



ISSN : 2355-1178

Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pascasarjana

ADMINISTRASI PENDIDIKAN

ALAMAT REDAKSI
Program Pascasarjana Universitas Galuh
Jalan R.E. Martadinata No. 150 Ciamis
46251 Tlp./Fax. (0265) 776944
email: journal.pascaunigal@gmail.com

PENGGUNAAN MEDIAGAME WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE UNTUK MENINGKATAN HASIL BELAJAR THE TRANSPORTATION (PTK Bahasa Inggris di Kelas IX-A SMPN 3 Situraja)

Wawang Juangsih

Guru Bahasa Inggris SMP Negeri 3 Situraja, Indonesia
Email koresponden: wawangjuangsih507@hmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini sbegaaai hasil dari PTK di Kelas IX-A SMPN 3 Situraja, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar materi *the transportation* melalui penggunaan *Media Game Who Wants To Be Millionaire*. Metode yang digunakan pada penelitian PTK yang terdiri dari 2 (dua) siklus, dan setiap siklus terdiri dari: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian tindakan bahwa *Media Game Who Wants To Be Millionaire* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Materi *The Transportation* di Kelas IX-A SMPN 3 Situraja. Selanjutnya peneliti merekomendasikan: (1) Bagi Guru yang mendapatkan kesulitan yang sama dapat menerapkan *Media Game Who Wants To Be Millionaire* untuk meningkatkan Hasil Belajar. (2) Agar mendapatkan hasil yang maksimal maka diharapkan guru lebih membuat *Media Game Who Wants To Be Millionaire* yang lebih menarik dan bervariasi.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Game Who Wants To Be Millionaire

Dikirim: 27 Juli 2022; Diterima: 09 Agustus 2022; Dipublikasikan: 30 September 2022

Cara sitasi: Juangsih, W. (2022). Penggunaan Media Game Who Wants To Be Millionaire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar The Transportation (PTK Bahasa Inggris di Kelas IX-A SMPN 3 Situraja). *Administrasi Pendidikan : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pascasarjana*, 10 (4), 27 – 34

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil ulangan harian yang dilakukan di Kelas IX-A SMPN 3 Situraja, Kabupten Sumedang, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Materi *The Transportation* siswa rendah di bawah standar ketuntasan Minimal yaitu dibawah 60. Faktor-faktor yang menyebabkan keadaan seperti di atas antara lain kemampuan kognitif siswa dalam pemahaman konsep – konsep Pendidikan Bahasa Inggris masih rendah, Pembelajaran yang berlangsung cenderung masih monoton dan membosankan, dan siswa tidak termotivasi untuk belajar Pendidikan Bahasa Inggris hanya sebagai hafalan saja.

Dengan belajar secara menghafal membuat konsep–konsep Bahasa Inggris yang telah diterima menjadi mudah dilupakan. Hal ini merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi dan diselesaikan oleh seorang guru. Guru dituntut lebih kreatif dalam mempersiapkan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran sebagai salah satu bentuk strategi pembelajaran. Kesiapan guru dalam manajemen pembelajaran akan membawa dampak positif bagi siswa diantaranya hasil belajar siswa akan lebih baik dan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Materi *The Transportation* adalah *Media Game Who Wants To Be Millionaire* karena siswa dapat terlibat aktif karena memiliki peran dan tanggung jawab masing–masing, sehingga aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung meningkat.

Media Game Who Wants To Be Millionaire merupakan suatu model pembelajaran dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.

Berdasarkan uraian diatas, maka

sebagai peneliti merasa penting melakukan penelitian terhadap masalah di atas. Oleh karena itu, upaya meningkatkan hasil belajar Materi *The Transportation* siswa dilakukan Penelitian Tindakan Kelas.

Memperhatikan latar belakang masalah maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimanakah *Media Game Who Wants To Be Millionaire* dapat meningkatkan hasil belajar Materi *The Transportation* siswa Kelas IX-A SMPN 3 Situraja?”

Meningkatkan hasil belajar Materi *The Transportation* menggunakan *Media Game Who Wants To Be Millionaire* siswa Kelas IX-A SMPN 3 Situraja.

Setelah penelitian selesai diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti : penelitian ini dapat mempengaruhi pembelajaran, membantu untuk meningkatkan hasil belajar Materi *The Transportation*, memberikan alternative pembelajaran yang aktif, kreatif efektif, dan menyenangkan bagi siswa, serta meningkatkan mutu pembelajaran Materi *The Transportation*.
2. Bagi siswa : untuk meningkatkan pemahaman konsep Materi *The Transportation* sehingga pelajaran Materi *The Transportation* menjadi lebih sederhana.
3. Bagi sekolah : penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMPN 3 Situraja Kabupten Sumedang Propinsi Jawa Barat , yang berada di luar kota sekitar 10 km dari kota Kabupaten.

Objek Penelitian ini adalah Siswa KELAS IX-A SMPN 3 SITURAJA, Kabupten Sumedang, Jawa Barat dengan jumlah siswa sebanyak 24, yang terdiri dari 14 siswa laki – laki dan 10 siswa perempuan.

Waktu Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan selama 3 bulan yaitu pada bulan September sampai dengan Nopember 2021. Penelitian ini padamateri Materi *The Transportation* Multikultural diajarkan. Penelitian ini direncanakan sebanyak 2 siklus masing – masing siklus 1 kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dengan Siklus.

1. Siklus I

Pada siklus ini membahas subkonsep Materi *The Transportation*.

a) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan persiapan– persiapan untuk melakukan perencanaan tindakan dengan membuat silabus, rencana pembelajaran, lembar observasi guru dan siswa, lembar kerja siswa, dan membuat alat evaluasi berbentuk tes tertulis dengan model pilihan ganda.

b) Tahp pelaksanaan Pada tahap ini dilakukan :

1) Guru menjelaskan materi Materi *The Transportation* secara klasikal.

2) Pengorganisasian siswa yaitu dengan membentuk 5 kelompok, masing–masing kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa, kemudian LKS dan siswa diminta untuk mempelajari LKS.

3) Dalam kegiatan pembelajaran secara umum siswa melakukan kegiatan sesuai dengan langkah– langkah kegiatan yang tertera dalam LKS, diskusi kelompok, diskusi antar kelompok, dan menjawab soal – soal. Dalam bekerja kelompok siswa saling membantu dan berbagi tugas. Setiap anggota bertanggung jawab terhadap kelompoknya.

c) Tahap Observasi

Pada tahapan ini dilakukan observasi pelaksanaan tindakan, aspek yang diamati adalah keaktifan siswa dan guru dalam proses pembelajaran menggunakan lembar observasi

aktivitas dan respon siswa serta guru. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dari tes hasil belajar siswa.

d) Tahap Refleksi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi proses pembelajaran pada siklus I dan menjadi pertimbangan untuk merencanakan siklus berikutnya. Pertimbangan yang dilakukan bila dijumpai satu komponen dibawah ini belum terpenuhi, yaitu sebagai berikut :

1) Siswa mencapai ketuntasan individual $\geq 70\%$.

2) Ketuntasan klasikal jika $\geq 85\%$ dari seluruh siswa mencapai ketuntasan individual yang diambil dari tes hasil belajar siswa.

2. Siklus II

Hasil refleksi dan analisis data pada siklus I digunakan untuk acuan dalam merencanakan siklus II dengan memperbaiki kelemahan dan kekurangan pada siklus I. Tahapan yang dilalui sama seperti pada tahap siklus I.

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam PTK ini yaitu :

1) Observasi dilakukan oleh guru yang bersangkutan dan seorang kolaborator untuk merekam perilaku, aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi.

2) Tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Instrumen yang digunakan pada Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari:

a) Lembar Test / ulangan harian untuk mengetahui hasil belajar siswa.

b) Lembar observasi siswa untuk mengetahui tingkat motivasi siswa.

c) Lembar observasi Guru untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan

oleh Guru.

Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis secara Deskriptif, seperti berikut ini Data tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui ketuntasan Belajar siswa atau tingkat keberhasilan belajar pada materi *The Transportation* dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe *Media Game Who Wants To Be Millionaire*. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara individual jika siswa tersebut mampu mencapai nilai 70.

Ketuntasan klasikal jika siswa yang memperoleh nilai 70 ini jumlahnya sekitar 85% dari seluruh jumlah siswa dan masing – masing di hitung dengan rumus, menurut Arikunto (2012: 24) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana :

P = Prosentase

F = frekuensi tiap aktifitas

N = Jumlah seluruh aktifitas

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Partisipasi siswa Kelas IX=-A SMPN 3 Situraja dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada kondisi awal. Hasil belajar siswa pada kondisi awal tidak dengan penerapan *Media Game Who Wants To Be Millionaire* dengan jumlah 24 terdapat 15 siswa atau 63 % yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 9 Siswa atau 37% yang tidak tuntas, dengan nilai rata-rata sebesar 70,8. Data dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel.1
Hasil ulangan harian kondisi awal

No Urut Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	70	Tuntas
2	65	Tidak Tuntas
3	70	Tuntas
4	70	Tuntas
5	80	Tuntas
6	65	Tidak Tuntas
7	75	Tuntas
8	80	Tuntas
9	70	Tuntas
10	75	Tuntas
11	70	Tuntas
12	85	Tuntas
13	60	Tidak Tuntas
14	80	Tuntas
15	65	Tidak Tuntas
16	65	Tidak Tuntas
17	80	Tuntas
18	65	Tidak Tuntas
19	65	Tidak Tuntas
20	60	Tidak Tuntas
21	75	Tuntas

22	70	Tuntas
23	75	Tuntas
24	60	Tidak Tuntas
Jumlah	1695	
Rata-rata	70,6	
Ketuntasan Klasikal	62,5%	

2. Hasil Belajar Siklus I

Hasil belajar siswa pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran menggunakan *Media Game Who Wants To Be Millionaire* dengan jumlah siswa 24 orang, terdapat 19 siswa atau 79% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 5 Siswa atau 21% yang tidak tuntas. Data dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2
hasil ulangan harian siklus I

No Urut Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	75	Tuntas
2	70	Tuntas
3	80	Tuntas
4	80	Tuntas
5	80	Tuntas
6	65	Tidak Tuntas
7	80	Tuntas
8	85	Tuntas
9	70	Tuntas
10	80	Tuntas
11	75	Tuntas
12	100	Tuntas
13	65	Tidak Tuntas
14	90	Tuntas
15	70	Tuntas
16	70	Tuntas
17	85	Tuntas
18	65	Tidak Tuntas
19	70	Tuntas
20	65	Tidak Tuntas
21	85	Tuntas
22	80	Tuntas
23	80	Tuntas
24	65	Tidak Tuntas
Jumlah	1830	
Rata-rata	76,3	
Ketuntasan Klasikal	79%	

3. Hasil Belajar Siklus II

Hasil belajar siswa pada siklus II dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Media Game Who Wants To Be Millionaire* dengan jumlah 24 siswa, terdapat 22 siswa atau 92% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 2 Siswa atau 8% yang tidak tuntas dan nilai rata-rata sebesar 80,2. Data dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3
Hasil ulangan harian pada siklus II

No Urut	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1		80	Tuntas
2		70	Tuntas
3		85	Tuntas
4		80	Tuntas
5		90	Tuntas
6		80	Tuntas
7		80	Tuntas
8		85	Tuntas
9		80	Tuntas
10		80	Tuntas
11		80	Tuntas
12		100	Tuntas
13		65	Tidak Tuntas
14		100	Tuntas
15		70	Tuntas
16		70	Tuntas
17		85	Tuntas
18		80	Tuntas
19		80	Tuntas
20		65	Tidak Tuntas
21		85	Tuntas
22		80	Tuntas
23		80	Tuntas
24		75	Tuntas
Jumlah		1925	
Rata-rata		80,2	
Ketuntasan Klasikal		92%	

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar evaluasi kondisi awal siswa Kelas IX-A SMPN 3 Situraja untuk Materi *The Transportation* sub (1) *Land Transportation* dengan model pembelajaran menggunakan *Media Game Who Wants To Be Millionaire* diperoleh nilai rata – rata kondisi awal sebesar 70,6 dengan nilai tertinggi adalah 85 terdapat 1 orang dan nilai terendah adalah 60 terdapat 3 orang dengan ketuntasan belajar 62,5% dan yang tidak tuntas 37,5%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Kelas IX-A SMPN 3 Situraja pada siklus 1 untuk Materi *The Transportation* sub (2) Kerja

Sama di Lingkungan Sekolah dengan model pembelajaran, *Media Game Who Wants To Be Millionaire* diperoleh nilai rata – rata siklus 1 sebesar 76,25 dengan nilai tertinggi adalah 100 terdapat 1 orang dan nilai terendah adalah 65 terdapat 5 orang dengan ketuntasan belajar 83% dan yang tidak tuntas 17%.

Sedangkan pada siklus II untuk materi Materi *The Transportation* sub (3) *Air Transportation* diperoleh nilai rata – rata siklus II sebesar 80,2 dengan nilai tertinggi adalah 100 terdapat 2 orang dan nilai terendah adalah 65 terdapat 2 orang dengan ketuntasan belajar 92% dan yang tidak tuntas 8%. Siswa yang tidak tuntas baik pada siklus I maupun pada siklus II

adalah siswa yang sama, ini disebabkan siswa tersebut pada dasarnya tidak ada niat untuk belajar dan sering tidak masuk sekolah. Berdasarkan data hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa Kelas IX-A SMPN 3 Situraja tahun pelajaran 2016/2017 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu *The Transportation*. Hal ini disebabkan pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu *The Transportation*. Hal ini disebabkan pada siklus I dan siklus II Sudah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Media Game Who Wants To Be Millionaire*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Media Game Who Wants To Be Millionaire*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan *Media Game Who Wants To Be Millionaire* dapat meningkatkan hasil belajar Materi *The Transportation* Siswa Kelas IX-A SMPN 3 Situraja.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat memberikan saran-saran, yaitu:

- 1) Kepada guru yang mengalami kesulitan yang dapat menerapkan *Media Game Who Wants To Be Millionaire* sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar kelas.
- 2) Kepada guru-guru yang ingin menerapkan *Media Game Who Wants To Be Millionaire* disarankan untuk membikin *Media Game Who Wants To Be Millionaire* yang lebih menarik dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka
- Setia Arikunto, Suharsimi. 2014. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2003. *UU RI No.20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- . 2004. *Standar Kompetensi Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- . 2005. *PP No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- . 2007. *Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses*. Jakarta: Depdiknas
- . 1999. *Pedoman Penyusunan Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud
- Ibrahim, M. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. UNESA: University Press.
- Kemdiknas. 2011. *Membimbing Guru dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kemdiknas
- . 2011. *Paikem Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan*. Jakarta: Kemdiknas
- Ngalim, Purwanto. 2008. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Ngalim, Purwanto. 2013. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Sudjana, Nana. 2012. *Tujuan Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suyatno. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Media Game Who Wants To Be Millionaire*. Surakarta: Tiga Serangkai
- Parsono, dkk. 2012. *Bahasa Inggris untuk SLTP Kelas 3 Semester 5*. Surakarta: Seti-aji.

