
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 1 KAMPAR TIMUR DALAM MENENTUKAN FUNGSI SOSIAL, STRUKTUR TEKS, DAN UNSUR KEBAHASAAN TEKS DESKRIPTIF MELALUI *SHERLOCK HOLMES' CLUES GAME* PADA TEKS DESKRIPTIVE TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Saripuddin

Guru SMA Negeri 1 Kampar Timur, Kampar
Riau, Indonesia

e-mail: psaripuddin@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini berdasarkan permasalahan "Seberapa efektifkah penggunaan *Sherlock Holmes' Clues game* dalam meningkatkan kemampuan peserta didik kelas X SMAN 1 Kampar Timur TP.2017/2018 dalam menentukan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks deskriptif?" Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan *Sherlock Holmes' Clues game* dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menentukan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks deskriptif. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak dua putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa Kelas X. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 54% pada saat pre test menjadi 70,57% pada saat post test siklus I dan meningkat menjadi 82,23% pada *post-test* siklus II. Simpulan dari penelitian ini *Sherlock Holmes' clues game* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menentukan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks deskriptif

Kata kunci: Bahasa Inggris, *Sherlock Holmes Clues Game*, *Descriptive text*

Abstract

This research is based on the problem of "How effective is the use of *Sherlock Holmes' Clues game* in increasing the ability of class X students of SMAN 1 Kampar Timur TP.2017 / 2018 in determining social functions, text structure, and descriptive language linguistic elements?" how effective the use of *Sherlock Holmes' Clues game* is in improving students' abilities in determining social functions, text structure, and descriptive textual language elements. This study uses action research as much as two rounds. Each round consists of four stages, namely: design, activity and observation, reflection, and refining. The target of this study was Class X students. From the results of the analysis, it was found that student learning achievement had increased from an average of 54% during the pre-test to 70.57% during the post-test cycle I and increased to 82.23% in the post-test cycle II. The conclusions from this study *Sherlock Holmes' clues game* can improve students' abilities in determining social functions, text structure, and descriptive elements of linguistic text

Keywords: English, *Sherlock Holmes Clues Game*, *Descriptive text*

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran yang tidak luput dari dampak perubahan kurikulum, memiliki banyak sekali perubahan dalam struktur materinya. Hal ini salah satunya dikarenakan adanya pengurangan jam pelajaran dalam pelajaran bahasa Inggris. Dari 4 jam persetiap pertemuan menjadi 2 jam persetiap pertemuan setiap minggunya. Inilah mengapa materi di dalam kurikulum 2013 ini terkesan singkat dan padat.

Ada beberapa materi yang tadinya ada diajarkan di kurikulum KTSP namun tidak ditemu di kurikulum 2013. Hal sebaliknya pun juga terjadi, materi-materi yang tadi tidak kita ajarkan di kurikulum KTSP namun menjadi salah satu materi yang harus kita ajarkan di kurikulum 2013.

Materi di kurikulum 2013 ini merupakan materi yang berdasarkan teks (pembelajaran melalui d teks) itulah mengapa di materi kurikulum 2013 ini, pada mata pelajaran bahasa Inggris banyak ditemukan KD-KD yang meminta para peserta didik untuk dapat mengidentifikasi ataupun membedakan mengenai fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks-teks tertentu. Walaupun terkesan mudah namun ternyata hal ini terkadang malah tidak dikuasai oleh sebagian besar peserta didik. Peserta didik sering kali salah ketika diminta untuk menentukan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks-teks tersebut. Sebenarnya, hal ini wajar saja terjadi karena dalam pelajaran bahasa Inggris ada banyak sekali jenis teks yang harus mereka pelajari dan mesti mereka ingat fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan nya. Sebut saja salah satu nya teks deskriptif (*descriptive text*). Teks deskriptif (*descriptive text*) merupakan salah satu teks yang hingga saat ini masih tetap bertahan sebagai materi yang diajarkan di dalam kurikulum 2013. Sama halnya dengan teks-teks yang lain teks deskriptif (*descriptive text*) fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaannya sendiri.

Berdasarkan wawancara penulis dengan beberapa peserta didik yang telah mempelajari tentang teks deskriptif (*descriptive text*), penulis dapat menyimpulkan dari 10 peserta didik yang diwawancara oleh penulis hanya 2 peserta didik saja yang masih ingat tentang fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks deskriptif (*descriptive text*) ini dengan benar. Sementara 8 peserta lainnya ada yang ingat hanya fungsi sosialnya saja atau struktur teksnya saja dan unsur kebahasaannya. Dan bahkan ada yang lebih ironis lagi yaitu yang mencampur adukan antar fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks deskriptif dengan teks –teks yang lain..

METODE

Penelitian merupakan Penelitian Tindakan (*Action Research*). Menurut Hopkin (dalam Emzir, 2008:233), Penelitian Tindakan adalah suatu proses yang dirancang untuk memberdayakan semua partisipan dalam proses (peserta didik, guru, dan peserta lainnya) dengan maksud untuk meningkatkan praktik yang diselenggarakan di dalam pengalaman pendidikan.

Penelitian ini diawali dari perencanaan, tindakan, observasi, dan diakhiri dengan refleksi seperti diungkapkan oleh Kemmis (1982:11).

Instrumen Penelitian

Perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, Lembar Kerja, dan instrument pengumpulan data berupa lembar pengamatan, tes hasil belajar, dan dokumentasi

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kampar dengan jumlah peserta didik keseluruhan sebanyak 339 peserta didik. Distribusi Populasi tergambar dalam tabel sebagai berikut

Tabel 1. Distribusi Populasi Penelitian

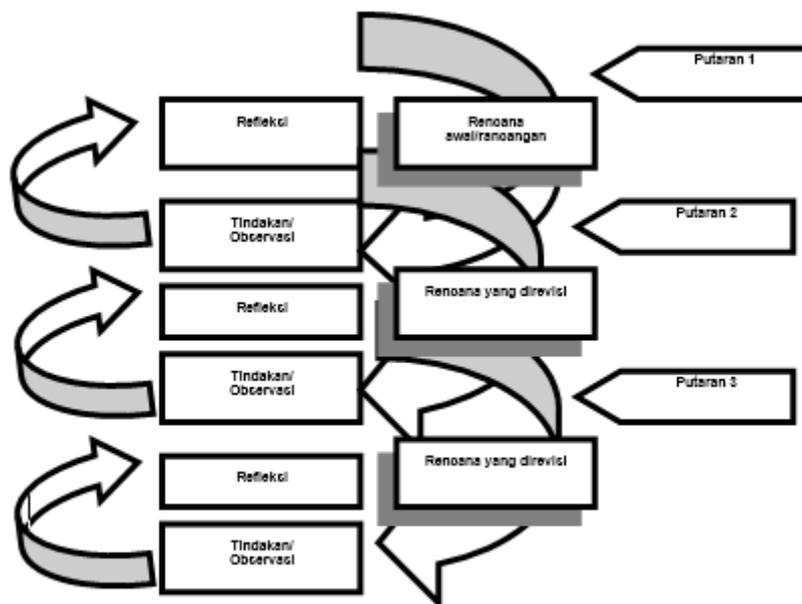
Jurusan	Kelas X	Jumlah Peserta didik
	1	33
	2	33
	3	35
	4	32
	5	35
	1	35
	2	35
	3	35
	4	33
	5	33
Jumlah	339	

Karena populasi dipandang sama, maka penulis mengambil 1 kelas sebagai sampel dengan menggunakan teknik *cluster sampling*. Pada teknik *cluster sampling*, sampel diambil secara acak dalam satu kelompok, tidak individu. Semua anggota kelompok terpilih memiliki karakter yang sama (Fraenkel, 1993:84-85). Dalam hal ini penulis memilih secara acak dan hasilnya kelas X MIPA 3 menjadi subjek dalam penelitian ini. Jumlah peserta didik sebanyak 35 orang terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 21 peserta didik perempuan Subjek Penelitian

Prosedur Penelitian

Perbaikan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Siklus ini berkelanjutan dan akan dihentikan jika sesuai dengan kebutuhan dan dirasa sudah cukup.

Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan melalui pre test. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas dalam Penelitian Ini

Penjelasan alur di atas adalah:

1. Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep peserta didik serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya modifikasi permainan.
3. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.
4. Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Indikator Kinerja

Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah 75. Hal ini sesuai dengan KKM mata pelajaran tersebut yang telah disepakati oleh guru-guru bahasa Inggris di sekolah tersebut dan diketahui oleh pihak kurikulum sekolah tersebut. Sejalan dengan hal tersebut maka indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian/perbaikan pembelajaran ini adalah jika 75% jumlah peserta didik yang menjadi subyek penelitian telah memperoleh nilai serendah-rendahnya 75.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan peneliti untuk mengetahui hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan, peneliti menggunakan observasi kegiatan pembelajaran di kelas dan hasil tes peserta didik untuk dianalisis.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis instrumen pengumpulan data yaitu:

- a. tes hasil belajar
- b. lembar observasi.

Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dalam bentuk persentase, nilai rata-rata, serta disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Analisis deskriptif kualitatif digunakan pula untuk mengukur indikator kinerja berdasarkan kriteria ketuntasan minimal.

Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut:

1. Mengkonversi skor hasil tes menjadi nilai (X) skala 0 – 100, dengan menggunakan rumus:

$$X = \frac{\text{Skoryang diperoleh/dicapai}}{\text{Skor ideal}} \times 100 \quad (1)$$

(Arikunto, 1993)

2. Menentukan tingkat pencapaian ketuntasan belajar rumus:

- 1) Secara individu $T_B =$

$$\frac{\text{Nilaidicapai}}{\text{Nilaiideal}} \times 100\% \quad (2)$$

- 2) Secara kelompok

$$\frac{\text{Nilaidicapaikelompok}}{\text{Nilaiideal}} \times 100\% \quad (3)$$

- 3) Nilai klasikal

$$\frac{\text{Nilairata-rata}}{\text{Nilaiideal}} \times 100\% \quad (4)$$

- 4) Menentukan persentase ketuntasan belajar

- 5)
$$\% = \frac{\sum TB}{N} \times 100\% \quad (5)$$

Dengan:

Σ TB = Jumlah peserta didik pada kategori ketuntasan belajar.
N = Jumlah peserta didik secara keseluruhan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan *Sherlock Holmes' Clues game* dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menentukan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks deskriptif pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Kampar Timur Tahun Pelajaran 2017/2018.

Adapun sumber pelajaran yang peneliti ambil adalah dari buku pegangan peserta didik (Buku Sekola Elektronik Kemendikbud) dan dari internet serta didukung oleh sumber-sumber atau jurnal lainnya.

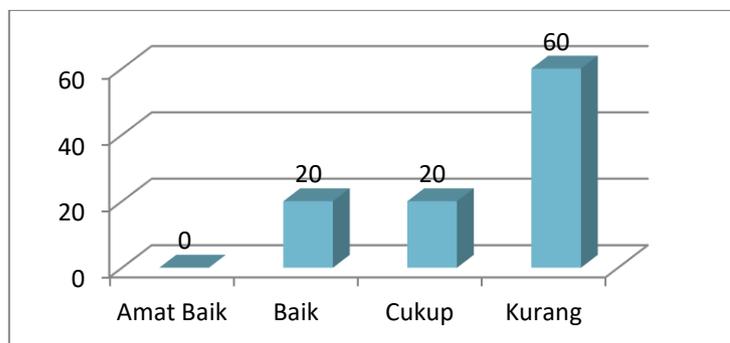
Untuk mendapatkan hasil yang valid, peneliti meminta bantuan dari guru bahasa inggris lainnya di tempat penulis mengajar sebagai penilai. Begitu juga pada saat melakukan observasi kegiatan pembelajaran di kelas. Berikut adalah hasil penelitian ini pada saat pre test

Hasil Data Pre-Test

Sebelum melakukan *treatment* siklus I, penulis memberikan soal *pre-test* kepada peserta didik untuk melihat kemampuan peserta didik dalam pelajaran menyimak mapel Bahasa Inggris.

Tabel 2. Hasil *Pre-test* Peserta didik

No.	Nilai	Kemampuan	Jumlah	Persentase
1	90 – 100	Amat Baik	-	-
2	75 – 89	Baik	7	20
3	60 – 74	Cukup	7	20
4	0 – 59	Kurang	21	60
Total			35	100



Gambar 2. Grafik Nilai *Pre-test* Peserta didik

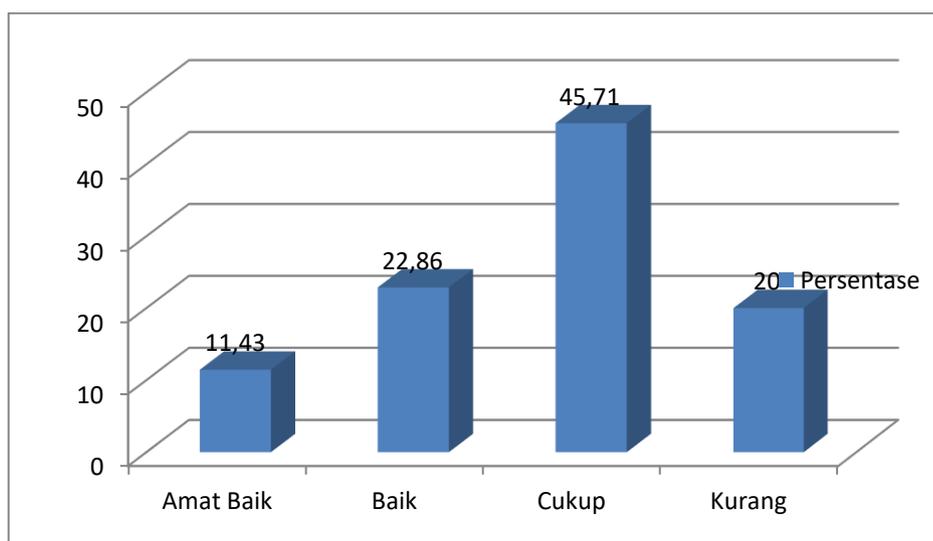
Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa tidak ada satu orang pun peserta didik yang berada di level amat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas X MIPA 3 SMA N 1 Kampar Timur memiliki kemampuan yang rendah dalam menentukan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks deskriptif.

Hasil Data *Post-test* Siklus I

Setelah *pre-test* diberikan, penulis melakukan treatment pada siklus I yaitu menggunakan *Sherlock Holmes' clues game* peserta didik selama 4 minggu. Di akhir pertemuan, penulis memberikan Post-Test. Hasil *Post-test* sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil *Post-test* siklus I

No.	Nilai	Kemampuan	Jumlah	Persentase
1	90 – 100	Amat Baik	4	11,43
2	75 – 89	Baik	8	22,86
3	60 – 74	Cukup	16	45,71
4	0 - 59	Kurang	7	20
Total			35	100



Gambar 3. Grafik Nilai *Post-test* Siklus I

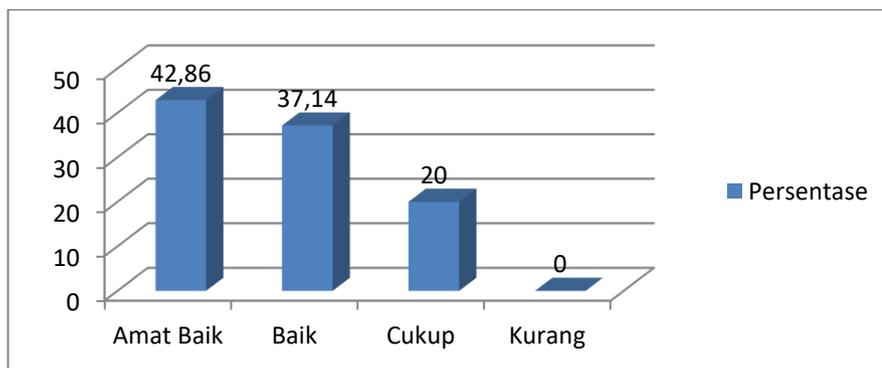
Dari grafik di atas, dapat kita lihat bahwa *treatment* siklus pertama kemampuan peserta didik masih dominan berada di *level* cukup yaitu sebanyak 45,71% dari 35 peserta didik.

Hasil Data *Post-test* Siklus II

Dikarenakan hasil pada *post-test* siklus I masih didominasi oleh kemampuan peserta didik di level cukup maka dirasa perlu untuk melanjutkan ke siklus II. Hal ini karena teratment pada siklus I dikategorikan belum berhasil. Berikut adalah hasil *post-test* siklus II:

Tabel 4. Hasil *Post-test* siklus II

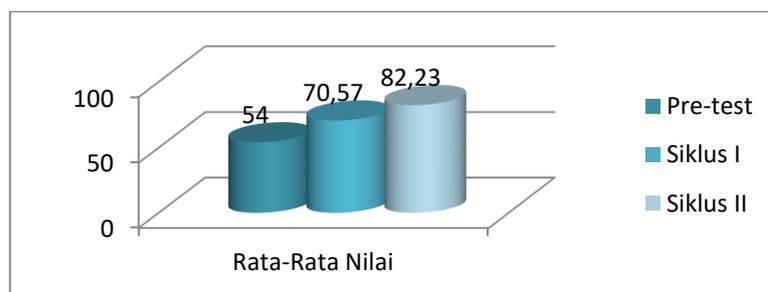
No.	Nilai	Kemampuan	Jumlah	Persentase
1	90 – 100	Amat Baik	15	42,8
2	75 – 89	Baik	13	37,1
3	60 – 74	Cukup	7	20
4	0 - 59	Kurang		0
Total			35	100



Gambar 4. Grafik Nilai *Post-test* Siklus II

Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa ada perubahan yang signifikan dari nilai saat *post-test* siklus I. Peserta didik dominan berada di *level* baik yaitu sebanyak 37,14% dari 35 peserta didik, sedangkan di *level* amat baik ada 42,86 % dari 35 orang. Sehingga apabila dijumlahkan, ada 80 % dari peserta didik yang berada di atas KKM yang telah ditentukan sebelumnya. In berarti telah terjadi perubahan yang significant dalam hasil belajar peserta didik. Sehingga peneliti memutuskan tidak perlu melakukan siklus III.

Untuk melihat perubahan nilai peserta didik mulai dari pre test hingga post test siklus II, berikut grafik rata-rata nilai peserta didik dari *pre-test* hingga *post-test* siklus II:



Gambar 5. Grafik Rata-rata Nilai Peserta didik

Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa terjadi perubahan yang significant rata-rata nilai peserta didik dari saat *pre-test* hingga *post-test* kedua dilakukan yaitu dari 54% pada saat *pre-test* menjadi 70,57% pada saat *post-test* siklus I dan akhirnya bisa mencapai rata-rata nilai 82,23% pada *post-test* siklus II.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Sherlock Holmes' clues game* sangat membantu peserta didik dalam menentukan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks deskriptif.

Hasil Data Observasi Siklus I

Selain kemampuan peserta didik yang diteliti, penulis juga meneliti aktifitas peserta didik selama proses pembelajaran / treatment dilakukan. Berikut tabel hasil observasi di kelas siklus I:

Tabel 6. Hasil Observasi Siklus I

No	Aktifitas	Keaktifan	
		Jumlah	Persentase
1	Aktifitas Kelas		
	a. Menentukan fungsi sosial dari teks deskriptif	24	68,57
	b. Menentukan truktur dari teks deskriptif	18	51,43
	c. Menentukan unsur kebahasaan dari teks deskriptif	23	65,71
2	Aktifitas Individu		
	Mengerjakan Latihan	35	100%
	Rata – rata	14.8	61,667

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa keaktifan peserta didik masih dapat dikatakan kurang aktif. Kegiatan pada siklus I, hanya 14 atau 15 peserta didik dari 35

peserta didik yang aktif. Sehingga peneliti memutuskan perlu melakukan siklus II karena belum terlihat perubahan atau peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya.

Hasil Data Observasi Siklus II

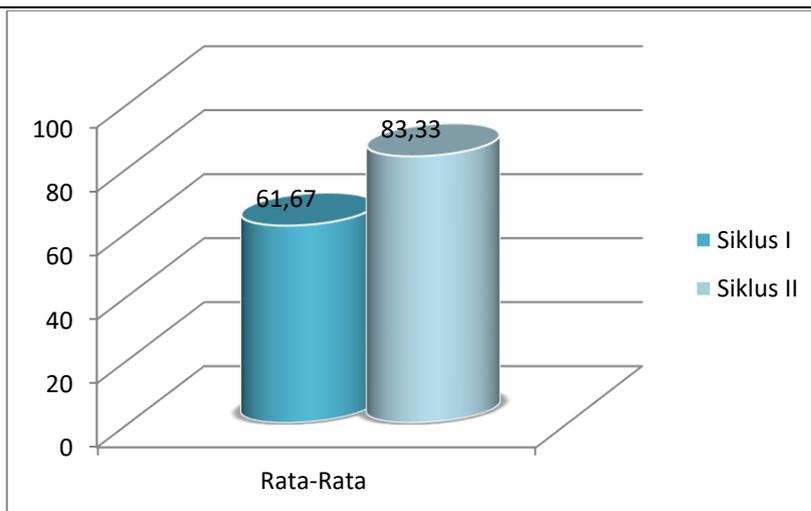
Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran siklus II, peneliti juga melakukan observasi kegiatan peserta didik di siklus II. Berikut tabel hasil observasi kegiatan peserta didik pada siklus II:

Tabel 7. Hasil Observasi Siklus II

No	Aktifitas	Keaktifan	
		Jumlah	Persentase
1	Aktifitas Kelas		
	a. Menentukan fungsi sosial dari teks deskriptif	31	88,57
	b. Menentukan truktur dari teks deskriptif	31	88,57
	c. Menentukan unsur kebahasaan dari teks deskriptif	29	82,85
2	Aktifitas Individu		
	Mengerjakan Latihan	35	100%
	Rata – rata	31,5	90

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa keaktifan peserta didik meningkat signifikan dari siklus sebelumnya. Kegiatan pada siklus II, dari 14 hingga 15 orang pada siklus sebelumnya menjadi 31 hingga 32 peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran.

Sehingga peneliti memutuskan tidak perlu melakukan siklus III karena sudah terlihat perubahan atau peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya. Berikut grafik rata-rata keaktifan peserta didik dari siklus I hingga siklus II:



Gambar 7. Grafik Keaktifan Peserta didik

Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa terjadi perubahan yang significant rata-rata keaktifan peserta didik dari kegiatan pembelajaran siklus I hingga kegiatan pembelajaran siklus II dilakukan yaitu dari 61,67% menjadi 90%. Sehingga penulis menyimpulkan bahwa penggunaan *Sherlock Holmes' clues game* sangat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa inggris khusus nya teks *deskriptive* mengalami peningkatan setelah dilakukan dua kali perbaikan (dua siklus). Perbaikan tersebut dapat terlihat dari hasil koqnitif peserta didik dan hasil observasi guru terhadap keaktifan peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

Setelah mendapatkan dua kali treatment hasil belajar peserta didik mengalami perubahan yang bagus yaitu dari rata-rata 54% pada saat pre test menjadi 70,57% pada saat post test siklus I dan meningkat menjadi 82,23% pada *post-test* siklus II.

Untuk keaktifan peserta didik dalam belajar. Pada siklus satu hanya 14 hingga 15 peserta didik yang aktif menjadi 31 hingga 32 peserta didik yang aktif pada siklus II. Hal ini memperlihatkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik pun mengalami peningkatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan *Sherlock Holmes' clues game* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menentukan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks deskriptif yang terbukti dari hasil post test yang dilakukan oleh peserta didik pada siklus I dan siklus II. Peningkatan rata-rata nilai peserta didik (lampiran H) terlihat signifikan dari rata-rata 54% pada saat *pre test* menjadi

70,57% pada saat *post test* siklus I dan meningkat menjadi 82,23% pada *post-test* siklus II.

2. Penggunaan *Sherlock Holmes' clues game* sangat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari data observasi yang diambil oleh peneliti. Dari hanya 14 hingga 15 peserta didik yang aktif pada siklus I menjadi 31 hingga 32 peserta didik pada siklus II

Saran Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dari penelitian ini, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Guru harus mengetahui kebutuhan dan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat menemukan cara agar belajar Bahasa Inggris menarik dan mudah serta tidak menimbulkan rasa bosan pada diri peserta didik.
2. Guru haruslah memperbanyak membaca referensi tentang model-model pembelajaran di kelas terbaru sehingga dapat menciptakan sebuah model pembelajaran kreatif bagi para peserta didik.
3. Kepada peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris dan banyak berlatih

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi & Suharjono & Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Indana, Sifak. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Surabaya: Unesa).
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- Riyanto, Yatim. 2001. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Surabaya: Penerbit SIC).
- Sanjaya, Wina. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana).
- Sudjana. 1988. *Evaluasi Hasil Belajar*. (Bandung: Pustaka Martiana).
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algensido).
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).