

---

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI  
SISWA MELALUI METODE PERMAINAN KUIS DI KELAS X SMA NEGERI 1  
CISARUA KABUPATEN BANDUNG BARAT**

Ung Kurniasih  
**SMA Negeri 1 Cisarua**  
uungsma1cisarua@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 MIPA-1 SMA Negeri 1 Cisarua Kabupaten Bandung Barat 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:** 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 the learning process in the Showing care material through playing quizzes. (3). Measure how much the students' ability to improve in showing care is achieved through quizzes. The results showed that by applying 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 the boredom of students in learning English so that student learning outcomes have increased from 70% in the first cycle to 100% in the second cycle. Based on research that the learning outcomes of English obtained by students of class X MIPA-1 of SMA Negeri 1 Cisarua, West Bandung Regency, the average value increased in cycle I, namely 72.05 to 79.55 in cycle II. From the description above, the researcher concludes that the quiz play learning method applied by the teacher can improve student learning outcomes, therefore the researcher suggests that the quiz play learning method be socialized and used as an alternative in learning English.

**Keywords:** quiz game, communication skills, learning outcomes, showing care material

**Articel Received:** 13/02/2020; **Accepted:** 17/03/2020

**How to cite:** APA style. Kurniasih, U. (2020). Meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berkomunikasi siswa melalui metode permainan kuis di kelas X SMA Negeri 1 Cisarua kabupaten Bandung barat. *UNIEDU: Universal journal of educational research*, Vol 1 (1), halaman 40-52.

---

## **A. PENDAHULUAN**

Kurikulum mempunyai peranan yang setrategis dalam mencapai tujuan pendidikan. Salah satu fungsi kurikulum adalah sebagai pedoman dalam melaksanakan pendidikan di sekolah bagi pihak-pihak terkait, salah satunya adalah guru. Dalam melaksanakan pembelajarannya, guru harus senantiasa sejalan dengan kurikulum agar terjadi peningkatan kepada mutu pendidikan seperti yang diharapkan.

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 peroleh 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 SMA Negeri 1 Cisarua. 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. Metode Permainan Kuis**

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 Rahayu (2019) mengemukakan bahwa "Belajar dengan bermain akan memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang,

menemukan sendiri, bereksplorasi serta mempraktekannya”.

Rahayu, dkk (2019) 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. Setiap metode pembelajaran manapun pasti memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Sudjana (tanpa tahun) Metoda & Teknik Pembelajaran Partisipatif mengemukakan keunggulan dan kelemahan metode pembelajaran dengan teknik permainan sebagai berikut :

Keunggulan :

- a. Permainan menumbuhkan kegembiraan dan tidak melelahkan dalam belajar.
- b. Kompetisi dan ingin menang dirasakan oleh peserta.
- c. Imbalan atau ganjaran bagi yang menang dirasakan secara langsung
- d. Penilaian dilaksanakan secara bersama oleh pengamat dan pemain
- e. Dapat menggunakan alat yang sederhana dan mudah didapat, murah dan mudah digunakan

Kelemahan ;

- a. Permainan belum diterima sepenuhnya oleh masyarakat karena cara dan peraturan dianggap mirip dengan judi.
- b. Kemungkinan timbul perasaan untuk mengalahkan yang lain dan bukan untuk bekerja sama
- c. Membutuhkan keterampilan dalam mencari dan mengembangkan alat-alat yang sesuai dengan kondisi.
- d. Dorongan dirasakan hanya untuk mendapatkan ganjaran bukan belajar.

e. Kadang-kadang melebihi waktu yang telah ditentukan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan teknik permainan ini peranan guru sangatlah penting untuk merancang agar kelemahan- kelemahan yang dikemukakan di atas dapat diminimalisir dan mengembangkan keunggulan-keunggulan dalam teknik permainan ini supaya dapat melahirkan proses dan hasil pembelajaran yang maksimal.

## **2. Hasil Belajar**

Seorang siswa dikatakan telah belajar jika adanya perubahan tingkah laku pada siswa tersebut, yaitu perubahan tingkah laku yang menetap. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perubahan tingkah laku pada siswa tersebut merupakan hasil dari belajar. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan Sudjana (2005:3) bahwa: "Hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku". Hasil belajar adalah penguasaan hubungan yang telah diperoleh sehingga orang itu dapat menampilkan pengalaman hubungan yang telah diperoleh sehingga orang itu dapat menampilkan pengalaman dan penguasaan bahan pelajaran yang telah dipelajari". Hal ini sejalan dengan yang dinyatakan Sudjana (2005 : 22) bahwa: "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut diketahui 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.

## **3. 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 (Rahayu, dkk, 2019).

### **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 MIPA-1 SMA Negeri 1 Cisarua Kabupaten Bandung Barat pada 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 SMA Negeri 1 Cisarua Kabupaten Bandung Barat. Dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian di kelas X MIPA-1 SMA Negeri 1 Cisarua Kabupaten Bandung Barat Tahun Ajaran 2017/2018 dalam mata pelajaran SMA Negeri 1 Cisarua Kabupaten Bandung Barat dengan jumlah siswa 40 orang.

Untuk mendapatkan data yang diperlukan oleh penulis, digunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

a. Tes Uji Kompetensi

Tes uji kompetensi digunakan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa yang dilaksanakan di kelas X MIPA-1 bentuk tes yang digunakan selain tes lisan dan tulisan, juga dilaksanakan tes dengan metode bermain missing word untuk keterampilan berbicara dalam materi Showing Care.

b. 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.

Adapun aspek yang diamati diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Respon siswa dalam menerima materi pembelajaran Showing Care (*weekly report*) dengan menggunakan metode bermain kuis.
- b. Kegiatan siswa dalam kerja kelompok.
- c. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan.
- d. Wakil kelompok menuliskan semua kata yang diperoleh berdasarkan huruf awalnya.
- e. Siswa yang memberikan tanggapan terhadap pembelajaran *showing care*

## **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

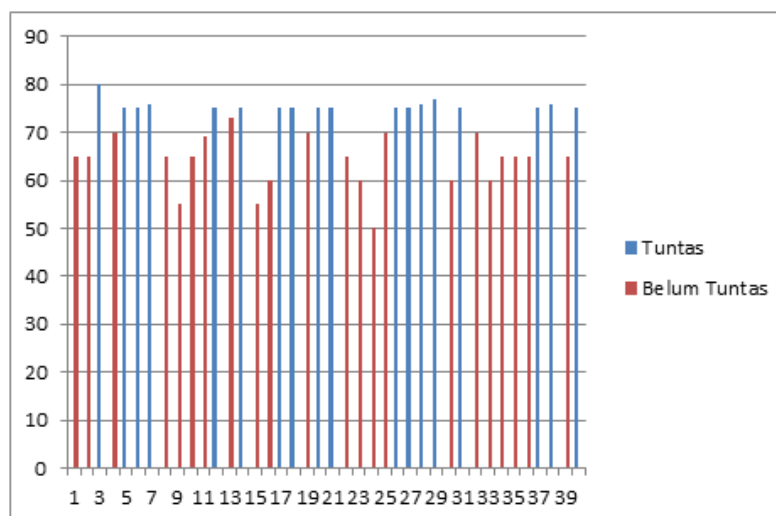
### **HASIL**

#### **1. Pra Penelitian**

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 MIPA-1 SMA Negeri 1 Cisarua.

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. Berikut disajikan data hasil belajar siswa pada pra siklus.

Jika digambarkan dalam bentuk grafik, maka data hasil belajar pada pra siklus tersaji pada gambar. 1 berikut :



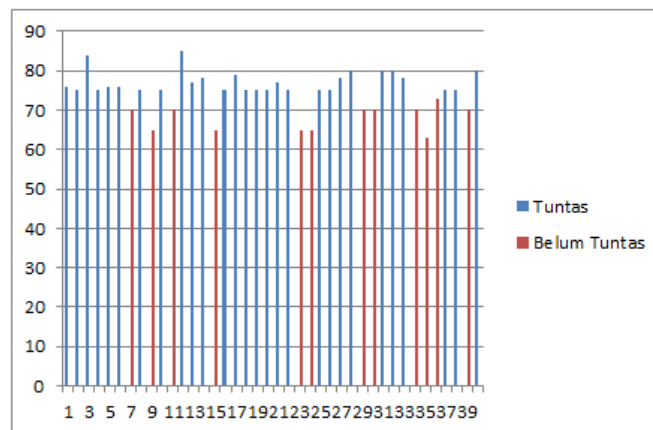
Gambar 1. Grafik Data Hasil Belajar Siswa Pada Prasiklus

Berdasarkan grafik 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.

## 2. Siklus I

Pada siklus I persentase siswa pada kategori aktif Tindakan siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan, yaitu pada hari: Kamis, 31 Agustus 2017 dan Kamis, 07 September 2017, di Kelas X MIPA-1. 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. Jika digambarkan dalam bentuk grafik, maka data hasil belajar siswa pada Siklus tersaji pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Data Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

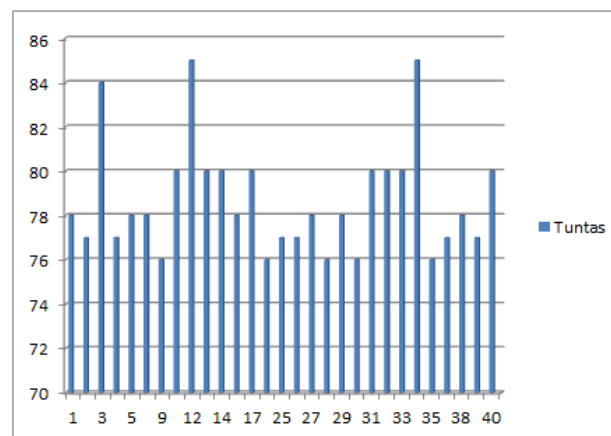
Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam siklus I seperti tertera pada grafik 2, maka dapat dilihat bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 72,05 dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 63. Siswa yang berhasil melampaui nilai KKM sebanyak 28 siswa dan yang belum tuntas adalah sekitar 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.

### 3. Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu pada hari Kamis, 14 September 2017 dan hari Kamis, 21 September 2017. 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 gambar 3 berikut ini:



Gambar 3. Grafik Data Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Menurut yang diperoleh siswa dalam siklus II seperti tertera pada data 4.7 dan grafik 4.3, 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.

### PEMBAHASAN

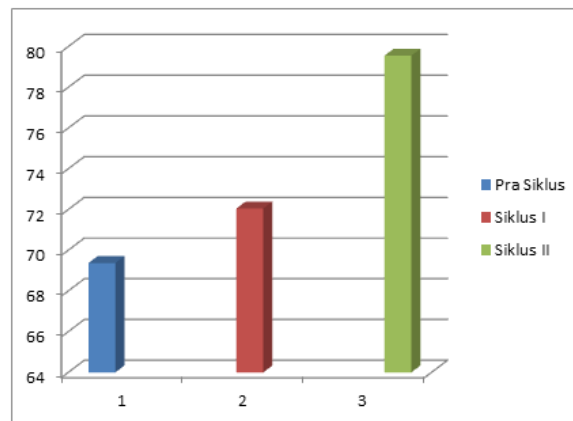
Berdasarkan hasil temuan setelah selesai penelitian tindakan kelas, diperoleh data yang menunjukkan adanya kemajuan siswa dalam kemampuan keterampilan berbicara dengan menggunakan metode permainan kuis ini. Jumlah siswa yang mampu mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) pada pra penelitian dari jumlah 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 melaksanakan evaluasi dengan mengadakan test yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Hasil rata-rata ini pada setiap siklus mengalami peningkatan seperti tampak pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1.Rekapitulasi Nilai Rata-rata Hasil Evaluasi

| 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 gambar 4 dibawah ini:



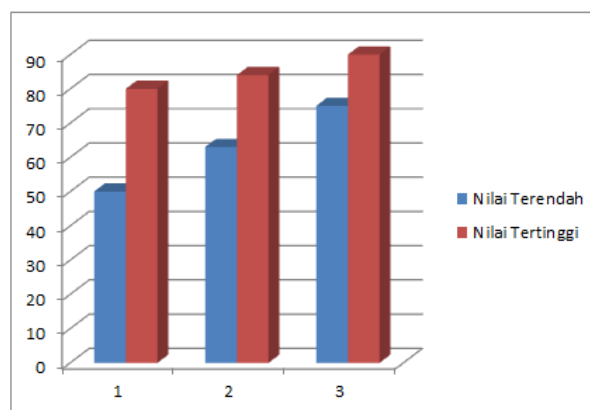
Gambar 4. Grafik Rekapitulasi Nilai Rata-rata Hasil Evaluasi

Peningkatan rata-rata nilai siswa ditunjang pula oleh peningkatan nilai terendah dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada setiap siklus seperti yang tertera pada table 2 dibawah ini.

Table 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 5 berikut ini.



Gambar 5. Grafik Data Peningkatan Nilai Terendah Dan Tertinggi Pada Setiap Siklus

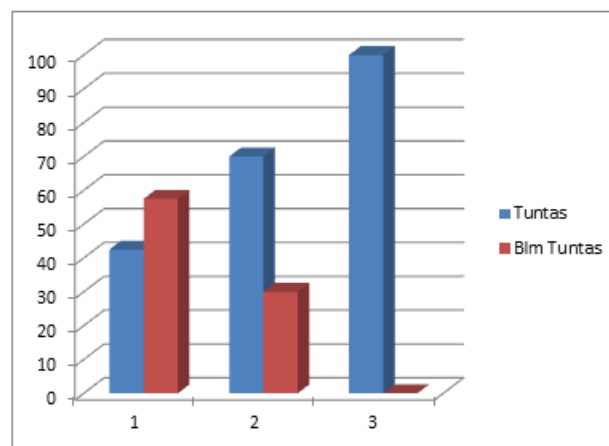
Dari gambar 5 di atas diperoleh bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa pada pra Siklus adalah 50, kemudian meningkat menjadi 63 pada Siklus I dan meningkat lagi

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 table 3 dibawah ini.

Table 3. Rekapitulasi 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 6 berikut ini.



Gambar 6

Grafik Prosentase Peningkatan Nilai Bahasa Inggris Berdasarkan KKM

Dari gambar 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**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas X MIPA-1 SMA Negeri 1 Cisarua, maka diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Peningkatan kemampuan dalam keterampilan berkomunikasi dengan menggunakan metode permainan kuis di kelas X MIPA-1 SMA Negeri 1 Cisarua, 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. ACKNOWLEDGMENTS**

Terima kasih kepada SMA Negeri 1 Cisarua Kabupaten Bandung Barat yang telah

memberikan kesempatan kepada peneliti dan dukungan moril sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan sesuai target dan sesuai tujuan-tujuan penelitian.

#### **G. DAFTAR PUSTAKA**

- Sudjana, Nana. (2005). *Dasar-dasar proses\belajar mengajar*. Bandung:. Sinar Baru Algensindo.
- Rahayu, G., & Arga, H. (2019). Influence of VBA-based Monopoly Game in Microsoft Excel as Teaching Material on Primary School Students' Cross-Cultural Competence in Social Studies Learning. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(2), 147-159. doi:<https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i2.16935>
- Mugara, R., Rahayu, GDS., & Arga, HSP. (2019). Penyusunan bahan ajar berbasis vlog dalam meningkatkan keterampilan komunikasi mahasiswa PGSD IKIP Siliwangi. *Jurnal ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 63-72
- Rahayu, G., Arga, H., Altaftazani, D., & Bernard, M. (2019, November). Effect of VBA Learning Media to Improve Students Decision Making Skill of Elementary School. In 2019 Ahmad Dahlan International Conference Series on Education & Learning, Social Science & Humanities (ADICS-ELSSH 2019). Atlantis Press.