

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KETERAMPILAN
BERKOMUNIKASI SISWA DALAM MATERI SHOWING CARE MELALUI
METODE PERMAINAN KUIS DI SMK NEGERI 3 KOTA CIMAH**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Kota Cimahi Tahun
Ajaran 2022-2023)

Pujo Hastuti, S.Pd.
SMK Negeri 3 Kota Cimahi
hastuti.pujo@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1). Meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam materi Showing care melalui bermain kuis. (2). Mengetahui adanya proses pembelajaran pada materi Showing care melalui bermain kuis. (3). Mengukur seberapa besar ketercapaian peningkatan kemampuan siswa dalam materi Showing care melalui bermain kuis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya metode permainan kuis. Pembelajaran showing care, hasil belajar siswa dalam materi ini dapat ditingkatkan. Variasi penerapan metode pembelajaran ini dapat juga menghindari kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 70% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Berdasarkan penelitian bahwa hasil belajar Bahasa Inggris yang diperoleh siswa kelas X BOGA-2 SMK Negeri 3 Kota Cimahi nilai rata-ratanya meningkat pada siklus I yaitu 72,05 menjadi 79,55 pada siklus II. Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain kuis yang diterapkan guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena itu peneliti menyarankan agar metode pembelajaran bermain kuis disosialisasikan dan digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci : Metode permainan kuis, keterampilan berkomunikasi, hasil belajar, materi showing Care

ABSTRACT

This study aims to (1). Improve students' communication skills in Showing care material through playing quizzes. (2). Knowing that there is a learning process on Showing care through playing quizzes. (3). Measuring how much the student's ability to increase achievement in Showing care material through playing quizzes. The results showed that the application of the quiz game method. Showing care learning, student learning outcomes in this material can be improved. Variations in the application of this learning method can also avoid student boredom in participating in English learning so that student learning outcomes have increased from 70% in cycle I to 100% in cycle II. Based on the research that the results of learning English obtained by class X BOGA-2 SMK Negeri 3 Kota Cimahi City the average score increased in the first cycle, namely 72.05 to 79.55 in the second cycle. From the description above, the researcher concludes that the quiz playing learning method applied by the teacher can improve student learning outcomes, therefore the researcher suggests that the quiz playing learning method be socialized and used as an alternative in learning English.

Keywords: Quiz game method, communication skills, learning outcomes, showing care material.

Articel Received: 1/2/2023; **Accepted:** 30/04/2023

How to cite: APA style. Hastuti,P. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keterampilan Berkomunikasi Siswa Dalam Materi Showing Care Melalui Metode Permainan Kuis Di Smk Negeri 3 Kota Cimahi. *UNIEDU: Universal journal of educational research*, Vol 4 (1), halaman 163-176

A. PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan harus terus diupayakan, salah satunya dengan penyempurnaan kurikulum. Perkembangan kurikulum di Indonesia sejalan dengan perkembangan pendidikannya. Perkembangan kurikulum dimulai sejak kurikulum sebelum tahun 1968 hingga penyempurnaan yang terakhir yaitu kurikulum tahun 2013 yang merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dengan meningkatkannya mutu pendidikan diharapkan akan tercetak manusia yang kreatif, produktif, inovatif, mempunyai keterampilan dan kemampuan untuk memecahkan masalah serta memiliki ilmu pengetahuan yang tinggi.

Pembelajaran yang telah dilaksanakan seorang guru tidak sesuai yang diharapkan. Untuk melihat hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan, salah satunya dengan melihat nilai yang diperoleh oleh siswa dalam pembelajaran itu. Apabila nilai perolehan siswa jauh dari harapan, maka guru harus memperbaiki pelajaran agar kompetensi yang telah ditetapkan kurikulum pada pokok bahasan dapat tercapai. Hal tersebut penulis alami di SMK Negeri 3 Kota Cimahi. Tes awal yang dilakukan sebelum memulai pembelajaran materi Showing Care menunjukkan hanya sekitar 42,5% siswa atau 17 siswa yang nilainya diatas atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan sisanya sekitar 23 siswa yang memiliki nilai rata-rata sebesar 69,37. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa menguasai materi pada mata pelajaran Bahasa Inggris masih rendah.

Bertitik tolak dari masalah dari masalah diatas, maka penulis melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan siswa dalam materi Showing Care. Salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran bermain pada materi Showing Care.

B. LANDASAN TEORI

1. Hasil Belajar

Bahwa hasil belajar yang telah diperoleh siswa merupakan pedoman bagi guru untuk mengetahui sejauhmana siswa menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar siswa mencerminkan kemampuan yang dimiliki siswa setelah belajar. Hal ini berarti hasil belajar tidak terlepas dari pembelajaran yang diberikan guru. Namun, untuk mengetahui hasil belajar tersebut diperlukan evaluasi. Dengan mengadakan evaluasi kita mengetahui kebaikan dan kekurangan usaha kita yang memperkaya kita sebagai

pelajar, yang dapat kita gunakan dimasa mendatang dengan anggapan bahwa keberhasilan sekarang juga akan memberikan hasil yang baik bagi murid-murid lain di kemudian hari.

Dengan evaluasi, guru dapat memperhatikan sejauhmana keberhasilan dia mengajar seperti ketepatan memilih metode, memilih alat peraga yang dipergunakan terhadap proses belajar mengajar. Menurut Suryosubroto (1996:48) bahwa: "Efektivitas guru mengajar nyata dari keberhasilan siswa menguasai apa yang diajarkan guru itu". Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa: "Keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar.

Blloom (dalam Sardiman 2003:23) mengemukakan kemampuan sebagai hasil belajar, terdiri dari 3 kemampuan yaitu:

- a. Kemampuan kognitif yaitu kemampuan dalam mengingat materi yang telah dipelajari dan kemampuan mengembangkan intelegensi.
- b. Kemampuan afektif, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan sikap kejiwaan seperti kecenderungan akan minat dan motivasi.
- c. Kemampuan psikomotor, yaitu kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan dan fisik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah usaha yang diperoleh siswa melalui proses belajar berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, yang diukur melalui tes.

2. Kemampuan Berkomunikasi

Pengertian dasar dari komunikasi adalah bentuk percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan bahasa yang dimengerti oleh masing-masing pihak dan ada kesamaan makna dalam percakapan tersebut. Akan tetapi apabila percakapan itu tidak memiliki kesamaan makna, dengan kata lain masing-masing pihak tidak memahami makna dari percakapan tersebut maka itu tidak dapat dikatakan sebagai komunikasi.

Fungsi komunikasi menurut Abdullah Hanafi adalah sebagai berikut :

- a) Sebagai radar social, komunikasi berfungsi untuk mencari, memberi dan menerima informasi
- b) Sebagai metode pengajaran, komunikasi berfungsi untuk mengajar, belajar dan mencari ilmu
- c) Manipulasi / mengolah, komunikasi berfungsi sebagai sarana untuk mempengaruhi, memerintah, Pembuatan keputusan, menafsir dan menentukan
- d) Menghibur, komunikasi juga berfungsi untuk membuat orang lain atau diri sendiri

menjadi senang, terhibur dan menikmati hiburan.

3. Permainan Kuis

Menuru Syaiful B. Djamarah dkk. (2006:82–84), metode memiliki kedudukan:

- a. Sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).
- b. Menyiasati perbedaan individu anak didik.
- c. Untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tentunya faktor-faktor lain pun harus diperhatikan juga, seperti : faktor guru, faktor siswa, faktor situasi (lingkungan belajar), metode, dan lain-lain.

Sehubungan dengan metode adalah salah satu tokoh yang dianggap paling berjasa dia adalah Plato seorang filsuf yunani. Ia dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Sedangkan Sudono (2000:1) mengemukakan bahwa "Belajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi serta mempraktekannya".

Arief Sadiman (2002:79) Permainan dapat dipakai untuk mempraktekan keterampilan membaca dan berhitung sederhana. Tujuan pemberantasan buta aksara dan buta angka untuk orang dewasa atau pelajaran membaca, menulis permulaan serta matematika adalah yang lazim dikaitkan dengan permainan. Dalam proses pembelajaran guru hendaknya memberikan kebebasan kepada setiap anak didiknya untuk mengekspresikan apa yang ada dalam pemikiran mereka. Sebaiknya guru juga memberi kebebasan sesuai dengan sifat alami anak sehingga dalam mengembangkan kreatifitasnya anak tidak merasa takut untuk berbeda dengan gurunya.

Dari penjelasan diatas dapatlah disimpulkan bahwa metode bermain yang dimaksud adalah suatu cara yang digunakan dalam melakukan kegiatan untuk menjelaskan Showing Care dalam Bahasa Inggris yang lebih menyenangkan (mencegah ketakutan siswa terhadap pelajaran Bahasa Inggris) agar siswa lebih paham dan lebih lama mengingatnya.

4. Tujuan Penggunaan Metode Permainan Kuis

Dalam penggunaan metode permainan kuis ini diharapkan siswa mampu berkomunikasi berbagai keterampilan dalam materi berbicara dan memahami teks yang diberikan baik dalam bentuk narative, report maupun dalam bentuk yang lainnya. Selain itu juga siswa dapat menyimak rekaman percakapan dan dapat melengkapi dialog tersebut serta mempraktekannya.

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tentang meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berkomunikasi siswa dalam materi showing care melalui metode permainan kuis. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X BOGA-2 SMK Negeri 3 Kota Cimahi dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Subjek penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Kota Cimahi. Dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian di kelas X BOGA-2 SMK Negeri 3 Kota Cimahi Tahun Ajaran 2022/2023 dalam mata pelajaran SMK Negeri 3 Kota Cimahi dengan jumlah siswa 40 orang.

Instrumen Penelitian dan Pengolahan Data

1. Tes Uji Kompetensi digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa yang dilaksanakan di kelas X BOGA-2 bentuk tes yang digunakan selain tes lisan dan tulisan, juga dilaksanakan tes dengan metode bermain missing word untuk keterampilan berbicara dalam materi Showing Care.
2. Lembar Observasi. Observasi tindakan dilakukan oleh seorang guru Bahasa Inggris yang bertindak sebagai observer. Lembar observasi dibuat untuk memperoleh gambaran langsung selain tentang kondisi pelaksanaan tindakan didalam kelas, juga lembar observasi ini digunakan untuk mengamati peneliti dalam melaksanakan penelitian, kondisi kelas dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah pengolahan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengolah data yang terkumpul seperti :
 - a. Data aktifitas siswa sesuatu proses pembelajaran yaitu dari lembar observasi.

- b. Data berupa nilai yang diperoleh dari hasil uji kompetensi.
 - c. Data lembar observasi pengamat.
2. Menyeleksi data. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang terkumpul dapat diolah atau tidak.
3. Mengklasifikasikan dan mentabulasikan data. Langkah klasifikasi data dilakukan untuk mengelompokkan data sesuai dengan alternatif jawaban yang tertera dalam uji kompetensi. Sedangkan langkah mentabulasikan data dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai jumlah frekuensi.
4. Menghitung Persentasi. Persentasi digunakan untuk melihat besarnya persentase dari setiap alternatif jawaban pada setiap pertanyaan sehingga data yang diperoleh dapat dianalisa.
5. Menyimpulkan hasil penelitian setelah data dianalisis.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan tindakan dalam penelitian, peneliti melakukan observasi awal di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris masih tergolong rendah.

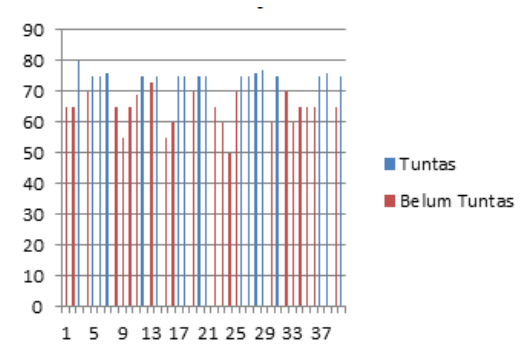
Berdasarkan hal tersebut, diputuskanlah untuk menggunakan metode pembelajaran bermain kuis pada mata pelajaran Bahasa Inggris dalam materi Showing Care di kelas X BOGA-2 SMK Negeri 3 Kota Cimahi.

Pembelajaran dimulai dengan mengadakan test awal di kelas X untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Showing Care. Test awal dijadikan acuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X setelah digunakan metode pembelajaran bermain kuis. Soal-soal test awal berupa materi yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan yaitu Showing Care. Perolehan nilai test awal ini akan dijadikan acuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode pembelajaran bermain kuis.

Jika digambarkan dalam bentuk grafik, maka data hasil belajar pada pra siklus tersaji pada grafik 4.1 berikut:

Grafik 1

Hasil Belajar Pra Siklus



Berdasarkan table dan grafik 4.1 terlihat bahwa hanya memperoleh rata-rata 69,37 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Siswa yang hasil belajarnya di atas KKM hanya 17 orang atau 42,5 % dari nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Hal ini memberikan gambaran bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris masih tergolong rendah.

Pembelajaran Siklus I

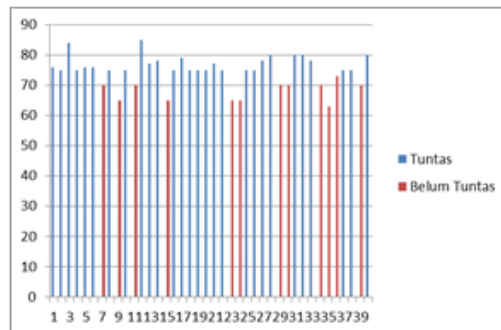
Pembelajaran siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 31 Agustus 2022 dan hari Kamis tanggal 07 September 2022 di ruang kelas. Siswa yang mengikuti pembelajaran sebanyak 40 orang. Sesuai dengan prosedur, peneliti (Guru) memulai pembelajaran dengan metode permainan kuis. Dari hasil observasi siklus I, didapatkan bahwa guru telah menerapkan metode kuis sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer, pada saat guru menjelaskan, masih ada siswa yang masih kurang memperhatikan.

Data mengenai keaktifan siswa dapat diperoleh dengan menggunakan lembar observasi. Keaktifan siswa tersebut dapat dilihat dalam hal menyimak dan menjawab pertanyaan secara lisan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Jika digambarkan dalam bentuk grafik, maka data hasil belajar siswa pada Siklus tersaji pada grafik berikut ini:

Grafik 2

Hasil Belajar Siklus I



Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam siklus I seperti tertera pada gradik diatas, maka dapat dilihat bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 72,05 dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 63. Siswa yang berhasil melampaui nilai KKM sebanyak 28 siswa dan yang belum tuntas adalah sekitar 12 siswa. Dengan demikian ada kenaikan untuk siswa yang melampaui KKM yang semula 42,5% menjadi 70%. Sedangkan untuk siswa yang belum memenuhi KKM, yang semula 23 orang siswa (57,5%) menjadi 12 siswa (30%). Berdasarkan analisis data di atas, masih terdapat kekurangan-kekurangan pada siklus I. kekurangan tersebut antara lain guru kurang memotivasi siswa dan memperhatikan siswa yang kurang aktif, guru kurang memberi contoh berbahasa asing, guru yang kurang memiliki kemampuan dan pengalaman praktis dalam berbahasa asing, merupakan faktor sulitnya diterapkan secara baik metode tersebut, guru haruslah seorang yang aktif berbicara didalam bahasa asing tersebut, barulah muridnya akan mampu pula aktif didalam belajar (praktek) bahasa. Dengan adanya kekurangan tersebut, maka perlu adanya perbaikan-perbaikan dalam KKM pada siklus II. Selain memotivasi siswa, guru harus mengkondisikan siswa lebih baik sehingga siswa benar-benar terlihat dalam KBM.

Pembelajaran Siklus II

Pembelajaran siklus II dilaksanakan pada pada hari Kamis tanggal 14 September 2022 dan hari Kamis tanggal 21 September 2022 di ruang kelas. Siswa yang mengikuti pembelajaran sebanyak 40 orang. Dan pembelajaran pada siklus II ini sudah kelihatan ada peningkatan.

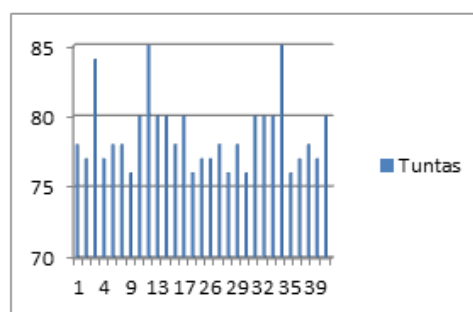
Berdasarkan hasil observasi siklus II, guru melakukan perbaikan-perbaikan didalam

KBM. Sesuai dengan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer, guru memotivasi siswa dengan baik, sehingga siswa dapat lebih mengembangkan pembelajaran baik dalam keterampilan berbicara (speaking), maupun untuk keterampilan yang lain yaitu mendengarkan (listening), dan menulis (writing).

Jika digambarkan dalam bentuk grafik, maka data hasil belajar siswa pada Siklus II tersaji pada grafik berikut ini:

Grafik 3

Hasil Belajar Siklus II



Menurut yang diperoleh siswa dalam siklus II seperti tertera pada data grafik diatas, maka dapat dilihat bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 79.55, dengan nilai tertinggi 85.00 dan terendah 75.00. Siswa yang berhasil melampaui nilai KKM sebanyak 40 siswa. Dengan demikian kenaikan untuk siswa yang melampaui KKM yang semula 70% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II.

Dengan analisis data di atas, terlihat adanya motivasi dari guru, guru mempersiapkan alat bantu mengajar misalnya berupa kartu-kartu yang dapat menarik perhatian siswa dan guru menuliskan masalah/persoalan yang akan dibahas, guru juga melaksanakan evaluasi, karena dengan evaluasi bisa mengetahui seberapa besar keefektifan pembelajaran yang dilakukan dan karena permainan menumbuhkan kegembiraan dan tidak melelahkan dalam belajar maka siswa merasa menyukai pembelajaran dengan penggunaan metode permainan kuis ini.

Hasil penelitian yang diperoleh siswa selama penelitian menunjukkan adanya peningkatan baik dalam kerja kelompok maupun secara individual.

Berdasarkan hasil temuan setelah selesai penelitian tindakan kelas, diperoleh data yang menunjukkan adanya kemajuan siswa dalam kemampuan keterampilan berbicara

dengan menggunakan metode permainan kuis ini. Jumlah siswa yang mampu mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) pada pra penelitian dari jumlah 17 siswa (42.5%) menjadi 28 siswa (70%) pada siklus I, dan pada siklus II menjadi 40 orang siswa (100%). Sedangkan untuk siswa yang belum mencapai nilai KKM yang semula berjumlah 23 orang pada pra penelitian (57.5%), berkurang menjadi 12 orang (30%) pada siklus I, dan akhirnya pada siklus II menjadi 0%.

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan kuis ini dapat terlihat ketika terjadi interaksi antara guru dan siswa pada awal pembelajaran yang merupakan titik tolak kegiatan pembelajaran.

Disamping itu guru mengarahkan dan menjelaskan bagaimana siswa belajar dengan baik. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru mengelola kelas secara interaktif, membimbing siswa dan memotivasi siswa untuk aktif berperan dalam kegiatan pembelajaran pada akhir pembelajaran, guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan, kemudian guru melakukan evaluasi dengan mengadakan test yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Hasil rata-rata ini pada setiap siklus mengalami peningkatan seperti tampak pada tabel berikut ini :

Tabel 1

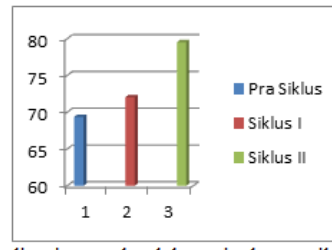
Hasil Rata-rata Setiap Siklus

No	Nama	Nilai Rata-rata
1	Pra siklus	69.37
2	Siklus I	72.05
3	Siklus II	79.55

Data peningkatan nilai rata-rata hasil evaluasi siswa pada Pra siklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

Grafik 4

Nilai Rata-rata Hasil Evaluasi Siswa



Peningkatan rata-rata nilai siswa ditunjang pula oleh peningkatan nilai terendah dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada setiap siklus seperti yang tertera pada tabel dibawah ini.

Tabel 2

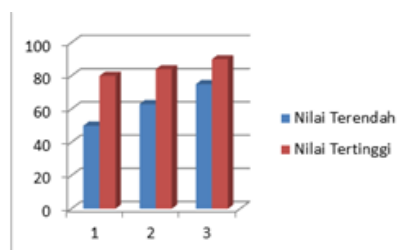
Rekapitulasi Nilai Tertinggi dan Nilai Terendah

No	Kegiatan	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
1	Pra Siklus	50	80
2	Siklus I	63	84
3	Siklus II	75	90

Data peningkatan rata-rata Nilai Tertinggi dan Nilai Terendah dapat dilihat grafik berikut ini.

Grafik 5

Peningkatan Rata-rata Nilai Tertinggi dan Nilai Terendah



Dari grafik di atas diperoleh bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa pada pra Siklus adalah 50, kemudian meningkat menjadi 63 pada Siklus I dan meningkat lagi menjadi 75 pada Siklus II. Demikian pula nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada Pra Siklus adalah 80, meningkat menjadi 84 pada Siklus I dan pada Siklus II menjadi 90. Hal

ini menandakan bahwa penggunaan metode permainan kuis dapat diterapkan untuk peningkatan komunikasi.

Selain peningkatan rata-rata nilai siswa, penggunaan metode permainan kuis dapat pula meningkatkan presentase ketuntasan belajar siswa, seperti tersaji pada tabel dibawah ini.

Tabel 3

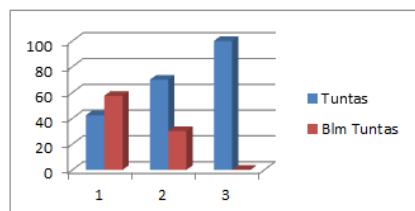
Rekapituasli Nilai Bahasa Inggris berdasarkan Nilai KKM

No	Kegiatan	Tuntas		Belum tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Pra Tindakan	17	42,5	23	57,5
2	Siklus I	28	70,0	12	30,0
3	Siklus II	40	100	-	-

Data peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa pada Pra siklus, Siklus I dan siklus II berdasarkan nilai KKM dapat dilihat dari grafik berikut ini.

Grafik 6

Presentase Peningkatan Nilai Bahasa Inggris berdasarkan KKM



Dari grafik 6 di atas diperoleh bahwa siswa yang telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (75,00) pada Pra Siklus adalah 17 orang (42,5), kemudian pada Siklus I meningkat menjadi 28 orang (70%) dan pada Siklus II meningkat menjadi 40 orang (100%).

Data keaktifan siswa menunjukkan bahwa pada siklus I ada 14 orang (35%) siswa yang aktif, 16 orang siswa (40%) cukup aktif dan 10 orang siswa (25%) masih kurang aktif pada saat proses pembelajaran. Namun setelah guru melaksanakan refleksi pada siklus II, terlihat adanya peningkatan dalam keaktifan siswa. Siswa yang aktif menjadi 28 orang (70%) dan 12 orang siswa (30%) cukup aktif, serta tidak tampak lagi siswa yang tidak

aktif pada saat pembelajaran.

E. KESIMPULAN

Untuk mengetahui kesimpulan keberhasilan menggunakan metode permainan kuis dapat meningkatkan meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berkomunikasi siswa di kelas X BOGA-2 SMK Negeri 3 Kota Cimahi semester 1 Tahun Pelajaran 2022-20 adalah sebagai berikut :

1. Peningkatan kemampuan dalam keterampilan berkomunikasi dengan menggunakan metode permainan kuis di kelas X BOGA-2 SMK Negeri 3 Kota Cimahi, dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan pada kegiatan Siklus I dan siklus II. Prestasi belajar siswa melalui penilaian proses kerja kelompok dan tes individual pada siklus I siklus II meningkat. Penggunaan metode permainan kuis ini adalah suatu cara untuk menarik minat siswa untuk mempelajari keterampilan berkomunikasi karena disajikan dalam berbagai tayangan yang menarik, penggunaan metode permainan kuis Bahasa Inggris ini baik sekali untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan keterampilan berkomunikasi khususnya, dan juga untuk keterampilan yang lainnya yaitu berbicara (speaking), membaca (reading) dan menulis (writing), sehingga siswa dapat mengembangkannya dalam lingkungan kehidupan sehari-hari.
2. Pada pra penelitian, siswa yang belum mencapai nilai KKM ada 23 orang (57,5%), pada siklus I berkurang menjadi 12 orang (30%) berarti naik sekitar (27,5%) dari sebelumnya, dan setelah pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II seluruh siswa yaitu 40 orang (100%) mencapai nilai KKM 75.00. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 69.37 pada pra siklus, 72,05 pada siklus I, dan pada siklus II menjadi 79,55. Dengan demikian dapat dilihat adanya peningkatan dari nilai sebelum penelitian.
3. Peningkatan selain dari data kuantitatif dan kualitatif, juga berdasarkan dari angket respon siswa yang menyatakan hampir 90% siswa merasa senang dengan menggunakan metode permainan kuis ini, dan hampir seluruh siswa termotivasi dalam pembelajaran ini.

F. DAFTAR PUSTAKA

Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). Standar Kompetensi dan kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa Inggris MA/SMA/SMK, Jakarta: Depdiknas.

- Lembaga Penelitian Universitas Pendidikan Indonesia (2008), Penelitian Tindakan Kelas, Bandung.
- Muslihuddin. (2008). Kiat Sukses Melakukan Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah LPMP Jawa Barat.
- Muslihuddin, Ade Sudrajat, dan Ujang Hendra. (2012). Revolusi Mengajar. Bandung: HPD.
- Pendidikan dan Latihan Peningkatan Profesionalisme guru (2008), Action Research, Bandung.
- Tim MGMD Bahasa Inggris. (2013). Modul Bahasa Inggris Sekolah Menengah Atas (SMA). Bandung: HUP.
- Ws, Erlik and Nuri. 2011. Teaching English as a Foreign Language. Madium. Istana.