

# PITUTUR PESANTENAN

## Jurnal Ilmiah Pendidikan

**Eksistensi "Pasar Pekaulan Desa Gerit" terhadap Pembentukan Budaya Positif Peserta Didik SD Negeri Gerit 01**

Anggi Faisal., Safaat Zuhri., Sukma Kartika Abiddin., Mohammad Kanzunudin.

**Penggunaan Metode Permainan Roll The Can untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Penguasaan Part Of Speech pada Materi Descriptive Text bagi Peserta Didik Kelas X PPLG 2 SMK Negeri 1 Slawi Semester Gasal Tahun Pelajaran 2022/2023**

Nur Khikmah

**Pengaruh Budaya Sekolah dan Supervisi Akademik Kepala Sekolah terhadap Peningkatan Kinerja Gurudi SDN Agungmulyo Kecamatan Juwana Pati**

Siti Rumlah

**Peningkatan Pemahaman Tema Bumiku Materi Asean melalui Media MPI Siswa Kelas VI SDN Margomulyo Tayu Pati**

Asrofah

**Hubungan Kesenian dengan Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-Bang bagi Anak Sekolah Usia Remaja Desa Cendono Kabupaten Kudus**

Mulyo Prayitno

**Pelaksanaan Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Sikap Spiritual dan Sikap Sosial Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada Siswa Kelas IV SD Kecamatan Jati Gugus Ismoyo**

Stela Ramadhani Khalashinikov., Murtono., Santoso.

**Perancangan Sistem Informasi Business to Business (B2b) Pada CV. X**

Mokhamad Solikin

**Pemanfaatan Catatan Suara Whatsapp untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Daring Tema Organ Gerak Manusia dan Hewan**

Muhammad Zamzam Rizka Susila Ardi

**Peningkatan Kemampuan Guru Mengelola Administrasi melalui Supervisi Berbasis Google Sites di SD Negeri Tlogowungu 02 Kabupaten Pati**

Rujiani

**Pengaruh Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Menyusun Modul Ajar di SD Negeri 3 Welahan**

Malikhatun

**Peningkatan Pemahaman Materi Tema 5 Ekosistem melalui Pendekatan Inquiry Terbimbing Siswa Kelas V SDN Sumberejo 01 Gunungwungkal Pati**

Rahmat Puji Basuki

## Penerbit

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Universitas Safin Pati

Volume 1

Nomor 2

April 2023

ISSN 2986-5948



## PENGGUNAAN METODE PERMAINAN *ROLL THE CAN* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PENGUASAAN *PART OF SPEECH* PADA MATERI *DESCRIPTIVE TEXT*

Nur Khikmah

[iikguntur77@gmail.com](mailto:iikguntur77@gmail.com)

SMK Negeri 1 Slawi, Kabupaten Tegal, Prov

### Abstrak

Tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk mengetahui penggunaan metode permainan *roll the can* dapat meningkatkan keaktifan, hasil belajar penguasaan *part of speech* materi *descriptive text* bagi peserta didik kelas X PPLG 2 semester gasal SMK Negeri 1 Slawi Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2022/2023 yang berlangsung selama 2 siklus. Hasil penelitian dapat disampaikan bahwa di kondisi awal banyak peserta didik yang masih kurang bersemangat, kurang aktif setelah menggunakan metode permainan *roll the can* pada siklus I keaktifan peserta didik menjadi meningkat. Peserta didik yang tuntas dari Pra Siklus terdapat 4, siklus I ada 28 dan di Siklus II meningkat menjadi 31, nilai rata-rata kelas dari Pra Siklus diperoleh nilai 54,19, pada Siklus I 70,89 dan meningkat menjadi 80,22 pada siklus II. Penggunaan metode permainan *roll the can* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar penguasaan *part of speech* pada materi *descriptive text* terbukti pada Siklus I persentase keaktifan peserta didik selama pembelajaran yaitu sebesar 60,71% dan meningkat menjadi 80,95% di Siklus II. Persentase peserta didik yang telah tuntas dari Pra Siklus sebesar 11% menjadi 78% di siklus I dan meningkat secara signifikan menjadi 86 % pada siklus II. Dari hasil belajar peserta didik pada siklus II sebesar 86% berarti telah di atas ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan sebesar 80%.

**Kata Kunci:** Metode *Roll the Can*, *Part of Speech*, Teks Deskriptif

### Abstract

*The purpose of this classroom action research is to find out the use of the roll the can game method can increase activity, mastery learning outcomes part of speech descriptive text material for odd semester X PPLG 2 class students at SMK Negeri 1 Slawi Tegal Regency for the 2022/2023 academic year which lasts for 2 cycles. The results of the study can be conveyed that in the initial conditions many students were still less enthusiastic, less active after using the roll the can game method in cycle I the activity of students increased. There were 4 students who completed the Pre-Cycle, 28 in Cycle I and in Cycle II it increased to 31, the class average score of the Pre-Cycle was 54.19, in Cycle I it was 70.89 and it increased to 80.22 in Cycle II. The use of the roll the can game method can increase the activity and learning outcomes of part of speech mastery in descriptive text material which is evident in Cycle I, the percentage of students' activeness during learning was 60.71% and increased to 80.95% in Cycle II. The percentage of students who have completed the Pre-Cycle is 11% to 78% in cycle I and increases significantly to 86% in cycle II. From the learning outcomes of students in cycle II of 86%, it means that they are above the classical completeness that has been set at 80%.*

**Keywords:** *Roll the Can Game Method, Part of Speech, Descriptive Text.*

## PENDAHULUAN

Penguatan kemampuan berbahasa Inggris yang meliputi enam keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, memirsa, menulis, dan mempresentasikan secara terpadu, dalam berbagai jenis teks menjadi fokus pada pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan teks lisan, tulisan dan visual dalam bahasa Inggris untuk berkomunikasi sesuai dengan situasi, tujuan, dan pemirsa/ pembacanya merupakan fokus pembelajaran pada akhir Fase E. Pada fase ini memfokuskan beragam jenis teks diantaranya teks narasi, deskripsi, prosedur, eksposisi, *recount*, *report*, dan teks otentik. Peserta didik menggunakan bahasa Inggris untuk menyampaikan keinginan/ perasaan dan berdiskusi mengenai topik yang dekat dengan keseharian mereka atau isu yang hangat sesuai usia peserta didik di fase ini. Mereka membaca teks tulisan untuk mempelajari sesuatu/ mendapatkan informasi (Salinan Keputusan No.008/H/KR/2022).

Tata bahasa (*grammar*), kosakata (*vocabulary*), dan pelafalan (*pronunciation*) menjadi komponen penting yang harus dikuasai juga dalam pembelajaran bahasa Inggris. Guru dapat menggunakan media yang bervariasi, model pembelajaran maupun strategi yang tepat diharapkan mampu menarik peserta didik untuk mengikuti setiap pembelajaran yang diajarkan. Bersumber pada hasil pengamatan kegiatan pembelajaran, peserta didik yang pasif serta cenderung menerima informasi hanya dari guru di dalam kelas. Pemicu kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran diakibatkan karena minimnya minat belajar peserta didik terutama pada materi yang berkaitan dengan jenis-jenis teks, hal ini dikarenakan peserta didik minim dalam perbendaharaan kosakata.

Pemilihan alternatif metode pembelajaran yang tepat diharapkan dapat terjadi peningkatan keaktifan peserta didik sehingga suasana pembelajaran dapat berlangsung dengan

menyenangkan. Lewat kegiatan permainan, peserta didik bisa mengekspresikan perasaan dan tindakan secara positif. Guru dapat mencari metode permainan yang selaras dengan kegiatan pembelajaran. Peneliti tertarik untuk mengadakan riset menguji peningkatan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas X PPLG 2 SMK Negeri 1 Slawi Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini berfokus pada materi *Descriptive Text* yang menitikberatkan pada penguasaan *part of speech* dengan menggunakan metode permainan *Roll the can* menjadi salah satu alternatif yang dipilih oleh peneliti sebagai metode permainannya.

Rumusan permasalahan yang dikaji pada penelitian ini adalah 1) bagaimanakah penggunaan metode permainan *roll the can* dapat meningkatkan keaktifan kemampuan *part of speech* peserta didik kelas X PPLG 2 pada materi *descriptive text* semester gasal SMK Negeri 1 Slawi Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2022/2023, 2) Apakah penggunaan metode permainan *roll the can* dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan *part of speech* peserta didik kelas X PPLG 2 pada materi *descriptive text* semester gasal SMK Negeri 1 Slawi Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2022/2023, 3) seberapa besar peningkatan keaktifan dan hasil belajar penguasaan *part of speech* materi *Descriptive Text* bagi peserta didik kelas X PPLG 2 semester gasal SMK Negeri 1 Slawi Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan menggunakan metode permainan *roll the can* ?

## TINJAUAN PUSTAKA

### Pengertian Keaktifan

Keaktifan dapat didefinisikan sebagai aktivitas fisik yang mudah diamati misalnya kegiatan membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan- keterampilan dan lain sebagainya, maupun kegiatan psikis yang tidak mudah diamati misalnya penggunaan pengetahuan untuk memecahkan masalah, menyimpulkan hasil

percobaan dan lain-lain (Wasisto, 2016: 160). Menurut (Riandari, 2012) menyimpulkan bahwa keaktifan siswa diukur melalui keterlibatan siswa dalam kegiatan kelompok, diskusi kelas, kemampuan bertanya, kemampuan menjawab, serta berani tampil di depan kelas.

Kemampuan mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki penting bagi keberhasilan proses pembelajaran seorang peserta didik. Sudjana (2005:72) menegaskan bahwa keaktifan siswa dilihat dari partisipasi peserta didik ketika mengemban tugas belajarnya, terlibat dalam memecahkan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh.

Bersumber dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan keaktifan belajar peserta didik sangat terkait dengan keseluruhan aktifitas fisik yang dapat diamati maupun psikis yang tidak bisa diamati ketika diberikan dan menyelesaikan tugasnya.

### Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai transformasi atau dikenal dengan perubahan sikap yang terjadi bagi seseorang setelah selesai penyelenggaraan pembelajaran (Matondang, et al, 2019). Hasil belajar dapat dilihat ketika peserta didik telah belajar dan mengalami perubahan tingkah laku pada orang tersebut (Hamalik, 2006). Sedangkan (Sudjana, 2011) menyatakan bahwa hasil belajar ialah kompetensi atau kecakapan yang bisa diperoleh oleh siswa setelah melalui aktivitas pembelajaran yang dirancang serta dilaksanakan oleh guru pada pembelajaran dan kelas tertentu. Berdasarkan pada sebagian penafsiran di atas bisa ditarik simpulan bahwa hasil belajar merupakan

perubahan perilaku siswa setelah melalui aktivitas belajar

### Metode Permainan *Roll The Can*

#### a. Pengertian Metode Permainan

Tata cara yang dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran baik dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas dikenal dengan istilah metode pembelajaran. Menurut Vera (2012: 126) metode permainan dalam kegiatan mengajar adalah untuk penanaman serta pengembangan konsep, nilai, moral serta norma melalui interaksi satu sama yang lain. Mardiyatmo (2010, 2) yang menjelaskan pemanfaatan permainan dapat membuat peserta didik memanfaatkan seluruh indera mereka yang dipergunakan untuk memperoleh informasi secara maksimal, meliputi indera penglihatan, pendengaran, serta peraba.

#### b. Metode Permainan *roll the can*

Metode permainan ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada materi *Descriptive Text*. Adapun sintak metode permainan *roll the can*, bersumber dari Tim Guru Sekolah Global Mandiri (2013: 28-32) sebagai berikut:

- (1) Guru mengarahkan seluruh peserta didik membentuk lingkaran, lalu pilih salah satu peserta didik sebagai pemain pertama.
- (2) Di awal permainan, guru melempar kaleng di atas permukaan datar ke arah bidang datar.
- (3) Ketika kaleng berhenti, perhatikan tiga informasi yang muncul di atas permukaan kaleng, kemudian guru menanyakan *part of speech* dari materi *Descriptive Text*.
- (4) Peserta didik menjawab macam-macam *part or speech* yang tertera di kaleng.
- (5) Setelah peserta didik mendapat giliran menjawab, peserta didik menggelindingkan kaleng ke peserta didik lain sebagai pemain berikutnya.
- (6) Peserta didik berikutnya mendapatkan giliran untuk menggelindingkan kaleng. Begitu seterusnya sampai seluruh peserta didik mendapat giliran

### **Pengertian Part Of Speech**

Part of speech ialah klasifikasi kata yang dikategorikan lewat kedudukan dan guna dalam kalimat dari sesuatu bahasa. Dengan mengenali part of speech seorang bisa mengenali guna kata pada sesuatu kalimat. Tidak hanya itu, part of speech ialah langkah awal yang butuh di pelajari kala belajar Bahasa Inggris, kegunaannya merupakan buat menguasai wujud kalimat dalam Bahasa Inggris. Part of speech dalam Bahasa Inggris dibagi jadi 8 tipe, berikut. (1) *noun* ataupun kata barang, (2) *pronoun*/ kata ganti, (3) *verb*/ kata kerja, (4) *adjective*/ kata sifat, (5) *adverb*/ penjelasan, (6) *preposition*/ kata depan, (7) *conjunction* ataupun kata hubung, (8) *interjection*/ kata seru.

### **Pengertian Descriptive Text**

Descriptive text merupakan bacaan yang bertujuan menerangkan, menggambarkan, ataupun mendeskripsikan suatu. Tujuan utama descriptive text ialah menggambarkan, dan mendeskripsikan sesuatu identitas, baik itu pada barang, hewan, tempat serta lain- lain. Adapun struktur dari teks deskripsi sebagai berikut. 1) Identification merupakan pendahuluan, berbentuk cerminan universal tentang sesuatu topik, 2) Description berisi identitas spesial yang dipunyai barang, tempat, ataupun gimana sesuatu barang dideskripsikan. Misalnya sifat- sifat, tampilan raga, serta perihal lain yang setelah itu dituliskan dengan khusus. Memperjelas pemakaian noun ataupun kata barang, misalkan a giant house, a sensible student, associate degree independence lady.

## **METODE PENELITIAN**

### **Tempat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Slawi Kabupaten Tegal yang terletak di Jalan H. Agus Salim, Procot, Slawi Kabupaten Tegal. Pelaksanaan penelitian pada semester gasal tahun pelajaran 2022/2023, pada pertengahan bulan Juli mengembangkan rencana dan proposal hingga Oktober 2022 membuat laporan.

### **Prosedur Penelitian**

Penelitian dilakukan selama 2 (dua) siklus tindakan yaitu siklus I dan siklus II. Sebelum pelaksanaan siklus I dan II terlebih dahulu dilakukan pra siklus. Setiap siklus melewati tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

#### **Siklus 1**

Pada sesi Perencanaan meliputi 1) Menyusun Materi ajar ataupun Rencana Penerapan Pendidikan( RPP) yang muat tujuan pendidikan, modul pendidikan, tata cara serta media pendidikan, langkah- langkah pendidikan, sumber belajar serta evaluasi, 2) Merancang tata cara game roll the can, 3) Menyusun perlengkapan penilaian.

Tahap tindakan, peneliti melakukan pembelajaran yang disesuaikan dengan langkah- langkah maupun strategi pembelajaran yang telah dikembangkan pada modul ajar dengan mengimplementasikan metode permainan *Roll the can* di tiap siklus selama tiga kali pertemuan. Proses Tindakan di siklus II dilaksanakan dengan memperhatikan hasil refleksi siklus I.

Tahapan pengamatan, aktivitas pembelajaran dilaksanakan bersama dengan teman sejawat secara kolaboratif pada setiap pertemuan siklus I. Pada tahapan ini dilakukan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi terkait keaktifan peserta didik.

Tahapan Refleksi, pada tahapan ini dilakuka evaluasi oleh peneliti, rekan sejawat serta peserta didik dengan tujuan menemukan kekurangan-kekurangan yang terjadi selama siklus I untuk dicari upaya perbaikan-perbaikan pada siklus II.

#### **Siklus II**

Pelaksanaan siklus II meliputi:

- a. Perencanaan/Planning
1. Menyusun materi ajar/ RPP yang telah diperbaiki berdasarkan hasil temuan pada siklus I.

2. Mempersiapkan bacaan materi teks deskriptif dalam kemampuan *part of speech*.
3. Mengembangkan evaluasi pembelajaran
  - b. Tindakan
    1. Aktivitas pendahuluan, meliputi tahapan kegiatan berikut. 1) Guru memberikan salam kepada peserta didik 2) Guru mengecek kedatangan peserta didik, menanyakan kondisi peserta didik serta mempersiapkan modul bacaan jenis teks deskriptif, 3) Guru menerangkan kepada peserta didik tata cara penggunaan *game roll the can* yang hendak diterapkan, sehingga partisipan didik lebih aktif serta bergairah.
    2. Aktivitas pada kegiatan inti, meliputi kegiatan 1) Mengkondisikan siswa untuk berkelompok. Dalam *Building Knowledge of the Field (BKOF)*: Guru membangun pengetahuan atau latar belakang pengetahuan peserta didik terhadap topik yang hendak ditulis ataupun dibicarakan, 2) Pembagian kelompok dibagi berdasarkan tempat duduk, kemudian mereka berhitung satu, dua, tiga, satu, dua, tiga, dst., 3) Kelompok yang mendapat angka satu berkumpul dengan satu, kelompok angka dua berkumpul dengan kelompok dua, dst. Sehingga terbentuklah menjadi 5 kelompok besar yang terdiri dari 6-7 peserta didik, 4) Guru bertugas melakukan pendampingan selama aktivitas berlangsung, 5) Guru merancang dan memberikan informasi tentang langkah-langkah metode permainan *roll the can* dan setiap kelompok dapat mempraktekkan materi tersebut. Langkah kegiatan permainan *roll the can* sebagai berikut. Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk lingkaran, lalu memilih salah satu peserta didik sebagai pemain pertama. Di awal permainan, guru melempar kaleng di atas permukaan datar ke arah bidang datar. Saat kaleng berhenti, perhatikan delapan informasi yang muncul di atas permukaan kaleng, kemudian guru menanyakan *part of speech* dari materi

*Descriptive Text*. Peserta didik menjawab macam-macam *part of speech* yang tertera di kaleng tersebut. Selama aktivitas berlangsung guru diharapkan dapat mengkondisikan kelas.

3. Kegiatan penutup, meliputi: 1) Guru beserta peserta didik membuat kesimpulan hasil pembelajaran yang dilakukan serta diskusi yang diperoleh kelompok, 2) Guru memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengenai materi yang belum jelas, 3) Melaksanakan tes penilaian, 4) Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa dan salam penutup.
- c. Pengamatan

Pengamatan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengisi lembar pengamatan yang sudah disiapkan bersama teman sejawat secara kolaboratif. Fokus pengamatan adalah keaktifan peserta didik panjang pendidikan berlangsung pada siklus II.

Lembar pengamatan pada siklus II sama seperti apa yang tercantum dalam lembar pengamatan pada siklus I.

- d. Tahap Refleksi

Setelah kegiatan terlaksana kemudian dilakukan refleksi sehingga didapatkan gambaran bagaimana siklus II berlangsung sebagai pembandingan dengan siklus I.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Pengamatan Siklus I

- a. Proses Pembelajaran

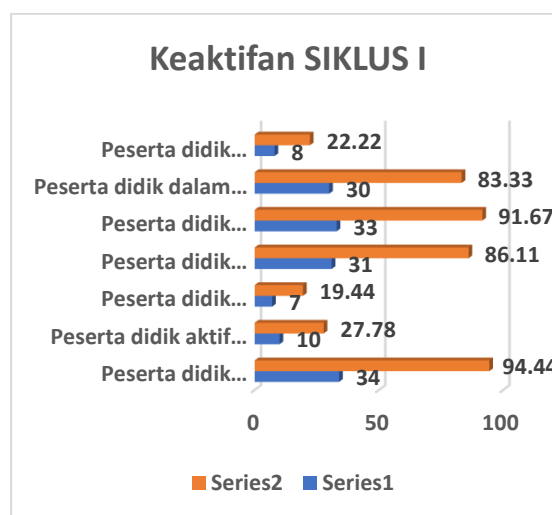
Pengamatan atau observasi dilakukan untuk mengamati keaktifan peserta didik selama proses tindakan pembelajaran siklus I dari mulai pertemuan 1 sampai pertemuan 3. Observasi tindakan pembelajaran pada siklus I secara garis besar dapat dilihat pada hasil observasi tentang keaktifan peserta didik dalam tabel berikut.

**Tabel 1.** Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Siklus I.

No	Indikator Observasi	Jumlah Siswa	%	Kriteria
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.	34	94,44	Sangat Aktif
2	Peserta didik aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru.	10	27,78	Tidak Aktif
3	Peserta didik memberikan respon positif terhadap jawaban temannya.	7	19,44	Tidak Aktif
4	Peserta didik langsung dapat mengkondisikan keadaan dalam bentuk kelompok.	31	86,11	Sangat Aktif
5	Peserta didik menunjukkan antusias dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.	33	91,67	Sangat Aktif
6	Peserta didik dalam tiap kelompok terjalin kerjasama yang aktif dan terarah.	30	83,33	Sangat Aktif
7	Peserta didik memberikan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran.	8	22,22	Tidak Aktif
Rata-rata			60,71	

Tabel tersebut menggambarkan, persentase keaktifan peserta didik pada tiap indikator berdasarkan hasil pengamatan selama aktivitas pembelajaran. Keaktifan siswa pada siklus I dapat dilihat pada grafik berikut.

**Grafik 1.** Keaktifan Peserta Didik pada Pembelajaran Siklus I



Berdasarkan tabel dan grafik yang dipaparkan diatas diperoleh hasil peningkatan semangat belajar yang terbukti adanya peningkatan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan metode permainan terbukti dapat mempengaruhi aktivitas peserta didik pada pembelajaran, dimana iklim pembelajaran lebih kondusif dan menyenangkan. Disamping itu, sebagian peserta didik juga aktif memberikan refleksi dan tambahan kosakata (*vocabulary*). Hasil temuan lainnya adalah peserta didik memperlihatkan respon positif ketika ada temannya yang memberikan penguatan tambahan *vocabulary* yang dapat meningkatkan penguasaan *part of speech* yang telah dipelajari.

Pembelajaran pada siklus I ini telah terjadi peningkatan dari kondisi awal namun masih ada beberapa peserta didik yang kurang percaya diri dalam mengutarakan refleksi pembelajaran.

b. Hasil Belajar Siklus 1

Tes evaluasi pada siklus I dilakukan secara tertulis yang dilaksanakan di pertemuan ketiga, Berdasarkan hasil belajar penguasaan *part of speech* pada *descriptive text* peserta didik kelas X PPLG 2 SMK Negeri 1 Slawi Kabupaten Tegal semester gasal tahun pelajaran 2022/2023 mengalami peningkatan dengan menerapkan metode permainan *roll the can*. Secara rinci hasil

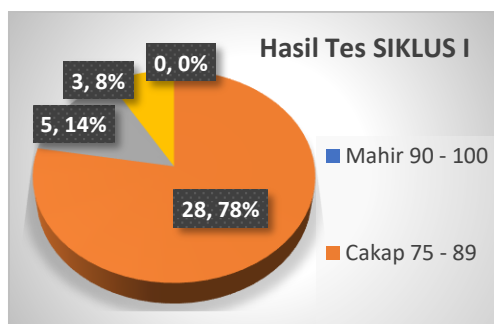
belajar pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2.** Hasil belajar siklus I

No	Predikat	Interval Nilai	Jumlah	Ket
1	Mahir	90-100	0	%
2	Cakap	75 - 89	28	8%
3	Layak	60 - 74	5	4%
4	Baru Berkembang	25 - 59	3	%
<b>Jumlah</b>			36	00 %
				PS Tuntas 78%

Hasil diatas dapat dilihat lebih jelas pada grafik berikut.

**Grafik 2.** Hasil tes Siklus I



Tabel dan Grafik tersebut merupakan hasil belajar peserta didik pada siklus 1.

#### 1. Daya Serap Perorangan

Daya serap perorangan diperoleh dari hasil belajar peserta didik mengacu pada KKTP 76, dimana tingkat ketuntasan belajar ialah apabila peserta didik memperoleh nilai kurang dari 76 sesuai dengan predikat Cakap dan Mahir dengan skor mencapai 76%. Adapun hasil persentase daya serap perorangan sebagai berikut.

- Peserta didik dengan predikat Cakap dan Mahir diperoleh data sebanyak 28 peserta didik dengan persentase 78 %.
- Sedangkan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 8 peserta didik atau sebesar 22 %.

#### 2. Daya Serap Klasikal

Daya serap klasikal ialah hasil belajar seluruh peserta didik apabila mencapai persentase 78% dapat diartikan masih berada di bawah kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebelumnya dengan persentase 80 %. Berdasarkan hasil belajar pada siklus I dapat disimpulkan aktivitas pembelajaran masih sangat perlu ditingkatkan lagi pada siklus selanjutnya dengan berpedoman pada hasil pengamatan dan refleksi pada siklus I.

#### c. Refleksi siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti melalui pengamatan dalam melaksanakan proses pembelajaran antara kondisi awal (pra siklus) yaitu guru dalam pembelajaran menggunakan metode ceramah yang konvensional dengan metode pembelajaran kooperatif menggunakan metode permainan *roll the can* pada siklus I sebagai berikut.

#### a. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran yang berlangsung selama pelaksanaan siklus I terjadi peningkatan dari kondisi awal sebelum diberi tindakan. Tetapi masih belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, Penyebab yang ditemukan adalah 1) Sebagian peserta didik masih belum aktif saat pembelajaran, peserta didik cenderung masih berbicara sendiri dengan teman-temannya, 2) Ketika dijelaskan materi oleh guru, peserta didik terlihat asyik dengan dunianya sendiri, bahkan ada yang sedang mengerjakan mata pelajaran lain., 3) Ketika diminta guru untuk memberikan refleksi pembelajaran, peserta didik masih kurang antusias. Hanya beberapa saja yang mau. Karena mereka malu dalam mengutarakan ke pembina.

Berdasarkan hasil pengamatan tindakan yang telah dilaksanakan pada siklus I ditemukan beberapa permasalahan, sehingga peneliti merevisi pelaksanaan tindakan dengan beberapa perbaikan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Perbaikan-perbaikan tersebut antara lain: Untuk mengatasi adanya peserta didik yang belum aktif selama pembelajaran, maka peneliti

menggunakan metode permainan *roll the can* dalam pembelajaran.

- 1) Dengan menggunakan metode permainan sedikit banyak memunculkan rasa percaya diri pada peserta didik.
- 2) Dalam melakukan permainan *roll the can* peserta didik ada keberanian dalam mengutarakan pendapat.
- 3) Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan ini peserta didik dituntut untuk dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman-temannya.
- 4) Peserta didik lebih rileks dalam belajar saat menggunakan metode permainan *roll the can* ini, karena melalui permainan ini maka peserta didik akan mentransfer pemahaman dan pengetahuan yang di dapat saat menjalani pembelajaran berikutnya.

## 2. Hasil Pengamatan Siklus II

### a. Proses Pembelajaran

Hasil pengamatan kegiatan pembelajaran siklus II ditemukan bahwa pembelajaran sudah terlaksana dengan baik dimana peserta didik lebih siap dan semangat maupun antusias peserta didik mengikuti pembelajaran meningkat, begitu pun saat metode permainan *roll the can* dijalankan. Pada pertemuan pertama, peserta didik aktif mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru, siswa juga aktif bertanya dalam pembelajaran.

Pada pertemuan kedua, saat guru meminta refleksi pembelajaran, peserta didik bergiliran dalam mengekspresikan pengalaman yang di dapat saat pembelajaran berlangsung. Sudah terlihat adanya kolaborasi antar peserta didik, respon positif terhadap jawaban teman sudah terlihat. Pembentukan kelompok menjadi lebih bervariasi dan anggota kelompoknya berbeda dengan siklus sebelumnya.

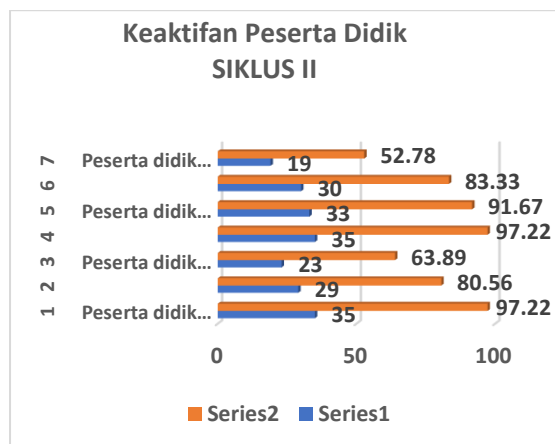
Hasil observasi tindakan pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Hasil Observasi Keaktifan Peserta Didik Siklus II.

No	Indikator Observasi	Jumlah Siswa	%	Kriteria
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.	35	97,22	Aktif
2	Peserta didik aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru.	29	80,56	Sangat Aktif
3	Peserta didik memberikan respon positif terhadap jawaban temannya.	23	63,89	Aktif
4	Peserta didik langsung dapat mengkondisikan keadaan dalam bentuk kelompok.	35	97,22	Aktif
5	Peserta didik menunjukkan antusias dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.	33	91,67	Aktif
6	Peserta didik dalam tiap kelompok terjalin kerjasama yang aktif dan terarah.	30	83,33	Aktif
7	Peserta didik memberikan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran.	19	52,78	Tidak Aktif
Total			80,95	

Besarnya persentase keaktifan peserta didik pada tiap indikator observasi dalam pembelajaran Siklus II yang dipaparkan pada tabel diatas secara jelas dapat digambarkan pada grafik berikut.

Grafik 3. Keaktifan Peserta didik Siklus II



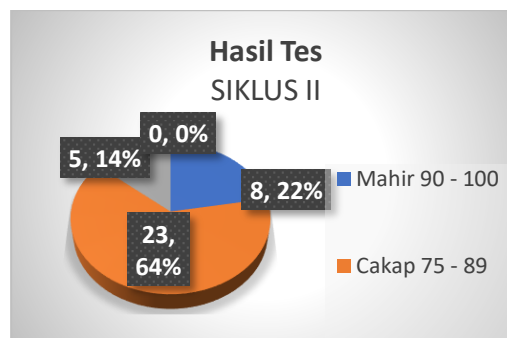
Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel dan grafik diatas diketahui terjadi peningkatan yang signifikan pada semangat belajar yang ditunjukkan dengan meningkatnya keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran siklus I. Sitasasi saat pembelajaran menjadi hidup dan menarik dengan banyaknya peserta didik aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Selain itu, didukung dengan respon positif ketika ada temannya yang bertanya.

Meskipun keaktifan peserta didik pada siklus II ini telah mengalami peningkatan namun masih terlihat sebagian peserta didik yang belum aktif secara maksimal yang disebabkan karena kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapatnya.

### Hasil Belajar Siklus II

Setelah siklus II selesai dan diadakannya tes evaluasi secara tertulis pada pertemuan ketiga tanggal 15 September 2022, terdapat kenaikan secara signifikan pada hasil belajar penguasaan *part of speech* materi *Descriptive text* peserta didik kelas X PPLG 2 SMK Negeri 1 Slawi Kabupaten Tegal semester gasal tahun pelajaran 2022/2023. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes Siklus II berikut.

Grafik 4. Hasil tes Siklus II



Data diatas digambarkan dengan grafik sebagai berikut.

Dari data tersebut diatas menunjukkan hasil belajar pada siklus II, sebagai berikut.

#### 1) Daya Serap Perorangan

Bahwa daya serap perorangan yang merupakan hasil belajar peserta didik, seseorang dikatakan tuntas belajar apabila telah memperoleh nilai sekurang-kurangnya 76 atau telah mencapai skor 76 % dengan predikat Cakap dan Mahir.

- Peserta didik yang telah tuntas sebanyak 31 peserta didik atau sebesar 86% dengan predikat Cakap dan Mahir.
- Peserta didik yang belum tuntas sebanyak 5 peserta didik atau sebesar 14 % pada predikat layak.

#### 2) Daya Serap Klasikal

Daya serap klasikal yang merupakan hasil belajar seluruh peserta didik telah mencapai sebesar 86% yang berarti telah melampaui kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan sebesar 80%. Dari hasil belajar pada siklus II ini, ternyata proses pembelajarannya baik keaktifan dan hasil belajarnya telah mengalami peningkatan secara signifikan dari siklus I dan dapat dikatakan telah berhasil.

### Refleksi siklus II

Bersumber dari hasil pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti lewat pengamatan dalam melaksanakan proses pembelajaran antara siklus I dan siklus II diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

- Proses pembelajaran

- 1) Proses pembelajaran pada siklus I masih terapat peserta didik yang belum aktif ketika pembelajaran berlangsung, dimana hanya Sebagian siswa yang antusias memperhatikan guru, Disamping itu, pada siklus II hampir semua peserta didik terlihat aktif berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Kegiatan pembelajaran pada siklus I kerjasama antar peserta didik belum terlihat jelas. Sedangkan pembelajaran pada siklus II sudah mulai nampak, peserta didik lebih antusias pada pembelajaran dengan menerapkan metode permainan.
- 3) Kegiatan pembelajaran pada siklus I, sikap kolaborasi antar peserta didik belum sepenuhnya maksimal, sedangkan pada siklus II sikap kolaborasi antar peserta didik sudah Nampak.
- 4) Pada siklus I peserta didik belum memberikan respon positif pada kegiatan tanya jawab dengan teman. Sedangkan pada siklus II peserta didik sudah memberikan respon positif terhadap jawaban teman.

### 3. Hasil Pembelajaran Siklus I dan Siklus II Siklus I

Hasil belajar peserta didik pada siklus I terjadi peningkatan dari hasil saat kondisi awal (pra siklus). Hal ini dapat dilihat dari :

- 1) Kondisi awal (pra siklus) nilai rerata kelas berada pada persentase 54,19 % sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan nilai rerata kelas adalah 70,89 %. Maka terjadi peningkatan dari kondisi awal dengan pembelajaran pada siklus I
- 2) Jumlah peserta didik yang tuntas (telah memenuhi KKTP) pada kondisi awal (pra siklus) diperoleh data berikut dimana hanya terdapat 4 peserta didik yang tuntas sedangkan pada siklus I mencapai persentasi 78%. Maka dapat disimpulkan jumlah ketuntasan peserta didik mengalami kenaikan.

- 3) Peningkatan nilai rerata dan ketuntasan pada siklus I dinilai belum sepenuhnya berhasil hal ini didasarkan pada hasil ketuntasan klasikal baru mencapai 78 % yang berarti masih dibawah ketuntasan klasikal 80%. Penelitian dapat dikatakan berhasil apabila melebihi 80 % dari jumlah peserta didik mencapai nilai 76 dengan predikat cakup. Adapun upaya menguatkan data hasil penelitian ini, maka peneliti melanjutkan siklus 2 agar penelitian dapat maksimal

### Siklus II

Informasi yang diperoleh dari hasil penelitian Siklus II terhadap hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Hal ini ditunjukkan dengan hasil sebagai berikut.

- 1) Nilai terendah pada Siklus I adalah 26, sedangkan nilai terendah pada Siklus II adalah 60. Dengan demikian, peningkatan nilai terendah yang diperoleh antara Siklus I dan Siklus II.
- 2) Rata-rata kelas pada Siklus I adalah 70,89 sedangkan rata-rata kelas pada Siklus II adalah 80,22. Dengan demikian, rata-rata kelas meningkat antara Siklus I dan Siklus II.
- 3) Proporsi siswa yang lulus pada Siklus I (menyelesaikan KKTP) sebesar 78%, pada Siklus II 86%. Jadi siswa yang tuntas berdasarkan KKTP akan mengalami peningkatan sebesar  $86\% - 78\% = 8\%$ .
- 4) Walaupun hasil belajar klasikal tergolong sempurna (di atas minimal kesempurnaan klasikal), yaitu 86%, masih ada beberapa siswa yang termasuk yang belum menyelesaikan studinya secara terpisah yaitu 14%, sehingga perlu ditabung. Mengajar sampai mereka sepenuhnya menyelesaikan pembelajaran mereka.

### Rekapitulasi Hasil Belajar Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Hasil Belajar Siswa X PPLG 2 SMKN 1  
Slawi Kabupaten Tegal dalam Menghadapi

Semester Ganjil Materi Berbicara Teks Deskripsi Tahun Pelajaran 2022/2023 Semester Awal/Pra Semester (sebelum kegiatan) mendapat nilai terendah 36 pada siklus I skor terendah (setelah performans) adalah 60 dan pada siklus II skor terendah adalah 76. Dengan demikian, skor terendah yang diperoleh antara Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II mengalami peningkatan yang signifikan.

- 1) Rata-rata kelas pada kondisi awal (pra siklus) adalah 54,19, sedangkan rata-rata kelas I adalah 70,89 dan pada siklus rata-rata kelas II adalah 80,22. Oleh karena itu, rata-rata kelas meningkat dari kondisi awal (prasiklus) ke kondisi akhir (siklus II).
- 2) Demikian pula jumlah siswa yang memenuhi syarat awal (Pra Siklus) dibandingkan dengan Siklus 1 (menyelesaikan KKTP dengan nilai Mahir dan Mahir) meningkat dari 11% menjadi 78%. pada Siklus II meningkat 86%, sehingga proporsi siswa (yang tamat KKTP) meningkat  $86\% - 11\% = 75\%$  dari kondisi awal (pra siklus) ke kondisi akhir (siklus 2).
- 3) Rangkuman hasil pengelolaan pembelajaran bagian lisan dalam kaitannya dengan kondisi awal (prafase), Siklus I dan Siklus II teks deskriptif disajikan pada tabel di bawah ini

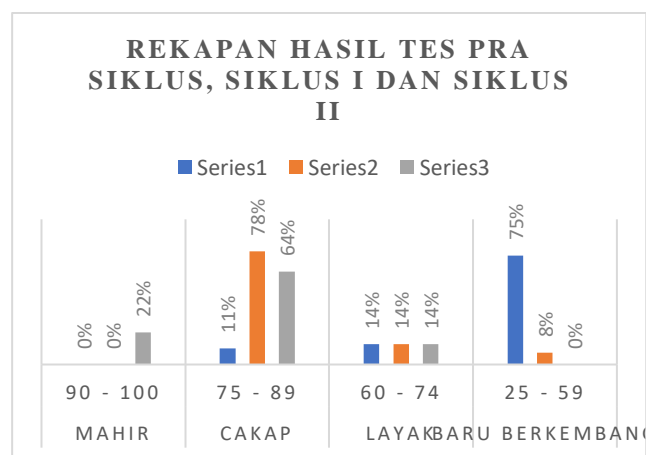
**Tabel 5.** Rekapitan Hasil tes Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

N o	Predi kat	Inter val Nilai	Pra Siklus	Tind akan Siklu s I	Tind akan Siklu s II	Ket
	Mahir	90 - 100	0%	0%	22%	Tun tas
	Cakap	75-89	11%	8%	64%	Tun tas
	Layak	60-74	14%	4%	14%	Bel um Tun tas
	Baru Berke	25-59	75%	8%	0%	Bel um

mban g Siswa yang Tunta s	11%	78%	86%
Tun tas			

Data di atas digambarkan dengan grafik sebagai berikut.

**Grafik 5.** Rekapitan Hasil tes Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II



## KESIMPULAN

### Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Penerapan metode permainan *roll the can* pada pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keaktifan penguasaan *part of speech* pada materi *descriptive text* bagi peserta didik kelas X PPLG 2 semester gasal SMK Negeri 1 Slawi Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2022/2023, terlihat jelas pada kondisi awal masih banyak siswa yang kurang semangat, kurang keaktifan, dan masih sedikit peserta didik yang berpartisipasi dan mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode bermain peran, pada Siklus 1 keaktifan peserta didik meningkat. banyak peserta didik yang aktif dalam

pembelajaran dan pada siklus II keaktifan peserta didik lebih meningkat lagi terbukti banyak peserta didik terlihat berkolaborasi dan bekerjasama saat permainan berlangsung, terjalin komunikasi antar peserta didik yang positif dalam menyelesaikan masalah dan aktif dalam proses pembelajaran. Dan peserta didik sudah bersemangat mengungkapkan refleksi pembelajaran di depan teman-temannya.

2. Penerapan metode permainan *roll the can* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar penguasaan *part of speech* pada materi *descriptive text* pada peserta didik di kelas X PPLG 2 semester ganjil SMK Negeri 1 Slawi Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2022/2023, dibuktikan dengan jumlah peserta didik yang tuntas pada Pra Siklus hanya terdapat 4 peserta didik, setelah diberikan perlakuan pada siklus I sebanyak 28 peserta didik telah mencapai ketuntasan. Dilanjutkan pada Siklus II mengalami peningkatan menjadi 31 peserta didik yang tuntas dan hasil belajar meningkat, Hal tersebut juga terlihat dari hasil nilai rerata kelas dari Pra Siklus diperoleh nilai 54,19, pada Siklus I 70,89 dan meningkat menjadi 80,22 pada siklus II.
3. Keaktifan dan hasil belajar penguasaan *part of speech* pada materi *descriptive text* bagi peserta didik kelas X PPLG 2 semester gasal SMK Negeri 1 Slawi Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2022/2023 mengalami peningkatan, yang dibuktikan pada Siklus I persentase keaktifan peserta didik pada pembelajaran mencapai persentase 60,71% dan meningkat menjadi 80,95% di Siklus II. Persentase peserta didik yang telah tuntas dari Pra Siklus sebesar 11% meningkat menjadi 78% di siklus I serta secara signifikan meningkat menjadi 86 % pada siklus II. Dari hasil belajar peserta didik pada siklus II sebesar 86% % berarti telah di atas ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan sebesar 80%.

## Saran

Berdasarkan atas simpulan tersebut diatas maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

### 1. Bagi Guru

Penggunaan metode permainan *roll the can* dapat berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar penguasaan *part of speech* pada materi *descriptive text* bagi peserta didik kelas X PPLG 2 semester gasal SMK Negeri 1 Slawi Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2022/2023, maka disarankan bagi Bapak / Ibu guru untuk dapat menggunakan metode permainan *roll the can* dalam pembelajaran.

### 2. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi semua peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan hidup. Peserta didik menjadi lebih rileks dan tentu saja dalam permainan ini terjalin kolaborasi/kerjasama di antara peserta didik.

### 3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini membantu memperbaiki pembelajaran yang sebelumnya konvensional, monoton dengan ceramah menjadi lebih menarik, sehingga keberhasilan peserta didik di sekolah lebih meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Wasisto Dwi Doso Warso. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Penerbit Graha Cendekia
- Erna, 2009. Indikator Keaktifan Siswa. <http://Ardhana12.wordpress.com/2009/01/20/indikator-keaktifan-siswa-yang-dapat-dijadikan-penilaian-dalam-ptk-2/>
- Hamalik Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- <https://www.gramedia.com/literasi/part-of-speech/>
- <https://www.gramedia.com/literasi/descriptive-text/>
- Keputusan Kepala BSKAP Kemendikbudristek Nomor 008/H/Kr/2022 Tentang Capaian

Pembelajaran Pada PAUD, Dikdas, Dan  
Dikmen Pada Kurikulum Merdeka

- Mardiyatmo, Esmet Untung. 2010. *Kumpulan Permainan Seru -Tutorial Untuk Fasilitator dan Instruktur*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Matondang, Z., Djulia, E., Sriadhi, S., & Simarmata, J. 2019. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yayasan Kita Menulis.
- Sanjaya, Wina, 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Riandari, H. (2012). Peningkatan Keaktifan dan Pemahaman Siswa Kelas VIII-B Semester 4 pada Mapel Biologi melalui Guided Inquiry di SMP Negeri 26 Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012. Seminar Nasional IX Pendidikan Biologi FKIP UNS, 269–274.
- Tim Guru Sekolah Global Mandiri. 2013. *Buku Panduan Guru SD Mengajar & Belajar Kreatif*. Jakarta Timur: PT Neo Mediatama Divisi Publishing