
Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris Melalui Game di Kelas VIII MTSS Badan Amal Ujung Loe Kab Bulukumba Sulawesi Selatan.

Andi Sasrawangi; Iskandar; Muhlis

Bahasa Inggris MTs.S Badan Amal Ujungloe Bulukumba Sulawesi Selatan; Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar Sulawesi Selatan; Bahasa Inggris SMP Negeri 6 Makassar Sulawesi Selatan.
sasrawangias@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas delapan MTs. S Badan Amal Ujungloe, serta membantu guru Bahasa Inggris di kelas VIII dalam mengelola kegiatan kelas secara komunikatif, guna meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Ada dua siklus dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan secara kualitatif dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata – rata siswa pada pre-test dan post-test adalah 84.33. dari hasil penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa melalui game, terdapat peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar Bahasa Inggris siswa kelas Delapan MTs. S Badan Amal Ujungloe

Kata Kunci: Motivasi Siswa; Bahasa Inggris; Game

A. PENDAHULUAN

Banyak siswa yang menganggap bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit, karena sulit untuk dipahami. Bahkan, dalam mengajar bahasa Inggris terkadang guru sulit untuk membuat siswa mengerti tentang materi yang sedang diajarkan. Hal ini dapat mempengaruhi prestasi siswa atau hasil belajar siswa.

Tidak hanya mempengaruhi hasil belajar, motivasi belajar siswa juga dapat terpengaruh, karena sebagai English Foreign learner (EFL) siswa dapat frustrasi jika mereka sulit untuk memahami dan membuat mereka bosan dan berpikir bahwa bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang sangat sulit bahkan, mereka akan menyerah dalam mempelajarinya. Motivasi merupakan hal penting yang harus dimiliki siswa. Motivasi adalah faktor penting dalam kehidupan akademik siswa; itu mempengaruhi perilaku kelas mereka, dan sebagai hasilnya, kesuksesan masa depan[1].

Belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing tampaknya mudah bagi sebagian siswa, namun ada juga sebagian siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Umumnya cara mengajar mungkin membuat siswa malas dan bosan di kelas dan tentu saja kemalasan dan membosankan mereka membuat mereka sulit untuk memahami pelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru harus memiliki metode atau strategi yang baik yang memotivasi dan menarik minat siswa dalam belajar. Berdasarkan literatur dan masalah di atas, peneliti telah melakukan observasi. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menyarankan agar siswa kelas VIII MTs. S Badan Amal Ujungloe sangat kurang motivasi dalam belajar bahasa Inggris. Peneliti juga mewawancarai beberapa siswa di kelas, siswa mengatakan bahwa guru mengajar mereka dengan hanya memberikan penjelasan tentang materi

dan membuat daftar tentang tema yang mereka berikan tanpa ada strategi yang membuat mereka bersemangat dan terinspirasi dalam belajar.

Menggunakan permainan merupakan salah satu metode alternatif yang dapat memotivasi dan menginspirasi siswa dalam belajar. Game akan membuat peserta didik senang dalam belajar karena mereka akan senang belajar. Permainan akan membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris, sehingga mereka akan lebih serius untuk belajar. Siswa dapat menikmati dan bersantai menggunakan bahasa dengan menggunakan permainan di kelas bahasa Inggris[2]. Permainan merupakan kegiatan yang dapat membuat siswa antusias di dalam kelas karena ada tujuan siswa menjadi pemenang dari permainan tersebut, oleh karena itu permainan menjadi kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran[3]. Sedangkan Mawaddah mengatakan bahwa permainan adalah kegiatan untuk bersenang-senang dan bersantai, yang dilakukan dengan cara bekerja sama atau bersaing dengan seperangkat aturan[4]. Dari pengertian-pengertian di atas dapat dikatakan bahwa permainan adalah segala kegiatan yang mempunyai aturan-aturan dan bertujuan untuk mendapatkan kesenangan, kesenangan, dan relaksasi bagi siswa untuk menggunakan bahasa.

Ada beberapa jenis permainan, yaitu: Listening games, permainan ini dapat diterapkan dengan melengkapi lirik lagu atau mendapatkan informasi tentang orang, hewan, atau tempat yang menarik. Permainan berbicara. permainan ini harus dimainkan dengan fokus pada topik yang akrab bagi siswa. Misalnya meminta siswa untuk menggambarkan seseorang, hewan atau apa yang mereka miliki untuk sarapan. Permainan kinetik. game ini bertujuan untuk melibatkan siswa mendapatkan semangat baru dalam belajar. Permainan ini harus selalu digabungkan dengan kegiatan lain; dapat berupa membaca, mendengarkan atau berbicara. Experiential games, permainan ini dapat mempengaruhi sikap orang dan memberikan pemahaman tentang fenomena dan diri mereka sendiri. Dapat disimpulkan bahwa ada banyak jenis permainan yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat kegiatan belajar bahasa lebih menarik, menyenangkan, dan menyenangkan dan yang terpenting adalah siswa dapat komunikatif dengan menggunakan bahasa dan mudah memahami bahasa. pelajaran.

Ada beberapa jenis permainan dalam pengajaran bahasa, yaitu: Permainan Menebak, peran dasar permainan menebak sangat sederhana: satu orang mengetahui sesuatu yang ingin diketahui orang lain. Hal yang harus ditebak bisa sangat berbeda dari satu game ke game lainnya. Itu bisa berupa kata, objek, aktivitas, atau banyak hal lainnya. Gambar Permainan, permainan ini melibatkan siswa untuk berlatih berbicara dan mendengarkan. Siswa membuat cerita sesuai dengan gambar yang diberikan guru. Satu per satu membacakan cerita kemudian yang lain mendengarkan temannya. Sound Games, permainan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka. Permainan semacam ini dapat merangsang imajinasi dan pemikiran siswa, dan memberi mereka kesempatan untuk berlatih mendengarkan dan berbicara. Siswa dapat menebak objek yang dijelaskan oleh suara, atau membuat dialog atau cerita. Mime, game ini bisa dimainkan secara berpasangan, berkelompok atau bahkan oleh seluruh kelas. Permainan ini membuat siswa menebak apa yang ditunjukkan temannya melalui gerak tubuh dan ekspresi. Itu bisa berupa orang, objek, atau tindakan. Di sini dapat dilihat bahwa ada banyak jenis permainan yang dapat diterapkan dalam pengajaran bahasa untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa aktif dan komunikatif di kelas dan juga ada banyak jenis permainan yang dapat digunakan. Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran bagaimana meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa di kelas pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan game.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini merupakan proses siklus yang terdiri dari empat langkah utama yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan tindakan, dan refleksi tindakan. Menganggap penelitian tindakan sebagai penelitian sistemik yang kolektif, kolaboratif, refleksi diri, kritis dan dilakukan oleh peserta dalam penelitian[5]. Menggambarkan penelitian tindakan sebagai spiral langkah. Setiap langkah memiliki empat tahap: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi [6], [7]

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs. S Badan Amal Ujungloe, terdiri dari tiga puluh otarang siswa siswi.

3. Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan memakan waktu 2 bulan untuk diselesaikan. Penelitian dimulai pada bulan Agustus dan berakhir pada bulan September. Diselenggarakan pada semester pertama kelas VIII dan proses pembelajarannya sejalan dengan proses pembelajaran di kelas.

4. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Ada empat tahap proses dalam setiap siklus untuk melakukan penelitian tindakan kelas. Prosedur setiap siklus adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan.

Langkah ini meliputi analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar dan menghubungkannya dengan konsep strategi yang akan peneliti terapkan, setelah itu peneliti mencoba membuat RPP yang berdasarkan strategi tersebut akan diterapkan dalam tindakan. Adapun kegiatannya adalah: Peneliti menginformasikan kepada Kepala MTs. S Badan Amal Ujungloe dan guru bahasa Inggris tentang penelitian yang dilakukan, menyusun RPP, menyiapkan bahan ajar, menyiapkan daftar penilaian nama siswa, menyediakan instrumen penelitian seperti lembar observasi, mencatat, dan hand phone, peneliti dan observer berdiskusi dalam memberikan skor terhadap motivasi belajar siswa.

b. Tahap Tindakan.

Pada tahap ini peneliti bekerja sama dengan rekan pengajar sebagai observer yang mengamati pelaksanaan penelitian ini berdasarkan tata cara penggunaan games dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MTs. S.Badan Amal Ujungloe. Peneliti melakukan permainan menjadi beberapa langkah berdasarkan jenis permainan. Ada 4 game yang digunakan , yaitu: 1) Permainan Hilang dan Temukan; Prosedur Permainan: Siswa bekerja dalam kelompok yang beranggotakan 6 orang, setiap kelompok memiliki ketua, setiap kelompok diberikan lembar kerja dan kode warna untuk kelompoknya, setiap kelompok diminta untuk menemukan kata yang hilang pada lembar kerja dengan mencari kata-kata yang tertulis di kertas berdasarkan kode warna kelompoknya, kelompok berlomba menemukan kata-kata mereka dengan lagu sebagai pencatat waktu, mereka menyelesaikan lembar kerja dengan menempelkan kata-kata 2) Permainan Beritahu Saya!; Prosedur: Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri dari 6 orang, setiap kelompok memiliki ketua, setiap anggota kelompok mendapat nomor kepala, setiap kelompok diberikan lembar kerja dan kalimat acak, setiap anggota kelompok secara bergantian membaca kalimat sementara yang lain menyusun kembali kalimat acak , kalimat-kalimat tersebut ditempel pada lembar kerja yang telah disediakan 3. Permainan Balon Lengkat Prosedur: Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri dari

9 orang dengan warna yang berbeda sesuai dengan namanya, setiap kelompok memiliki penjaga balon, setiap kelompok diberi balon dan satu set kalimat yang terdiri dari 30 kalimat, kalimat-kalimat itu ditulis di atas kertas warna yang berbeda berdasarkan pada nama kelompok, kalimat ditempel di punggung siswa, siswa bertahan dan menyerang untuk melindungi kalimatnya, kalimat ditempel di balon. Semua prosedur permainan ini bervariasi berdasarkan tujuan permainan.

c. Tahap Observasi.

Peneliti menyiapkan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran. Lembar observasi berupa Behavioral checklist (Rubrik Percaya Diri). Lembar observasi diisi oleh peneliti selama akhir setiap siklus.

d. Tahap Refleksi.

Tahap refleksi sebagai tahap terakhir dalam prosedur penelitian Tindakan Kelas. Hal ini diperlukan untuk mengevaluasi atau merefleksikan tindakan. Melalui tahap ini, kita bisa mengetahui kelemahan dan kekuatan dari tindakan dan memberikan analisis untuk memecahkan masalah. Refleksi menentukan berhasil atau tidaknya proses pengajaran. Hasil dari proses refleksi digunakan untuk persiapan siklus selanjutnya.

5. Teknik Data Analisis

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi melalui behavioral checklist dan pencatatan yang diisi oleh peneliti dan observer. Daftar periksa perilaku dan pencatatan diisi pada setiap pertemuan di setiap siklus. Checklist merupakan rubrik yang dibuat berdasarkan pengamatan beberapa teori dan jurnal motivasi.

Selain itu, catatan diisi untuk menggambarkan situasi kelas selama penelitian, bagaimana peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dan bagaimana reaksi siswa terhadap penggunaan permainan. Catatan ini menunjukkan kelemahan tindakan yang diterapkan dalam setiap pertemuan dan digunakan sebagai refleksi apa yang harus dan tidak boleh dilakukan pada pertemuan berikutnya.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan suatu keadaan atau fenomena sebagaimana adanya. Sugiono menambahkan bahwa analisis kuantitatif digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel tertentu dimana teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan secara acak dan instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yang disajikan dengan data statistik [8], [9].

Pengumpulan data dianalisis untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa pada setiap siklusnya. Hasilnya dianalisis dengan persentase dan rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata persentase adalah

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Catatan:

f : frekuensi persentase yang akan dihitung

N : jumlah siswa

P : persentase motivasi belajar siswa

7. Indikator Pencapaian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa kelas VIII MTs. S Badan Amal Ujungloe dan keberhasilan penelitian ini dihitung berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran dengan kriteria peningkatan motivasi siswa yaitu 80% dari total siswa. Kriteria keberhasilan penelitian ini ditandai dengan hasil observasi yang menunjukkan rata-rata jumlah siswa yang mendapat nilai 3 dalam checklist kepercayaan diri dan kriteria tersebut berupa:

1. Kriteria kompatibilitas (%) : 0-20 = Terlalu rendah
2. Kriteria kompatibilitas (%) : 21-40 = Kurang
3. Kriteria kesesuaian (%) : 41-60 = Cukup
4. Kriteria kompatibilitas (%) : 61-80 = Baik
5. Kriteria Kompatibilitas (%) : 81-100 = Sangat Baik [10], [11].

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL

a. Proses pembelajaran

1) Perencanaan.

Sebelum memulai penelitian, langkah pertama yang dilakukan adalah proses perencanaan. Tujuan dari proses ini adalah untuk membuat proses penelitian agar penelitian dapat berjalan dengan baik. Hasil dari proses tersebut adalah (a). Menganalisis kurikulum bahasa Inggris di MTs. S.Badan Amal Ujungloe. Analisis mata pelajaran dapat dilihat pada silabus mata pelajaran. (B). Skenario pembelajaran merupakan tahapan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan strategi permainan. Skenario pembelajaran dapat dilihat pada RPP yang terlampir. Instrumen penelitian digunakan untuk evaluasi pada setiap akhir siklus seperti tugas materi. Sedangkan untuk mengetahui kondisi siswa dalam proses pembelajaran penelitian ini menggunakan lembar observasi sebagai instrumennya. Dan instrumen terakhir adalah. yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap strategi tersebut.

2. Tindakan.

Pada langkah ini ada beberapa langkah yang dilakukan. (a). Memberikan motivasi dan penjelasan materi pembelajaran kepada siswa. Motivasi diberikan dengan menggunakan video atau motivasi langsung dari guru. Sedangkan penjelasan materi pembelajaran diberikan berdasarkan kompetensi dasar dan indikatornya. (b). Memberikan pretest kepada siswa. Pretest digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa sebelum proses pembelajaran dengan menggunakan strategi. Dan juga bertujuan untuk menentukan kelompok siswa pada siklus 1. Kelompok tersebut diubah pada siklus 2. Kelompok pada siklus kedua ditentukan berdasarkan tes terakhir pada siklus pertama. Hasil data kualitatif siswa dalam proses pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2 adalah:

3. Siklus 1.

Hasil data kualitatif pada siklus 1 akan memberikan gambaran tentang motivasi siswa dan perubahan perilakunya dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan. Pengumpulan data siswa dilakukan dengan menggunakan lembar observasi selama proses pembelajaran. Aktivitas siswa yang teridentifikasi selama proses pembelajaran ada 9 komponen, sehingga datanya sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil Observasi Motivasi Siswa Pada Siklus 1

No	Observation components	Meeting			Mean	%
		I	II	III		
1.	Siswa aktif dalam pembelajaran	20	23	23	22	73.33
2.	Siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan aktif bertanya jika ada yang belum dipahami.	4	6	12	7.33	24.43
3.	Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.	4	4	6	4.66	15.53
4.	Siswa aktif dalam mengerjakan setiap tugas yang diberikan	4	10	15	9.66	32.22
5.	Siswa menulis dan memperhatikan informasi yang diberikan oleh guru	20	23	23	22	73.33
6.	Siswa antusias dalam proses pembelajaran.	10	15	19	14.44	48.12
7.	Siswa benar – benar mengerjakan tugas yang diberikan	14	20	20	18	60.00
8.	Siswa antusias dalam mengerjakan tugas secara pribadi	10	15	19	14.44	48.13
9.	Siswa mengerjakan setiap tugas yang diberikan	6	15	15	12	40.00

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas VIII MTs. S Badan Amal Ujungloe pada siklus I tentang motivasi belajar siswa di atas, dapat disimpulkan berdasarkan Tabel 4.1. bahwa motivasi siswa rendah.

4. Siklus 2.

Hasil data kualitatif pada siklus 2 akan memberikan gambaran tentang motivasi siswa dan perubahan perilaku siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan. Data siswa pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 2: Hasil observasi motivasi belajar siswa pada siklus 2

No	Observation components	Meeting			Mean	%
		I	II	III		
1.	Siswa aktif dalam pembelajaran	24	27	28	26.33	87.66
2.	Siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan aktif bertanya jika ada yang belum dipahami.	12	13	16	13.66	45.53
3.	Siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.	6	9	12	9	30.00

4.	Siswa aktif dalam mengerjakan setiap tugas yang diberikan	12	17	20	16.33		54.44
5.	Siswa menulis dan memperhatikan informasi yang diberikan oleh guru	25	25	27	25.66		85.55
6.	Siswa antusias dalam proses pembelajaran.	22	24	26	24		80.00
7.	Siswa benar – benar mengerjakan tugas yang diberikan	25	26	26	25.66		85.55
8.	Siswa antusias dalam mengerjakan tugas secara pribadi	23	23	25	23.66		78.88
9.	Siswa mengerjakan setiap tugas yang diberikan	22	22	24	22.66		75.55

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas, terlihat bahwa motivasi belajar siswa meningkat. Siswa yang melakukan kegiatan lain selama proses pembelajaran dan yang tidak mengerjakan tugas berkurang dan hampir tidak terjadi lagi pada siklus ini, hal ini dikarenakan siswa mulai termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran dan selain itu siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran diberi konsultasi oleh guru.

5. Evaluasi

1. Hasil Analisis.

Hasil analisis pada setiap siklus harus dievaluasi, evaluasi tersebut dituangkan dalam data di bawah ini:

2. Siklus 1.

a. Analisis deskriptif hasil pre-test.

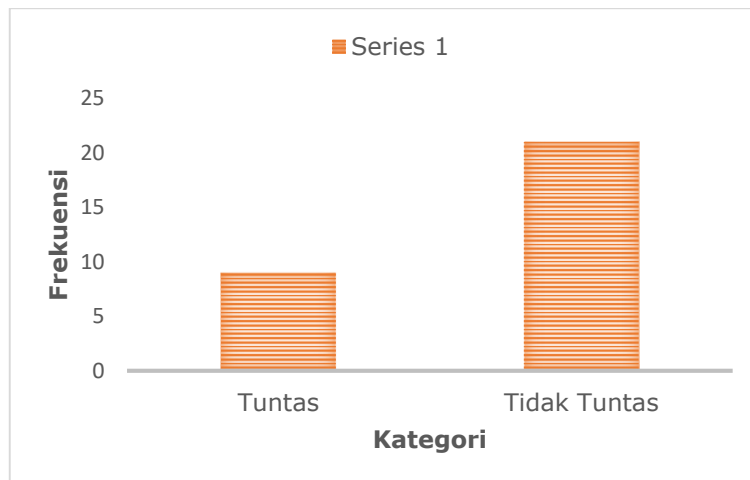
Berdasarkan analisis deskriptif, hasil pretest siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata prestasi belajar bahasa Inggris siswa setelah pretest adalah 59,13 dari nilai ideal 100. Nilai maksimum 75 dan nilai minimum 30. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa belum memenuhi kriteria yang telah ditetapkan yaitu 70 atau masih rendah. Oleh karena itu, pada pertemuan berikutnya akan diterapkan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan game sebagai strateginya

Tabel 3: Frekuensi, persentase, dan ketuntasan siswa pada pre-test siklus 1

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 69	Tidak tuntas	21	70
70 –100	Tuntas	9	30
Jumlah		30	100

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Grafik 1: Histogram hasil belajar pre test



(Sumber: Hasil Analisis Data)

b. Analisis Deskriptif Post test Siklus I.

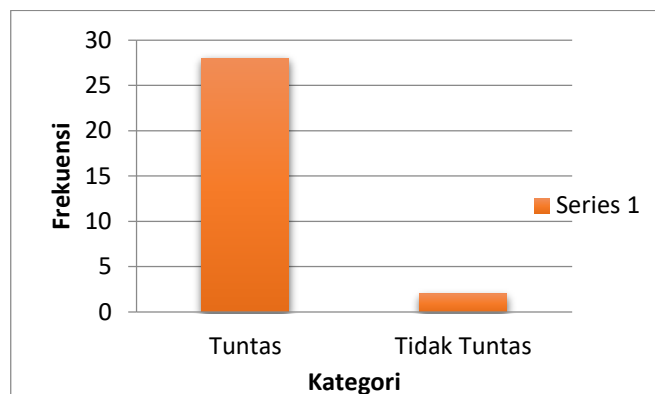
Berdasarkan hasil analisis deskriptif, nilai tes belajar bahasa Inggris siswa kelas VIII dengan menggunakan strategi permainan, sehingga diperoleh nilai hasil belajar siswa seperti yang dijelaskan pada tabel 4.5.

Tabel 4: Frekuensi, presentasi, dan passing grade siswa pada post – test siklus 1

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 69	Tidak tuntas	2	6.66
70 –100	Tuntas	28	93.33
Jumlah		30	100

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Grafik 2: Histogram Hasil Belajar Siswa Pada Post Test Siklus I



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa ada 6,66% siswa tidak lulus. Artinya ada 2 siswa dari 30 siswa yang perlu dikoreksi karena tidak mencapai passing grade. Berdasarkan hasil tersebut, maka akan diperbaiki pada posttest pada siklus 2.

3. Siklus 2.

a. Analisis Data Deskriptif Post Test Siklus 2.

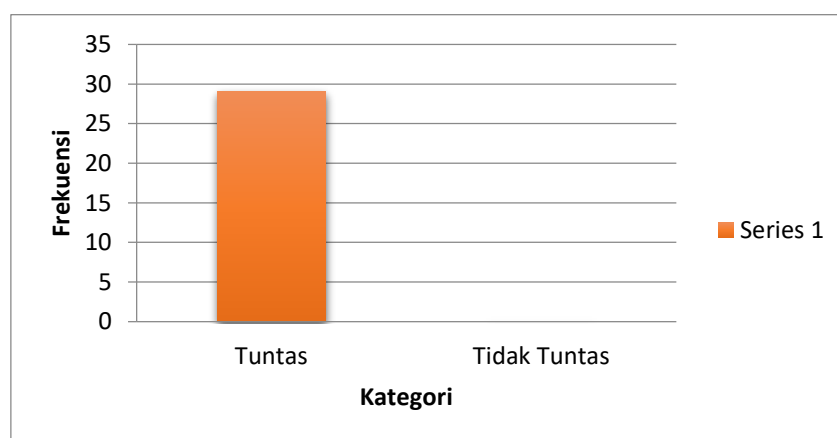
Berdasarkan hasil analisis deskriptif, skor tes bahasa Inggris yang menggunakan strategi permainan, setelah menggunakan strategi pada siklus 2, maka diperoleh gambaran hasil skor belajar bahasa Inggris yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5: Distribusi Frekuensi, Persentase, Serta Ketercapaian Ketuntasan Belajar Siswa Pada Post-Test Siklus II

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 69	Tidak tuntas	0	0
70 – 100	Tuntas	30	100
Jumlah		30	100

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Grafik 3: Histogram Hasil Belajar Siklus 2 Post test



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan hasil tes belajar siswa pada posttest siklus 2 tidak ada siswa yang tidak lulus, sehingga nilai ketuntasan siswa mencapai 100%.

6. Refleksi

a. Refleksi hasil kegiatan pada siklus 1.

Pada awal post test siklus 1 antusiasme dan motivasi siswa dalam mengerjakan tugas hampir tidak ada perubahan yang berarti sebelum diberikan strategi. Umumnya siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru tanpa ada tanggapan. Mereka terlihat malas belajar. Siswa cenderung menjadi pembelajar pasif. Pada akhir siklus siswa tampak termotivasi untuk mempelajarinya dilihat dari pengamatan di akhir siklus.

Untuk meningkatkan hasil belajar penulis memutuskan untuk melakukan siklus II.

b. Refleksi hasil kegiatan pada siklus 2.

Dalam siklus ini penulis memberikan lebih banyak permainan dalam hal membuat siswa lebih aktif dengan memodifikasi permainan dan membuat permainan baru dalam pembelajaran. Berdasarkan data observasi siswa aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada hasil yang dilampirkan. Motivasi siswa meningkat dan kelemahan siklus 1 tidak sering terlihat pada siklus ini.

7. Diskusi

Dari analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan sebagai strategi dalam pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII MTs. S.Badan Amal Ujungloe. Karena melalui variasi pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi, kreativitas dan minat siswa khususnya dalam berbicara bahasa Inggris, hal ini juga dapat membuat siswa tidak merasa bosan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam memahami dan memperdalam serta memberikan kebebasan individu untuk dapat mengembangkan kemampuannya. kemampuannya dalam mempelajari bahasa Inggris.

Pada siklus I peneliti menemukan kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan permainan diantaranya:

1. Masih ada siswa yang merasa malu untuk berekspresi di depan kelas.
2. Siswa yang tidak percaya diri untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.
3. Masih ada siswa yang tidak melakukan apa-apa di dalam kelas saat proses pembelajaran.

Belajar bahasa Inggris dengan menggunakan permainan sebagai strategi dalam pembelajaran tidak seperti yang diharapkan. Meskipun mengalami peningkatan dari sebelum diberikan tindakan, namun belum memenuhi kriteria ketuntasan yang diharapkan. Kemudian pada siklus II terlihat bahwa telah terjadi peningkatan aktivitas siswa dibandingkan siklus sebelumnya. Dari hasil tes analisis yang dilakukan disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan motivasi belajar bahasa Inggris siswa. Peningkatan terjadi setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan permainan sebagai strategi yang dirancang pada siklus 2 yang mengacu pada refleksi dan pengalaman pada siklus 1. Hal ini ditandai dengan lebih dari 80% peserta termotivasi dalam belajar bahasa Inggris.

Dari hasil observasi, kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2 termasuk dalam kategori cukup baik dan sangat baik dengan nilai rata-rata 59,13% dan 100%. Dilihat dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa menggunakan game sebagai strategi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris di kelas delapan MTs. S.Badan Amal Ujungloe.

D. SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil diskusi yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa di kelas VIII MTs. S Badan Amal Ujungloe dapat dilakukan dengan menggunakan strategi permainan. Peningkatan motivasi siswa dapat dilihat dari peningkatan hasil observasi pada penelitian pra tindakan, setelah tindakan siklus I dan siklus 2. Dalam pelaksanaan tindakan, motivasi siswa meningkat melalui guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuannya. diri sendiri dan dalam hal ini guru bertindak sebagai fasilitator. Role playing berpengaruh terhadap hasil siklus 1 dan 2; hal itu berdampak pada motivasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Aldhafri and M. Alrajhi, "The Predictive Role of Teaching Styles on Omani Students' Mathematics Motivation.," *Int. Educ. Stud.*, vol. 7, no. 6, pp. 135–144, 2014.
- [2] D. Koesoema, "Pendidikan karakter: Strategi mendidik anak di zaman global," *Jakarta: grasindo*, pp. 212–221, 2007.
- [3] L. Sofyana and A. Rozaq, "Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform. Janapati*, vol. 8, no. 1, pp. 81–86, 2019.
- [4] S. A. Perdana and S. Slameto, "Penggunaan Metode Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 2, 2016.
- [5] G. McCutcheon and B. Jung, "Alternative perspectives on action research," *Theory Pract.*, vol. 29, no. 3, pp. 144–151, 1990.
- [6] N. Hanifah, *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasinya*. UPI Press, 2014.
- [7] B. Wibawa, "Penelitian Tindakan Kelas," *Jakarta: Dirjen Dikdasmen*, pp. 2572–2721, 2003.
- [8] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)," *Bandung Alf.*, 2016, doi: Doi 10.1016/J.Datak.2004.11.010.
- [9] Sugiyono, "Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Evaluasi," in *Metodologi Penelitian*, 2017.
- [10] S. Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara, 1999.
- [11] A. Suharsimi, "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik," *Jakarta: Rineka Cipta*, pp. 120–123, 2006.