

# UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS 9B MATERI *ADVERTISEMENT TEXT* MENGUNAKAN MEDIA *BOARD GAME* DENGAN METODE *BLENDED LEARNING*

Enderwati

MTs N 2 Mojokerto, Indonesia  
[endarwatisukadi@gmail.com](mailto:endarwatisukadi@gmail.com)

## **ABSTRACT**

*This research aims to find out the increasing activeness of students learning in online learning through the media board games in English subjects. This study is a class action study with the research subjects of grade IX students MTs N 2 Mojokerto as many as 30 people. This research was conducted 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. At each meeting consists of 4 stages namely planning, implementation, observation and reflection. Data collection techniques used include interviews and observations. Based on the results of the study, in cycle I obtained an average student learning activity of 65.63% with enough categories. while in cycle II, the average learning activity of students is 79.69% with a high category. Thus, from cycle I and cycle II there was a 14.06% increase in student activity. thus it can be concluded that through the board games can increase the active learning of grade IX students of MTs N 2 Mojokerto towards English speaking skills, especially advertisement text materials in online learning during the covid-19 pandemic.*

**Keywords:** *Learning Activeness, Board Games, Blended Learning, English Speaking skills.*

## **PENDAHULUAN**

Pandemi yang belum berakhir, menyulitkan perasaan resah yang harus diatasi. Apakah kegiatan pembelajaran harus selalu dalam jaringan? Fakta membuktikan bahwa kegiatan yang melulu daring membuat siswa sering terpapar gadget sehingga menimbulkan beberapa masalah, antara lain terbuangnya waktu secara percuma, karena waktu belajar dihabiskan dengan bermain game di gadget, dan tak fahamnya siswa akan materi yang diajarkan, juga kendala sinyal yang tak bisa dimiliki siswa secara merata, serta keresahan orang tua yang tak bisa mendampingi untuk belajar daring di rumah. Alhasil, kendala diatas membuat siswa tidak tuntas dalam belajar dan malas mengulang pelajaran, karena sebagian besar menghabiskan waktu di depan layar gadget.

Namun, keresahan itu kini terjawab keika pemerintah memberlakukan Pertemuan Tatap Muka Terbatas di masa pandemic dengan pilihan 2 sesi dengan masa 2 jam belajar. sehingga tiap sesi hanya 50 % kehadiran ataupun kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara 50% dengan 4 jam belajar 1 sesi dengan sebagian siswa lainnya belajar di rumah.

Menyambut tahun pelajaran baru 2021-2022 seluruh sekolah di Indonesia bersiap melakukan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) setelah di tahun pelajaran sebelumnya 2020-2021 dengan sistem pembelajaran dalam jaringan penuh (*full online*), hal ini menjadikan angin segar untuk guru, peserta didik, bahkan orang tua atau wali peserta didik yang sangat jenuh dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (Noval dkk., 2020).

Penyelenggaraan PTMT didasarkan pada Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia nomor 03/KB/2021, nomor 384 tahun 2021, nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021 dan nomor 440-717 tahun 2021 Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID-19.

Pada SKB tersebut dijelaskan apabila pemerintah daerah (Pemda) sudah memberikan izin dan satuan pendidikan telah memenuhi syarat, maka pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) dapat dilaksanakan dengan tetap menjalankan protokol kesehatan dengan ketat. Kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan oleh satuan pendidikan tentu menyesuaikan dengan pola kehidupan baru atau yang sering disebut dengan *New Normal*. Dalam pelaksanaannya memperhatikan protokol kesehatan dengan menggunakan masker, cuci tangan pakai sabun (CTPS), dan *physical distancing*. Oleh sebab itu menurut Nurhadi (2020), model pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam kegiatan PTMT di masa pandemi Covid-19 adalah *Blended Learning* atau Pembelajaran Baur (campuran) yang memadukan model pembelajaran tatap muka (*offline*) dan dalam jaringan (*online*).

Keaktifan belajar siswa menurut Whipple dalam Hamalik (2016), adalah suatu proses belajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental dan intelektual serta emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor selama siswa berada dalam kelas. Sedangkan menurut Sudjana, (201) keaktifan belajar adalah proses kegiatan belajar yang sudyek didiknya secara intelektual dan emosional mampi berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Menurut Sardiman (2011), keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir srbagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Menurut Surtikanti dan Santoso (2007), pembelajaran yang berkualitas adalah terlibatnya peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan yang dmaksud adalah aktivitas mendengarkan, komitmen terhadap tugas, mendorong berpartisipasi, menghargai kontribusi/pendapat, menerima tanggung jawab, bertanya kepada pengajaratau teman dan merespon pertanyaan.

Board Games adalah jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bahannya bisa bermacam-macam seperti karton tebal. Macam-macam board game seperti scrabble, monopoly, halma, ular tangga dan lain-lain. Board game yang akan dipilih untuk kegiatan ini adalah monopoly board games. Siswa dbagi menjadi beberapa kelompok, dadu dan poin. Kartu merah dan biru berisi tantangan yang harus dijawaboleh anggota permainan. Setiap kelompok terdiri dari 4 peserta. Soal soal yang diberikan dalam game ini adalah pertanyaan terkait struktur teks, unsur bahasa dan fungsi sosial teks iklan. Setiap pemain harus menggunakan bahasa Inggris dalam dan menjawab setiap tantangan. Tantangan yang diberikan terkait dengan materi pembahasan teks advertisement.

Dalam kurikulum 2013, Pembelajaran *speaking* merupakan bagian dari kompetensi keterampilan pada pada KI 4, yaitu menangkap makna dalam teks iklan produk dan jasa, sangat pendek dan sederhana. Dari tujuan tersebut, secara umum pembelajaran *speaking* di sekolah/madrasah pada materi teks advertisement adalah untuk menangkap makna secara lisan. Secara sederhana berarti bahwa dalam *speaking* itu menangkap maka, kemudian berkomunikasi atau

mengungkapkan makna (ide, gagasan, atau perasaan) dilakukan secara lisan (berbicara).

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media board game dengan metode blended learning untuk mata pelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini mulai dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2021 sampai 11 November 2021 melalui pembelajaran online dan offline. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IX B tahun ajaran 2021/2022 semester ganjil.

Menurut Kemmis dan Mc. Taggart (1988: 6) (dalam Dadang Iskandar dan Narsim, 2015: 1), menyatakan bahwa PTK: adalah bentuk penyelidikan refleksi diri yang dilakukan peneliti dalam situasi sosial (mencakup pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan sosial atau praktik pendidikan, pemahaman praktik, situasi berlangsungnya praktik. Hal ini sangat rasional bagi peneliti untuk berkolaborasi, meskipun sering dilakukan sendiri dan kadang dilakukan dengan orang lain. Dengan kata lain, guru dapat memberi perlakuan yang berbeda dengan model pembelajaran tertentu sampai tujuan pembelajaran tercapai.

Jenis tindakan penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Model ini terdiri dari 4 komponen yaitu: 1) perencanaan, merupakan kegiatan yang tersusun dan mengarah pada tindakan, fleksibel dan refleksi; 2) Tindakan, merupakan pelaksanaan penelitian yang dilakukan secara sadar dan terkendali yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana; 3) Pengamatan berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan bersama progresnya; 4) Refleksi, merupakan suatu kegiatan mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan hasil dari catatan dalam observasi. Penelitian ini direncanakan terdiri atas dua siklus yang diawali dengan tindakan pra siklus, PTK ini terdiri dari perencanaan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, observasi kegiatan dan adalah merefleksi diri.

Data lapangan dikumpulkan melalui wawancara dan observasi. wawancara dilakukan sebelum pra siklus untuk menentukan tindakan perencanaan yang harus dilakukan. Lembar observasi digunakan untuk mencari data tentang proses pelaksanaan pembelajaran dan tingkat keaktifan siswa pada kegiatan pra siklus dan kegiatan siklus satu maupun dua, lembar observasi diisi oleh guru maupun kolaborator. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah lembar wawancara dan lembar observasi. lembar observasi menggunakan prosentase, setiap siswa dilihat dari dua indikator tugas yang diberikan guru, penskoran dengan cara jika melakukan tugas yang diberikan guru diberi skor 1 dan bila tidak ada diberi skor 0. teknis analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kualitatif menggunakan kriteria pencapaian.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil Penelitian dan Pembahasan Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Tahapan penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan ke-1 adalah

1. Tahap perencanaan yaitu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi, menyusun kelompok belajar siswa, membuat video pembelajaran di youtube,

- menyiapkan monopoly board game.
2. Tahap pelaksanaan yaitu memberikan link youtube tentang video materi pembelajaran melalui group WA beberapa hari sebelum jadwal KBM berlangsung. Sehingga siswa dapat mempelajari materi terlebih dahulu dan mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan untuk dibahas saat KBM berlangsung. Saat jadwal KBM PTMT bahasa Inggris, siswa berkelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang. Siswa aktif bertanya tentang permainan monopoly game dan materi tentang teks iklan yang belum dipahami. Siswa juga bermain game sesuai arahan guru. Pertanyaan yang disajikan di game adalah tentang respon siswa saat memainkan game ini.
  3. Tahap observasi, selama tindakan berlangsung guru juga melakukan pengamatan keaktifan siswa melalui absensi siswa yang sudah menyimak video materi di youtube, data hasil pengerjaan post tes, absensi kehadiran di google meet, data skor game siswa. Guru akan merekap skor siswa tiap kelompok dan membuat rata-rata skor game tiap kelompok. Bagi kelompok yang skornya tertinggi akan memperoleh apresiasi atau reward dari guru.
  4. Refleksi melalui evaluasi bersama kendala selama kegiatan berlangsung.
  5. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian sebagai berikut:

Tahap	Waktu	Kegiatan	Keterangan
Persiapan	Minggu II 14-21 Oktober 2021	Penyusunan RPP, instrumen, soal evaluasi	
Pelaksanaan & Pengamatan	Minggu III, 25 Oktober, 2021	Pengamatan Pra siklus	
	Minggu I 1 November 2021	Pre tes	
	Minggu II 4 November 2021	Siklus I, Pertemuan 1	
	Minggu III, 18 November 2021	Siklus I, Pertemuan 2	
	Minggu IV, 25 November 2021	Siklus II, Pertemuan 1	Evaluasi & Refleksi
dst.	Minggu II, 2 Desember 2021	Siklus II, Pertemuan II	.....
	Minggu III, 11 Desember 2021	Post Test	Evaluasi dan Refleksi

Tahapan-tahapan pelaksanaan PTK adalah:

### 1. Siklus I

#### a. Perencanaan

Peneliti melakukan tahapan perencanaan dengan urutan kegiatan sebagai berikut :

- 1) Menentukan materi pembelajaran
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- 3) Menyusun lembar kerja peserta didik
- 4) Menyusun lembar pengamatan aktivitas peserta didik

- 5) Menyusun kisi-kisi dan rubrik penilaian unjuk kerja pada proses pembelajaran
  - 6) Menyusun kisi-kisi dan instrumen tes tertulis di akhir siklus
- b. Pelaksanaan Tindakan saat PTMT
- 1) Pada awal pembelajaran peneliti memberikan appersepsi tentang materi mengenalkan diri sendiri dan orang lain
  - 2) Peneliti memulai mengajar dengan memberikan contoh cara memainkan boardgame
  - 3) Membagikan Lembar Kerja Peserta Didik kepada seluruh siswa, yang berisi instruksi cara melakukan board game dan catatan poin bila siswa mampu melakukan instruksi pada board game dengan benar
  - 4) Penjelasan singkat tentang materi soal soal teks advertisement yang ada pada board game
  - 5) Melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diawali dengan menentukan pemain pertama pada setiap kelompok.
  - 6) Setelah satu putaran pada boardgame monopoly, permainan berakhir, siswa yang mendapatkan poin banyak kemudian bermain lagi dengan pemenang lain
  - 7) Peneliti melakukan evaluasi terhadap perilaku belajar siswa dengan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya.
  - 8) Pada akhir pertemuan peneliti melakukan refleksi
- c. Pengamatan (Observasi )

Kegiatan pengamatan ini dilakukan oleh guru sendiri tanpa melibatkan guru atau observer yang lain. Hasil dari observasi ini akan diidentifikasi dan pengambilan interpretasi dalam tahap refleksi pada siklus berikutnya.

d. Refleksi

Refleksi ini dilakukan oleh guru dengan cara sebagai berikut:

- a. Melakukan evaluasi tindakan yang dilakukan, meliputi; evaluasi pembelajaran, seperti efektivitas penerapan model pembelajaran 5E terhadap keaktifan belajar siswa dan efisiensi waktu dari setiap macam tindakan.
- b. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi, yang dituangkan pada rencana tindakan pada siklus berikutnya.
- c. Evaluasi tindakan I, meliputi; interpretasi hasil analisis data, ketercapaian indikator keberhasilan, pengambilan keputusan terhadap jawaban permasalahan, dan lain-lain.

## **2. Siklus II (Kedua)**

a. Perencanaan Tindakan Lanjutan

Hasil analisis data dan refleksi digunakan untuk memutuskan apakah tindakan yang dilakukan pada siklus I dapat mengatasi masalah dengan baik atau belum. Dalam hal ini apakah penerapan model pembelajaran telah mencapai hasil yang optimal atau belum sehingga mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Bila hasilnya belum tercapai, maka dilakukan perencanaan

tindakan yang berbeda dengan memperbaiki tindakan pada siklus I. Penelitian tindakan harus dilanjutkan pada siklus II dengan tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, analisis refleksi. Tahap perencanaan ini meliputi:

- 1) Identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah.
- 2) Pengembangan program tindakan siklus II, diantaranya: Penyusunan RPP, penyusunan kartu soal, penyusunan kisi-kisi dan instrumen tes akhir siklus II.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II, desain pembelajarannya hampir sama dengan tindakan pada siklus I mengacu pada RPP yang telah disiapkan, Pembahasan materi pokok siklus II adalah mengenalkan orang lain. Kegiatannya sebagai berikut :

- 1) Menjelaskan singkat tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan memotivasi siswa melalui model pembelajaran yang akan diterapkan.
- 2) Melaksanakan skenario pembelajaran sebagaimana dalam RPP.
- 3) Mencatat jalannya proses pembelajaran pada lembar observasi.
- 4) Pada tahap akhir pembelajaran, siswa diberikan tes tertulis.

c. Pengamatan (Observasi)

Kegiatan pengamatan ini hampir sama dengan pengamatan pada siklus I. Penulis mencatat semua aktifitas siswa pada saat diskusi. Hasil dari observasi ini akan diidentifikasi dan pengambilan interpretasi dalam tahap refleksi pada siklus II tersebut.

d. Refleksi

Merenungkan kembali hasil pengamatan terhadap siswa, serta analisis data dari pelaksanaan tindakan berupa lembar pengamatan, data angket siswa serta tes akhir siklus untuk pengambilan keputusan sebagai akhir dari siklus II.

Tahap-tahap diatas juga dilakukan untuk siklus I pertemuan yang ke-2 . sedangkan pada siklus II ada sedikit perubahan setelah dilakukan refleksi. Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan ke-1 dari 32 siswa sebanyak 20 siswa atau 62,50% siswa yang tergolong aktif. Pada Pertemuan ke-2 siswa yang aktif mengerjakan kuis 2 sebanyak 22 atau 68,75% siswa yang tergolong aktif. Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 kemudian dirata-rata diperoleh 65,63% siswa yang aktif. Semiawan (1999) menyatakan bahwa keaktifan belajar dapat ditunjukkan oleh siswa dalam kegiatan belajar. Adapun kategori keaktifan dapat ditunjukkan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Pengamatan Siklus 1**

No	Indikator	Rata-rata keaktifan	Prosentase Keaktifan
1.	Perhatian (attention)		
	a. Saat mengamati board game (teks iklan)	67,75	68%
	b. Saat diberikan pertanyaan	61,97	62%
	c. Saat merespon	62,4	62%
2.	Perasaan (Feeling)		
	a. Ketertarikan siswa terhadap materi	64,84	65%
	b. Bergembira	63,31	63%
	c. Bersungguh-sungguh melaksanakan instruksi	65,03	65%
			64%

Hasil pengamatan pada siklus 2 pertemuan 1 dan 2 menunjukkan data diatas . Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan ke-1 dari 30 siswa sebanyak 22 siswa atau 64% siswa yang tergolong aktif. Pada Pertemuan ke-2 siswa yang aktif merespon pertanyaan pada boardgame sebanyak 26 atau 68,75% siswa yang tergolong aktif. Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 kemudian dirata-rata diperoleh 64% siswa yang aktif. Semiawan (1999) menyatakan bahwa keaktifan belajar dapat ditunjukkan oleh siswa dalam kegiatan belajar.

**Tabel 2. Lembar Hasil Observasi Siklus 2,**

No	Indikator	Rata-rata keaktifan	Prosentase
1.	Perhatian (attention)		
	a. Saat mengamati picture series (mengenalkan jati diri)	76,8	77%
	b. Saat diberikan pertanyaan	76,38	76%
	c. Saat merespon	76,75	77%
2.	Perasaan (Feeling)		
	a. Ketertarikan siswa terhadap materi	77,3	77%
	b. Bergembira	76,75	77%
	c. Bersungguh-sungguh mengerjakan tugas	76,81	77%
			76,8%

Hasil-hasil pengamatan pada siklus ke 2 . Berdasarkan hasil pengamatan 2 pertemuan ke-1 dari 30 siswa sebanyak 26 siswa atau 77% siswa yang tergolong aktif. Pada Pertemuan ke-2 siswa yang aktif merespon pertanyaan pada boardgame sebanyak 28 orang atau 76,8% siswa yang tergolong aktif. Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 kemudian dirata-rata diperoleh 76,8% siswa yang aktif. Semiawan (1999) menyatakan bahwa keaktifan belajar dapat

ditunjukkan oleh siswa dalam kegiatan belajar

Adapun kategori keaktifan dapat ditunjukkan pada tabel berikut.

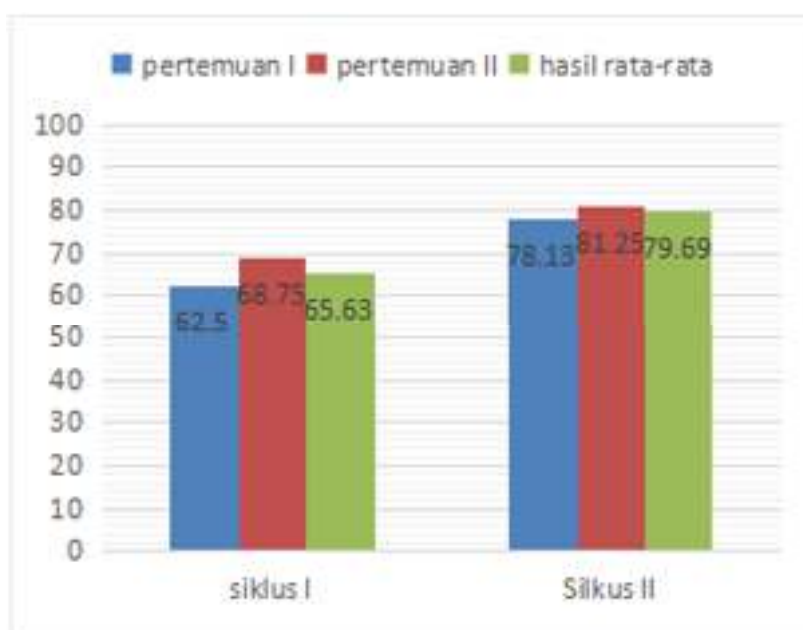
**Tabel 3. Kategori Keaktifan Belajar Siswa**

No	Rentang skor	kategori
1	85%-100%	Sangat tinggi
2	69%-84%	Tinggi
3	53%-68%	Cukup
4	37%-52%	Rendah
5	20%-36%	Sangat rendah

(Sumber : Data Primer diolah, 2020)

Berdasarkan tabel tersebut maka pada siklus II dengan persentase keaktifan 76,68% termasuk dalam kategori cukup tinggi. Setelah hasil siklus II diketahui, maka dilakukan refleksi untuk mengetahui kelemahan dan kendala yang terjadi selama tindakan berlangsung. Kemudian guru mencari solusi untuk diterapkan pada siklus II sehinggaharapannya keaktifan belajar siswa semakin naik.

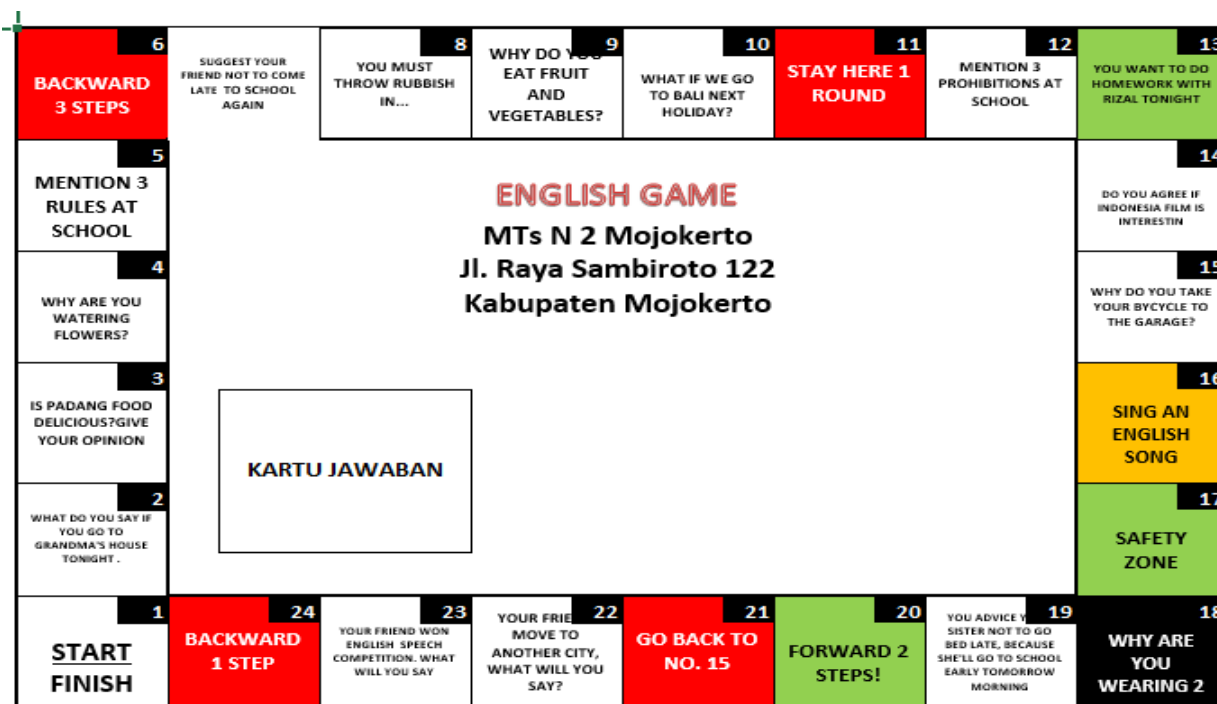
**Grafik 1. Rekapitulasi Hasil Keaktifan Belajar Siswa**



(Sumber : Data Primer diolah, 2020)

Contoh Board game:

### MONOPOLY BOARDGAME



### KESIMPULAN

Penerapan media monopoly boardgame dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IX B pada proses pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan nilai rata-rata keaktifan belajar siswa dari setiap siklus yaitu siklus I sebesar 65,63% dengan kategori cukup, meningkat pada siklus II menjadi 79,69% dengan kategori tinggi. Selisih kenaikan antara siklus I ke siklus II sebesar 14,06%.

### SARAN

Merujuk pada data diatas dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Peran guru dalam meningkatkan keaktifan siswa dapat ditingkatkan dengan berbagai macam cara, salah satunya dengan menggunakan media boardgame.
2. Guru disarankan untuk lebih mendampingi dan memberikan fasilitas kepada siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran daring maupun luring, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Pihak sekolah disarankan agar mendorong para guru melakukan inovasi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan

## **DAFTAR PUSTAKA**

Arsyad, Azhar, 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Hamalik, Oemar, 2006, Proses Belajar Mengajar, Jakarta: PT Bumi Aksara

Iskandar, Dadang dan Narsim. (2015). Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya Untuk Kenaikan Pangkat dan Golongan Guru & Pedoman Penulisan PTK bagi Mahasiswa. Cilacap: Ihya Media

Pratiwi, Tutut, 2017, The Effectiveness of Using Picture Series in Teaching Recount Text at MTS Darul Hikmah Tawang Sari Tulungagung in Academic year 2016/2017.

Sudjana (2015). Membuat Siswa Aktif Belajar: Jakarta: CV Mandar Maju

Sumini (2010). Penelitian Tindakan Kelas: Jakarta: CV Mandar Maju