guru perlu memotivasi siswa

terlebih dahulu agar timbul rasa percaya diri mereka, motivasi ini dapat berupa pemberian gambar yang menarik, Tanya jawab tentang tokoh idola mereka dan sebagainya, karena siswa akan berlatih meningkatkan ketrampilan menulis mereka berdasarkan pengalamannya sehingga membutuhkan situasi kelas yang kondusif .

2. Siswa diusahakan belajar dalam kelompok, karena dengan berkelompok siswa akan belajar bersosial, saling memberi, mengasah dan mengasuh antar teman. Hal ini memunculkan rasa percaya diri siswa, sikap saling menghormati, meminimalkan siswa yang memiliki rasa minder atau kurang berani tampil.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moh. Uzer Usman, Drs., dan Lilis Setiawati, Dra. 2000. *Upaya Optimalisasi Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya:
- Silberman.,M.,L. *Active Learning. 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Diterjemahkan oleh Raisul Muttaqin. 2004. Bandung: Nusamedia
- Permen 22. 2006. *Standar Isi Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta.
- Calhoun ,Emily F, 1999. *Teaching Beginning Reading and Writing With The Picture Word Inductive Model*, Association For Supervision and Curriculum Development, ASCD, Alexandria Virginia
- Hasan, Z. M; Sukaryana, 1. W. & Waioedy. 1997. *Penelitian tindakan (Action Research)*. Jakarta: Deparemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Leo Idra Ardiana , 2009, *Pendekatan, Metode, dan Teknik*, Universitas Surabaya
- Lie, Anita. 2005. *Cooperative Learning. Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Oxford, R. (2001). Language Learning Styles and Strategies. In M. Celce-Murcia (Ed.), *Teaching English as a Second or Foreign Language*. Boston, MA: Heinle and Heinle
- Sadiman, Dr. Arief S. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, M.Sc.dkk,Divisi Buku Perguruan Tinggi PT Raja Grafindo Persada Jakarta
- Slavin, Robert E. 1995. *Cooperative Learning. Theory, Research, and Practice. Second Edition*. U.S. Department of Education.