

PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA MENGENAI *RECOUNT TEXT* MENGGUNAKAN MEDIA *ENGLISH DOMINO*

Rozanita Harahap
SMAN 12 Muara Bungo
e-mail: rozanitasayang07@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman siswa kelas X IPA di SMAN 12 Bungo terhadap materi *recount text*. Kurangnya pemahaman siswa tentu berdampak pada kemampuan siswa dalam menuliskan *recount text*. Sehingga penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap *recount text* menggunakan *English Domino Game*. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X IPA di SMAN 12 Muara Bungo. Dalam pengumpulan data, digunakan instrument lembar observasi siswa, lembar observasi guru, dan test *recount text*. Berdasarkan hasil dari penelitian, dapat dilihat adanya peningkatan pada siswa baik dalam proses pembelajaran maupun test yang dilaksanakan. Hasil observasi peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran *recount text* dengan menggunakan media *English Domino Game* telah terjadi. Hasil observasi siswa pada siklus I dengan rata-rata 57,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 80% dengan kategori sangat baik. Sementara itu, peningkatan yang terjadi pada hasil belajar peserta didik juga dapat dilihat dari pra siklus ke siklus I dan siklus II. Data yang diperoleh pada pre test sebelum dilakukan tindakan ialah hanya 58% peserta didik yang tuntas, kemudian pada siklus I rata-rata persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 67% dengan rata-rata nilai 72. Sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 87% dengan rata-rata nilai 84.

Kata kunci: *recount text, English Domino Game,*

ABSTRACT

This Classroom action research was conducted because the lack of students comprehension towards *recount text* material. This weakness affected the students' skill in writing the *recount text*. Therefore, this study was conducted to improve the students' comprehension toward *Recount Text* using *English Domino Game*. This research was conducted in class X Science at SMAN 12 Muara Bungo. To obtain the suitable data, the researcher used students observationsheet and test. Based on the results, it can be concluded that *English domino game* can improve the students' comprehension of *recount text* whether in process or result. The result of students observation shows the increase from 57,5% in the first cycle and increase to be 80% in the second cycle. This is categorized as very good. Meanwhile, the improvement is also showed from the test result from pre cycle to the second cycle. The data in the pre cycle was only 58% students who pass the standard. And then, it was increased at the first cycle to be 67% with the average score 72. Meanwhile, in the second was improved to be 87% with the average score 84.

Keywords: Arial 11 Bold consists of at least 3 and maximum 5 keywords

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Tujuan pendidikan pada

dasarnya adalah membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, seperti yang disebutkan di dalam UUD 1945, pasal 31 ayat 3 bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang

meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran dan cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum terbaru yang diberlakukan di Indonesia mulai tahun ajaran 2013/2014. Salah satu elemen esensial dalam perubahan kurikulum ini adalah standar penilaian pendidikan. Penilaian kompetensi peserta didik pada kurikulum 2013 mencakup tiga standar kompetensi lulusan (SKL), yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan kurikulum 2013 (di dalam Noputri, dkk, 2021), Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diselenggarakan di sekolah menengah atas, bahkan mata pelajaran ini menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diujikan pada ujian akhir sekolah. Pembelajaran Bahasa Inggris memfokuskan kepada empat skill, yaitu *listening*, *speaking* (Berbicara),

reading (Membaca), dan *writing* (Menulis).

Empat skill penting tersebut menjadi indikator pencapaian yang terintegrasi di setiap materi pembelajaran Bahasa Inggris (Kurikulum 2013). Berdasarkan mata pelajaran yang tertulis pada kurikulum kelas X sekolah menengah atas, *Recount text* merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Inggris yang harus dikuasai oleh siswa. Adapun materi pokok yang diajarkan pada *recount text* ini adalah teks recount dan informasi terkait peristiwa bersejarah.

Dalam hal ini, tujuan pembelajaran *recount text* yaitu berkaitan erat dengan kemampuan membaca memahami (*Reading comprehension*) dan kemampuan menulis (*Writing skill*) teks. Menurut Rubin (dalam Somadayo, 2011) membaca pemahaman adalah proses intelektual yang kompleks yang mencakup dua kemampuan utama, yaitu penguasaan kata dan kemampuan berpikir tentang konsep verbal. Untuk itu, pembaca dituntut untuk dapat mengungkapkan makna yang terkandung di dalam teks, yaitu makna yang ingin disampaikan oleh penulis.

Somadayo (2011) mengemukakan bahwa seseorang dikatakan memahami bacaan secara baik apabila memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Kemampuan menangkap arti kata dan ungkapan yang digunakan penulis; 2) Kemampuan menangkap makna tersurat dan makna tersirat; dan 3) Kemampuan membuat simpulan. Semua aspek-aspek kemampuan membaca tersebut dapat dimiliki oleh seorang pembaca yang telah memiliki tingkat kemampuan membaca tinggi.

Namun, tingkat pemahamannya tentu saja terbatas. Artinya, mereka belum dapat menangkap maksud persis sama dengan yang dimaksud oleh penulis.

Sementara itu, *writing skill* atau kemampuan menulis merupakan salah satu *productive skill* (kemampuan yang aktif) yang bisa menghasilkan produk berupa tulisan kata, kalimat, paragraph, atau teks.

Berdasarkan hasil wawancara singkat setelah pembelajaran, ada beberapa masalah yang diungkapkan siswa. Masalah tersebut diantaranya

Tabel 1. Hasil Belajar siswa pra siklus

Jumlah Siswa	Pra siklus			
	Ketuntasan		Persentase	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
31	18	13	58%	42%

Terlihat bahwa hanya 18 peserta didik yang memperoleh nilai dibawah batas tuntas. Kondisi ini harus segera mendapatkan solusi. Sebagai pendidik yang baik dan profesional, selain menjadi role model di dalam kelas, seorang guru juga harus bisa menjadi pengatur, penilai, pencipta, peserta, sumber, pengamat, dan tutor di dalam kelas (Harmer, 2003 di dala Oktavia, dkk, 2022). Berdasarkan hasil analisis dari permasalahan yang diamati di kelas X pada pembelajaran materi recount text di kelas X IPA SMAN 12 Muara Bungo, siswa membutuhkan media yang menyenangkan untuk membantu mereka dalam memahami materi.

Salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan di atas, dilakukan penggunaan *English domino game*. Penggunaan media *English Domino game* dianggap mampu membantu siswa memperkaya vocabulary bahasa Inggris yang biasa

adalah siswa merasa jenuh dengan pembelajaran membaca dan memahami *recount text* sehingga mereka kurang antusias mengikuti pelajaran karena teks bacaan yang banyak dan tidak menarik. Selain itu, mereka belum memiliki kosakata yang banyak, sehingga mereka tidak paham dengan *recount text* yang mereka baca. dan hal ini tentu saja mempengaruhi kemampuan mereka untuk menulis *recount text*. Hal ini dapat dilihat melalui hasil pre test yang dilakukan sebelum dilaksanakan tindakan pada tabel berikut:

digunakan dalam memahami dan menulis *recount text*. Oktavia & Lestari (2022) menjelaskan bahwa *English Domino Game* merupakan pengembangan permainan domino yang didesain ulang menjadi permainan yang memuat pengetahuan Bahasa Inggris. Pada permainan ini, siswa dapat membuat cerita dengan menggunakan kosakata-kosakata bahasa Inggris yang tertulis disetiap dadu atau kartu domino. Permainan ini dianggap dapat membantu siswa dalam peningkatan pemahaman dan kemampuan menulis siswa, karena permainan ini telah diuji coba di salah satu universitas dalam pembelajaran Bahasa Inggris, dan media permainan ini mendapatkan respon positif dari mahasiswa yang menggunakannya (Oktavia & Lestari, 2022).

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode

penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2009). Jenis penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kolaboratif, yaitu bahwa pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri. Sedangkan yang diminta melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah teman sejawat yang juga merupakan guru bahasa Inggris di SMA N 12 Muara Bungo (Arikunto, 2009).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X di SMA N 12 Kab Bungo dengan melibatkan 28 siswa sebagai objek penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama dua siklus dengan dua kali pertemuan pada setiap siklusnya. Minggu keempat bulan Juli dan Minggu pertama bulan Agustus 2021. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik dan menyesuaikan materi pada silabus kelas X SMA.

Penelitian adalah suatu kegiatan yang mencermati suatu objek menggunakan aturan tertentu. Tujuan penelitian adalah untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk peningkatan suatu mutu pembelajaran bagi peneliti. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan secara kolaborasi antara guru kelas dan peneliti. Artinya peneliti tidak melakukan sendiri, namun peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Secara partisipatif bersama-sama dengan mitra peneliti akan

melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah.

Desain penelitian yang digunakan adalah model penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas/PTK. Dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart dalam Arikunto (2009). Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus, dengan setiap siklusnya meliputi tahapan *planning* (perencanaan), *action* (pelaksanaan), *observation* (observasi), dan *reflection* (refleksi).

Penelitian ini menggunakan model yang didasarkan atas konsep pokok penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat komponen yang juga menunjukkan langkah satu putaran siklus, komponen tersebut, yaitu (Arikunto, 2009): Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hal ini dimaksudkan untuk melihat peningkatan proses dan hasil belajar siswa pada setiap siklus setelah diberikan tindakan. Bila pada siklus pertama terdapat perkembangan maka kegiatan penelitian pada siklus kedua lebih banyak diarahkan pada perbaikan dan penyempurnaan terhadap hal-hal yang dianggap kurang pada siklus pertama. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk setiap siklus pembelajaran dalam prosedur penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Tahap perencanaan

Kegiatan pelaksanaan tindakan, pada siklus 1 dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, Penelitian ini dilaksanakan untuk Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi recount text dengan menggunakan media *English Domino Game* pada Siswa Kelas X SMAN 12 Muara

Bungo. Tahap perencanaan yang dilakukan pada siklus pertama ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan indikator/ tujuan yang akan dipelajari siswa.
- 2) Menyusun lembar kerja siswa.
- 3) Menentukan lembar pengamatan data untuk siswa seperti lembar observasi aktivitas siswa.
- 4) Menyiapkan materi dan media pembelajaran secara lengkap.
- 5) Menentukan dengan cermat apakah siswa akan bekerja secara individual atau berkelompok.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Guru memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah dan memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik.
- 2) Mengorganisasikan peserta didik dalam beberapa kelompok.
- 3) Guru mengajak siswa bermain *English Domino game* yang berisikan kata kerja secara berkelompok.
- 4) Guru menjelaskan tata cara permainan.
- 5) Guru memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik mengartikan kosakata *verb* yang ada di *English domino game* berdasarkan giliran dan membantu mereka berpikir bentuk kedua dan ketiga kata kerja (*Verb*) tersebut.

- 6) Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk membuat cerita *recount text* secara bersambung melalui kosakata *verb* yang dimainkan oleh setiap peserta didik.
- 7) Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.

c. Evaluasi

Aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung di pantau dengan menggunakan pedoman lembar observasi serta mengidentifikasi dan mencatat tingkat perkembangan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pengamatan ini dilakukan evaluasi proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan penggunaan media *English domino game*. Selain itu, evaluasi dilakukan dengan menggunakan test yang terdiri dari soal pilihan ganda dan soal esai.

d. Refleksi

Data yang diperoleh pada siklus I dikumpulkan untuk selanjutnya dianalisis dan kemudian diadakan refleksi terhadap hasil analisis yang diperoleh sehingga dapat diketahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar setelah adanya tindakan. Hasil dari refleksi digunakan untuk memperbaiki langkah-langkah yang dilakukan pada pertemuan berikutnya.

Guna memperoleh hasil yang diinginkan, peneliti menggunakan dua instrumen dalam pengumpulan data,

yaitu lembar observasi guru, lembar observasi siswa, dan test untuk melihat hasil. Observasi guru dan siswa dibuat dengan menggunakan skala Guttman di mana penilaian observasi dibagi dua range, yaitu “ya” atau “tidak”. Sementara itu, test yang digunakan terdiri dari 15 soal dengan dua bentuk, yaitu pilihan ganda dan essay. Penilaian test dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian pilihan ganda dan rubrik penilaian *writing*.

2. Siklus 2

a. Tahap perencanaan

Siklus kedua dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, pertemuan kedua dilakukan untuk memberikan kepastian bahwa penggunaan media *English domino game* berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap *recount text*. Tahap perencanaan yang dilakukan pada siklus pertama ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun lembar kerja siswa yang telah disesuaikan dengan refleksi pada pertemuan sebelumnya.
- 2) Menentukan lembar pengamatan data untuk siswa seperti lembar observasi aktivitas siswa.
- 3) Menyiapkan materi dan media pembelajaran secara lengkap.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan yang dilaksanakan pada siklus kedua tidak jauh berbeda dengan tindakan yang dilaksanakan pada siklus sebelumnya. Akan tetapi, berdasarkan dari hasil refleksi yang menyatakan keterbatasan media *English domino game*, pada siklus ini guru membawa set *English domino game* lebih banyak sehingga siswa memiliki waktu yang lebih dalam bermain dan belajar menggunakan media ini. Selain itu, guru juga

menjelaskan kembali sistem permainan agar semua peserta didik benar-benar memahami permainan ini. Berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Guru memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah dan memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik.
- 2) Mengorganisasikan peserta didik dalam beberapa kelompok.
- 3) Guru menjelaskan ulang tata cara permainan.
- 4) Guru mengajak siswa bermain *English Domino game* yang berisikan kata kerja secara berkelompok.
- 5) Guru menentukan hukuman yang cocok untuk peserta didik yang tidak mengerti kosakata yang mereka peroleh di kartu domino mereka.
- 6) Guru memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik mengartikan kosakata *verb* yang ada di *English domino game* berdasarkan giliran dan membantu mereka berpikir bentuk kedua dan ketiga kata kerja (*Verb*) tersebut.
- 7) Guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk membuat cerita *recount text* secara bersambung melalui kosakata *verb* yang dimainkan oleh setiap peserta didik.
- 8) Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.

c. Evaluasi

Aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung di pantau dengan

menggunakan pedoman lembar observasi serta mengidentifikasi dan mencatat tingkat perkembangan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pengamatan ini dilakukan evaluasi proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan penggunaan media *English domino game*. Selain itu, evaluasi dilakukan dengan menggunakan test yang terdiri dari soal pilihan ganda dan soal esai.

d. Refleksi

Data yang diperoleh pada siklus I dikumpulkan untuk selanjutnya dianalisis dan kemudian diadakan refleksi terhadap hasil analisis yang diperoleh sehingga dapat diketahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar setelah adanya tindakan.

3. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan ini merupakan, patokan untuk menentukan keberhasilan suatu kegiatan atau program. Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu indikator proses belajar dan indikator peningkatan pemahaman peserta didik terhadap *recount text*. Pada Proses Belajar, peserta didik diharapkan : a) Aktif menjawab pertanyaan guru secara lisan, b) Siswa aktif melaksanakan permainan, c) aktif menjawab pertanyaan guru secara tertulis, c) aktif dalam menulis *recount text* bersambung dengan teman kelompok bermain, d) aktif dalam menanggapi materi teks bacaan *recount text*.

Sementara itu, di dalam peningkatan pemahaman *recount text* terdapat beberapa indikator, yaitu a) kemampuan memahami struktur

recount text, b) kemampuan memahami kosakata dan jenis kalimat yang digunakan di *recount text*, c) kemampuan memahami arti bacaan *recount text*, d) kemampuan menulis *recount text*. Indikator keberhasilan ini dapat diuraikan dalam tabel berikut:

Interval	Kategori
0-20	Sangat Tidak Baik
21-40	Tidak Baik
41-60	Cukup Baik
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan kelas peningkatan pemahaman siswa terhadap *recount text* dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Siklus Pertama

1) Observasi

Siklus pertama dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 01 dan 04 Februari 2022. Berdasarkan lembar observasi guru yang diamati oleh observer pada siklus I pertemuan I dan II dapat diketahui bahwa kegiatan pengamatan di lapangan yang diamati oleh observer atau pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung ialah sesuai dengan aspek yang diamati pada lembar observasi guru. Berdasarkan hasil observasi guru siklus I pertemuan pertama yaitu 70,8% dan pertemuan kedua yaitu 79,1% sehingga hasil keseluruhan hasil observasi yang didapat yaitu 74,95%, sehingga dapat dikategorikan baik menurut Sugiyono (2007) hal ini dapat dilihat pada bagian terlampir, mengkaji hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran

berlangsung terdapat beberapa indikator yang perlu perbaikan dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II.

Sementara itu, berdasarkan pengamatan yang dilakukan menyesuaikan dengan lembar observasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung ialah sesuai dengan aspek yang diamati pada lembar observasi siswa. Berdasarkan hasil observasi siswa siklus I pertemuan pertama yaitu 50%

dan pertemuan kedua yaitu 65%, sehingga persentase hasil keseluruhan observasi yang didapat yaitu 57,5% sehingga dapat dikategorikan cukup menurut Sugiyono (2007).

2) Hasil Tes Akhir Belajar Siswa Kelas X Siklus I

Berikut hasil tes belajar siswa pada siklus I yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil Tes Belajar Siswa Pada Pembelajaran Siklus I

Jumlah Siswa	Setelah Tindakan Siklus I			
	Ketuntasan		Persentase	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
31	21	10	67%	33%

Berdasarkan tabel hasil tes diatas terlihat bahwa terdapat 21 orang peserta didik yang tuntas jika dipresentasikan 67% dan terdapat 10 orang peserta didik yang tidak tuntas jika dipresentasikan 33%. Berdasarkan interval keberhasilan Ridwan (2007), hasil belajar peserta didik diatas menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran siklus I Pertemuan I dan II berhasil mencapai kategori baik, tetapi belum menunjukkan peningkatan yang signifikan dibanding dengan hasil belajar peserta didik di pra siklus yaitu 10% peningkatan.

3) Refleksi

Setelah seluruh proses pembelajaran pada siklus I selesai dilaksanakan, peneliti melakukan pengamatan untuk menentukan tingkat keberhasilan penelitian dengan menggunakan parameter indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, dan untuk menentukan kelemahan dan

kekurangan yang terdapat pada siklus I, apabila ada salah satu atau lebih indikator keberhasilan yang tidak tercapai.

Selanjutnya hasil temuan dimanfaatkan untuk menentukan perlu atau tidaknya penelitian dilanjutkan siklus II, dan melakukan refleksi perbaikan tindakan pada siklus ke II. Adapun refleksi yang diperoleh pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Yang berkaitan dengan keaktifan siswa
 - a) Pada umumnya siswa cukup aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, tetapi masih ada beberapa peserta didik yang kurang antusias mengikuti jalannya pembelajaran.
 - b) keterbatasan jumlah media game English domino yang

- menyebabkan keterbatasan waktu.
- c) Beberapa siswa masih kurang memahami konsep permainan.
 - d) Kurangnya kepercayaan diri peserta didik untuk aktif dalam kelompok bermain.

Berdasarkan hasil refleksi dari pelaksanaan tindakan pada siklus I, maka siklus kedua dilaksanakan dengan persiapan media yang lebih banyak lagi.

b. Siklus Kedua

Siklus kedua dilaksanakan selama dua kali pertemuan, yaitu tanggal 08 dan 11 Februari 2022. Hasil yang ditemukan pada siklus kedua dapat dilihat dalam uraian dibawah ini:

1. Observasi guru dan observasi peserta didik
Berdasarkan lembar observasi guru dan siswa yang diamati oleh observer pada siklus II pertemuan I dan II dapat diketahui yaitu kegiatan pengamatan di lapangan yang diamati oleh observer atau pengamat pada saat proses

pembelajaran berlangsung ialah sesuai dengan aspek yang diamati pada lembar observasi guru. Berdasarkan hasil observasi guru siklus I pertemuan pertama yaitu 87,5% dan pertemuan kedua yaitu 91,5% sehingga hasil keseluruhan hasil observasi yang didapat yaitu 89,5%, sehingga dapat dikategorikan sangat baik menurut Sugiyono (2007).

Kegiatan pengamatan di lapangan yang diamati oleh observer atau pengamat pada saat proses pembelajaran berlangsung ialah sesuai dengan aspek yang diamati pada lembar observasi siswa. Berdasarkan hasil observasi siswa siklus II pertemuan pertama yaitu 75% dan pertemuan kedua yaitu 85%, sehingga persentase hasil keseluruhan observasi yang didapat yaitu 80% sehingga dapat dikategorikan sangat baik menurut Sugiyono (2007).

2. Hasil belajar peserta didik
Berikut hasil tes belajar siswa pada siklus II yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2. Hasil Tes Belajar Siswa Pada Pembelajaran Siklus II

Siswa	Setelah Tindakan Siklus II			
	Ketuntasan		Persentase	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
31	27	4	87%	13%

Berdasarkan tabel hasil tes diatas terlihat bahwa terdapat 27 orang peserta didik yang tuntas jika

dipresentasikan 87% dan terdapat 4 orang peserta didik yang tidak tuntas jika dipresentasikan 13%.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik diatas, maka kesimpulan yang diambil ialah pelaksanaan pembelajaran siklus II Pertemuan I dan II Berhasi dengan kategori sangat baik (Ridwan, 2007). Peningkatan hasil pembelajaran pada siklus kedua ini juga sangat signifikan dari hasil belajar di siklus pertama.

3. Refleksi

Berdasarkan deskripsi pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus II, peneliti bersama observer mengidentifikasi masalah-masalah yang terjadi selama proses pembelajaran pada siklus II dan membandingkan dengan siklus I. Hasil refleksi tersebut pelaksanaan tindakan yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa pembelajaran membaca dengan

menggunakan media *English Domino Game* berjalan dengan baik dan lancar yang mana terjadi peningkatan pemahaman peserta didik kelas X SMAN 12 Muara Bungo dalam pembelajaran. Dengan demikian peneliti bersama observer sepakat menghentikan penelitian sampai pada tahap siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II yang telah dilaksanakan dapat diketahui bahwa penggunaan media *English Domino Game* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhdap *recount text*. Peningkatan ini dapat diketahui dari hasil observasi proses siswa dalam pembelajaran dan hasil tes hasil belajar siswa yang diberikan pada setiap akhir siklus I dan siklus II. Seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini yang menunjukkan rekapitulasi presentase lembar observasi guru.

Table 4.3. Rekapitulasi Persentase Lembar Observasi Guru Dalam Proses Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Dan II

Siklus	Nilai Persentase Lembar Observasi Guru	
	Pertemuan I	Pertemuan II
Siklus I	70,8%	79,1%
Siklus II	87,5%	91,5%

Berdasarkan tabel dan diagram diatas pada siklus I pertemuan I 70,8%, pada siklus I pertemuan II 79,1%, dengan rata-rata 74,95% dan Siklus II pertemuan I 87,5%, Siklus II pertemuan II 91,5% dengan rata-rata 89,5%. Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran *recount text* dengan menggunakan media *English Domino Game* telah terjadi peningkatan dengan rata-rata yaitu dari 75,9% ke 89,5%. Peningkatan

guru disebabkan karena guru sudah bias melaksanakan pembelajaran *recount text* dengan menggunakan media *English Domino Game* sesuai dengan langkah-langkah yang diharapkan. Dimana guru selalu melakukan evaluasi dan refleksi dengan melihat hasil pelaksanaan yang dinilai oleh observer pada saat selesai pelaksanaan pembelajaran sehingga diketahui dimana letak kekurangan dan kesalahan peneliti

yang serupa agar tidak terjadi untuk pertemuan berikutnya. Dari lembar observasi guru, peneliti dapat mengurangi kesalahan dari pertemuan ke pertemuan sehingga terlihat adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Kemudian, keberhasilan peserta didik secara individu dalam

Table 4.4. Rekapitulasi Rata-Rata Lembar Observasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran *recount text* Siklus I Dan II.

Siklus	Nilai Hasil Observasi Siswa		Rata-rata
	Pertemuan I	Pertemuan II	
Siklus I	50%	65%	57,5%
Siklus II	75%	85%	80%

Berdasarkan tabel dan diagram diatas pada siklus I pertemuan I terdapat 50%, siklus I pertemuan II terdapat 65% dan pada siklus II pertemuan I terdapat 75%, siklus II pertemuan II terdapat 80%. Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran *recount text* menggunakan telah terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan nilai rata-rata yaitu 57,5% ke 80%. Meningkatnya pelaksanaan pembelajaran hal ini terjadi karena siswa termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Sementara itu, peningkatan yang terjadi pada hasil belajar peserta didik juga dapat dilihat dari pra siklus ke siklus I dan siklus II. Data yang diperoleh pada pre test sebelum dilakukan tindakan ialah hanya 58% peserta didik yang tuntas, kemudian pada siklus I rata-rata persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 67% dengan rata-rata nilai 72. Sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 87% dengan rata-rata nilai 84. Berikut tabel dan diagram rekapitulasi persentase rata-rata hasil tes akhir belajar siswa.

pembelajaran dapat dilihat juga dari proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan lembar observasi siswa. Dalam hal ini terlihat peningkatan dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada table berikut ini:

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dalam rentang waktu selama 2 minggu. Masing-masing siklus dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari pada tanggal 01 Februari 2022 dan tanggal 04 Februari 2022, sedangkan siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 08 Februari 2022 dan tanggal 11 Februari 2022.

Berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi yang dilakukan pada setiap siklusnya dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan media English Domino game dapat Meningkatkan pemahaman siswa kelas X SMAN 12 terhadap materi *recount text*. Hal ini dapat dilihat dari rincian hasil observasi guru pada siklus I pertemuan I 70,8%, pada siklus I pertemuan II 79,1%, dengan rata-rata 74,95% dan Siklus II pertemuan I 87,5%, Siklus II pertemuan II 91,5% dengan rata-rata 89,5%. Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran *recount text* dengan menggunakan media *English Domino Game* telah terjadi peningkatan dengan rata-rata yaitu dari 75,9% ke

89,5%. Hasil observasi siswa pada siklus I dengan rata-rata 57,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 80% dengan kategori sangat baik.

Sementara itu, peningkatan yang terjadi pada hasil belajar peserta didik juga dapat dilihat dari pra siklus ke siklus I dan siklus II. Data yang diperoleh pada pre test sebelum dilakukan tindakan ialah hanya 58% peserta didik yang tuntas, kemudian pada siklus I rata-rata persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 67% dengan rata-rata nilai 72. Sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 87% dengan rata-rata nilai 84.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi dkk (Ed). 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta.

Marzulina, L., Kasinyo Harto, K. H., & Dian Erlina, D. (2022). Challenges and Strategies Used by English Teachers in Teaching English Language Skills to Young Learners. *Challenges and Strategies Used by English Teachers in Teaching English Language Skills to Young Learners*, 12(2), 382-387.

Noputri, N., Kurniawan, R., Oktavia, D., & Fussalam, Y. E. (2021). the Content Analysis of Textbook "Pathway to English" for 11th

Grade Based on Syllabus in 2013 curriculum. *Jurnal Muara Pendidikan*, 6(1), 104-110.

Oktavia, D., & Lestari, R. (2022). Students' Perception on Learning Speaking English by Using English Domino Games: The Case of a Private University. *Indonesian Research Journal in Education| IRJE|*, 6(1), 28-42.

Oktavia, D., & Lestari, R. (2022). The development of the English domino game in basic spoken English class. *International Journal of Educational Studies in Social Sciences (IJESSS)*, 2(2), 47-53.

Somadayo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogtakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

UUD 1945. retrieved from www.mkri.id/public/content/infoumum/regulation/pdf/UUD45%20A%20SLI.pdf

UU.2003. Mengenai pendidikan, retrieved from <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.