Penerapan Chain Card Game (CCG) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Membuat Kalimat Sederhana Siswa Kelas VIII G SMP Negeri 2 Dawan Kab. Klungkung Bali.

Jana; Chairil; Elly
SMP Negeri 2 Dawan Kab. Klungkung, Bali; Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar Sulawesi Selatan; Bahasa Inggris, SMKN 10 Makassar Sulawesi Selatan.
gusdjana@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan rendahnya kemampuan siswa didalam membuat kalimat Bahasa Inggris sederhana. Untuk meningkatkan kemampuan siswa tersebut pada penelitian ini digunakan strategi Chain Card Game pada siswa kelas VIII G di SMP Negeri 2 Dawan dan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dimana pada masing – masing siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan serta pada setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu tahap pertama perencanaan tindakan, tahap kedua pelaksanaan tindakan, tahap ketiga observasi/ evaluasi, dan tahap terakhir adalah refleksi. Dari hasil penelitian yang dimulai dengan observasi kemudian pelaksanaan siklus I dan siklus II diperoleh hasil yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata – rata siswa yang pada tahap tes awal hanya 60 yang termasuk kedalam kategori kurang sedangkan pada siklus I dan siklus II dimana strategi pembelajaran Chain Card Game sudah diterapkan nilai rata – rata siswa kelas VIII G didalam menyusun kalimat Bahasa Inggris sederhana menjadi 70, 73 pada siklus I dan 82 pada siklus II. Peningkatan nilai rata – rata siswa dari siklus I ke siklus II adalah 11,27%. Strategi Chain Card Game ini sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Kata Kunci: Chain Card Game (CCG); Kemampuan Siswa; Membuat Kalimat Sederhana

A. PENDAHULUAN

Didalam mempersiapkan anak didik sebagai penerus bangsa pengembangan dibidang pendidikan sangat dirasakan. Untuk peningkatkan mutu pendidikan dapat ditempuh dengan cara meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di dalam kelas dan akan melibatkan berbagai metode pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membantu keberhasilan siswa didalam proses pembelajaran. Pemilihan dan penerapan berbagai metode pembelajaran didalam mengajar Bahasa Inggris dapat dilakukan yang memungkinkan dapat meningkatkan aktivitas siswa didalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Dewasa ini kondisi proses pembelajaran di sekolah masih menekankan pada aspek pengetahuan dan tidak merangsang siswa untuk terlibat secara aktif sehingga masih sedikit siswa yang terlibat dalam proses belajar mengajar itu sendiri. Selain hal tersebut, proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru belum mampu menumbuhkan budaya belajar dikalangan siswa, hal ini secara signifikan akan berpengaruh terhadap perolehan dan hasil belajar siswa. Pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat yang harus dihafal masih mendominasi pendidikan siswa kita sampai saat ini. Kelas masih fokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan sehingga ceramah menjadi pilihan utama strategi belajar.

Sering dijumpai di beberapa sekolah kasus yag berkaitan dengan masalah hasil belajar siswa, salah satunya di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Permasalahan yang sama juga muncul di SMP Negeri 2 Dawan sehingga penelitian dilaksanakan disekolah ini. Penelitian dilakukan dikarenakan dari pengamatan yang dilakukan penulis melihat adanya permasalahan pada kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris. Dimana penulis melihat kurangnya antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Bahasa Inggris, bahkan hampir semua siswa kurang memperhatikan guru saat mengajar. Berdasarkan hal ini, guru terus berusaha untuk mengembangkan metode belajar agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Selain hal tersebut, observasi dan tes awal yang dilakukan penulis menunjukkan hasil rendahnya kemampuan siswa dalam membuat kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain: kurangnya penguasaan *vocabulary* (kosakata) oleh siswa, kurangnya pemahaman grammar (tata bahasa) dan kurangnya ketertarikan untuk belajar Bahasa Inggris.

Berdasarkan hal tersebut perlu sebuah strategi belajar baru yang lebih memberdayakan siswa. Sebuah strategi belajar yang tidak mengharuskan siswa menghafal fakta, tetapi sebuah strategi yang mendorong siswa mengkontruksikan dibenak mereka sendiri. Dalam proses belajar, anak belajar dari pengalaman sendiri, mengkontruksikan pengetahuan kemudian memberi makna pada pengetahuan.

Hal tersebut dimaksudkan supaya mereka dapat saling bertukar pengalaman dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini diujicobakan metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan memberi kesempatan siswa untuk kerjasama dengan siswa yang lain yang mempunyai kemampuan heterogen sekaligus menggembirakan siswa, disamping itu dapat menawarkan inovasi bentuk pembelajaran yang cukup menarik bagi siswa. Metode itu adalah dalam bentuk permainan meyusun kartu atau yang dikenal dengan Chain Card Game[1], [2].

Pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan dimungkinkan tercipta dengan penerapan teknik pembelajaran Chain Card Game (CCG) ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat kalimat Bahasa Inggris. Penulis ingin melakukan sebuah penelitian tindakan kelas berkaitan dengan upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dalam mata pelajaran Bahasa Inggris degan judul "Penerapan Chain Card Game (CCG) Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membuat Kalimat Sederhana Siswa Kelas VIII G SMP Negeri 2 Dawan".

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

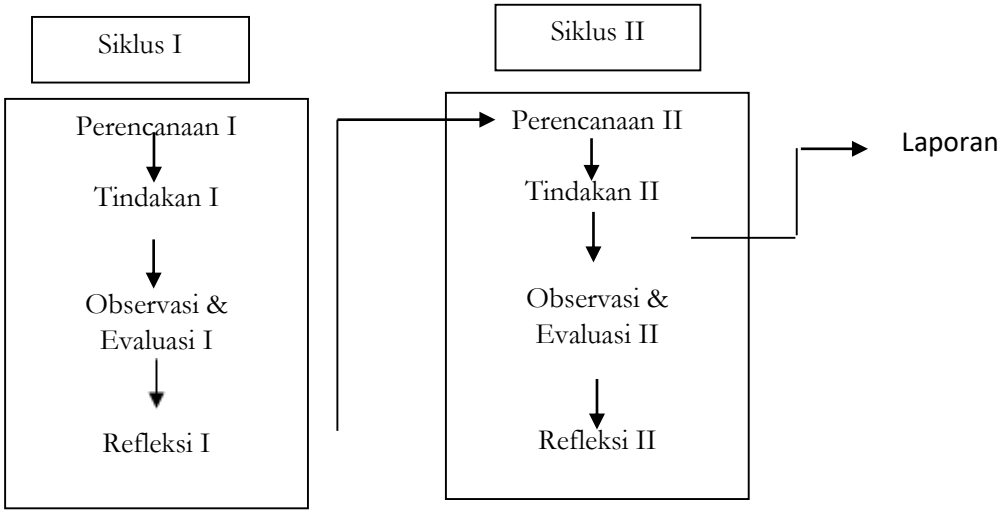
Penelitian ini merupakan penelitian tidakan kelas (PTK) atau *classroom action research* yang secara umum bertujuan meningkatkan dan memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas VIII G SMP Negeri 2 Dawan tahun pelajaran 2021/2022

2. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan terhadap 30 (tiga puluh) orang siswa kelas VIII G SMP Negeri 2 Dawan semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Kelas ini dipilih karena masih rendahnya kemampuan siswa didalam menyusun kalimat sederhana dalam Bahasa Inggris.

3. Rancangan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini direncanakan sebanyak dua siklus dengan masing – masing siklus terdiri dari 3 (tiga) kali pertemuan. Rancangan penelitian tindakan kelas ini terdiri dari empat tahapan, yaitu : (a) rencana tindakan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) observasi/ evaluasi, dan (d) refleksi[3]–[5]. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas ini dapat dilihat seperti gambar berikut ini. Tahapan – tahapan pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:



a. Tahapan – tahapan pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Observasi awal

Observasi awal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa didalam menulis kalimat sederhana menggunakan Bahasa Inggris. Tes yang digunakan dalam observasi awal ini adalah tes tulis dengan dua jenis tes, yaitu: tes pilihan ganda dan tes uraian/ essay, dengan instruksi soal adalah menulis kalimat sederhana yang benar dan tepat berdasarkan kosakata acak yang diberikan.

2) Pelaksanaan siklus I

a) Recana Tindakan

Rencana tindakan ini dilaksanakan berdasarkan hasil dari observasi awal.

b) Pelaksanaan Tindakan

Penelitian ini dilakukan sesuai dengan jadwal pembelajaran. Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dibagi menjadi 3 kali pertemuan. Pembelajaran ditekankan pada permaslahan – permasalahan yang muncul dalam observasi awal.

c) Evaluasi/ Observasi

Evaluasi/ Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa dengan penerapan pendekatan chain card game, dimana pada tahapan ini penulis dibantu oleh seorang guru pendamping.

d) Refleksi siklus I

Setelah evaluasi/ observasi dilakukan tahap berikutnya adalah refleksi, dimana pada tahap ini penulis mengkaji pelaksanaan tindakan pembelajaran dan mendiskusikan hambatan – hambatan hasil belajar pada proses pembelajaran siklus I maka akan dilanjutkan ke siklus II.

3) Pelaksanaan siklus II

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, maka disusun perencanaan pembelajaran untuk menuntaskan hasil pembelajaran pada siklus II. Tahap pelaksanaan siklus II ini pada intinya sama dengan siklus I tetapi ada beberapa perbaikan.

a) Recana Tindakan

Rencana tindakan ini dilaksanakan berdasarkan hasil dari refleksi siklus I.

b) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini hampir sama dengan siklus I dimana pelaksanaannya dibagi menjadi 3 kali pertemuan, namun jumlah kelompok yang sebelumnya berjumlah 5 kelompok menjadi 6 kelompok. Pembelajaran ditekankan pada permaslahan – permasalahan yang muncul dalam refleksi siklus I.

c) Evaluasi/ Observasi

Evaluasi/ Observasi pada siklus II ini sama dengan siklus I, dimana tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa dengan penerapan pendekatan chain card game, dan penulis dibantu oleh seorang guru pendamping.

d) Refleksi siklus II

Setelah evaluasi/ observasi dilakukan, tahap berikutnya adalah refleksi, dimana pada tahap ini penulis mengkaji pelaksanaan tindakan pembelajaran dan mendiskusikan hambatan – hambatan hasil belajar pada proses pembelajaran siklus II.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Temuan Prasiklus

Pelaksanaan tindakan prasiklus dimulai dengan mengadakan observasi awal. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui lebih mendalam kondisi sekolah, khususnya kelas yang akan mendapat tindakan. Kondisi yang dimaksud adalah kondisi kelas, kondisi siswa, guru, proses pembelajaran da kegiatan belajar mengajar di kelas serta sarana dan prasarana pendidikan yang terdapat di kelas maupun di sekolah[6], [7]. Pada refleksi awal melalui observasi dapat ditemukan beberapa kelebihan da kekurangan pada kegiatan pembelajaran antara lain proses pembelajaran berjalan lancar, guru menyampaikan konsep materi dengan metode ceramah sehingga menghabiskan banyak waktu, siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Selama observasi awal ini juga siswa belum menunjukkan perilaku yang diharapkan. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran konvensional tidak banyak memberi kesempatan yang luas bagi siswa untuk memperoleh informasi yang lebih variatif dan taha lama retensinya karena kurang menekankan keterampilan proses. Akibatnya, siswa kesulitan menerapkan materi yang mengakibatkan hasil belajar juga kurang maksimal denga rata – rata kelas dibawah KKM[8], [9]. Sebagaimana dalam tabel berikut ini:

Tabel 1: Hasil Evaluasi Belajar Siswa (Pratindakan)

No	Nama Subjek	Nilai
1	A. A. Istri Shinta Dwi Agustin	77
2	I Kadek Ari Setiawan	58
3	I Ketut Agus Swarbawa	59
4	I Ketut Edwin Pratama Putra	77
5	I Ketut Sukra Artawa	58
6	I Komang Ariantika	59
7	I Komang Dodik	59
8	I Komang Mulyasa	78
9	I Komang Widhi Adnyana	59
10	I Nyoman Adi Adnyana	57
11	I Nyoman Mahesa Aryadinata	57
12	I Putu Adi Arya Pratama	58
13	I Putu Jaya Subadra	57
14	I Putu Reza Andhika Marta Diana	60
15	I Wayan Dipayana	58
16	Kadek Widya Pradnya Paramita	59
17	Ni Kadek Intan Pratiwi	77
18	Ni Kadek Novi Adnyani	60
19	Ni Kadek Pebriyanti	59
20	Ni Ketut Oktaviani	50

21	Ni Komang Ariyanti	57
22	Ni Komang Oktaviani	59
23	Ni Komang Putri Cahyani	77
24	Ni Komang Sri Diana Dewi	57
25	Ni Luh Putu Nia Bintang Sari	60
26	Ni Nengah Oca Mariani	59
27	Ni Nengah Puspita Sari	50
28	Ni Nyoman Diah Anggreni	60
29	Ni Putu Nanda Udiyana	59
30	Putu Chandra	60
	Jumlah Nilai	
	Rata – rata (Mean)	
	KKM (Kriteria Ketutasan Minimal)	1834
	Jumlah siswa yang harus diremidi	61,13
	Jumlah siswa yang perlu diberi pengayaan	
	Jumlah siswa yang perlu diberi pengayaan	
	Prosentase Ketuntasan Belajar	

(Sumber: *Hasil Analsis Data*)

b. Mean Skor

Tabel 2: Mean Skor Siswa (Pratindakan)

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Bobot Skor	Persen	Rata – rata (*mean*)
1	Sangat baik	85 – 100	0	0	0%	1834
2	Baik	75 – 84	5	386	12,86%	30
3	Cukup	60 – 74	5	300	10%	=61,13
4	Kurang	0 - 59	20	1148	38, 26%	
	Total		30	1879		

(Sumber: *Hasil Analsis Data*)

c. Penelitian siklus I

Penelitian siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan dengan diskusi kelompok serta evaluasi individu. Sedangkan pertemuan ketiga dilaksanakan dengan memberikan siswa tes akhir siklus. Tes ini dilakukan untuk mengetahui apakah skor rata - rata siswa mengalami peningkatan dengan diterapkannya strategi *chain card game*. Seluruh temuan data pada tes akhir siklus I ini disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3: Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Subjek	Nilai
1	A. A. Istri Shinta Dwi Agustin	77
2	I Kadek Ari Setiawan	58
3	I Ketut Agus Swarbawa	59

4	I Ketut Edwin Pratama Putra	77
5	I Ketut Sukra Artawa	58
6	I Komang Ariantika	59
7	I Komang Dodik	59
8	I Komang Mulyasa	78
9	I Komang Widhi Adnyana	59
10	I Nyoman Adi Adnyana	57
11	I Nyoman Mahesa Aryadinata	57
12	I Putu Adi Arya Pratama	58
13	I Putu Jaya Subadra	57
14	I Putu Reza Andhika Marta Diana	60
15	I Wayan Dipayana	58
16	Kadek Widya Pradnya Paramita	59
17	Ni Kadek Intan Pratiwi	77
18	Ni Kadek Novi Adnyani	60
19	Ni Kadek Pebriyanti	59
20	Ni Ketut Oktaviani	50
21	Ni Komang Ariyanti	57
22	Ni Komang Oktaviani	59
23	Ni Komang Putri Cahyani	77
24	Ni Komang Sri Diana Dewi	57
25	Ni Luh Putu Nia Bintang Sari	60
26	Ni Nengah Oca Mariani	59
27	Ni Nengah Puspita Sari	50
28	Ni Nyoman Diah Anggreni	60
29	Ni Putu Nanda Udiyana	59
30	Putu Chandra	60
	Jumlah Nilai	1879
	Rata – rata (Mean)	61,13
	KKM (Kriteria Ketutasan Minimal)	
	Jumlah siswa yang harus diremidi	
	Jumlah siswa yang perlu diberi pengayaan	
	Jumlah siswa yang perlu diberi pengayaan	
	Prosentase Ketuntasan Belajar	

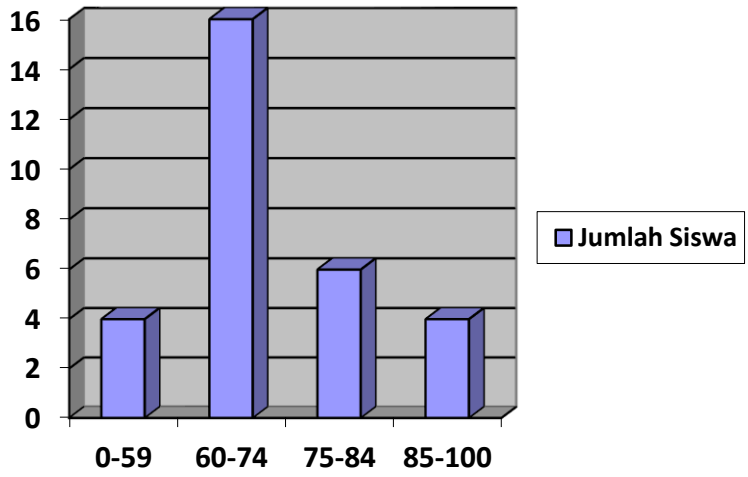
(Sumber: *Hasil Analsis Data*)

Tabel 4: Hasil penelitian siklus I

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Bobot Skor	Persen	Rata – rata (*mean*)
1	Sangat baik	85 – 100	4	340	11,33%	2122
2	Baik	75 – 84	6	480	16%	30
3	Cukup	60 – 74	16	1019	33,96%	=70,73
4	Kurang	0 - 59	4	220	7,33%	
	Total		30	2122	70,73%	

(Sumber: *Hasil Analsis Data*)

Diagram 1: Diagram Batang Hasil Penelitian Siklus I



(Sumber: *Hasil Analsis Data*)

Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa telah terjadi perubahan nilai siswa dari pratindakan menuju ke siklus I walaupun perubahan yang terjadi tidak terlalu mencolok dari kategori cukup ke kategori baik. Oleh karena itu akan dilanjutkan ke siklus II untuk lebih memantapkan lagi kemampuan siswa dalam menulis kalimat sederhana.

d. Hasil Penelitian Siklus II

Penelitian siklus II merupakan tidak lanjut dari hasil siklus I dengan menggunakan pendekatan *chain card game*. Namun dalam siklus II lebih dimantapkan kembali terutama bagian – bagian yang masih dianggap lemah dalam pelaksanaan siklus sebelumnya. Tujuan dari pelaksanaan siklus II ini adalah untuk lebih meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat kalimat sederhana. Pada siklus II ini pembelajaran dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan sama seperti siklus I. Pertemuan pertama dan kedua siswa diberikan tugas dan berdiskusi dalam bentuk kelompok serta siswa juga diberikan evaluasi secara individu. Sedangkan pertemuan ketiga siswa diberikan tes akhir siklus. Berikut ini merupakan tabel hasil dari tes akhir siklus II.

Tabel 5: Hasil Evaluasi Belajar Siswa Siklus II

No	Nama Subjek	Nilai
1	A. A. Istri Shinta Dwi Agustin	86
2	I Kadek Ari Setiawan	86
3	I Ketut Agus Swarbawa	86
4	I Ketut Edwin Pratama Putra	84
5	I Ketut Sukra Artawa	82
6	I Komang Ariantika	84
7	I Komang Dodik	84
8	I Komang Mulyasa	87
9	I Komang Widhi Adnyana	84
10	I Nyoman Adi Adnyana	82
11	I Nyoman Mahesa Aryadinata	87
12	I Putu Adi Arya Pratama	83
13	I Putu Jaya Subadra	84
14	I Putu Reza Andhika Marta Diana	82

15	I Wayan Dipayana	82
16	Kadek Widya Pradnya Paramita	83
17	Ni Kadek Intan Pratiwi	82
18	Ni Kadek Novi Adnyani	82
19	Ni Kadek Pebriyanti	84
20	Ni Ketut Oktaviani	84
21	Ni Komang Ariyanti	83
22	Ni Komang Oktaviani	84
23	Ni Komang Putri Cahyani	74
24	Ni Komang Sri Diana Dewi	70
25	Ni Luh Putu Nia Bintang Sari	84
26	Ni Nengah Oca Mariani	67
27	Ni Nengah Puspita Sari	87
28	Ni Nyoman Diah Anggreni	84
29	Ni Putu Nanda Udiyana	65
30	Putu Chandra	84
	Jumlah Nilai	2460
	Rata – rata (Mean)	82
	KKM (Kriteria Ketutasan Minimal)	
	Jumlah siswa yang harus diremidi	
	Jumlah siswa yang perlu diberi pengayaan	
	Jumlah siswa yang perlu diberi pengayaan	
	Prosentase Ketuntasan Belajar	

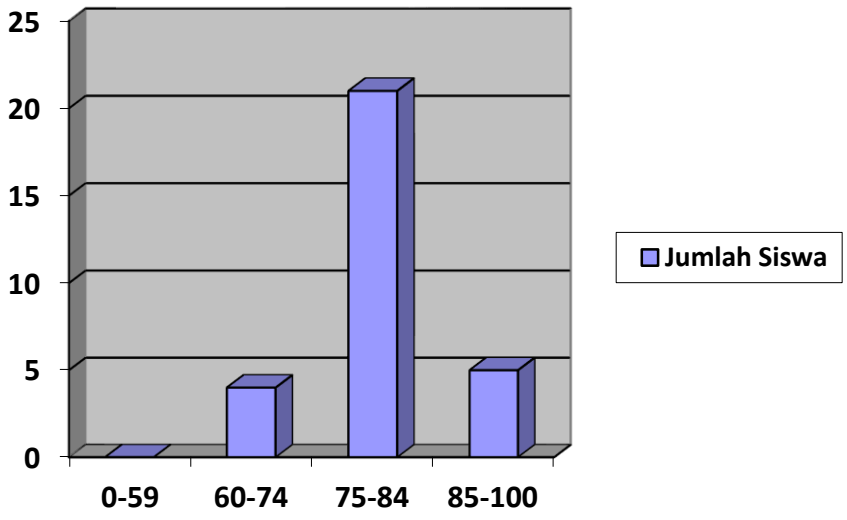
(Sumber: *Hasil Analsis Data*)

Tabel 6: Mean skor siklus II

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Bobot Skor	Persen	Rata – rata (*mean*)
1	Sangat baik	85 – 100	6	519	17,3%	2472
2	Baik	75 – 84	20	1665	55,5%	30
3	Cukup	60 – 74	4	288	9,6%	=82,4
4	Kurang	0 - 59	0	0	0%	
	Total		30	2472	70,73%	

(Sumber: *Hasil Analsis Data*)

Diagram 2: Diagram Batang Hasil Penelitian Siklus II



(Sumber: *Hasil Analsis Data*)

Dari data pada tabel diatas hasil keterampilan siswa dalam menulis kalimat sederhana pada siklus II dapat dilihat kategori kurang dengan rentang 0 – 59 tidak ada, kategori cukup dengan rentang nilai 60 – 74 ada 4 siswa atau 9,6%, kategori baik dengan rentang nilai 75 – 84 ada 20 siswa atau 55,5% dan kategori baik sekali dengan rentang nilai 85 – 100 dapat dicapai oleh 6 orang siswa atau 17,3%. Berdasarkan data diatas diketahui bahwa nilai rata – rata yang diperoleh siswa dalam siklus II adalah 82,4%.

e. Menentukan Kemampuan Individu

Dalam menentukan tingkat kemampuan subjek penelitian secara individu, maka yang menjadi cerminannya adalah nilai dari setiap subjek penelitian. Terdapat empat kelompok (kategori) nilai subjek penelitian, yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang dengan kriteria: jika jumlah nilai siswa setelah dirata – ratakan mencapai 85 hingga 100 maka dokategorikan kedalam kategori sangat baik. Jika nilai siswa mencapai 75 hingga 84 maka dikategorikan kedalam kategori baik. Jika nilai yang diperoleh oleh siswa 60 hingga 74 maka nilai tersebut dapat dikategorikan cukup. Jika nilai yang diperoleh siswa 0 hingga 59 maka nilai yang diperoleh oleh siswa tersebut dikategorikan kurang. Dengan mencermati pedoman pengkategorian diatas, maka kategori kemampuan setiap subjek penelitian adalah sebagai berikut.

Tabel 7: Rekapitulasi Nilai Siswa

No	Nama Siswa	Skor Pada Siklus			Jumlah Skor	Rata - rata
		Pratidakan	Siklus I	Siklus II		
1	A. A. Istri Shinta Dwi Agustin	77	77	86	248	82,67
2	I Kadek Ari Setiawan	58	58	86	229	76,33
3	I Ketut Agus Swarbawa	59	59	86	228	76
4	I Ketut Edwin Pratama Putra	77	77	84	241	80,33
5	I Ketut Sukra Artawa	58	58	82	219	73

6	I Komang Ariantika	59	59	84	218	72,67
7	I Komang Dodik	59	59	84	223	74,33
8	I Komang Mulyasa	78	78	87	248	82,66
9	I Komang Widhi Adnyana	59	59	84	228	76
10	I Nyoman Adi Adnyana	57	57	82	209	69,67
11	I Nyoman Mahesa Aryadinata	57	57	87	213	71
12	I Putu Adi Arya Pratama	58	58	83	204	68
13	I Putu Jaya Subadra	57	57	84	210	70
14	I Putu Reza Andhika Marta Diana	60	60	82	212	70,67
15	I Wayan Dipayana	58	58	82	205	68,33
16	Kadek Widya Pradnya Paramita	59	59	83	207	69
17	Ni Kadek Intan Pratiwi	77	77	82	222	74
18	Ni Kadek Novi Adnyani	60	60	82	201	67
19	Ni Kadek Pebriyanti	59	59	84	208	69,33
20	Ni Ketut Oktaviani	50	50	84	203	67,67
21	Ni Komang Ariyanti	57	57	83	210	70
22	Ni Komang Oktaviani	59	59	84	212	70,67
23	Ni Komang Putri Cahyani	77	77	74	218	72,67
24	Ni Komang Sri Diana Dewi	57	57	70	196	65,33
25	Ni Luh Putu Nia Bintang Sari	60	60	84	214	71,33
26	Ni Nengah Oca Mariani	59	59	67	176	58,67
27	Ni Nengah Puspita Sari	50	50	87	222	74
28	Ni Nyoman Diah Anggreni	60	60	84	213	71
29	Ni Putu Nanda Udiyana	59	59	65	180	60
30	Putu Chandra	60	60	84	199	66,33
	Jumlah	1834	2122	2460	6134	2037,8

	Rata - rata	61,13	70,73	82	204,4	67,92

(Sumber: *Hasil Analsis Data*)

Jika dilihat dari tabel diatas tampak bahwa siswa dengan kategori nilai sangat baik pada pratindakan belum ada sedangkan pada siklus I terdapat 4 orang siswa dan pada siklus II terdapat 6 orang siswa. Disini terlihat bahwa peningkatan nilai siswa dari siklus I ke siklus II pada kategori nilai sangat baik terdapat 2 orang siswa. Siswa dengan kategori nilai baik pada pratindakan terdapat 5 orang, pada siklus I terdapat 6 orang siswa, dan pada siklus II terdapat 20 orang siswa. Pada kategori ini, siswa dengan kategori cukup pada pratindakan terdapat 5 orang siswa, pada siklus I terdapat 10 orang siswa, dan pada siklus II terdapat 4 orang siswa. Siswa dengan kategori kurang pada pratindakan terdapat 20 orang siswa, pada siklus I terdapat 4 orang siswa, dan pada siklus II tidak ada siswa dengan kategori kurang.

Dari analisis data, diketahui bahwa kemampuan menulis kalimat sederhana dengan pendekatan *Chain Card Game* siswa SMP Negeri 2 Dawan khususnya kelas VIII G mengalami peningkatan. Hal ini bisa dilihat dari peningkatan rata – rata siswa dari siklus ke siklus. Dari pratindakan nilai rata – rata siswa 61, 13 pada siklus I menjadi 70,73 dan pada siklus II mejadi 82.

f. Pembahasan

Data awal yang diperoleh telah terlihat bahwa kemampua siswa kelas VIII G SMP Negeri 2 Dawan masih sagat lemah terutama kemampuan menulis kalimat sederhana. Hal ini dipertegas dengan hasil tes awal yang rata – rata 60 atau kategori kurang. Dalam menulis kalimat sederhana terdapat lima aspek yang harus diperhatikan, yaitu aspek konten/ isi, aspek organisasi, aspek tata bahasa, aspek kosakata, dan aspek mekanisme. Dari hasil tes pratindakan diketahui bahwa nilai rata – rata siswa terhadap aspek konten/ isi adalah 58,3, aspek organisasi 57,6, aspek tata bahasa 56,3, aspek kosakata 57,4, dan aspek mekanisme 59,9.

Berdasarkan fakta yang ditunjukkan pada data diatas, permasalahan yang muncul coba diatasi dengan penerapan pendekatan chain card game, yaitu sebuah permainan menyusun kartu agar terbentuk kalimat yang baik dan benar. Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran pada siklus I terlihat lebih semangat dan antusias dibandingkan dengan kondisi awal yang diikuti dengan peningkatan nilai siswa dalam menulis kalimat sederhana. Adapun hasilnya disajikan dalam tabel hasil evaluasi belajar siswa siklus II diatas.

Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan pendekatan chain card game mampu meningkatkan motivasi serta antusias siswa dalam belajar menulis kalimat sederhana yang diikuti dengan peningkatan nilai siswa. Hasil tes siklus I terhadap siklus II sangat menggembirakan. Hasil tes siklus I awalnya 70,73 yang termasuk dalam kategori cukup, sedangkan hasil tes siklus II menjadi 82 yang termasuk kategori baik. Jadi presentase peningkatan siklus I ke siklus II adalah 11,27%

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari siklus I dan II di kelas VIII G SMP Negeri 2 Dawan dengan penerapan teknik pembelajaran Chain Card Game untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam membuat kalimat sederhana penulis dapat menyimpulkan bahwa penerapan strategi chain card game dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat kalimat sederhana siswa kelas VIII G SMP Negeri 2 Dawan tahun pelajaran 2021/2022. Rata – rata kemampuan siswa dalam membuat kalimat sederhana semakin meningkat. Pada siklus I memiliki rata – rata 70,73 yang termasuk kedalam kategori cukup menjadi 82 pada siklus II yang termasuk kedalam kategori baik

DAFTAR PUSTAKA

[1] E. Suciati, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Melaluipermainan Kartu Berantai (Chain Card Game) Bagi Siswa Kelas IX-A Semester 1 SMP Batik Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018," *J. Dwija Utama Ed. 42 Vol. 10 Februari 2019*, p. 56, 2009.

[2] I. V. Sutalistya, "Using Chain Card Game to Improve the Writing Skill of the Sixth Grade SD Kartika Iv-1 Malang," *Journey (Journal English Lang. Pedagog.*, vol. 1, no. 1, pp. 48–56, 2018.

[3] N. Martono, *Metode penelitian kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder (sampel halaman gratis)*. RajaGrafindo Persada, 2010.

[4] B. Wibawa, "Penelitian Tindakan Kelas," *Jakarta: Dirjen Dikdasmen*, pp. 2572–2721, 2003.

[5] N. Hanifah, *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasinya*. UPI Press, 2014.

[6] A. Haris and A. Jihad, "Evaluasi pembelajaran: Yogyakarta: Multi Pressindo," *Achmad Rifa'I dan Chatarina Tri Anni. 2009, Psikol.*, 2013.

[7] O. Hamalik, "Proses belajar dan mengajar," *Jakarta PT Bumi Aksara*, 2001.

[8] W. B. Sulfemi, "Penggunaan Metode Demontrasi dan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS," *Pendas Mahakam J. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 151–158, 2018.

[9] Y. Supriyono, N. S. N. Dewi, and R. Ruslan, "Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis E-Learning Untuk Guru-Guru Kkm Di Lingkungan Kemenag Kabupaten Tasikmalaya," *J. Pengabdi. Siliwangi*, vol. 3, no. 1, 2017.