**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS
MATERI *TALKING ABOUT SELF* MELALUI POWERPOINT EDUGAME
RODA PUTAR DI SMK NEGERI TAMAN FAJAR
KABUPATEN ACEH TIMUR**

**Azwar Malik Rangkuti
SMKN Taman Fajar**

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

*Dikirim : 29 Januari 2021
Revisi pertama : 01 Februari 2021
Diterima : 13 Februari 2021
Tersedia online : 26 Februari 2021*

*Kata Kunci: Hasil Belajar; Media
Powerpoint; Edugame Roda Putar*

Email: jrangkuti@gmail.com

Pembelajaran bahasa inggris di SMK diharapkan siswa dapat berkomunikasi secara lisan dan tulisan dengan menggunakan bahasa inggris. Penulis menemukan rendahnya kualitas dan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa inggris. Hal ini disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh penulis, sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik belajar Bahasa Inggris. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis menggunakan media powerpoint edugame roda putar. Penulis menggunakan media ini pada materi "Talking About Self" pada siswa. Subyek dalam penelitian ini berjumlah 32 siswa, yang terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 30 siswa perempuan. Untuk mencapai target yang diharapkan penulis mendesain 2 siklus penelitian ini. Hasil penelitian ini pada siklus I (satu) nilai rata-rata siswa berjumlah 61,09, dan ketuntasan belajar mencapai 31,25 % sedangkan pada siklus II (dua) nilai rata-rata siswa 83,44 dan ketuntasan belajar mencapai 96,88%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan media powerpoint edugame roda putar pada pembelajaran bahasa inggris materi "Talking About Self" bahasa inggris dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

SMK merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan tenaga kerja yang terampil pada bidang keahlian tertentu. Di SMK, siswa diajarkan untuk trampil dalam bidang tertentu yang sesuai dengan kebutuhan dunia usaha/dunia industri. Lulusan SMK diharapkan mampu untuk BMW (Bekerja, Melanjutkan dan Wirusaha).

Pertama, *bekerja* dalam arti mampu mengaplikasikan ilmu yang didapatnya di SMK pada tempat dunia usaha/dunia industri dimana siswa akan bekerja. Siswa tersebut mampu memenuhi target perusahaan yang dibebankan kepadanya. Kedua, Lulusan SMK juga dapat *melanjutkan* pendidikannya ke universitas yang sesuai dengan kompetensi keahliannya. Yang terakhir, *wirusaha* adalah mampu menciptakan lapangan kerja sesuai dengan keahliannya.

Dalam mencapai kompetensinya, siswa SMK seharusnya memiliki ketrampilan berkomunikasi yang dapat meningkatkan daya saing. Contohnya adalah mampu berkomunikasi dalam bahasa inggris. Menguasai bahasa inggris merupakan salah satu keahlian yang harus dimiliki oleh semua orang dalam bersaing secara global.

Pembelajaran bahasa inggris di SMKN Taman Fajar masih rendah terutama kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL). Hal ini berdasarkan data awal yang diperoleh pada materi *Talking about Self*. Materi ini merupakan kompetensi dasar pertama yang harus dikuasai oleh siswa. Dari 32 siswa AKL, hanya ada 4 siswa (12,5 %) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu sebesar 70. Hal ini mungkin disebabkan, siswa kurang mampu dalam membuat kalimat-kalimat sederhana yang sering digunakan dalam perkenalan dengan orang lain.

Alasan lainnya adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa inggris menyebabkan sebagian besar siswa kurang termotivasi dalam belajar. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media sangatlah diperlukan dalam menyampaikan sebuah materi.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis berasumsi bahwa media pembelajaran Pembelajaran Game Roda Putar adalah pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga penulis akan menggunakan Powerpoint Edugame Roda Putar dengan materi *Talking about Self/ Introduce Oneself* pelajaran bahasa inggris pada kelas X AKL SMKN Taman Fajar. Penulis berharap dengan penggunaan *powerpoint* edugame roda putar ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tersebut.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu bagaimanakah peningkatan hasil belajar bahasa inggris materi *talking about self* melalui *powerpoint* edugame roda putar pada kelas X AKL di SMK Negeri Taman Fajar tahun pelajaran 2019/2020 ?

Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bahasa inggris materi talking about self melalui powerpoint edugame roda putar pada kelas X AKL di SMK Negeri Taman Fajar tahun pelajaran 2019/2020.

Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar bahasa inggris, khususnya pada kompetensi Talking About Self.
2. Bagi guru, dapat mengetahui bahwa dengan menggunakan teknologi khususnya permainan edugame dengan power point dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.
3. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan yang baik pada sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas mutu pendidikan di sekolah.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki dua unsur didalamnya yaitu unsur hasil dan unsur belajar. Hasil merupakan suatu hasil yang telah dicapai pebelajar dalam kegiatan belajarnya (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya), sebagaimana dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, (1995:787). Dari pengertian ini, maka hasil belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku atau memaknai sesuatu yang diperoleh. Jika kita berbicara tentang hasil belajar, maka hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh si pembelajar. Istilah hasil belajar memiliki hubungan dengan prestasi belajar. Sangatlah sulit membedakan antara pengertian prestasi belajar dan hasil belajar.

Sebagian orang berpendapat bahwa pengertian hasil belajar dianggap sama dengan pengertian prestasi belajar. Namun mari kita lihat pendapat yang mengatakan bahwa hasil belajar berbeda secara prinsipil dengan prestasi belajar. Hasil belajar menunjukkan kualitas jangka waktu yang lebih panjang, misalnya satu caturwulan, satu semester dan sebagainya. Sedangkan prestasi belajar menunjukkan kualitas yang lebih pendek, misalnya satu pokok materi, satu kali ulangan harian dan sebagainya.

Nawawi (1981:100) mengemukakan pengertian hasil adalah sebagai berikut: Keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu. Pendapat lain dikemukakan oleh Sadly (1977:90), yang memberikan penjelasan tentang hasil belajar sebagai berikut, "Hasil yang dicapai oleh tenaga atau daya kerja seseorang dalam waktu tertentu", sedangkan Marimba (1978:143) mengatakan bahwa "hasil adalah kemampuan seseorang atau kelompok yang secara langsung dapat diukur".

Menurut Nawawi (1981:127), berdasarkan tujuannya, hasil belajar dibagi menjadi tiga macam, yaitu: hasil belajar yang berupa kemampuan keterampilan atau kecapakan di dalam melakukan atau mengerjakan suatu tugas, termasuk di dalamnya keterampilan menggunakan alat. Hasil belajar yang berupa kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan tentang apa yang dikerjakan. Hasil belajar yang berupa perubahan sikap dan tingkah laku.

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Media ialah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Menurut Sanjaya (2006:34) menyatakan bahwa media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, slide, bahan cetakan, akan tetapi meliputi seseorang sebagai sumber belajar yang dikondisikan untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap seseorang serta menambah ketrampilan.

Senada dengan Sanjaya, Sardiman (2007:100) mengatakan: “media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara/pembawa pesan dari pengirim ke penerima.” Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media selain digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, juga dapat dimanfaatkan untuk memberikan penguatan maupun memotivasi di dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Arsyad (2011:44) mengatakan “media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi suatu materi pelajaran yang disampaikan oleh guru yang berguna untuk memotivasi belajar siswa.” Dari beberapa definisi tentang media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala komponen dalam lingkungan belajar siswa yang dipergunakan oleh pengajar agar pembelajaran berlangsung lebih efektif. Sehingga pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman dan sebagainya pada saat proses penyampaian informasi dari guru ke peserta didik dapat berjalan lancar.

Dari beberapa definisi tentang media pembelajaran diatas, kita dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala komponen dalam lingkungan belajar siswa yang dipergunakan oleh pengajar agar pembelajaran berlangsung lebih efektif. Sehingga pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, ide, pengalaman dan sebagainya pada saat proses penyampaian informasi dari guru ke peserta didik dapat berjalan lancar.

Menurut Arsyad (2011:45), penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka) sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- b. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya:

1. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan gambar atau model.
2. Objek yang kecil, dapat dibantu dengan penggunaan proyektor atau gambar.
3. Kejadian atau peristiwa dimasa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film atau video.

Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif dan didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:

1. Menimbulkan motivasi belajar siswa
2. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
3. Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, sehingga memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. Media pembelajaran memberikan informasi/kesamaan dalam pengamatan kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Ada berbagai media pembelajaran. Menurut pendapat dari Sudjana (2009:76) media pembelajaran digolongkan menjadi 4 jenis, yaitu:

1. Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Contoh media audio antara lain: radio, piringan audio, pita audio, tape recorder, phonograph, telepon, laboratorium bahasa. Suyanto (2007:102) mengatakan “media yang wacana atau isinya direkam dan dapat didengarkan”

2. Media Visual

Media visual terbagi menjadi dua jenis, yaitu media visual diam, contohnya: foto, ilustrasi, flash card, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, transparansi, proyektor, grafik, bagan, diagram, poster, gambar kartun, peta dan globe. Media visual gerak, meliputi: gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya

3. Media Audio-Visual,

Media audio-visual dapat dibedakan menjadi media audio-visual diam dan media audio-visual gerak. Media audio visual diam meliputi slow scan TV, time shared TV, TV diam, film rangkai bersuara, film bingkai bersuara, sedangkan media audio visual gerak terdiri atas film bersuara, pita video, film TV, televisi, holograf.

4. Lingkungan sebagai media

Banyak potensi disuatu daerah atau di sekitar sekolah yang dapat dimanfaatkan sebagai media dan sumber pembelajaran. Lingkungan merupakan media dan sumber belajar yang dapat dipergunakan untuk memperkaya bahan dan kegiatan belajar siswa di sekolah.

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (Jaelani, 2012: 11), “roda adalah barang bundar (berlingkar dan biasanya berjeruji)”. Jadi kita dapat mengatakan roda adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran. Sedangkan dalam Kamus Bahasa Indonesia (Jaelani, 2012:12), “putar mempunyai definisi: gerakan berpusing atau

berputar; berkitar; berganti arah; berbelok; berkeliling”. Jadi bisa kita simpulkan putar adalah gerakan berkeliling atau berganti arah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah. Dengan kata lain, roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar.

Wahyuni (2017: 2) menyatakan bahwa media roda keberuntungan adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang di dalamnya terdapat kartu soal. Aulia (2016: 12) menambahkan bahwa roda keberuntungan adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor. Di dalam sektor tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa yang dicantumkan dalam bentuk nomor tertentu pada sektor dalam lingkaran tersebut. Sedangkan Rahman, dkk. (2013: 2-3) mengemukakan bahwa roda keberuntungan merupakan teknik pembelajaran yang dalam penggunaannya melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media roda keberuntungan atau media roda putar mempunyai kesamaan yaitu menggunakan sebuah roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan. Selain itu, media ini dibuat dalam bentuk permainan (game). Sehingga media permainan roda putar ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Dalam penelitian ini, penulis akan membuat permainan roda putar menggunakan powerpoint. Pembuatan media powerpoint ini didasarkan karena lebih efektif dan efisien diterapkan di dalam kelas. Penulis menampilkan game roda putar melalui infocus sehingga dapat menjangkau semua siswa.

METODE PENELITIAN

Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian ini akan di laksanakan di SMK Negeri Taman Fajar Kabupaten Aceh Timur, dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 pada bulan Januari 2020 sampai dengan April 2020. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X AKL SMK Negeri Taman Fajar sebanyak 32 orang, dengan rincian laki-laki sebanyak 13 orang dan perempuan sebanyak 19 orang.

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain atau rancangan Penelitian Tindakan (*Action Research*), dan Penelitian Lapangan (*Field Reseacch*), dalam dua siklus. Hal ini dilakukan untuk melihat sejauhmana perbandingan hasil dari kedua objek tersebut.

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur penelitian tindakan kelas dapat dilaksanakan melalui empat langkah utama yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Empat langkah utama yang saling berkaitan itu dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas sering

disebut dengan istilah satu siklus, yaitu Perencanaan, Implementasi tindakan, Observasi, dan Refleksi.

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen atau alat-alat dan teknik pemantauan atau monitoring dalam proses pengumpulan data antara lain observasi, pemberian kuisisioner, dan soal untuk tes agar mendapatkan hasil belajar yang konkrit.

Teknik Analisis Data

Pada bagian teknik analisis data ini, penulis memberikan gambaran perbandingan antara siklus I dan II dan dipaparkan dalam bentuk tabel dan grafik. Hal ini dilakukan, agar hasil pada siklus I dan II, terlihat lebih sempurna. Selain itu, penulis juga melengkapi dengan dokumentasi selama proses penelitian ini berlangsung. Data dikumpulkan, kemudian dipetakan dan dianalisis bersama mitra kolaborasi sejak penelitian tindakan dimulai. Selanjutnya data dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penyusunan laporan. Teknis analisis data yang digunakan adalah model alur, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2016)

Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data penelitian yang valid dan dapat dipertanggung-jawabkan, maka dalam penelitian ini digunakan beberapa instrumen pembantu, yaitu lembar observasi, dan lembar hasil tes siswa.

Indikator Keberhasilan

Sedangkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian tindakan ini apabila:

1. Meningkatnya hasil belajar bahasa inggris pada materi Talking About ditandai rata-rata nilai yang dicapai diatas KKM 75 sebanyak 75% dari jumlah peserta didik.
2. Adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada kategori sangat aktif dan aktif yang mencapai 85%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pra Siklus

Proses pembelajaran sebelum penulis menerapkan penelitian ini (PTK) adalah guru mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran berlangsung monoton dan siswa kurang semangat dalam menerima pembelajaran. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa kelas X AKL pada materi *Talking About Self* sangat rendah dan belum mencapai ketuntasan belajar minimal (KKM) pada materi tersebut. Hasil belajar pra siklus bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Ketuntasan Belajar Siswa Hasil Tes Pra Siklus

No	Ketuntasan Belajar	Pra Siklus	
		Jumlah	Persentase
1	Tuntas	4	12.50%
2	Belum Tuntas	28	87.50%
Jumlah		32	100%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2020)

Berdasarkan data pada tabel 4.1 di atas, diketahui bahwa siswa kelas X AKL SMKN Taman Fajar yang memiliki nilai kurang dari KKM 70 adalah 31 siswa. Dengan demikian persentase siswa yang belum mencapai KKM adalah sebesar (87,50 %). Sedangkan yang telah mencapai ketuntasan hanya sebanyak 4 siswa atau sebesar (12,50%). Data ini dapat dilihat pada bagan dibawah ini :

Gambar 1. Grafik Ketuntasan Belajar Pra Siklus

Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2020)

Hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari tes pada kondisi awal (Pra Siklus) dapat ditunjukkan seperti dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2. Rata-rata Hasil Tes Pra Siklus

No	Keterangan	Nilai
1	Nilai Tertinggi	70
2	Nilai Terendah	30
3	Jumlah Nilai	1440
4	Nilai Rata-Rata	45

Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2020)

Siklus I

Berdasarkan pelaksanaan ini pada siklus I, ada peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kondisi awal (Pra Siklus). Pada pra siklus jumlah siswa yang dibawah KKM sebanyak 28 siswa sedangkan pada akhir siklus I berkurang menjadi 22 siswa. Disamping itu, perolehan nilai rata-rata kelas meningkat dari 45,00 menjadi 61,09.

Hasil belajar pada pra siklus jika dibandingkan dengan siklus I, dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Perbandingan Ketuntasan Belajar Pra Siklus dengan Siklus I

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa			
		Pra Siklus		Siklus I	
		Jumlah	Perenstase	Jumlah	Perenstase
1	Tuntas	4	12.50%	10	31.25%
2	Belum Tuntas	28	87.50%	22	68.75%
Jumlah		32	100%	32	100%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2020)

Tabel perbandingan ketuntasan belajar pra siklus dengan siklus I dapat digambarkan dengan bagan dibawah ini;

Gambar 2. Grafik Ketuntasan Belajar Kondisi Awal dan Siklus I

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2020)

Perbandingan hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari tes pada kondisi awal (Pra Siklus) dengan Siklus I dapat ditunjukkan seperti dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. Perbandingan Nilai Rata-Rata Pra Siklus dan Siklus I

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I
1	Nilai Tertinggi	70	85
2	Nilai Terendah	30	45
3	Jumlah Nilai	1770	1995
4	Nilai Rata-Rata	45	61.09

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2020)

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media powerpoint edugame roda putar dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya pada materi "talking about self". Disamping itu, rata-rata siswa mengalami kenaikan menjadi 61,09. Walaupun sudah terjadi kenaikan seperti tersebut di atas, namun hasil tersebut belum optimal. Siswa yang tuntas secara klasikal baru mencapai 31,35%. Penulis menargetkan ketuntasan siswa di atas 60%. Setelah berdiskusi dengan observer, maka diperlukan upaya perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Siklus II

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus II, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan hasil belajar penelitian tindakan pada siklus I. Pada siklus I jumlah siswa yang dibawah KKM sebanyak 22 siswa sedangkan pada akhir siklus II hanya sebanyak 1 siswa. Disamping itu perolehan nilai rata-rata kelas meningkat drastis dari 61,09 menjadi 83,44. Hasil belajar pada siklus I jika dibandingkan dengan siklus II, dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Perbandingan Ketuntasan Belajar Siklus I dengan Siklus II

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa			
		Pra Siklus		Siklus I	
		Jumlah	Perenstase	Jumlah	Perenstase
1	Tuntas	10	31.250%	31	96.88%
2	Belum Tuntas	22	68.75%	1	3.12%
Jumlah		32	100%	32	100%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2020)

Berdasarkan data tabel di atas dapat digambarkan pada grafik diagram batang di bawah ini:

Gambar 3. Grafik Ketuntasan Belajar Siklus I dan Siklus II

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2020)

Berdasarkan paparan data tersebut di atas diketahui bahwa siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada siklus II sebanyak 32 siswa (96,88 %) yang berarti sudah ada peningkatan yang sangat signifikan dibanding dengan tindakan pada siklus I. Nilai rata-rata kelas pun menjadi meningkat drastis.

Perbandingan hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari tes pada Siklus I dengan Siklus II dapat ditunjukkan seperti dalam tabel berikut ini:

Tabel 6. Perbandingan Nilai Rata-rata Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	85	100
2	Nilai Terendah	45	60
3	Jumlah Nilai	1995	2670
4	Nilai Rata-Rata	61.09	83.77

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2020)

Jika dibandingkan antara Siklus I dan Siklus II dapat dilihat bahwa saat nilai rata-rata kelas siklus I sudah ada peningkatan dari 61,09 dan pada siklus II meningkat tajam menjadi 83,44. Hasil belajar pada kondisi awal nilai rata-rata siswa kelas X AKL SMKN Taman Fajar pada pelajaran bahasa Inggris rendah khususnya pada materi *talking about self*. Hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi tersebut. Sebelum dilakukan tindakan guru memberi tes, ternyata dari sejumlah 32 siswa hanya terdapat 4 siswa (12,5%) yang baru mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 70. Sedangkan 28 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Nilai tertinggi yang didapatkan pada kondisi awal adalah 70 dan yang terendah adalah 30 dengan nilai rata-rata kelas 45.

Berdasarkan ketuntasan belajar siswa pada siklus I dari sejumlah 32 siswa terdapat 10 yang sudah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 22 siswa lagi belum mencapai ketuntasan. Adapun dari hasil nilai siklus I dapat dijelaskan bahwa perolehan nilai tertinggi adalah 85, nilai terendah 45, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 61,09.

Tabel 7. Perbandingan Ketuntasan Belajar Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa					
		Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jml	Perenstase	Jml	Perenstase	Jml	Presentase
1	Tuntas	10	31.250%	31	96.88%	31	96.88%
2	Belum Tuntas	22	68.75%	1	3.12%	1	3.12%
Jumlah		32	100%	32	100%	32	100%

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2020)

Berdasarkan data tabel di atas dapat digambarkan pada grafik diagram batang di bawah ini:

Gambar 4. Grafik Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Pada Pra Siklus, Siklus I dan II

Perbandingan hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari tes Pra Siklus , Siklus I dengan Siklus II dapat ditunjukkan seperti dalam tabel berikut ini;

Tabel 8. Perbandingan Nilai Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	70	85	100
2	Nilai Terendah	30	45	60
3	Jumlah Nilai	1440	1955	2670
4	Nilai Rata-Rata	45	61.09	83.44

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2020)

Berdasarkan informasi data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa media powerpoint edugame roda putar dapat meningkatkan hasil belajar bahasa inggris, khususnya pada materi “talking about self” di kelas X AKL SMKN Taman Fajar. Dengan demikian penelitian berhasil dan setelah berdiskusi dengan observer maka penelitian ini ini berhasil pada Siklus II.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Simpulan penelitian ini adalah penelitian ini menunjukkan peningkatan terhadap hasil pembelajaran, hal ini dibuktikan dari meningkatnya hasil belajar siswa. Pada kondisi awal rata-rata nilai siswa sangat rendah yaitu 45 setelah diberi tindakan pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sudah mulai meningkat tetapi belum memuaskan yaitu 61,09. Pada siklus II dilakukan perbaikan-perbaikan pembelajaran melalui media powerpoint edugame roda putar yang betul-betul dilaksanakan oleh siswa sehingga rata-rata hasil belajar mencapai 83,44.

Saran

1. Untuk meningkatkan hasil belajar, para guru hendaknya menggunakan tidak menggunakan metode semata tetapi juga bisa menggunakan media sebagai menarik minat siswa pada pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar bahasa inggris di SMKN Taman Fajar Aceh Timur.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan power point untuk edugame pada materi yang berbeda sehingga dapat menjadi bahan masukan dan penyempurnaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Aulia, Aulia. 2016. *Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Tanjung Kabupaten Ogan Ilir*. Diakses dari http://eprints.radenfatah.ac.id/692/1/AULIA_TarPai.pdf pada tanggal 19 Juli 2018.
- Jaelani, M. 2012. *Peningkatan Kemampuan Menulis Huruf Al Qur'an Melalui Penggunaan Rotar (Roda Putar) Siswa Kelas III SD Negeri 2 Pegulon Kendal*. Diunduh dari <http://eprints.walisongo.ac.id/490/> pada tanggal 19 Juli 2018.
- Marimba A.D. 1978. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Aksara Baru

- Nawawi Hadari. 1981. *Administrasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Gunung Agung
- Rahman, Shinta Meylia dkk. 2013. *Penerapan Teknik Pembelajaran Roda Keberuntungan Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Padang*. Diakses dari <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=263744> pada tanggal 19 Juli 2018.
- Wahyuni, Dwi. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis Hanzi pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri Cerme Tahun Ajaran 2016/2017*. Diakses dari <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/22095/117/article.pdf> pada tanggal 19 Juli 2018
- Sadirman, A. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sadly. 1971. dalam Agus Sumaryono 2006. *Meningkatkan Prestasi Belajar Sejarah Pokok Bahasan Peradaban Indonesia dan Dunia Melalui Pembelajaran Kooperatif Model nnumbered Head Together pada siswa kelas X-3* tersedia pada <http://tyovillage.blogspot.com/2011/03/meningkatkan-prestasi-belajar-sejarah.html>
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suyanto Kasihani. 2007. *English for Young Learners*. Jakarta: PT. Bumi Aksara