

PENGUNAAN WHO AM I GAME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPSI PADA KELAS 10 SMA NEGERI 6 SEMARANG TAHUN AJARAN 2018/2019

Khoerul Muzakqy¹, Suharno², Suwandi³
^{1,3}Universitas PGRI Semarang, ²SMA Negeri 6 Semarang
¹khmuzakqy09@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini fokus pada penggunaan game who am I untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada descriptive text. Tujuan penelitian ada dua, yaitu: (1) mendeskripsikan ketertarikan peserta didik pada game who am I pada pelajaran descriptive text; (2) untuk mengetahui apakah game who am I dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik pada materi descriptive text. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diambil dengan melihat hasil dari observasi dan hasil kuantitatif. Data quantitative diambil dari nilai hasil test peserta didik yang dianalisa dengan deskriptif statistik. Sasaran penelitian adalah X IPS 2 SMA Negeri 6 Semarang yang berjumlah tiga puluh enam peserta didik. Peneliti menggunakan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Peneliti menemukan beberapa penemuan. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca peserta didik meningkat dari pre-test ke post-test. Nilai rata-rata peserta didik menunjukkan 62.78, sementara post-test pertama menunjukkan nilai rerata 73.06, dan nilai rerata post-test kedua adalah 79.03. Peningkatan presentase nilai peserta didik yang melampaui KKM pada test membaca yaitu 61.12% menjadi 94%. Penurunan presentase peserta didik yang tidak melampaui KKM dari 38.88% menjadi 2%. Artinya, who am I game bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

Kata Kunci: Kemampuan Membaca, Teks Deskriptif, Who am I Game.

ABSTRACT

This Classroom Action Research focused on the using of who am I game to improve the students' reading skill in descriptive text. The objectives of this research are; (1) to describe students' interest in who am I games in teaching descriptive text; (2) to prove whether who am I games can improve the students' reading skill in teaching descriptive text. The research method used is classroom action research. The researcher used qualitative and quantitative method in collecting data. The qualitative data conducted by referring to the observation result and quantitative result. The quantitative data conducted from the students' result in doing the test which is analyzed by using descriptive statistics. The subject of the research was X IPS 2 which consists of thirty-six students of SMA N 6 Semarang. The researcher used two cycles; each cycle consists of planning, action, observation, and reflection. The researcher found several findings on it. The findings show that the students' reading skill increases from pre-test to post-test. The mean of pre-test is 62.78, the mean of 1st post-test is 73.06, and the mean of 2nd post-test is 79.03. The increasing percentages of students who pass the reading test in cycle I and cycle II are: 61.12% up to 94%. The decreasing percentages students who did not pass reading test are: 38.88% to 2%. It means that Who Am I Game is able to improve the students' reading skill.

Keywords: Reading skill, Descriptive Text, Who am I Game.

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, bahasa mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia. Dengan bahasa, setiap orang bisa mengekspresikan ide, perasaan, dan emosi mereka. Bahasa adalah alat untuk berinteraksi dengan sesama.

Di Indonesia, Bahasa Inggris adalah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pelajaran Bahasa Inggris pertama kali diperkenalkan di dunia pendidikan Indonesia pada awal tahun 90an. Tujuan utama mempelajari Bahasa Inggris adalah untuk menguasai empat kemampuan, yaitu: (1) listening; apabila peserta didik sudah bisa mendengar dan memahami pembicaraan orang lain. (2) speaking; apabila peserta didik sudah bisa menyampaikan semua bentuk pikiran, perasaan, dan kebutuhan anda secara lisan. (3) reading; apabila peserta didik sudah memiliki kemampuan untuk memahami bacaan. (4) writing; apabila peserta didik sudah bias menyampaikan semua bentuk pikiran, perasaan, dan kebutuhan peserta didik dalam bentuk bahasa tertulis.

Semua kemampuan sama pentingnya dan saling berhubungan. Menguasai empat kemampuan bahasa Inggris sangat penting untuk mengetahui sejauh mana penguasaan Bahasa Inggris peserta didik tingkat sekolah menengah.

Salah satu kemampuan berbahasa Inggris yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah membaca. Membaca adalah sebuah aktifitas yang mengharuskan peserta didik berinteraksi dengan teks tertulis. Pada pendidikan tingkat menengah atas, membaca sangat penting karena berhubungan langsung dengan model pembelajaran berbasis teks. Pada ujian negara, peserta didik diberikan sebuah teks untuk dikerjakan.

Bahasa Inggris dewasa ini sudah sedemikian diperlukan, sehingga seorang peserta didik haruslah mencapai kemampuan berbahasa yang baik. Kendati demikian, prestasi tersebut akan sangat sulit dicapai apabila guru masih menggunakan teknik pembelajaran konvensional seperti ceramah yang masih berorientasi pada keaktifan guru. Di dalam ruang kelas, guru harus membuat sebuah situasi yang bisa menstimulus peserta didik dalam membaca, banyak aktifitas yang bisa dirancang untuk menghidukan kelas.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, terbukti bahwa pembelajaran Bahasa Inggris X IPS 2 SMA Negeri 6 Semarang belum optimal karena guru belum menggunakan teknik yang benar yang bisa membuat peserta didik mampu berbahasa Inggris. Peserta didik kelas 3 di masing-masing sekolah tersebut memiliki kemampuan heterogen, minat dan motivasi belajar rendah, sikap peserta didik terhadap tugas-tugas guru kurang antusias, dan memiliki potensi lebih rendah dari kelas yang lainnya. banyak peserta didik yang

merasa bahwa kemampuan membaca mereka sangat lemah. Mereka menyadari bahwa menguasai kemampuan membaca sangat bermanfaat untuk masa depan mereka, jadi mereka harus banyak berlatih membaca.

Para peserta didik menginginkan perlakuan khusus yang bisa meningkatkan kemampuan membaca mereka. Mereka membutuhkan metode menyenangkan yang bisa meningkatkan kemampuan membaca mereka. Mereka menyukai metode pembelajaran yang aktif. Salah satu cara yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca para peserta didik adalah dengan menggunakan “who am I game”. Para peserta didik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka dengan tehnik who am I game.

Who am I adalah tehnik dimana para peserta didik membuat kelompok kecil untuk memenangkan sebuah tantangan. Tantangan yang menarik yang bisa diaplikasikan dalam kelas adalah dengan menebak objek yang di sekripsikan oleh grup lawan. Setiap kalimat yang di keluarkan oleh im lawan adalah klue untuk menebak objek apa yang dimaksudkan.

Dalam penelitian ini, ada dua permasalahan, yaitu: 1) bagaimanakah ketertarikan peserta didik dalam belajar teks deskripsi ketika diajari dengan tehnik who am I; 2) apakah who am I games dapat meningkatkan kemampuan membaca dalam teks deskripsi?.

Kemudian penelitian ini dilakukan untuk menjawab semua permasalahan yang telah disebutkan diatas. Yang pertama adalah untuk mendeskripsikan ketertarikan para pesrta didik pada game who am I dalam pembelajaran teks deskripsi, dan yang kedua adalah untuk membuktikan apakah who am I game bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

Who am I game diharapkan bisa membantu guru dalam membuat atmosfer yang menarik di dalam ruang kelas. Permainan ini bisa diterapkan pada berbagai materi dalam Bahasa Inggris. Kemudian kaitannya antara who am I game dalam pembelajaran teks deskripsi adalah secara teknis permainan ini bisa digunakan pada saat peserta didik membangun sebuah penegtahuan tentang suatu objek yang akan di deskripsikan. Guru atau peserta didik memberikan beberapa klue tentang keadaan yang menggambarkan sebuah objek secara singkat. Misalnya lokasi, kemudian hal menarik apa yang ada pada tempat tersebut, dan bisa juga sejarah dari tempat yang akan di deskripsikan. Peserta didik diharapkan dapat menebak tempat apa yang akan di deskripsikan tersebut.

Menurut Mekis (2013) tata cara permianan who am I ini adalah; pilih salah satu peserta didik untuk bermain. Kemudian peserta didik itu diberikan sebuah gambar. Gambar yang diberikan tidak boleh diketahui oleh siapapun yang berada di kelas, kecuali dirinya sendiri dan

guru. Selanjutnya peserta didik tersebut memberikan beberapa klu yang berkaitan dengan gambar yang diberikan. Klunya dimulai dari yang umum ke khusus yang bisa menggambarkan keadaan dari suatu objek. Sebagai contoh klu yang pertama bisa sebagai orang, benda, tempat, atau hewan dan tumbuhan. Pronoun yang diberikan bukan lagi menggunakan sudut pandang orang ketiga (he, she, it, they) namun langsung menggunakan subjek "I". Sebelum memulai memberikan klu, kalimat sandi yang terlebih dahulu di sebutkan adalah "who am I". Selanjutnya diikuti klu-klu yang menggambarkan keadaan dari objek tersebut.

Sebagai contoh objek yang akan di deskripsikan adalah Lawang Sewu, maka klu yang diucapkan adalah: "I am a place, a historical site"; "I located in Semarang, Central java Province"; "I was built in the Dutch Colonialism"; "I have so many doors there". Setelah klu dirasa cukup, di akhir penyebutan klu ditutup dengan pertanyaan "Who am I", maka dimulailah permainan tebak menebak objek apa yang akan di deskripsikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas X IPS 2 SMA Negeri 6 Semarang semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Lokasi penelitian ini adalah di SMA Negeri 6 Semarang yang beralamat di Jalan Banda Aceh-Medan Km.300 Lhoksukon Kabupaten Aceh Utara.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 6 Semarang semester yang berjumlah 36 peserta didik terdiri atas 24 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki. Subjek penelitian ini sangat heterogen dilihat dari kemampuannya, yakni, ada sebagian peserta didik yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Data dari penelitian ini berupa data hasil pengamatan aktivitas peserta didik secara kelompok dan secara individu, aktivitas guru serta hasil tes. Sumber data untuk memperoleh data penelitian tersebut adalah peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 6 Semarang semester tahun ajaran 2018/2019.

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah (1) lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran menggunakan who am I game (2) lembar pengamatan aktivitas peserta didik, (3) dan (4) rekaman video.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau presentase keberhasilan peserta didik setelah proses belajar mengajar setiap siklusnya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir siklus. Tes yang diberikan berupa soal berbentuk pilihan ganda tentang teks deskripsi yang berjumlah 20 nomor.

Untuk menyusun dan mengolah data yang terkumpul sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan, maka digunakan analisis data kuantitatif dan pada model observasi digunakan data kualitatif. Penelitian ini dianggap berhasil apabila: 1) sebagian besar peserta didik (75 % dari peserta didik) mencapai nilai KKM 75), aktivitas peserta didik mencapai kriteria baik (76%–86%), dan 3) kemampuan guru mengelola pembelajaran mencapai kriteria Baik (76% – 86%).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Dalam melaksanakan tindakan, peneliti bertindak sebagai pengajar sekaligus observer. Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi planning (perencanaan), action (tindakan), observation (pengamatan), dan reflection (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan.

Pada tahap awal perencanaan (planning), pada tahap ini akan disiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti seperti rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar, lembar kerja peserta didik, media gambar tempat wisata yang mendukung untuk mengimplementasikan tehnik Who am I Game. Pada tahap ini, peneliti juga menyiapkan lembar observasi guru dan peserta didik.

Pada tahap kedua adalah tahap pelaksanaan pembelajaran (action). Pada tahap ini proses pembelajaran akan dilaksanakan dengan menggunakan teknik Who Am I Games dengan tahapan pembelajaran sebagai berikut: 1) Menjelaskan materi Descriptive Text; 2) Untuk memperkuat penguasaan peserta didik, guru akan menggunakan gambar tempat wisata sebagai media pembelajaran dari teknik Who Am I Games yang akan dibagikan kepada setiap kelompok. Sebelumnya, guru telah membagi kelas ke dalam 9 kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4 peserta didik. Gambar yang diberikan kepada setiap kelompok berbeda dengan kelompok yang lain dan bersifat rahasia; 3) Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tata cara pelaksanaan tehnik Whi am I games ini; 4) Guru meminta setiap kelompok untuk membuat beberapa kalimat yang bisa digunakan sebagai klu. Kalimat yang dibuat adalah berupa deskripsi singkat yang berhubungan dengan gambar tempat wisata yang diberikan; 5) Guru menunjuk salah satu kelompok untuk maju ke depan kelas dan memberikan klu kepada kelompok lain; 6) kelompok lain yang diminta menebak tentang objek apa yang dimaksud kelompok presenter; 7) Dan seterusnya sampai setiap kelompok mendapat giliran

mendemonstrasikan hasil diskuis mereka; 8) Untuk mengecek pemahaman peserta didik, guru beberapa peserta didik mendeskripsikan ulang tentang objek wisata yang tadi disebutkan; 9) Pada saat kegiatan ini berlangsung, guru mengamati keaktifan peserta didik dan mencatat siapa saja yang terlihat aktif dan antusias untuk menebak klu yang disebutkan kelompok presenter; 10) Guru memberikan feedback tentang apa yang telah mereka lakukan.

Tahap ketiga adalah observasi (*observation*) yang merupakan tahap di mana guru (teman sejawat) dan peserta didik mengisi lembar observasi yang disiapkan. Pengisian lembar observasi dilakukan selama proses pembelajaran. Pada tahap ini juga guru (teman sejawat) membantu dalam mengambil dokumentasi seperti foto selama proses pembelajaran.

Tahap keempat adalah refleksi (*reflection*). Tahap refleksi pada siklus pertama peserta didik akan diberikan post-test tentang membaca deskriptif teks. Test yang diberikan sama dengan pre-test yaitu pilihan ganda yang berjumlah 20 nomor. Soal berbeda namun masih memiliki bobot yang sama. Hasil tes pada siklus pertama akan digunakan untuk perbaikan pada siklus kedua. Pada siklus kedua peserta didik juga akan melakukan tes kemampuan dalam materi deskriptive text.

Pengambilan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: a) data aktivitas kelas diambil melalui observasi pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung dengan menggunakan lembar observasi; b) data hasil belajar peserta didik diambil setelah masing-masing siklus berlangsung dengan instrumen tes yaitu pre-test dan post test; c) rekaman video tentang kegiatan-kegiatan dilaksanakan selama proses belajar dan mengajar menggunakan tehnik *who am I games*

Data hasil penelitian yang telah dikumpulkan diklasifikasikan atas dua tipe data, yaitu: kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berupa nilai para peserta didik pada setiap siklus dan data kualitatif berupa hasil observasi. Teknik analisis data yang digunakan peneliti dikembangkan berdasarkan kriteria penilaian RPP. Oleh karena itu, indikator keberhasilan tindakan yang digunakan adalah yang telah dirumuskan di RPP, ditambah dengan indikator hasil belajar peserta didik yang telah disepakati, yaitu $KKM = 75$.

Sugiyono (2010: 148) menyatakan bahwa "Instrumen penelitian adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati." Pendapat lain yang berasal dari Arikunto (2013: 203) menyatakan bahwa "Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti. untuk mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti yang lebih menyeluruh, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diproses.

Untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan tes, observasi, dan kamera. Uji Data dalam penelitian ini akan dilakukan dalam siklus I dan siklus II. Tes yang diberikan ada dua di setiap siklus yaitu pre-test dan post-test. Pre-tes adalah tes yang diberikan pada awal siklus sebelum para peserta didik diajar dengan menggunakan tehnik who am I games. Kemudian Post-test adalah tes yang diberikan setelah peserta didik diajar dengan menggunakan who am I games. Data hasil pre-test dan post-tes akan digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan tehnik Who am I games dalam pembelajaran teks deskripsi.

Bentuk kriteria tes dan penilaian yang akan digunakan dalam siklus I dan siklus II adalah sama. Tes yang akan digunakan untuk mengukur kemampuan membaca peserta didik dalam descriptive text adalah tes membaca. Sedangkan, lembar observasi pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran pada setiap pertemuan.

Metode analisis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif terdiri dari hasil observasi peserta didik. Data kuantitatif adalah nilai peserta didik dalam pre-test dan post-test. Data kuantitatif akan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Peneliti akan menghitung rata-rata nilai peserta didik. Data kuantitatif akan dijelaskan secara deskriptif dengan menjelaskan, menghubungkan, membandingkan informasi yang dikumpulkan selama penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Kondisi pembelajaran sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan dengan menerapkan teknik Who am I games menunjukkan adanya perbedaan yaitu terjadi peningkatan baik dari segi proses maupun hasil belajar peserta didik. Hal ini tergambar dari semakin membaiknya aktivitas atau partisipasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran melalui teknik Who am I games.

Deskripsi Hasil dari Siklus 1

Kegiatan perencanaan yang dilakukan pada siklus I adalah mempersiapkan beberapa hal yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian yaitu: membuat RPP dan skenario pembelajaran, membuat media pembelajaran, menyusun instrumen penelitian berupa lembar pengamatan aktivitas peserta didik dan kemampuan guru mengelola pembelajaran, mempersiapkan materi ajar yang sesuai, dan format evaluasi.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sesuai perencanaan dengan alokasi waktu 4 jam pelajaran atau 2 pertemuan. Pelaksanaan tindakan pada siklus I pada pertemuan pertama diawali dengan memberikan pre-test kepada peserta didik. Setelah pengambilan nilai berakhir, guru langsung memberikan motivasi dengan menggali pengetahuan awal peserta didik serta memberikan informasi kompetensi yang akan dipelajari. Guru membangun pengetahuan awal kepada peserta didik terlebih dahulu tentang descriptive text. Guru juga menampilkan berbagai macam contoh descriptive text kepada peserta didik.

Selanjutnya pembelajaran dilanjut pada pertemuan ke 2. Pada pertemuan kedua guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang dan kemudian diberikan sebuah gambar kepada setiap kelompok. Gambar yang diberikan tidak boleh diketahui oleh siapapun yang berada di kelas, kecuali dirinya sendiri dan guru. Selanjutnya peserta didik tersebut memberikan beberapa klu yang berkaitan dengan gambar yang diberikan. Klunya dimulai dari yang umum ke khusus yang bisa menggambarkan keadaan dari suatu objek. Sebagai contoh klu yang pertama bisa sebagai orang, benda, tempat, atau hewan dan tumbuhan. Pronoun yang diberikan bukan lagi menggunakan sudut pandang orang ketiga (he, she, it, they) namun langsung menggunakan subjek "I". Sebelum memulai memberikan klu, kalimat sandi yang terlebih dahulu di sebutkan adalah "who am I". Selanjutnya diikuti klu-klu yang menggambarkan keadaan dari objek tersebut. Selanjutnya guru menunjuk salah satu kelompok untuk maju ke depan kelas dan memberikan klu kepada kelompok lain. kelompok lain yang diminta menebak tentang objek apa yang dimaksud kelompok presenter, dan seterusnya sampai setiap kelompok mendapat giliran mendemonstrasikan hasil diskuis mereka;

Dalam tahap selanjutnya guru mengamati aktivitas peserta didik dan membimbing jalannya diskusi serta memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk memaparkan hasil diskusi kelompoknya. Tahap selanjutnya guru memberikan klarifikasi dan penguatan terhadap materi yang telah didiskusikan serta memberikan bimbingan kepada peserta didik yang belum memahami materi yang telah dipelajari. Pada akhir pembelajaran diberikan evaluasi dalam bentuk soal reading comprehension descriptive text. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Bahasa Inggris Descriptive Text Melalui Teknik Who Am I Games

No	Uraian	Pre-test	Post-test
1	Jumlah Skor yang Tercapai	2260	2630
2	Jumlah peserta didik yang mencapai KKM	12	22
3	Jumlah Peserta didik Tidak mencapai KKM	24	14
4	Presentase ketuntasan	33,4%	61,12%
5	Nilai rata-rata tes	62,78	73,06

Dari Tabel 1 dapat dijelaskan bahwa pada saat sebelum diajar descriptive text dengan menggunakan tehnik Who am I games diperoleh rerata dari Pre-test adalah 62,78%. Jumlah peserta didik yang tidak tuntas atau tidak mencapai KKM adalah 24 peserta didik dan jumlah peserta didik yang mencapai KKM berjumlah 12 peserta didik. Presentase ketuntasan hanya pada angka 33,24%.

Kemudian peserta didik diberikan pengajaran descriptive text dengan menggunakan tehnik Who am I games. Pada akhir pertemuan diberikan Post-test maka diperoleh data bahwa presentase ketuntasan peserta didik naik menjadi 61,12%. Rerata nilai Post-test naik menjadi 73,06 dan jumlah peserta didik yang mencapai KKM naik menjadi 22 peserta didik atau 61,12%.

Walaupun data menunjukkan adanya kenaikan yang cukup signifikan, namun presentase ketuntasan peserta didik dan nilai rerata test masih kurang dari harapan. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus pertama indikator keberhasilan belum tercapai karena peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 hanya sebesar 61,12%. Nilai tertinggi 80 dan nilai terendah adalah 35. Melihat hasil ini, peneliti mencoba memperbaiki pada siklus ke-2.

Tabel 2. Data Aktivitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Tehnik Who Am I Games

No.	Aspek yang Diamati	Jumlah Peserta Didik Aktif	Presentase
1	Keaktifan	7	19,45 %
2	Bertanya	6	16,67 %
3	Memberikan ide	9	25 %
4	Menjawab Pertanyaan	10	27,78 %
Rata-rata keaktifan			22,23 %
Kategori			Kurang

Dari Tabel 2 dapat diketahui bahwa dari 36 orang peserta didik pada 9 kelompok yang diamati, aktivitas peserta didik hanya berada di angka 22,23%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik tergolong pada kategori kurang dan masih kurang dari yang diharapkan oleh peneliti.

Deskripsi Hasil dari siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sesuai perencanaan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran didasarkan pada RPP yang telah dipersiapkan. Pada akhir pembelajaran, peserta didik diberikan tes untuk menyelesaikan teks naratif melalui teknik cloze procedure. Data hasil tes siklus II adalah sebagai berikut disajikan tabel hasinya.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Tes Bahasa Inggris Descriptive Text Melalui Teknik Who Am I Games Siklus II

No	Uraian	Post-test
1	Jumlah Skor yang Tercapai	2845
2	Jumlah peserta didik yang mencapai KKM	34
3	Jumlah Peserta didik Tidak mencapai KKM	2
4	Presentase ketuntasan	94,45%
5	Nilai rata-rata tes	79,03

Data di atas mendeskripsikan keadaan peserta didik setelah diberikan pengajaran descriptive text dengan menggunakan tehnik Who am I games. Pada akhir pertemuan diberikan Post-test, maka diperoleh data bahwa presentase ketuntasan peserta didik naik menjadi 61,12%. Rerata nilai Post-test naik menjadi 73,06 dan jumlah peserta didik yang mencapai KKM naik menjadi 22 peserta didik atau 61,12%.

Data menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan. Presentase ketuntasan peserta didik dan nilai rerata test sudah sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus kedua indikator keberhasilan sudah melampaui karena presentase peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 mencapai angka sebesar 94,45%. Namun hasil tersebut belum bisa dikatakan sempurna karena masih ada dua peserta didik yang belum mencapai KKM. Nilai tertinggi 95 dan nilai terendah adalah 70.

Setelah itu, peneliti menganalisa hasil observasi keaktifan peserta didik selama mengikuti pembelajaran descriptive text dengan menggunakan tehnik Who am I games. Maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Data Aktivitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Teknik Who am I Games Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Jumlah Peserta Didik Aktif	Presentase
1	Keaktifan	24	66,67 %
2	Bertanya	20	55,56 %
3	Memberikan ide	19	52,78 %
4	Menjawab Pertanyaan	28	77,78 %
Rata-rata keaktifan			62,30 %
Kategori			cukup

Dari Tabel 4 dapat diketahui bahwa dari 36 orang peserta didik pada 9 kelompok yang diamati, aktivitas peserta didik pada siklus ke dua ini menunjukkan adanya data positif. Tingkat keaktifan peserta didik selama mengikuti pembelajaran descriptive text menggunakan tehnik who am I games meningkat drastis. Presentase keaktifan berada di angka 22,23%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik tergolong pada kategori cukup.

Penelitian tindakan kelas ini telah menghasilkan beberapa temuan yang membuktikan bahwa aspek kognitif peserta didik cenderung mengalami peningkatan secara signifikan, khususnya dalam kemampuan membaca sebagai kemampuan dasar peserta didik dalam

memahami dan menguasai pembelajaran Bahasa Inggris materi descriptive text. Mulai dengan hasil pre-test pada siklus I hingga post-test pada siklus II telah menunjukkan peningkatan nilai peserta didik yang signifikan.

Hasil pre-test pada siklus I menunjukkan nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 35, dengan nilai rata-rata sebesar 62,78. Sebanyak 12 peserta didik (%) memiliki nilai di atas rata-rata, serta sebanyak 24 peserta didik (%) memiliki nilai di bawah rata-rata. Pada tahap post-test dalam Siklus 1, nilai tertinggi adalah 85 dan nilai terendah adalah 55, dengan nilai rata-rata sebesar 73,06. Sebanyak 22 peserta didik (%) memiliki nilai di atas rata-rata, serta ada 14 peserta didik (%) yang masih memiliki nilai di bawah rata-rata.

Pada tahap post-test dalam Siklus 2, nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 70, dengan nilai rata-rata sebesar 79,03. Sebanyak 34 peserta didik (%) memiliki nilai di atas rata-rata, serta sebanyak 2 peserta didik (%) memiliki nilai di bawah rata-rata.

Hasil penelitian tindakan kelas pada Siklus I dan II telah menghasilkan beberapa temuan yang membuktikan bahwa keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik cenderung meningkat secara signifikan, khususnya dalam kemampuan membaca materi descriptive text. Temuan lain menunjukkan bahwa penerapan teknik Who am I Gamea dapat mempengaruhi motivasi peserta didik dalam mendalami, memahami, serta meningkatkan kualitas membaca peserta didik pada materi descriptive text. Motivasi yang dapat ditingkatkan dengan terlibat dalam proses pembelajaran teknik Who am I games terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Dengan kata lain, aspek afektif peserta didik ikut mengalami perbaikan saat mengaplikasikan teknik pembelajaran tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa; 1) penerapan teknik Who Am I Games dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam menulis deskriptif teks pada kelas X IPS 2 SMA N 6 Semarang, 2) penerapan teknik Who Am I dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran diskriptif pada kelas X IPS 2 SMA N 6 Semarang. 3) penerapan tehnik Who Am I Games dapat meningkatkan kemampuan guru dalam pembelajaran bahasa Inggris pada materi decriptive text di SMA N 6 Semarang.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dan kondisi selama dilakukan penelitian, peneliti akan memberi saran sebagai berikut:

1. Kepada guru-guru khususnya guru bahasa Inggris yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar dapat mencari alternatif pengajaran, misalnya dengan menggunakan teknik Who AM I Games.
2. Bagi guru yang tertarik menggunakan teknik ini, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan subjek lain untuk penyempurnaan.
3. Kepada pihak sekolah disarankan untuk selalu mendukung guru yang melakukan Penelitian tindakan kelas, karena hal ini merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik dan kualitas sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Anderson, Mark and Anderson, Kathy, *Text Type in English II*, (Sidney, Australia: Macmillan Education Pty Ltd, 1998)
- Bimantara, Arrosy. 2015. *The Implementation Of "Who Am I" Game To Teach Speaking Descriptive Text To The Seventh Graders Of SMPN 3 Krian*. FBS. UNNESA, Surabaya.
- Ontario Ministry Education. 2008. *Think Literacy Cross Curricular Approach*. (Online). (www.reading.pdf.com). Retrieved 25 April 2013
- Patel.M.F. and Praveen M. Jain. (2008). *English Language teaching (Methods, Tools & Techniques)*. Vaishali Nagar: Sunrise Publishers and Distributors.
- Ploeger, Katherine. *Simplified Paragraph Skill*, USA: NTC Publishing Group, 2000
- SorayaieAzar, A. (2012). The effect of games on EFL learners' vocabulary learning strategies. *International Journal of Applied and Basic Sciences*, 1(2), 252-256.
- Sudjiono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.