

PENINGKATAN HASIL BELAJAR *WRITING* MELALUI TEKNIK *CHAIN CARD GAME* PADA MAHASISWA BAHASA INGGRIS FKIP UNRI

Jismulatif

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan –Universitas Riau
Kampus Bina Widya Simpang Baru-Pekanbaru
e-mail.faizjis@yahoo.co.id

ABSTRAK. Rendahnya kemampuan siswa pada mata kuliah *writing* jurusan pendidikan bahasa dan seni menginspirasi penulis mengadakan penelitian ini. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk melihat keefektifan *Chain Card Game* dalam meningkatkan kemampuan siswa membuat kalimat sederhana. Sebagai sample penelitian ini adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah *writing* berjumlah 27 orang. Hasil observasi pada siklus I berkisar (42,95%) dan skor hasil test siswa berkisar (62,30). Hasil ini belum memenuhi kriteria yang ditetapkan untuk ketuntasan siswa yaitu 70. Sehingga diadakan tindakan ke dua (II) dengan melanjutkan pengajaran dengan menggunakan permainan kartu berantai. Disamping itu mahasiswa juga diberi kesempatan latihan membuat kalimat di dalam dan di luar kelas. Setelah diadakan tindakan pada siklus ke II berdasarkan observasi dan tes yang dilakukan ternyata kemampuan siswa meningkat menjadi (77, 22%) dan skor hasil test menjadi 72. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa hasil yang telah dicapai siswa melebihi kriteria yang ditentukan. Dengan demikian permainan kartu berantai (*Chain Card Game*) telah dapat meningkatkan prestasi siswa dalam membuat kalimat yang terdapat pada mata kuliah *writing*.

Kata kunci : kemampuan rendah, bermain kartu berantai, menulis

INCREASING THE STUDENT'S ABILITY IN WRITING SUBJECT THROUGH CHAIN CARD GAME AT ENGLISH DEPARTMENT FKIP UNRI

ABSTRACT. The student's low ability in writing subject inspired writers to conduct this research. The aim of this classroom action research is to see the effectiveness of Chain Card Game to increase student's ability in making simple sentences. The sample respondents were 27 students engaged in writing subject. Before the treatment was conducted, the sample was given pre-test and after the treatment, post-test was also held. The result of observation (42, 95%) and mean score of test of cycle I (62, 30) cannot full fill the minimum criteria applied, 70. The action is continued at cycle II by continuing to apply Chain Card Game activities at cycle I and give more motivation and support to be more active in doing Chain Card Game activities. Beside that, special guidance for those who need is also provided outside class. In fact, there is a high increase of observation and test result at cycle II compare to the increase in cycle I. The student's ability in doing Chain Card Game activities becomes 77, 22 % and the mean score of the test is 72, 00. The result this research shows that the criteria applied has been achieved and this means that Chain Card Games strategy is very active to increase student's ability in comprehending content subject Writing.

Key words : Low ability, Chain Card Games, Writing

PENDAHULUAN

Secara umum dalam belajar bahasa Inggris mahasiswa harus menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu: keterampilan mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Dari ke empat keterampilan tersebut menulis (*writing*) masih dianggap siswa sebagai hal yang sulit untuk dilakukan. Oleh sebab itu penelitian ini hanya difokuskan pada masalah yang timbul dalam mata

kuliah *writing*, khususnya dalam membuat kalimat bahasa Inggris. Yang dimaksud kemampuan membuat kalimat bahasa Inggris adalah kemampuan siswa dalam menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk kalimat. Dalam membuat kalimat perlu memperhatikan dua hal, yaitu substansi dari hasil tulisan itu (ide yang diekspresikan) dan aturan struktur bahasa yang benar (*gramatical form and syntactic pattern*). Membuat kalimat termasuk ke dalam kegiatan keterampilan menulis, karena itu membuat kalimat

juga berarti mengungkapkan ide pada orang lain melalui simbol-simbol bahasa (Harris, 1988).

Mata kuliah *writing* merupakan mata kuliah wajib yang mulai diberikan pada mahasiswa bahasa Inggris semester pertama. Secara umum tujuan mata kuliah *writing* ini adalah untuk memberikan pengetahuan tentang dasar-dasar membuat kalimat sederhana.

Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah mengoptimalkan tugas dosen dalam kegiatan belajar mengajar. Lingkungan yang kondusif, perencanaan pembelajaran yang tepat dan strategi pembelajaran yang menarik merupakan hal yang sangat mendukung terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran yang nantinya akan menentukan hasil belajar siswa.

Umumnya mata kuliah *writing* yang disampaikan di prodi bahasa Inggris, dari sisi teknik pengajarannya kurang inovatif dan bervariasi, sehingga daya serap mahasiswa rendah. Penyampaian materi kuliah lebih bersifat monoton, mahasiswa kurang diberi motivasi dan kepercayaan diri. Dalam metode penyampaian materi, dosen sering bersifat pasif, sehingga hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan siswa untuk menulis dalam bahasa Inggris.

Hal ini terlihat dari nilai yang diperoleh mahasiswa pada semester genap 2008, diantara 28 orang mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *writing*, hanya 2 orang (7,1 %) yang memperoleh nilai A, 10 orang (35,7 %) yang memperoleh nilai B, dan 16 orang (57,1%) yang memperoleh nilai C.

Banyak strategi pembelajaran *writing* yang telah ditawarkan dalam upaya memperbaiki kemampuan siswa menulis dalam bahasa Inggris. Menggunakan *Game* merupakan salah satu strategi yang belakangan dipandang sangat bermanfaat dan berdaya guna dalam pembelajaran *writing* karena *Game* dapat membangkitkan semangat dan memotivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Rendahnya kemampuan siswa dalam membuat kalimat dalam bahasa Inggris ini tentunya dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain: 1) Cara mengajar yang monoton, yang disebabkan kurangnya alat bantu pada hakekatnya akan menimbulkan kejenuhan pada peserta didik. Tentu saja hal ini akan menimbulkan suasana yang kurang kondusif dalam proses pembelajaran. 2) Kurangnya variasi dalam mengajar serta kurangnya latihan-latihan yang diberikan yang menyebabkan rendahnya penyerapan oleh

mahasiswa terhadap materi yang disajikan, dan kurangnya latihan penyelesaian soal baik mandiri maupun kelompok.

Untuk mengatasi masalah kurangnya kemampuan siswa dalam membuat kalimat sederhana dalam mata kuliah *writing*, penulis menggunakan strategi *Chain Card Game* atau Permainan Kartu Berantai. Dalam penerapan teknik *Chain Card Game* terlebih dahulu mahasiswa dibekali dengan materi pelajaran *writing* kemudian masing-masing siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri 4-5 mahasiswa. Kemudian dilakukan latihan membuat kalimat dengan menggunakan kartu *Chain Card Game*. Kalimat yang dibuat siswa diharapkan sesuai dengan pola dan struktur yang benar. Di harapkan dengan menggunakan kartu ini mahasiswa termotivasi membuat kalimat – kalimat dalam bahasa Inggris sehingga kemampuan siswa dalam mata kuliah *writing* lebih meningkat dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

1. Teknik Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus. Siklus pertama dilakukan dalam 5 kali pertemuan, dengan pokok bahasan *writing basic sentences* didalam bentuk *simple present tense*, *past tense*, *present continous* dan *future tense*. Potongan kata-kata pada kartu terdiri dari topik bahasan *Sport*, *family*, *animal*, *daily activities*, *education* dan *health*. Siklus kedua dilakukan dalam 5 kali pertemuan, dengan topik bahasan *clothes*, *food*, *film*, *tourism*, *movie*, *music*, *art*, *job*, dan *flora and founa*. Sehingga seluruh pertemuan berjumlah 10 kali tatap muka.

Penelitian ini dikembangkan dengan prosedur spiral penelitian tindakan kelas yang meliputi phase-phase : perencanaan, melakukan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Secara lebih rinci penelitian tindakan ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

(a) Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut : menyiapkan skenario pembelajaran sesuai dengan prosedur pelaksanaan penelitian, menyiapkan rencana pembelajaran, materi pembelajaran, menyiapkan instrument untuk pretest dan post-test, dan menyiapkan lembar observasi dan dan kartu *Chain Card Game*.

(b) Pelaksanaan Tindakan

Rencana yang telah disusun dicobakan sesuai dengan langkah yang telah dibuat yaitu proses peningkatan prestasi dan gairah belajar mahasiswa dalam mata kuliah *writing*. Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melakukan pre-test, melaksanakan skenario pembelajaran dengan menggunakan strategi *Chain Card Game*, yang telah direncanakan, dan diakhir tindakan diberikan post-test.

(c) Observasi.

Pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan strategi *Chain Card Game*. Observasi ini dilakukan untuk melihat pelaksanaan apakah semua rencana yang telah dibuat dengan baik tidak ada penyimpangan – penyimpangan yang dapat memberikan hasil yang kurang maksimal dalam peningkatan prestasi dan gairah belajar mahasiswa pada mata kuliah *writing*.

(d) Refleksi

Pada tahap refleksi dilakukan pembahasan hasil kegiatan dari tindakan siklus I, dan II. Kemudian dianalisis untuk mengetahui tentang kondisi pembelajaran dengan menggunakan teknik *Chain Card Game*, dan juga refleksinya terhadap mahasiswa. Hasil analisa tersebut dibandingkan dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu $\geq 70\%$. Ini berarti, penelitian tindakan kelas ini dianggap sudah berhasil apabila paling kurang 70% dari mahasiswa sudah mencapai nilai ≥ 70 (nilai B). Kalau hasil analisa belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan, maka selanjutnya akan dianalisa strategi penggunaan *Chain Card Game* dalam pembelajaran *writing*. Analisa pada tahap ini akan dipergunakan untuk melaksanakan siklus selanjutnya.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di prodi bahasa Inggris FKIP Universitas Riau pada kelas mata kuliah *writing* semester ganjil tahun ajaran 2008/ 2009 oleh dua orang dosen bahasa Inggris.

3. Populasi dan Sample

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa prodi bahasa Inggris yang mengambil mata kuliah *writing*, yang jumlahnya 27 orang. Semua populasi digunakan sebagai sampel.

3. Variabel yang diselidiki

Variabel yang diselidiki untuk menjawab permasalahan penelitian ini adalah

- Kemampuan mahasiswa menggunakan *Chain Card Game* (CCG) dalam membuat kalimat .
- Kemampuan siswa menggunakan *Chain Card Game* dalam membuat kalimat sederhana dengan pola S + V + O
- Kemampuan siswa membuat kalimat dengan *Chain Card Game* dengan pola S + V + O dengan strukturnya yang benar.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan lembar pengamatan dan tes hasil belajar *writing*. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas yang dilakukan dosen dan mahasiswa selama proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan instrument sebagai berikut :

- Lembaran Observasi, untuk mengumpulkan data tentang situasi pembelajaran siswa.
- Lembaran test, untuk mengumpulkan data tentang kemampuan mahasiswa dalam membuat kalimat sederhana tentang materi yang disajikan.

4. Kriteria Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini dilihat dari hasil observasi, jika telah mencapai rata-rata kualitas cukup atau mampu lebih besar dari 70%, dan hasil test yang juga mencapai kompetensi minimal 70 %. Kompetensi minimal yang dimaksud adalah nilai rata-rata yang diperoleh mahasiswa dimana kalau nilai rata-rata mereka sudah mencapai 70 maka nilai tersebut dianggap sudah memenuhi kriteria keberhasilan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pre-test

Pre-test dilaksanakan pada pertemuan pertama. Pretes ini dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa sebelum strategi *chain card game* diterapkan. Dari hasil pre-test diperoleh skor rata-rata mahasiswa adalah 58,53. Ini berarti tingkat penguasaan mahasiswa pada pre test mencapai 58,53 %.

2. Hasil Penelitian Siklus 1

Hasil Observasi dan Evaluasi siklus 1.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada siklus 1 selama proses perkuliahan pada pertemuan 2, 3, 4, dan 5, diperoleh rata-rata kemampuan mahasiswa mengikuti aktifitas *Chain Card Game* adalah sebesar 42,95 %. Dari post – test pada siklus I didapat rata rata skor mahasiswa adalah 62,30%. Ini berarti