



Available online at <http://jurnal.stkipm-pagaralam.ac.id/>

Email : [stkipmuhpagaralam@gmail.com](mailto:stkipmuhpagaralam@gmail.com)

---

## PENGGUNAAN KARTU GAME INFORMATION GAP UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS

**Winda Wulanadari**

SMP Muhammadiyah Pagaralam

[windawulan2020@gmail.com](mailto:windawulan2020@gmail.com)

### ABSTRAK

*Penelitian tindakan kelas ini bertujuan memecahkan masalah siswa pada kemampuan berbicara. Kurikulum 2013 sekarang ini menuntut siswa menguasai aspek pengetahuan dan aspek keterampilan. Salah satu keterampilan yang sangat penting adalah kemampuan berbicara. Banyak faktor yang menyebabkan siswa enggan berbicara. Salah satunya adalah media pembelajaran. Pada dasarnya siswa bosan dengan sistem hafalan, sehingga siswa tidak mampu menyerap materi karena media pembelajaran yang membosankan. Data awal yang diperoleh setelah uji pertama pada kemampuan berbicara siswa, nilai rata-rata yang diperoleh hanya 42,50 dan hanya sekitar 7 anak yang tuntas KKM. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengaplikasikan Kartu Game Information Gap ini untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris Siswa. Adapun Subjek penelitian ini adalah Siswa Kelas VII.3 tahun pelajaran 2017-2018 SMP Muhammadiyah Pagar Alam yang terdiri dari 30 siswa, 16 laki-laki dan 14 perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi tiap pertemuan oleh observer dan tes lisan untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Hasil yang diperoleh memperlihatkan peningkatan hasil belajar siswa, pada siklus I hanya 60 % siswa yang tuntas KKM, dan pada siklus II sebanyak 90 % siswa tuntas KKM.*

***Kata Kunci:** kartu, game, information, gap dan hasil*

---

### I. PENDAHULUAN

Mempelajari bahasa Inggris, kini merupakan suatu keharusan, karena dalam kondisi dunia yang semakin mengglobal menuntut orang cakap dalam bahasa Inggris. Bukan hanya dalam tulis menulis, melainkan juga dalam komunikasi lisan pergaulan. Tetapi sayangnya, seringkali proses belajar bahasa Inggris ini sangat membosankan, terkesan sulit dan jauh dari menyenangkan. Padahal, dalam kurikulum yang ada sekarang guru diberi kebebasan untuk memanfaatkan berbagai metode dan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat, perhatian, dan kreativitas siswa.

Dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar terutama yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar khususnya mata pelajaran Bahasa Inggris, dapat dilakukan dengan pemilihan metode mengajar dan media pembelajaran yang tepat. Kedua aspek ini saling berkaitan, pemilihan metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Usman (2010:27), bahwa kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu memilih metode dan media pembelajaran dengan tepat sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan pengalaman penulis dalam mengajar di SMP Muhammadiyah Pagaram khususnya di kelas VII.3 tahun pelajaran 2017-2018 masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam belajar Bahasa Inggris, mereka terkesan bosan dengan metode pembelajaran yang ada. Apalagi ketika guru meminta mereka tampil kedepan kelas untuk menceritakan materi tertentu didepan kelas dalam Bahasa Inggris mereka menghindar dan membutuhkan waktu lama sampai mereka hafal betul tentang materi tersebut. Disini juga adanya indikasi siswa sulit menguasai kosa kata karena metode yang monoton. Setelah guru memberikan tes awal pada kemampuan berbicara siswa dari 30 siswa yang terdiri dari 16 laki-laki dan 14 perempuan. Hanya 7 orang anak yang tuntas dalam tes kemampuan berbicara ini. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas ini apalagi dengan KKM Bahasa Inggris sekarang adalah 65.

Penulis berpikir game merupakan salah satu media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa didalam belajar. Game juga dapat membuat siswa termotivasi di dalam proses belajar, dan bagi guru akan mempermudah dalam menjelaskan materi pembelajaran sehingga siswa akan senang belajar yang tentunya menjadikan siswa akan lebih giat belajar khususnya Bahasa Inggris. Hal ini sesuai dengan pendapat Danim (2012) bahwa hasil penelitian secara nyata membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat membantu aktivitas proses belajar mengajar dikelas sehingga peningkatan hasil belajar siswa dapat dicapai. Dapat disimpulkan bahwa media umumnya dan media audio visual khususnya dapat membangkitkan semangat dan hasil belajar siswa.

Adapun tujuan penelitian tindakan ini adalah (1) Ingin mengetahui dan memahami rencana pembelajaran Bahasa Inggris dengan menggunakan Kartu Game Information Gap pada materi menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang dan benda di Kelas VII SMP Muhammadiyah Pagaram, (2) Ingin mengetahui dan memahami proses

berlangsungnya pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas VII SMP Muhammadiyah Pagaram dengan menggunakan kartu game information gap pada materi menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang dan benda, dan (3) Ingin mengetahui kemampuan dan kelemahan siswa di Kelas VII SMP Muhammadiyah Pagaram dalam pada materi menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang dan benda menggunakan Kartu Game Information Gap.

Salah satu cara guru untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut dan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yakni dengan menggunakan kartu game information gap. Oleh sebab itu penulis bermaksud melakukan suatu penelitian ini sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran dengan judul “Penggunaan Kartu *Game Information Gap* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Pagar Alam”.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Osra (2015) berjudul “Penggunaan *Information Gap Activity* untuk Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Inggris”. Hasil penelitian menunjukkan nilai siswa juga meningkat dari rata-rata 78,80 pada proses awal menjadi 81,00 pada kondisi akhir, meningkat 2,20. Peningkatan ini tidak hanya bisa dilihat dari hasil skor, tapi juga dari keaktifan dan motivasi siswa selama proses belajar mengajar yang diambil dari data observasi dan hasil dari wawancara siswa. Bisa disimpulkan bahwa penggunaan Information Gap Activity bisa meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas VIIID di SMP Negeri 8 Padang dalam belajar bahasa Inggris.

## **II. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Sukardi (2004:211) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan pada umumnya sangat cocok untuk meningkatkan kualitas subjek yang hendak diteliti. Adapun Subjek penelitian ini adalah Siswa Kelas VII.3 tahun pelajaran 2017-2018 SMP Muhammadiyah Pagaram yang terdiri dari 30 siswa, 16 laki-laki dan 14 perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus melalui tahapan perencanaan, tindakan observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi tiap pertemuan oleh observer dan tes lisan untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Inggris siswa. Teknik analisis data yang digunakan ada yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Untuk melihat keaktifan siswa, peneliti mengamati

menggunakan lembar observasi, sedangkan untuk menganalisis kemampuan berbicara siswa menggunakan tes lisan dan rubrik penilaian kemampuan berbicara.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil tes formatif yang hanya 23 % siswa yang tuntas Belajar memperoleh nilai diatas KKM Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP Muhammadiyah Pagaram yaitu 65. Adapun hasil penelitian yang diharapkan adalah 80 % siswa memperoleh nilai diatas KKM. Kegiatan penelitian ditempuh melalui prosedur yang ditentukan, yaitu melalui empat tahap, yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, observasi dan refleksi pembelajaran.

#### **A. Perencanaan Tindakan Penelitian**

Perencanaan tindakan penelitian dilakukan berdasarkan hasil orientasi dan identifikasi masalah pengajaran. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah :

1. Menelaah kurikulum SMP Kelas VII Mata pelajaran Bahasa Inggris
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Inggris
3. Menyusun lembar observasi proses pelaksanaan pembelajaran
4. Menyiapkan media pembelajaran kartu game information gap
5. Menyusun alat evaluasi.

#### **B. . Pelaksanaan Pembelajaran**

Dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti melaksanakan pembelajaran tentang penggunaan kartu game information gap tentang materi menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang dan benda dan mencatat berbagai temuan selama kegiatan pembelajaran sebagai bahan refleksi pada pelaksanaan pada siklus I khususnya yang berhubungan dengan fokus penelitian.

##### **1. Observasi Pelaksanaan Penelitian**

Peneliti dengan berkolaborasi dengan teman sejawat yaitu ibu Piter Lupiani, S.Pd melakukan analisis dan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran, untuk keperluan analisis dilakukan pemeriksaan lembar pengamatan dan catatan-catatan tentang data yang terkumpul. Hasil observasi sebagai temuan dijadikan sebagai rekomendasi hasil penelitian dan rencana tindakan selanjutnya.

##### **2. Analisis dan Refleksi Pembelajaran**

Peneliti bersama-sama dengan rekan sejawat melakukan analisis dan refleksi data yang terkumpul selama kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dan refleksi dijadikan bahan untuk melakukan tindakan penelitian.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun Hasil Belajar Bahasa Inggris dari siklus I dan siklus II dapat dilihat dari tabel 1 dibawah ini:

**Tabel 1.** Hasil belajar siklus I dan II

Interva I Nilai	Sebelum Perbaikan		Siklus I		Siklus II		Kategori
	Frekuensi	Persen	Frekuensi	Perse n	Frekuensi	Persen	
80 – 100	0	0%	0	0%	2	6,67%	Tuntas
65 – 79	7	23,33 %	18	60%	25	83,33 %	Tuntas
40 – 64	9	30%	12	40%	3	10%	Tidak Tuntas
0 – 39	14	46,67 %	0	0%	0	0%	Tidak Tuntas

Dari data di atas dapat terlihat bahwa hasil belajar siswa cenderung meningkat. Sebelum pembelajaran siswa yang telah tuntas belajar sebanyak 7 orang siswa (23,33%) pada siklus I bertambah menjadi 18 orang siswa (60%) dan pada siklus II menjadi 27 orang siswa (90%). Sedangkan keaktifan siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

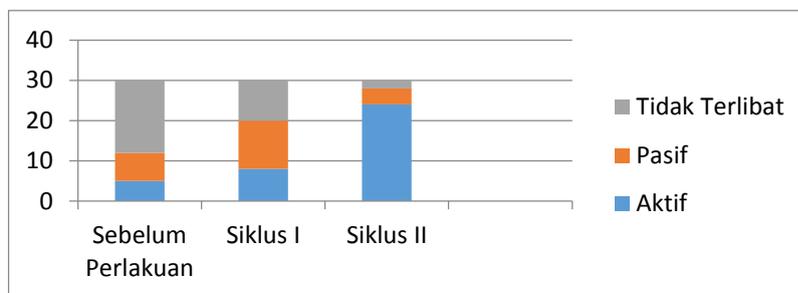
**Tabel 2.** Aktivitas belajar siswa

No	KeterlibatanPeserta Didik Dalam Pembelajaran	Sebelum Perbaikan	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa
1	Terlibat Aktif	5	26,67%	8	80%	24
2	Terlibat Pasif	7	40%	12	13,33%	4
3	Tidak Terlibat	18	33,33%	10	6,67%	2
	Jumlah	30	100%	30	100%	30

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa jumlah siswa dan persentase siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran sebelum perbaikan pembelajaran menunjukkan adanya kenaikan, sebelum perbaikan pembelajaran siswa yang terlibat aktif hanya 5 orang (16,67%) kemudian naik pada siklus I menjadi 8 orang (26,67 %).

Dan pada siklus II naik menjadi 24 orang (80% ). Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris mengalami peningkatan. Peningkatan aktivitas belajar siswa tersebut tersaji pada diagram dibawah ini.

Diagram 1. Aktivitas siswa



Keterangan :

1. Terlibat aktif, artinya siswa menyimak dengan sungguh-sungguh, aktif bertanya, dan menjawab pertanyaan dengan benar tentang materi pelajaran.
2. Terlibat pasif, artinya siswa menyimak dengan sungguh-sungguh, tetapi tidak aktif bertanya, dan menjawab pertanyaan seadanya.
3. Tidak terlibat, artinya siswa duduk dan diam saja, tidak mau bertanya ataupun menjawab pertanyaan.

Sedangkan keaktifan siswa berkelompok dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

**Tabel 3.** Lembar Aktivitas Siswa dalam Diskusi Kelompok

No	Aspek yang Diamati	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	Mencoba menebak sifat yang ada di dalam kartu	5	29,41 %	13	76,47 %
2.	Aktif dalam Diskusi kelompok	6	35,29 %	14	82,35 %
3.	Menjawab Pertanyaan	6	35,29 %	15	88,23 %
4.	Membantu Teman yang kebingungan dalam pengucapan	11	64,70 %	17	100 %

Dari tabel diatas terlihat adanya peningkatan aktivitas diskusi kelompok membahas tentang sifat orang. Dalam mencoba menebak sifat yang ada di dalam kartu pada siklus I sebanyak 5 orang (29,41%), dan pada siklus II meningkat menjadi 13 orang (76,47 %). Siswa yang aktif dalam diskusi kelompok juga meningkat yaitu pada siklus I sebanyak

6 orang (35,29%) dan meningkat pada siklus II meningkat menjadi 14 orang (82,35%). Kemudian aktivitas menjawab pertanyaan juga meningkat pada siklus I sebanyak 6 orang (35,29 %) dan pada siklus II meningkat menjadi 15 orang (88,23 %). Kemudian aktivitas membantu teman yang kebingungan dalam pengucapan juga meningkat yaitu sebanyak 11 orang pada siklus I kemudian sebanyak 17 orang (100%) pada siklus II.

#### **IV. KESIMPULAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang dan benda dengan menggunakan kartu game information gap dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII SMP Muhammadiyah Pagaram Kelurahan Besemah Serasan Kecamatan Pagaram Selatan Kota Pagaram, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Langkah-langkah persiapan yang telah direncanakan untuk pelaksanaan penelitian berjalan sesuai dengan rencana, dari mulai pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sampai pembuatan instrumen yaitu lembar observasi untuk rencana pelajaran, lembar observasi untuk aktivitas guru dalam mengajar dan lembar observasi untuk kegiatan siswa dalam belajar, telah berhasil menjangkau data sebagai hasil penelitian.
2. Pelaksanaan pembelajaran tentang menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang dan benda dengan menggunakan kartu game information gap berjalan sesuai dengan skenario yang ada pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan telah berhasil menciptakan situasi belajar yang kondusif yakni siswa terlibat secara langsung pada proses pembelajaran, juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris yang semula dianggap sulit.

Tingkat pemahaman siswa tentang menyatakan dan menanyakan sifat orang, binatang dan benda setelah pembelajaran menggunakan Kartu Game Information gap dapat meningkat dengan baik, ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yaitu pada siklus 1 memperoleh nilai rata-rata 62,10 dan pada siklus ke 2 memperoleh nilai rata-rata 70,70

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal M. (2015). A Classroom Action Research: Improving Speaking Skills through Information Gap Activities. *English Education Journal (EEJ)*, 6(3), 342-355.
- Agus P, Hastini dan Mahrum. (2014). Improving Speaking Skill through Information Gap Technique. *e-Journal of English Language Teaching Society (ELTS)* 2(4).
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Hermawan, Herumurti dan Kuswardayan. (2017). Efektivitas penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika. *JUTI: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi* . 15(2).195 – 205.
- Nababan dan Randra. (2008). The Use of Information gap Activity to improve Speaking Ability in Making Information Questions. *Riau University*.
- Osra D. (2015). Penggunaan Information Gap Activity untuk Peningkatan Kemampuan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Bahasa Inggris *SALINGKA*, *Majalah Ilmiah Bahasa dan Sastra* 12 (1) 85-93.
- Prof. Dr. Husaini Usman. Mpd. M.T. (2012). *Manajemen Teori Praktik dan Riset Pendidikan*. Edisi 4. Jakarta; Bumi Aksara.
- Prof. Drs. Sudarwan Danim, Dr. H. Khairil. (2012). *Profesi Kependidikan*. Jakarta; Alfabeta.
- Sartika D. (2016). Teaching Speaking Using the Information Gap Technique. *English Education Journal (EEJ)*, 7(3), 273-285.
- Sudjana N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta; Rosdakarya.
- Sudjana N. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar*. Bandung; Sinar Baru Algesido.
- Smaldino Lowther dan Russel. (2011). *Instructional Techology and Media For Learning*. Northern Illinois University and University of Memphis.