

PENINGKATAN HASIL BELAJAR BERCAKAP CAKAP DALAM BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE PADA SISWA KELAS V SD YPPGI NOKAPAKA

Muhammad Afifi Rahman¹, Mendiron Yigibalom², Satunggale Kurniawan^{3*}

^{1*,2,3} Universitas Wijaya Putra Surabaya

*email koresponden: satunggalekurniawan@uwp.ac.id

DOI: 10.62567/micjo.v1i2.16

Article info:

Submitted: 18/01/24

Accepted: 23/04/24

Published: 30/04/24

Abstrak

Keberhasilannya proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh seorang guru yang melakukan transfer ilmu (knowledge transfer) melalui proses pembelajarannya, dalam hal ini strategi pembelajaran menjadi penting dalam proses belajar tersebut. Banyak pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh para guru, pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran tersebut, antara lain: Pembelajaran Ceramah, Pembelajaran Tanya jawab, Pembelajaran diskusi, Pembelajaran pemberian tugas, Pembelajaran demonstrasi, Pembelajaran karyawisata, Kerja kelompok (inquiry), Pembelajaran bermain peran, Pembelajaran dialog, Pembelajaran bantah membantah, dan Pembelajaran bercerita. Berdasarkan pertimbangan di atas, maka perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran yang mampu melibatkan peran serta siswa secara menyeluruh sehingga kegiatan belajar mengajar tidak hanya didominasi oleh siswa-siswa tertentu saja. Selain itu, melalui pemilihan metode pembelajaran tersebut diharapkan sumber informasi yang diterima siswa tidak hanya dari guru melainkan juga dapat meningkatkan peran serta dan keaktifan siswa dalam mempelajari dan menelaah ilmu yang ada terutama mata pelajaran Bahasa Inggris. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dirumuskanlah judul penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut: "Peningkatan hasil belajar bercakap cakap bahasa Inggris melalui pembelajaran dengan media games puzzle pada siswa kelas V SD YPPGI NOKAPAKA Tahun Pelajaran 2023/2024", Berdasarkan yang ada maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah, Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan media games puzzle untuk peningkatan hasil belajar bercakap cakap bahasa Inggris pada siswa kelas V SD YPPGI NOKAPAKA serta Apakah pembelajaran dengan media games puzzle dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD YPPGI NOKAPAKA tentang memberi informasi dalam Bahasa Inggris, Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dan juga menggunakan penelitian tindakan kelas yaitu tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas serta Games Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang

Kata Kunci : Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Bercakap-cakap

Abstract

The success of the teaching and learning process is largely determined by a teacher who transfers knowledge through the learning process, in this case learning strategies are important in the learning process. Many lessons in class are carried out by teachers, lessons that are often used in the learning process include: lecture learning, question and answer learning, discussion learning, assignment learning, demonstration learning, field trip learning, group work (inquiry), learning role playing, dialogue learning, argumentative learning, and story telling. Based on the considerations above, it is necessary to develop a learning method that is able to involve student participation as a whole so that teaching and learning activities are not only dominated by certain students. In addition, through

choosing this learning method, it is hoped that the source of information that students receive will not only come from the teacher but can also increase student participation and activeness in studying and reviewing existing knowledge, especially English subjects. Based on the background of the problem above, the title of this classroom action research was formulated as follows: "Improving learning outcomes for speaking English fluently through learning with puzzle games as a medium for fifth grade students at SD YPPGI NOKAPAKA for the 2023/2024 academic year." The results of this research are: How do students' activities in learning using puzzle games media improve learning outcomes in English speaking among fifth grade students at SD YPPGI NOKAPAKA and can learning using puzzle games media improve the understanding of fifth grade students at YPPGI NOKAPAKA Elementary School about providing information in language? English, This research uses a qualitative approach, namely a form of reflective study by the perpetrators of actions carried out to increase rational stability and also uses classroom action research, namely their actions in carrying out assignments and Puzzle Games are a form of game that challenges creativity and memory. students are more in-depth due to the emergence of motivation to always try to solve problems, but it is still fun because it can be repeated

Keywords: Use of Puzzle Media to Improve Conversation

1. PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Upaya meningkatkan aktivitas belajar murid merupakan tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam profesi keguruan dan pendidikan. Banyak upaya yang telah dilakukan dan banyak pula keberhasilan yang telah dicapai, meslipun keberhasilan itu belum sepenuhnya memberuikan kepuasan bagi masyarakat dan para pendidik, sehingga sangat menuntun renungan, pemikiran dan kerja keras orang-orang yang berkecimpung di dunia pendidikan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Proses dan pemecahan masalah pembelajaran di kelas dapat dilakukan melalui berbagai cara, misalnya melalui diskusi kelas, tanya jawab antara guru dan peserta didik, Inquiry dan metode-pembelajaran lain. Oleh karena itu seorang guru dituntut untuk dapat membawa dirinya sebagai agen pembawa informasi dengan baik. Guru yang kreatif selalu mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton. Untuk melaksanakan proses pembelajaran perlu dipikirkan pembelajaran yang tepat. Pembelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Inggris dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Sehubungan dengan hal tersebut, perlu ditetapkan standar kompetensi bahasa Inggris bagi SD/MI yang menyelenggarakan mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai muatan lokal. Kompetensi lulusan SD/MI tersebut selayaknya merupakan kemampuan yang bermanfaat dalam rangka menyiapkan lulusan untuk belajar bahasa Inggris di tingkat SMP/MTs. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan berinteraksi dalam bahasa Inggris untuk menunjang kegiatan kelas dan sekolah.

Pendidikan bahasa Inggris di SD/MI dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang digunakan untuk menyertai tindakan atau language accompanying action. Bahasa Inggris digunakan untuk interaksi dan bersifat "here and now". Topik pembicaraannya berkisar pada hal-hal yang ada dalam konteks situasi. Untuk mencapai kompetensi ini, peserta didik perlu dipajankan dan dibiasakan dengan berbagai ragam pasangan bersanding (adjacency pairs) yang merupakan dasar menuju kemampuan berinteraksi yang lebih kompleks.

Kenyataannya masih banyak ditemui proses pembelajaran yang kurang berkualitas, tidak efisien dan kurang mempunyai daya tarik, bahkan cenderung membosankan, sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya perolehan hasil belajar mata pelajaran, yang

menunjukkan adanya indikasi terhadap rendahnya kinerja belajar siswa dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berkualitas. Untuk mengetahui mengapa prestasi siswa tidak seperti yang diharapkan, tentu guru perlu merefleksikan diri untuk dapat mengetahui faktor-faktor penyebab ketidakberhasilan siswa.

Masih cukup banyak guru yang memakai metode konvensional dalam melaksanakan pembelajaran. Tentu metode konvensional tersebut bukan satu kesalahan, tetapi kalau terus-menerus dipakai maka dapat dipastikan suasana pembelajaran berjalan secara monoton tanpa ada variasi. Oleh karena itu, sudah sepantasnya guru mengembangkan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, terlebih lagi jika dikaitkan dengan upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pemilihan metode pembelajaran disamping harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran juga ditetapkan dengan melihat kegiatan yang akan dilakukan, pembelajaran pembelajaran sangat beraneka ragam, guru dapat memilih pembelajaran pembelajaran yang efektif untuk mengantarkan murid mencapai tujuan.

Keberhasilannya proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh seorang guru yang melakukan transfer ilmu (knowledge transfer) melalui proses pembelajarannya, dalam hal ini strategi pembelajaran menjadi penting dalam proses belajar tersebut. Banyak pembelajaran pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh para guru, pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran tersebut, antara lain: Pembelajaran Ceramah, Pembelajaran Tanya jawab, Pembelajaran diskusi, Pembelajaran pemberian tugas, Pembelajaran demonstrasi, Pembelajaran karyawisata, Kerja kelompok (inquiry), Pembelajaran bermain peran, Pembelajaran dialog, Pembelajaran bantah membantah, dan Pembelajaran bercerita (Sudrajat, 2009). Kemampuan guru dalam memilih dan memilah metode, yang relevan dengan tujuan dan materi pelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam pencapaian prestasi belajar siswa. Tuntutan tersebut mutlak dilakukan oleh seorang guru, apabila melakukan transfer ilmu khususnya Bahasa Inggris Hal tersebut juga sejalan dengan tuntutan kurikulum saat ini yang sangat memperhatikan kepentingan pembelajaran pembelajaran yang akan digunakan.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran yang mampu melibatkan peran serta siswa secara menyeluruh sehingga kegiatan belajar mengajar tidak hanya didominasi oleh siswa-siswa tertentu saja. Selain itu, melalui pemilihan metode pembelajaran tersebut diharapkan sumber informasi yang diterima siswa tidak hanya dari guru melainkan juga dapat meningkatkan peran serta dan keaktifan siswa dalam mempelajari dan menelaah ilmu yang ada terutama mata pelajaran Bahasa Inggris

Secara umum pembelajaran ini menggunakan media games puzzle akan memberikan manfaat baik bagi siswa, sebagaimana fungsi berbagai media diluar sekolah bagi para pelajar tentunya sebagai bahan tambahan pengetahuan yang tidak mereka dapat di sekolah. Puzzle secara bahasa indonesia diartikan sebagai tebakkan. Tebakkan adalah sebuah masalah atau "enigma" yang diberikan sebagai hiburan; yang biasanya ditulis, atau dilakukan. Banyak tebakkan berakar dari masalah matematika dan logistik serius (lihat masalah pengepakan dan tebakkan tur). Lainnya, seperti masalah catur, diambil dari permainan papan. Lainnya lagi dibuat hanya sebagai pengertesan atau godaan otak. Pelajaran resmi tebakkan disebut enigmatologi (<http://www.wikipedia.org>) Games Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas anak. Proses kemerdekaan anak akan memberi kemampuan lebih pada anak untuk mengembangkan fikirannya mendapatkan kesenangan dan kemenangan dari bentuk permainan tersebut. Ambisi untuk memenangkan permainan tersebut akan memberikan nilai optimalisasi gerak dan usaha anak, sehingga akan terjadi kompetisi yang fair dan beragam dari anak.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dirumuskanlah judul penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut: "Peningkatan hasil belajar bercakap cakap bahasa inggris melalui pembelajaran dengan media games puzzle pada siswa kelas V SD YPPGI NOKAPAKA Tahun Pelajaran 2023/2024", Berdasarkan yang ada maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah, Bagaimana aktivitas siswa

dalam pembelajaran dengan media games puzzle untuk peningkatan hasil belajar bercakap cakup bahasa inggris pada siswa kelas V SD YPPGI NOKAPAKA serta Apakah pembelajaran dengan media games puzzle dapat meningkatkan keahaman siswa kelas V SD YPPGI NOKAPAKA tentang memberi informasi dalam Bahasa Inggris?

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dan juga menggunakan penelitian tindakan kelas yaitu tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan yang dilakukannya itu serta memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan serta Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif yang memberikan tindakan dalam upaya “ Peningkatan Prestasi Belajar Bercakap cakup bahasa inggris melalui Penerapan Media games puzzle pada siswa kelas V SD Negeri Kali Tengah 1 Tanggulangin Sidoarjo”.

Lokasi dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD YPPGI NOKAPAKA yang terletak di distrik Tiom Kabupaten Jayawijaya. Subyek yang dijadikan penelitian adalah siswa kelas V yang terdiri dari 12 siswa. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD YPPGI NOKAPAKA tahun Pelajaran 2023/2024. Penentuan kelas ini dilaksanakan peneliti berdasarkan hasil investigasi terhadap kelas yang diajar oleh peneliti .Peneliti memprediksi bahwa kelas ini akan terjadi peningkatan proses dan hasil pembelajaran bahasa inggris dengan menggunakan media games puzzle.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Dalam hal ini, dalam PTK ini meneliti tentang “Pembelajaran kooperatif teknik *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* untuk peningkatan hasil belajar tentang belajar bercakap cakup dalam bahasa inggris pada siswa kelas V SDN Kali Tengah Tanggul Angin Sidoarjo Tahun Ajaran ”.

Pertemuan pertama kegiatan diawali dengan pembuka pelajaran dan melakukan pengabsenan siswa yang tidak hadir. Pada pertemuan ini jumlah siswa yang hadir 12 siswa tidak hadir 1. Guru menyampaikan informasi tentang tujuan pembelajaran bahasa inggris yang akan dilaksanakan.

Dalam kesempatan tersebut, pembelajaran dilakukan melalui informasi dan tanya jawab antara guru dan siswa, guru banyak mengomentarkan masalah-masalah yang kontekstual untuk dipecahkan oleh siswa. Guru melakukan penilaian terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran ini dengan menggunakan lembar pengamatan dalam proses pembelajaran.

Pada pertemuan pertama guru disamping menjelaskan materi juga memberi motivasi bahwa pembelajaran tentang belajar bercakap cakup dalam bahasa inggris tidak hanya dilakukan secara teoritis saja , tetapi juga ememberi tugas kepada siswa untuk memecahkan permasalahan yang berhubungan kiebermanfaatan materi dalam kehidupan. . Siswa perlu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya di lapangan tentang kebermanfaatan materi belajar bercakap cakup dalam bahasa inggris ..

Penerapan model pembelajaran CIRC untuk meningkatkan kemampuan menyampaikan materi dalam bahasa inggris dapat ditempuh dengan:

Aktivitas yang dilakukan :

- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
- Gunting setiap bentuk menjadi beberapa potongan yang sederhana untuk membuat *puzzle*.
- Tunjukkan kepada anak-anak cara menyusun *puzzle*, setelah itu letakan *puzzle* di tempat yang biasa digunakan anak-anak.
- Saat bekerja dapat diiringi dengan mendengarkan musik.

Berikut ini ada beberapa jenis *puzzle* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami kosakata dalam bahasa inggris :

- Spelling puzzle*, yakni *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijdodohkan menjadi kosakata bahasa inggris yang benar.
- Jigsaw puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.
- The thing puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat dalam bahasa inggris yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijdodohkan.
- The letter(s) readiness puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
- Crosswords puzzle*, yakni *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.

Pada pertemuan ke dua pembelajaran difokuskan kepada aktivitas diskusi untuk mengerjakan LKS yang berupa games puzzle. Untuk itu Guru membagi Kelas menjadi delapan kelompok yaitu kelompok I, II, III, IV, V, VI, VII dan VIII. Guru membagikan 2 jenis LKS yakni LKS A, dan LKS B. LKS A garis besarnya berisi tugas yang harus diselesaikan siswa yang berhubungan dengan percakapan tentang mengenalkan diri, mengajak, meminta ijin, memberi ijin, dalam bahasa inggris berupa *Spelling puzzle* dan *Jigsaw puzzle*,

Sedangkan . LKS B garis besarnya berisi tugas yang harus diselesaikan siswa yang berhubungan dengan percakapan tentang memberi ijin, menyetujui, tidak menyetujui, dan melarang dalam bahasa inggris berupa *The thing puzzle* dan *The letter(s) readiness puzzle*

Dalam melaksanakan observasi pada aktivitas lembaga keuangan di lapangan, tugas masing-masing kelompok sebagai berikut :

- kelompok I, II, III dan IV mengerjakan LKS A
- Kelompok V, VI, VII dan VIII mengerjakan LKS B

Dalam diskusi setiap kelompok mengadakan pembagian tugas dan aktif dalam menyelesaikan tugas yang terdapat dalam LKS. Bersamaan dengan berlangsungnya kegiatan diskusi guru melakukan pengamatan (observasi) proses pelaksanaan diskusi dengan menggunakan instrumen observasi. Berdasarkan hasil observasi guru dapat ditampilkan nilai kinerja siswa di dalam diskusi, dan analisis data nilai siswa sebagai berikut:

Observasi proses pembelajaran dilaksanakan khususnya dalam kegiatan diskusi, dan presentasi. Berikut ini disajikan hasil penilaian kinerja siswa dalam diskusi. Dalam pertemuan ketiga siklus pertama difokuskan pada pelaksanaan presentasi hasil diskusi masing masing kelompok yang diwakili seorang siswa untuk tiap kelompok. Dalam pertemuan ketiga ini guru juga memberikan tugas individu tentang belajar bercakap cakup dalam bahasa inggris.

1). Penilaian Kinerja Siswa dalam Diskusi kerja Kelompok

Nama Sekolah : SD YPPGI NOKAPAKA

Kelas/Semester : V/1

Materi : belajar bercakap cakup dalam bahasa inggris

No	Kelompok	Aspek yang Dinilai					Rata Rata
		P	Q	R	S	T	
1	A	65	68	65	64	66	65,6
2	B	68	67	60	62	72	65,8
3	C	65	64	61	66	64	64
4	D	63	71	74	63	67	67,6
5	E	67	62	75	62	70	67,2
6	F	63	73	73	72	66	69,4
Rata rata		65,16	67,5	68	64,83	67,5	66,6

Keterangan:

P : Kerja sama

Q : Kemampuan berpendapat

R : Kemampuan menerima pendapat

- S : Kualitas berargumentasi
 T : Kemampuan membuat kesimpulan hasil diskusi
 Dari data di atas dapat diketahui :
- nilai rata-rata (mean) dari masing siswa sebagai peserta diskusi.66.6
 - Mean tertinggi yang diperoleh siswa dalam diskusi adalah 69.4, dan mean terendah 64
 - Nilai rata-rata masing-masing komponen penilaian diskusi adalah :
 - Kerja sama dengan nilai 65,16
 - Kemampuan berpendapat dengan nilai 67.5
 - Kemampuan menerima pendapat dengan nilai 68,17
 - Kualitas berargumentasi dengan nilai 64.67
 - Kemampuan membuat kesimpulan hasil diskusi dengan nilai 68.17
 - Nilai rata-rata diskusi untuk satu Kelas 66.6
 - Dengan menggunakan standar ketuntasan nilai diskusi lebih rendah dari 70 , maka secara Kelas dianggap belum tuntas .

2). Penilaian Kinerja Siswa dalam Presentasi Hasil Observasi

Nama Sekolah : SD YPPGI NOKAPAKA

Kelas/Semester : V/1

Materi : belajar bercakap cakap dalam bahasa inggris

No	Kelompok	Aspek yang Dinilai					Rata Rata
		P	Q	R	S	T	
1	A	71	73	63	72	72	70,2
2	B	70	62	72	74	70	69,6
3	C	64	62	74	62	64	65,2
4	D	69	72	62	63	63	65,8
5	E	61	61	65	69	67	64,6
6	F	64	70	64	64	64	65,2
Rata rata		66,5	66,67	66,67	67,33	66,67	66,77

Keterangan:

P : Kerja sama

Q : Sistematika berbicara

R : Kemampuan mengikuti presentasi

S : Kualitas isi presentasi

T : Kemampuan membuat kesimpulan

Dari data di atas dapat diketahui :

- Nilai rata-rata (mean) dari masing siswa sebagai peserta presentasi.
- Mean tertinggi yang diperoleh siswa dalam diskusi adalah 70,4, dan mean terendah 63,8
- Nilai rata-rata masing-masing komponen penilaian presentasi adalah :
 - Kerja sama dengan nilai 66.5
 - Sistematika berbicara 66.67
 - Kemampuan mengikuti presentasi dengan nilai 66.67
 - Kualitas isi presentasi dengan nilai 67,33
 - Kemampuan membuat kesimpulan dengan nilai 66.67
- Nilai rata-rata presentasi untuk satu Kelas 66.77
- Dengan menggunakan standar ketuntasan nilai presentasi (<70), maka secara Kelas dianggap belum tuntas.

Selama pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle, juga dilaksanakan observasi terhadap aktifitas belajar siswa oleh guru dan pengamat. Adapun aspek yang diamati meliputi: (1) saling ketergantungan positif, (2) tanggung jawab perseorangan, (3) interaksi tatap muka, (4) komunikasi antar anggota , dan (5) evaluasi hasil kelompok.

Untuk hasil analisis penerapan Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle dalam mata pelajaran Bahasa Inggris pada siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 12 dan 19 November 2023 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Hasil Analisis Aktifitas Belajar Siswa Siklus I Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Aspek	Tingkat %		
	K	C	B
1. Saling ketergantungan positif	20%	47.5%	32.5%
2. Tanggung jawab perseorangan	10%	47.5%	42.5%
3. Interaksi tatap muka	5%	42.5%	52.5%
4. Komunikasi antar anggota	20%	40%	40%
5. Evaluasi proses kelompok	7.5%	47.5%	45%
Rata-rata	12.5%	43%	44.5%

Catatan:

K: kurang

C: cukup

B: baik

Berdasarkan tabel diatas, aktifitas belajar siswa pada tingkat K (kurang) yang berada pada urutan pertama adalah aspek saling ketergantungan positif dengan persentase 20% dengan jumlah siswa sebanyak 2 siswa. Urutan kedua adalah aspek tanggung jawab perseorangan dan komunikasi antar anggota dengan persentase 10% dengan jumlah siswa masing-masing sebanyak 4 siswa. Urutan ketiga adalah aspek evaluasi hasil kelompok dengan persentase 7.5% dengan jumlah siswa 3 siswa. Urutan keempat adalah aspek interaksi tatap muka dengan persentase 5% dengan jumlah siswa sebanyak 1 siswa.

Aktifitas belajar siswa pada tingkat C (cukup) yang berada pada urutan pertama adalah terletak pada aspek saling ketergantungan positif dan aspek evaluasi hasil kelompok dengan persentase 47.5% dengan jumlah murid masing-masing sebanyak 8 siswa. Urutan kedua adalah aspek interaksi tatap muka dengan persentase 42.5% dengan jumlah siswa sebanyak 4 siswa. Urutan ketiga adalah aspek komunikasi antar anggota dengan persentase 40% dengan jumlah siswa sebanyak 12 siswa.

Aktifitas belajar siswa pada tingkat B (baik) yang berada pada urutan pertama adalah pada aspek tanggung jawab perseorangan dan interaksi tatap muka dengan persentase 52.5% dengan jumlah siswa masing-masing sebanyak 6 siswa. Urutan kedua adalah aspek komunikasi antar anggota dengan persentase 50% dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Urutan ketiga adalah aspek evaluasi hasil kelompok dengan persentase 45% dengan jumlah siswa sebanyak 18 siswa. Urutan keempat adalah aspek saling ketergantungan positif dengan persentase 22.5% dengan jumlah siswa sebanyak 6 siswa.

Rata-rata aktifitas belajar siswa siklus I pada tingkat K (kurang) sebesar 12.5%, pada tingkat C (cukup) adalah 43%, dan pada tingkat B (baik) sebesar 44.5%.

Respon Siswa Terhadap Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle

Berikut ini tabel yang menunjukkan respon siswa terhadap Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle :

Tabel Respon siswa terhadap Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle pada siklus I

No	Unsur-unsur Pembelajaran	Pilihan Jawaban				%			
		SS	S	R	TS	SS	S	RR	TS
1	Saya senang belajar Bahasa Inggris menggunakan Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle sebab dengan metode ini	20	17	3	-	50	45.2	7.5	-

	dapat mempermudah cara belajar saya								
2	Metode Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle dapat mempermudah pemahaman materi dan konsep pelajaran Bahasa Inggris	14	18	8	-	35	45	20	-
3	Menggunakan model CIRC Pajak menjadi lebih mudah dimengerti	11	19	7	3	27.5	47.5	17.5	7.5
4	Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle lebih meningkatkan minat dan motivasi saya untuk belajar Bahasa Inggris	15	18	5	2	37.5	45	10	5
5	Tugas untuk mempelajari materi Pajak yang akan didiskusikan memberatkan saya	-	1	11	28	-	2.5	27.5	70
6	Cara Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle perlu dikembangkan pada pelajaran lain	3	20	10	7	7.5	50	25	17.5
7	Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle dapat meningkatkan kerjasama antar siswa	14	16	8	2	35	40	20	5
8	Melalui Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle saya menjadi lebih berani untuk mengeluarkan pendapat atau pikiran	15	15	7	3	37.5	37.5	17.5	7.5
9	Untuk Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle dapat meningkatkan prestasi belajar saya	10	14	19	7	20	35	47.5	17.5
10	Saya lebih suka dengan Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle jika dibandingkan dengan metode ceramah	11	13	9	7	27.5	32.5	22.5	17.5

Keterangan: jumlah responden 12 siswa

Berdasarkan hasil analisis angket siklus I dengan 10 pernyataan siswa dalam tabel yang pertama menyebutkan bahwa siswa senang belajar Bahasa Inggris menggunakan Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle sebab dengan pembelajaran ini dapat mempermudah belajar mereka. Hasil persentase untuk SS (sangat setuju)= 50%, S (setuju)= 45.2% dan RR (ragu-ragu)=7.5%, tidak ada siswa yang memilih alternatif jawaban TS (tidak setuju). Pernyataan kedua menyebutkan bahwa sebagian siswa setuju dengan penggunaan metode *CIRC* dapat mempermudah pemahaman konsep pelajaran Bahasa Inggris, hasil persentasenya untuk SS (sangat setuju)=35%, S (setuju)=45%, dan RR (ragu-ragu)=20%, tidak ada siswa yang memilih jawaban alternatif jawaban TS (tidak setuju). Pernyataan ketiga menyebutkan bahwa sebagian siswa setuju bahwa penggunaan metode *CIRC* materi Pajak lebih mudah dimengerti, hasil persentase untuk SS (sangat setuju)=27,5%, S (setuju)=47.5%, RR (ragu-ragu)= 7.5% dan TS (tidak Setuju)= 7%. Pernyataan keempat bahwa Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris, hasil untuk SS (sangat setuju)=37.5%, S (setuju)= 45%, RR (ragu-ragu)= 10% dan TS (tidak setuju)= 5%. Pernyataan kelima menyebutkan bahwa sebagian besar siswa tidak setuju jika tugas untuk mempelajari materi pajak yang akan didiskusikan memberatkan siswa, hasil persentase untuk S (setuju)=2.5%, RR (ragu-ragu)=27.5% dan TS (tidak setuju)= 70%. Pernyataan keenam bahwa cara Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle perlu dikembangkan pada pelajaran lain, hasil untuk SS (sangat setuju)=7.5%, S (setuju)=50%, RR (ragu-ragu)=25% dan TS (tidak setuju)=17.5%. Pernyataan ketujuh menyebutkan bahwa Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle dapat meningkatkan kerja antar siswa, hasil persentase untuk SS (sangat setuju)=35%, S (setuju)=40%, RR (ragu-ragu)=20% dan TS (tidak setuju)=5%. Pernyataan kedelapan menyebutkan bahwa melalui Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle siswa menjadi lebih berani untuk mengeluarkan pendapat atau pikiran dengan, hasil persentase untuk SS (sangat setuju)=37.5%, S (setuju)=37.5%, RR (ragu-ragu)=17.5% dan TS (tidak setuju)= 7.5%. Pernyataan kesembilan menyebutkan bahwa metode *CIRC* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan hasil persentase untuk SS (sangat setuju)=20%, S (setuju)=35%, RR (ragu-ragu)=47.5% dan TS (tidak setuju)=17.5%. pernyataan kesepuluh menyebutkan bahwa siswa lebih suka dengan pembelajaran metode *CIRC* jika dibandingkan dengan metode ceramah, hasil persentase untuk SS (sangat setuju)=27.5%, S (setuju)=32.5%, RR (ragu-ragu)=22,5% dan TS (tidak setuju)=17.5%.

Tabel Respon siswa terhadap Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle pada siklus II

No	Unsur-unsur Pembelajaran	Pilihan Jawaban				%			
		SS	S	R	TS	SS	S	RR	TS
1	Saya senang belajar Bahasa Inggris menggunakan Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle sebab dengan metode ini dapat mempermudah cara belajar saya	23	15	2	-	57.5	37.5	5	-
2	Metode Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle dapat mempermudah pemahaman materi dan konsep pelajaran Bahasa Inggris	22	15	3	-	55	37.5	7.5	-
3	Menggunakan model <i>CIRC</i> Pajak menjadi lebih mudah dimengerti	22	14	3	1	55	35	7.5	2.2

4	Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle lebih meningkatkan minat dan motivasi saya untuk belajar Bahasa Inggris	19	18	1	2	47.5	45	2.5	5
5	Tugas untuk mempelajari materi Pajak yang akan didiskusikan memberatkan saya	-	-	8	32	-	-	20	80
6	Cara Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle perlu dikembangkan pada pelajaran lain	6	18	10	6	15	45	25	15
7	Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle dapat meningkatkan kerjasama antar siswa	19	19	1	1	47.5	47.5	2.5	2.5
8	Melalui Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle saya menjadi lebih berani untuk mengeluarkan pendapat atau pikiran	12	14	3	1	30	35	7.5	2.5
9	Untuk Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle dapat meningkatkan prestasi belajar saya	12	16	11	1	30	40	17.5	2.5
10	Saya lebih suka dengan Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle jika dibandingkan dengan metode ceramah	13	10	10	7	32.5	25	25	17.5

Keterangan= jumlah responden 40 siswa

Berdasarkan hasil analisis angket siklus II dengan 10 pernyataan siswa, menyebutkan bahwa siswa merasa senang dengan Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle dibandingkan dengan metode ceramah karena dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dan konsep pelajaran Bahasa Inggris. Siswa juga menjadi lebih berani untuk mengeluarkan pendapat dan hasil belajar siswa dapat meningkat setelah diterapkan Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle. Hal ini dilihat dari hasil analisis angket siklus II pada tabel 4.12 yang menyebutkan bahwa persentase jawaban siswa yang setuju terhadap penerapan Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris lebih besar dibandingkan pada siklus I. Pada pernyataan kedelapan yang menyebutkan bahwa melalui pembelajaran kooperatif *CIRC* saya menjadi berani untuk mengeluarkan pendapat atau pikiran, terdapat sepuluh siswa yang tidak memilih dari keempat alternatif yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), RR (ragu-ragu) dan TS (tidak setuju), sehingga dalam proses pembelajaran model *CIRC* siklus II mengalami penurunan sebanyak 25%. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa dapat menerima metode Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle.

Temuan penelitian

Berdasarkan hasil pemaparan data maka temuan dalam PTK ini sebagai berikut

- 1) Temuan pertama dari penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa kelas V SD YPPGI NOKAPAKA selama Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle tentang belajar bercakap cakap dalam bahasa inggrismengalami peningkatan .Hal ini bisa dilihat dari proses

- pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif teknik jig saw, siswa semakin memiliki kreatifitas dan keberanian untuk menyampaikan pendapat dalam kegiatan diskusi.
- 2) Temuan ke dua dalam PTK ini adalah prestasi belajar siswa kelas V SD YPPGI NOKAPAKA yang mengalami peningkatan setelah melakukan Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle tentang pajak. Berdasarkan hasil analisis angket siklus II yang berisikan persepsi siswa terhadap penerapan Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle pada mata pelajaran BAHASA INGGRIS menunjukkan bahwa siswa merasa senang dengan Pembelajaran Kooperatif Model games puzzle dibandingkan dengan metode ceramah dan melalui metode CIRC ini siswa dapat mempermudah memahami materi dan konsep pelajaran bahasa inggris , khususnya tentang belajar bercakap cakup dalam bahasa inggris.
 - 3) Selain itu, terdapat beberapa keuntungan dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe CIRC, terdapat tiga keuntungan, diantaranya :
 - a. Semua siswa memiliki kesempatan untuk menerima hadiah stelah menyelesaikan suatu materi pelajaran.
 - b. Siswa mempunyai kemungkinan untuk mencapai hasil belajar yang tinggi.

Hadiah yang di berikan kepada kelompok dapat di gunakan untuk memberikan motivasi berprestasi pada semua siswa

B. Pembahasan

Dalam pembahasan hasil penelitian, kami akan melakukan komfirmasi dari temuan penelitian ini dengan kajian pustaka yang mendukung penelitian tentang “Peningkatan hasil belajar bercakap cakup bahasa inggris melalui pembelajaran dengan media games puzzle pada siswa kelas V SD YPPGI NOKAPAKA Tahun Pelajaran ”.

Temuan pertama dari penelitian ini adalah aktivitas belajar bahasa inggris siswa kelas V SD YPPGI NOKAPAKA dengan model games puzzle. Hal ini bisa dilihat dari proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model games puzzle, siswa semakin memiliki kreatifitas dan keberanian untuk menyampaikan pendapat dalam kegiatan diskusi.

Dalam pembelajaran menggunakan games puzzle, memberikan manfaat siswa untuk berfikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang masih dipelajari. Proses belajar memecahkan masalah diperlukan suatu pengamatan secara cermat dan lengkap. Kemudian untuk menjadikan permasalahan dapat membuat siswa tertantang menyelesaikannya memerlukan beberapa prinsip yang harus diperhatikan.

- a. Realisasi adanya masalah. Jadi harus memahami apa masalahnya dan juga harus dapat merumuskan
- b. Mengajukan hipotesa, sebagai suatu jalan yang mungkin memberi arah pemecahan masalah.
- c. Mengumpulkan data atau informasi, dengan bacaan atau sumber-sumber lain.
- d. Menilai dan mencoba usaha pembuktian hipotesa dengan keterangan-keterangan yang diperoleh.
- e. Mengambil kesimpulan, membuat laporan atau membuat sesuatu dengan hasil pemecahan soal itu.

Pendapat Hildebrand (1986) bahwa proses belajar mengajar anak lebih ditekankan pada “berbuat” daripada mendengarkan ceramah, maka mengajar anak itu lebih merupakan pemberian bahan-bahan dan aktivitas sedemikian rupa sehingga anak belajar menurut pengalamannya sendiri dan membuat kesimpulan dengan pikirannya sendiri. Ini membutuhkan melalui metode bermain diharapkan anak mendapat kesempatan yang luas untuk melakukan kegiatan dan dihadapkan dengan bermacam bahan yang dapat menarik perhatiannya, memenuhi kebutuhan rasa ingin tahunya, dan mengadakan kajian terhadap fakta yang dihadapi secara langsung (Moeslichatoen, 1999:35).

Oleh sebab itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai media yang cukup, meliputi hal-hal di bawah ini:

- a. Media merupakan alat komunikasi untuk mendapatkan proses belajar yang lebih efektif
- b. Fungsi media untuk lebih mencapai tujuan dengan tepat
- c. Seluk beluk proses pendidikan
- d. Hubungan antara metode pembelajaran dan pendidikan
- e. Nilai dan manfaat yang didapat dari pengajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media yang sesuai
- g. Inovasi dalam media pendidikan (Rusman, 2009, hal.80)

Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakkan. Tebakkan adalah sebuah masalah atau "enigma" yang diberikan sebagai hiburan; yang biasanya ditulis, atau dilakukan. Banyak tebakkan berakar dari masalah matematika dan logistik serius (lihat masalah pengepakan dan tebakkan tur). Lainnya, seperti masalah catur, diambil dari permainan papan. Lainnya lagi dibuat hanya sebagai pengetesan atau godaan otak. Pelajaran resmi tebakkan disebut enigmatologi (<http://www.wikipedia.org>)

Games Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

Belajar pada hakekatnya adalah proses perubahan tingkah laku seseorang yang dialami manusia dari lahir sampai dewasa yang tidak terlepas dari pengaruh lingkungan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar baik melalui latihan maupun pengalaman oleh individu yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, sehingga akan muncul suatu perubahan dalam diri individu tersebut. Pengertian pembelajaran menurut Setyosari (2001:1) merupakan suatu usaha manusia yang dilakukan dengan tujuan untuk membantu memfasilitasi belajar orang lain. Secara khusus pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk membantu siswa. Dengan demikian pembelajaran dapat diartikan sebagai serangkaian peristiwa eksternal yang dirancang memiliki pengaruh terhadap proses belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Siswa aktif dalam pembelajaran kooperatif model games puzzle untuk peningkatan hasil belajar bercakap cakup dalam Bahasa Inggris pada siswa kelas V SD Negeri 1 Tanggulangin Sidoarjo. Penerapan pembelajaran kooperatif model games puzzle dapat meningkatkan aktivitas bahasa Inggris belajar siswa kelas V SD Negeri Pekarungan kabupaten Sidoarjo.
- 2) Pembelajaran kooperatif teknik model games puzzle dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD YPPGI NOKAPAKA tentang bercakap cakap dalam Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil analisis angket siklus II yang berisikan persepsi siswa terhadap penerapan pembelajaran kooperatif model games puzzle pada mata pelajaran bahasa Inggris menunjukkan bahwa melalui model games puzzle ini siswa dapat mempermudah memahami materi dan konsep pelajaran bahasa Inggris.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Bull, Glen. (2013). Refresh Your Flipped Classroom with Interactive Video. International Society for Technology in Education. Vol 43. (NO.1): 10-11.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2011). Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Curtain, Helena & Dahlberg, Carol Ann. (2010). Language and Children: Making the Match: New Languages for Young Learners, Grades K-8. Boston: Pearson Education Inc.
- Damar, Ebru Atak. (2014). Task-Based Video Use for the Improvement of English Stress and

- Intonation. *Journal of Educational and Social Research*. Vol 4.(NO 2): 227-233. Dhani Bintang, S., Mujibussalim, M., Mahfud, M., & Fikri, F. (2021). Confidentiality Clauses in Investor State Contracts for the Protection of Trade Secrets after Promulgation of the Indonesian Act on Public Information Disclosure. *IIUMLJ*, 29, 115.
- Muslimah, M., Astrinitasillahi, A., Fikri, F., Muslimah, H., Khatimah, H., Kartini, K., ... & Shiddiq, S. (2021). Menembus garis batas: sebuah Perjalanan KKN Moderasi Beragama. *Darnita, C. D., Astrinitasillahi, A., Fikri, F., Muslimah, H., Khatimah, H., Kartini, K., ... & Muslimah, M. (2021). Handep hapakat dalam pemasangan bendera merah putih untuk memperkuat identitas nasional dan moderasi beragama pada masyarakat Kelurahan Petuk Bukit. Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Masyarakat, 250-257.*
- Fikri, F., Moralista, E., & Yuliadi, Y. (2021). Kajian Korosi Struktur Conveyor C pada Tambang Batubara PT XYZ di Kabupaten Merangin Provinsi Jambi. *Prosiding Teknik Pertambangan*, 594- 600.
- Alpito, D., Etris, R., Fikri, F., & Sadyanti, K. (2021, August). Respon Masyarakat Terhadap Vaksin Covid-19. In *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin (Vol. 1, No. 1, pp. 65-69)*.
- Ariza, N., Fikri, F., & Muhammad, H. (2021). STRATEGI GURU AKIDAH AKHLAK DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Islamic Education Studies: an Indonesia Journal*, 4(1), 49-62.
- FIKRI, F. (2021). ANALISIS PENGARUH TINGKAT PENGETAHUAN, BUDAYA DAN KESADARAN TERHADAP KEPATUHAN BERLALU LINTAS PENGENDARA SEPEDA MOTOR RUAS JALAN TENTARA PELAJAR SEMARANG. *SKRIPSI*.
- Umar, M. S. A., & Qadaruddin, M. (2021). KH Muhammad Abduh Pabbajah's Da'wah to the Community in the City of Parepare. *Al-Iftah: Journal of Islamic studies and society*, 2(2), 160-180.
- Rendi, R., Qadaruddin, M., & Islam, N. (2021). Da'i Da'wah Methods in Developing Youth Religious Activities in Tangru Village, Malua District, Enrekang Regency. *Jurnal Kajian Manajemen Dakwah*, 3(2), 64-75.
- Sesady, M., Wahid, A., Laupa, R., Bedong, M. A. R., & Syatar, A. (2021). BELIEF SYSTEM IN BULU NENE: RELATION TO ZIARAH RITUAL TRADITION IN PINRANG DISTRICT, INDONESIA. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 18(4), 1887-1896.
- Gaffar, A., Rusdi, M. A., & Akbar, A. (2021). Kedewasaan Usia Perkawinan Perspektif Hadis Nabi Muhammad dengan Pendekatan Interkoneksi Masalah. *Al-Manahij: Jurnal Kajian Hukum Islam*, 15(1), 83-98.
- Ismail, M., Amiruddin, M. M., Rusdi, M. A., & Ilham, M. (2021). The Spirit of Al-Gazali against Capitalism in Pandemic Covid-19 Era. *Al-Izzah: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian*, 119- 133.
- Rahmat, Y. O., Soumena, M. Y., & Bedong, M. A. R. (2021). Sistem Perjudian pada Masyarakat Benteng Kabupaten Pinrang Perspektif Hukum Islam. *Syaksia: Jurnal Hukum Perdata Islam*, 22(1), 1-24.