

**MENINGKATKAN PENGUASAAN TEKS PROSEDUR
MELALUI PERMAINAN *RACE READING* DALAM PEMBELAJARAN
KOLABORATIF PESERTA DIDIK KELAS XI BAHASA
SMA NEGERI 4 BERAU**

Surya Darma

(Guru SMA Negeri 4 Berau Kalimantan Timur)

Email : suryadarma6676@gmail.com

ABSTRAK

Proses dan hasil belajar, khususnya penguasaan Teks Prosedur bahasa Inggris kelas XI Bahasa di SMA Negeri 4 Berau Semester Genap Tahun Pelajaran 2021-2022, masih rendah. Rendahnya penguasaan teks prosedur tersebut disebabkan kegiatan pembelajaran bahasa Inggris selama ini masih dilakukan dengan cara memberikan teks, menyuruh peserta didik membaca, mendiskusikan, menjawab pertanyaan. Sehingga peserta didik kurang bersemangat dan termotivasi, karena pembelajaran monoton dan tidak menarik

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui dampak permainan *Race Reading* yang diimplementasikan dalam pembelajaran kolaborasi. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart 2 siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2. Teknik analisis data menggunakan analisis komparatif untuk mendapatkan nilai rerata masing-masing siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rerata nilai, dari siklus 1 sebesar 79,47 (37,5%) menjadi 91,13 (87,5%) dalam siklus 2

Simpulan Penelitian Tindakan Kelas ini menunjukkan bahwa, permainan *Race Reading* yang diimplementasikan dalam pembelajaran kolaborasi mampu meningkatkan penguasaan teks prosedur bahasa Inggris peserta didik kelas XI Bahasa di SMA Negeri 4 Berau, Semester Genap Tahun Pelajaran 2022-2022

Kata Kunci: Race Reading, Pembelajaran Kolaboratif, Teks Prosedur

**IMPROVING PROCEDURE TEXT THROUGH RACE READING GAMES
IN COLLABORATIVE LEARNING OF CLASS XI LANGUAGE
AT SMA NEGERI 4 BERAU**

ABSTRACT

The process of English teaching learning, especially Procedure Text material, the students of Eleventh grade, language department, SMA Negeri 4 Berau is still low. The writer predicts that the low result of their mastery mostly caused by the process of teaching learning is still done by giving the text, asking students to read and answer questions. The students are not given a chance to work together in a small or big group.

This Class Action research is aimed to solve the above problem by implementing a race game in a collaborative teaching learning activity, conducted in two cycles adapted on Kemmis and Taggart cycles model. The result, there is score improvement where in cycle I, the average score is 79,47 (37,5%), it increases become 91,13 (87,50%) in cycle II.

From the above result it can be concluded that the race game implemented in collaborative teaching learning can increase the mastery of text procedure material among the eleventh grade students of language department, SMA Negeri 4 Berau, East Kalimantan Province.

Key Words : Race Reading, Collaborative Teaching, Text Procedure

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kunci utama kemajuan, semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa, maka akan diikuti dengan semakin baiknya kualitas bangsa tersebut. Pendidikan di Indonesia didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan potensi-potensi manusia yaitu potensi jasmani dan ruhani. Pendidikan hendaknya mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik secara maksimal.

Namun di sisi lain, penulis masih menemukan beberapa kendala yang dialami peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya di kelas XI Bahasa SMAN 12 Berau. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, materi teks prosedur, penulis menemukan fakta bahwa masih banyak peserta didik mengalami kesulitan. Berdasarkan observasi awal pada bulan Februari 2022, penulis menemukan fakta bahwa masih banyak peserta didik sulit untuk menguasai pelajaran bahasa Inggris, yaitu *Reading*, khususnya materi teks prosedur. Oleh karena itu, penulis berikhtiar memecahkan permasalahan dengan cara membuat permainan interaktif bernama *race reading* yang diimplementasikan dalam pembelajaran kolaborasi. Upaya ini diimplementasikan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai wahana untuk mengevaluasi proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi teks prosedur

B. Pembelajaran Kolaborasi

Pembelajaran kolaborasi lebih menekankan pada pembangunan makna oleh peserta didik dari proses sosial yang bertumpu pada konteks belajar. Pembelajaran kolaborasi ini lebih jauh dan mendalam dibandingkan hanya sekadar kooperatif. Dasar dari metode kolaborasi adalah teori interaksional yang memandang belajar sebagai suatu proses membangun makna melalui interaksi sosial.

Ide pembelajaran kolaborasi bermula dari pandangan dan perspektif filosofis yang meyakini bahwa manusia adalah makhluk sosial, di mana dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak pernah bisa hidup sendiri, mereka memerlukan orang lain untuk mengekspresikan pendapat, keinginan, aktualisasi dan lain sebagainya. Pada tahun 1916, John Dewey, menulis sebuah buku "*Democracy and education*". Dalam buku itu, Dewey menggagas konsep pendidikan, bahwa kelas seharusnya merupakan cermin masyarakat dan berfungsi sebagai laboratorium untuk belajar tentang kehidupan nyata.

Nelson dalam Suyatno (2016) merinci nilai-nilai pendidikan (*pedagogical values*) yang menjadi penekanan dalam pembelajaran kolaborasi. Nilai-nilai tersebut adalah :

1. Memaksimalkan proses kerjasama yang berlangsung secara alamiah di antara para peserta didik,
2. Menciptakan lingkungan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, terintegrasi, dan bersuasana kerjasama,
3. Menghargai pentingnya keaslian, kontribusi, dan pengalaman peserta didik dalam kaitannya dengan bahan pelajaran dan proses belajar,
4. Memberikan kesempatan kepada peserta didik menjadi partisipan aktif dalam proses belajar
5. Mengembangkan pola berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah,
6. Mendorong eksplorasi bahan pelajaran yang melibatkan bermacam-macam sudut pandang,
7. Menghargai pentingnya konteks sosial bagi berlangsungnya proses pembelajaran,
8. Menumbuhkan hubungan yang saling mendukung dan saling menghargai di antara para peserta didik, dan di antara peserta didik dan guru.
9. Membangun semangat belajar sepanjang hayat.

C. Langkah-langkah pelaksanaan Pembelajaran Kolaborasi

Berikut ini langkah-langkah pembelajaran kolaborasi:

1. Para peserta didik dalam kelompok menetapkan tujuan belajar dan membagi tugas sendiri-sendiri.
2. Semua peserta didik dalam kelompok membaca, berdiskusi, dan menulis.
3. Kelompok kolaborasi bekerja secara bersinergi mengidentifikasi, mendemonstrasikan, meneliti, menganalisis, dan memformulasikan jawaban-jawaban tugas atau masalah dalam LKS atau masalah yang ditemukan sendiri.
4. Setelah kelompok kolaborasi menyepakati hasil pemecahan masalah, masing-masing peserta didik menulis laporan sendiri-sendiri secara lengkap.
5. Guru menunjuk salah satu kelompok secara acak (selanjutnya diupayakan agar semua kelompok dapat giliran ke depan) untuk melakukan presentasi hasil diskusi kelompok kolaborasinya di depan kelas, peserta didik pada kelompok lain mengamati, mencermati, membandingkan hasil presentasi tersebut, dan menanggapi. Kegiatan ini dilakukan selama lebih kurang 20-30 menit.
6. Masing-masing peserta didik dalam kelompok kolaborasi melakukan elaborasi, inferensi, dan revisi (bila diperlukan) terhadap laporan yang akan dikumpulkan.
7. Laporan masing-masing peserta didik terhadap tugas-tugas yang telah dikumpulkan, disusun perkelompok kolaborasi.
8. Laporan peserta didik dikoreksi, dikomentari, dinilai, dikembalikan pada pertemuan berikutnya, dan didiskusikan. (Suyatno, 2016)

D. Kajian Teori Tentang Game

Masih banyak yang beranggapan bahwa pelajaran bahasa Inggris merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Oleh karenanya, seorang guru diharapkan mampu menghidupkan suasana pembelajaran dengan menerapkan ragam model pembelajaran, optimalisasi media dan yang tidak kalah penting adalah memberikan permainan-permainan yang mampu memotivasi dan menciptakan suasana pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan.

El Bahri (2010) menyatakan : *Games can help teachers to create contexts in which language is useful and meaningful. In the whole process of teaching and learning by games, the students can take part widely and open mindedly. To win the games each students or group should competitively answer the questions addressed by the teacher or other students or group.*

Chamberlain (2011) memberikan beberapa karakteristik permainan yang baik, yaitu (1) dari kisaran waktu, permainan hendaknya dilakukan dengan durasi waktu lebih kurang 30 menit dengan mempertimbangkan kondisi visual maupun verbal; (2) permainan membutuhkan biaya yang tidak terlalu besar dan peralatan pendukung tidak harus selalu dibeli atau disewa. Bahkan permainan hendaknya dilakukan dengan tanpa biaya; (3) permainan bercirikan partisipatif, yang diwujudkan dengan keterlibatan aktif secara fisik (gerakan) maupun secara fisiologis (perhatian secara mental dan visual); (4) memerlukan alat bantu untuk megesankan agar permainan berkesan lebih realis atau nyata; (5) memiliki resiko rendah dan dapat diadaptasikan dengan mudah; (6) memiliki tingkat keberhasilan cukup tinggi dalam mencapai tujuan tertentu dan lebih dari itu, permainan dapat disesuaikan dengan beragam situasi dan penekanan pada hal yang berlainan, dan (7) permainan berfokus pada satu hal dan berorientasi pada persoalan tertentu.

Dalam penelitian ini game atau permainan yang diimplementasikan adalah *Race Reading*, permainan ini merupakan modifikasi permainan *Race* yang diterapkan khusus dalam pelajaran reading atau membaca, khususnya materi teks prosedur. Secara umum, langkah-langkah permainan ini adalah sebagai berikut :

1. Penulis membagi kelas menjadi beberapa kelompok, jumlah kelompok genap
2. Penulis menyampaikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran, khususnya cara memainkan *race reading*,
3. Penulis menyiapkan sebuah teks prosedur bagaimana cara melakukan sesuatu.
4. Penulis memotong gambaran langkah-langkah dalam teks prosedur menjadi beberapa bagian, ditulis dalam potongan-potongan kertas
5. Penulis menyiapkan kotak lalu meletakkan potongan-potongan kertas tersebut, mengacaknya, lalu meletakkan di atas lantai,
6. Penulis memanggil dua kelompok untuk melaksanakan permainan,
7. Penulis memanggil salah satu anggota kelompok dan menyuruh mengambil satu potongan kertas, memindahkan ke tempat yang sudah ditentukan,
8. Penulis memanggil salah satu anggota kelompok dan menyuruh melakukan hal yang sama seperti anggota pertama, meletakkan potongan kertas dan menyusunnya,
9. Penulis memeriksa, potongan-potongan kertas yang berisi langkah-langkah melakukan sesuatu sudah sesuai dengan urutan yang benar,

10. Penulis menilai dan menentukan kelompok pemenang setiap putaran, lalu mengulang kembali permainan beberapa putaran sesuai dengan jumlah kelompok untuk mendapatkan pemenang.

E. Teks Prosedur

Secara sederhana, teks prosedur dimaknai sebagai teks yang menyetengahkan Langkah-langkah bagaimana cara melakukan sesuatu atau membuat sesuatu. Beberapa ciri teks prosedur yaitu : (1) menggunakan *Simple Present Tense*, (2) menggunakan *imperative sentence* atau kalimat perintah, misalnya : *add two spoons of sugar, add a glass of water*, dsb, (3) menggunakan *sequence of number*, misalnya : *first, second, third*, dll, (4) menggunakan *conjunctions*, misalnya : *next, then, after that*, dll.

Di samping memiliki ciri-ciri di atas, teks prosedur juga terdiri dari beberapa jenis, yaitu : (1) *Procedure text* yang menerangkan tentang tata cara cara mengoperasikan/menggunakan sesuatu. Misalnya *how to use camera, how to use rice cooker*. (2) *Procedure text* yang memberikan instruksi dalam melakukan kegiatan tertentu. Misalnya *how to play guitar, how to make a brownies*. (3) *Procedure text* yang berkaitan dengan kiat-kiat menjalani hidup. Misalnya *how to be successful in life, how to make yourself happy*.

Sedangkan structure teks prosedur yaitu : (1) *Goal/Aim* : berisikan maksud dan tujuan dari *procedure text* terkait. (2) *Materials* : berisikan bahan-bahan yang diperlukan untuk melakukan tahapan suatu *procedure text*. (3) *Steps* : daftar langkah yang berurutan untuk menyelesaikan tahapan *procedure text*. (4) *Result* : hasil dari langkah-langkah yang telah dilakukan.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori, maka dapat dirumuskan hipotesis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai berikut. (1) Proses belajar bahasa Inggris, materi Teks Prosedur, peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 4 Berau Semester Genap Tahun Pelajaran 2021-2022 dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan *race reading* yang dilakukan dengan tahapan penyampaian materi, pemberian latihan soal, pengajuan masalah atau soal, presentasi atau penyajian soal, dan menjawab soal. (2) Peningkatan motivasi dalam proses pembelajaran melalui *race reading* dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris, khususnya penguasaan teks prosedur peserta didik kelas XI Bahasa, SMA Negeri 4 Berau Semester Genap Tahun Pelajaran 2021-2022.

II. METODE PENELITIAN

A. Setting Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Bahasa SMA Negeri 4 Berau yang beralamat di Jalan Bukit Berbunga KM 01 Kelurahan Sambaliung Kabupaten Berau Penelitian ini dilakukan kurang lebih selama 4 bulan yang dimulai pada bulan Januari – Maret 2022, pengambilan nilai baik nilai awal/ pre-test pada siklus 1 dan nilai/ posttest siklus 2 dilaksanakan secara langsung dan virtual menggunakan fasilitas Google Classroom. Begitu pula dengan penyampaian materi, dan hal-hal lain untuk keperluan penelitian, dilakukan secara daring menggunakan fasilitas ZOOM. Sedangkan saat melakukan praktik

race reading dilakukan secara langsung, siswa hadir, dengan tetap mengikuti protokol kesehatan.

B. Karakteristik Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 4 Berau yang berjumlah 34 anak terdiri dari 12 laki-laki dan 22 perempuan. Penentuan kelas sebagai subjek penelitian dilakukan dengan cara undian. Penulis menyiapkan secarik kertas kecil, menuliskan nama kelas, menggulung, memasukkan ke dalam gelas, mengocok sehingga keluar satu gulungan kertas tersebut.

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau independen adalah variabel yang diduga sebagai penyebab timbulnya variabel lain. Variabel terikat atau dependen merupakan akibat yang ditimbulkan oleh variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan *race reading*. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar teks prosedur Bahasa Inggris.

D. Rencana Pelaksanaan Tindakan

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari 3 tahapan yaitu perencanaan, tindakan dan observasi, dan refleksi

Rambu-rambu pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada kurikulum 2013, siklus pembelajaran minimal 2 siklus. Masing-masing siklus, jika mengacu pada buku guru dan buku peserta didik terdiri dari 1 sub tema dengan 6 pembelajaran. Namun guru dapat melakukan modifikasi rancangan dan materi dalam buku peserta didik dengan menambahkan evaluasi pada akhir pembelajaran sehingga satu pembelajaran dapat dimaknai sebagai satu siklus. Mawardi (2014) mengemukakan bahwa kaitannya dengan satuan muatan, penelitian diperbolehkan mengamati proses dan dampak tindakan dalam satu muatan mata pelajaran yang dipandang masih bermasalah.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Pertemuan pertama dan kedua ialah 2 pembelajaran dalam satu sub tema yang terdapat buku yang berisi materi yang disampaikan dan pertemuan ketiga merupakan evaluasi dari pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Apabila pembelajaran pada siklus II telah memenuhi pencapaian untuk proses belajar 85% telah dilaksanakan sesuai sintaks dan hasil belajar mencapai 90% peserta didik telah mencapai KKM, maka tidak perlu diadakan perbaikan kembali dan penerapan permainan *race reading* terhadap peningkatan penguasaan teks prosedur bahasa Inggris dinyatakan berhasil.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari teknik tes. Teknik tes berbentuk soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar yang diperoleh peserta didik, diujikan secara daring dengan memanfaatkan program *Google Classroom*. Di samping itu, pelaksanaan

permainan race reading dilaksanakan secara langsung, menghadirkan peserta didik di dalam kelas dengan melaksanakan protokol kesehatan yang ketat.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berbentuk data kuantitatif. Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dengan statistik deskriptif. Data hasil belajar diperoleh dari hasil tes yang dilakukan diakhir pembelajaran pada setiap siklusnya. Data didapatkan dengan menjumlahkan seluruh nilai yang didapatkan lalu membagi dengan jumlah peserta didik dikalikan 100%

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini penulis mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 1, soal tes formatif 1 dan alat-alat pendukung pembelajaran. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengolahan model Pembelajaran Langsung dan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik.

2. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dengan mengimplementasikan model Pembelajaran Langsung untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 01 Maret 2021 untuk kelas XI Bahasa SMA Negeri 4 Berau yang berjumlah 34 dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah wali kelas XI Bahasa dengan dibantu oleh seorang guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran, dilaksanakan secara daring (ZOOM).



Gambar 1. Guru Memperhatikan Hasil Kerja dalam Praktek *Race Reading*

Pada akhir proses belajar mengajar peserta didik diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Peserta Didik Pada Siklus I

No	URAIAN	Hasil Siklus I
1	Nilai rata-rata tes formatif	79,47
2	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	12
3	Persentase ketuntasan belajar	37,5%

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa penggunaan *race reading* dalam pembelajaran langsung diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar/penguasaan kosa kata peserta didik adalah 79,47 dan ketuntasan belajar mencapai 37,5% atau ada 12 orang dari 34 peserta didik sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal peserta didik belum tuntas belajar, karena mereka yang memperoleh nilai ≥ 80 hanya sebesar 37,5% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80%. Hal ini disebabkan karena peserta didik masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan permainan *race game* dalam pembelajaran kolaborasi.

3. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

- a. Guru kurang maksimal dalam memotivasi peserta didik dalam menyampaikan tujuan pembelajaran
- b. Guru kurang maksimal dalam pengelolaan waktu
- c. Peserta didik kurang aktif selama pembelajaran berlangsung

4. Revisi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

- a. Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi peserta didik dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Di mana peserta didik diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan, termasuk pembelajaran yang mengimplementasikan banyak permainan, khususnya *race reading*.
- b. Guru perlu mengatur pembagian waktu yang lebih jelas kepada masing-masing kelompok peserta didik sekaligus menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan

- c. Guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi peserta didik sehingga mereka bisa lebih antusias dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran.

B. Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini penulis mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 2, soal tes formatif 2 dan alat-alat pendukung pembelajaran yang relevan. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan model Pembelajaran Langsung dan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik.

2. Tahap Kegiatan dan Pengamatan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan mulai tanggal 6, 13, 20 dan 05 April 2022 di Kelas XI Bahasa, menggunakan media ZOOM dengan jumlah 34 peserta didik. Sedangkan praktik permainan dilaksanakan secara langsung di dalam kelas, tanggal 12 April 2022, dengan menerapkan protokol kesehatan. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar, sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah wali kelas XI Bahasa dengan dibantu oleh seorang guru. Adapun proses pembelajaran mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar peserta didik diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Tes Formatif Peserta Didik pada Siklus II

No	URAIAN	Hasil Siklus II
1	Nilai rata-rata tes formatif	91,13
2	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	28
3	Persentase ketuntasan belajar	87,5%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 91,13 dan dari 34 peserta didik yang telah tuntas sebanyak 28 peserta didik dan 4 peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 87,5% (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus II ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan permainan race reading dalam pembelajaran kolaborasi menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

3. Refleksi

Pada tahap ini akah dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan permainan *race reading* dalam pembelajaran kolaborasi.. Dari data yang telah diperoleh dapat duraikan sebagai berikut:

- a. Selama proses pembelajaran guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
- b. Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa peserta didik aktif dan dinamis selama proses belajar berlangsung dan mampu memainkan permainan dengan baik.
- c. Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
- d. Hasil belajar siswa pada siklus II mencapai ketuntasan sebesar 94% melebihi target ketuntasan yang ditetapkan yaitu sebesar 80%.

4. Revisi

Pada siklus II guru telah menerapkan permainan *race reading* dalam pembelajaran kolaborasi dengan baik dan dilihat dari aktivitas peserta didik serta hasil belajar mereka, pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya dapat meningkatkan hasil pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembahasan mengenai pelaksanaan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebagai berikut :

a. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *race reading* dalam pembelajaran kolaborasi memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman mereka terhadap materi kosa kata yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, dan II) yaitu masing-masing 50%, dan 94%. Pada siklus II ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal telah tercapai.

b. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil bahwa aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar mereka yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata peserta didik pada setiap siklus. Dengan kata lain, kuantitas penguasaan kosa kata peserta didik mengalami peningkatan pada siklus II.

c. Aktivitas Guru dan Peserta didik Dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh gambaran bahwa aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran teks prosedur yang paling

dominan adalah bekerja dengan sesama anggota kelompok, mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar peserta didik dengan sesama peserta didik dan antara peserta didik dengan guru.. Jadi dapat disimpulkan bahwa aktivitas peserta didik dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah dilakukan dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati peserta didik dalam menemukan konsep, menjelaskan materi yang sulit, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana persentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebanyak 2 siklus, hasil seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi permainan *race reading* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan teks prosedur bahasa Inggris yang semula dari 79,47 (37,5%) di siklus I, menjadi 91,13 (87,5%) di siklus II.
2. Implementasi permainan *race reading* dalam pembelajaran kolaborasi mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi, minat perhatian serta partisipasi belajar peserta didik.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dan berdasarkan uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar Bahasa Inggris lebih efektif, khususnya dengan pembelajaran kosa kata dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi peserta didik, maka penulis menyarankan sebagai berikut:

1. Untuk mengimplementasikan permainan *race reading* dalam pembelajaran kolaborasi memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan model pembelajaran tersebut dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.
2. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di kelas XI Bahasa SMAN 12 Berau Tahun Pelajaran 2020-2021

DAFTAR PUSTAKA

- Amien, Saiful. (2010), *Pendidikan, Tinjauan Teoritis, filosofis, dan agamis*, makalah Paradigma Pendidikan, TEP UM, Tidak diterbitkan
- Apriliana, Cici Ayu. (2017). *The Use of Sentence Race Game To Improve Students' Writing Ability At Eight Grade Students of SMPN 09 Jember In the 2016/2017 Academic year.* (Sumber : http://repository.u_nmuhjember.ac.id/1694/1/ARTIKEL%20JURNAL.pdf, diakses tanggal 09 Maret 2022)
- Brown, H.D. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. San Francisco State University.

- .Chamberlain, Alan, (2011). *Language Games: A Challenge to the Teacher's Creative Imagination*. Singapore:
- El Bahri, Syamsuddin, (2010), *Using Games in Teaching English* Artikel, Jurnal Pendidikan Vol. 346.
- Hadfield, Jill. (1987). *A Collection of Games and Activities For Intermediate and Advanced Students of English*. Longman: Ltd. England
- Kurniati, Baiq Deni. (2017). *The Effectiveness of Obstacle race Game Toward Students' Motivation in learning English* (Sumber : <https://www.researchgate.net/publication/331069854> **THE EFFECTIVENESS OF OBSTACLE RACE GAME TOWARD STUDENTS' MOTIVATION IN LEARNING GRAMMAR**, diakses tanggal 11 Maret 2022)
- Mobaslat, Mania Moayad. (2011). *The effect of Using Educational Games On Students' Achievement in English language For The Primary Level*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED529467.pdf>) diakses tanggal 21 Maret 2022
- Richards, J.C. (2008). *Methodology in Language Teaching. An Anthology of Current Practice*. Cambridge University Press. London
- Setyosari, P. (2009). *Pembelajaran Kolaborasi: Landasan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial, Rasa Saling Menghargai dan Tanggung Jawab*. Naskah Pidato Pengukuhan Gurur Besar Universitas Negeri Malang, Malang..
- Suyatno. (2006), *Model-model Pembelajaran Berorientasi Pada Aktivitas dan Kreativitas Siswa*, Rajawali Press, Jakarta.