

IMPLEMENTASI GAME BINGO PADA METODE DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEKS REPORT

MIFTAHUL HIDAYAH

SMP Negeri 2 Kepanjen

Email : miftahul19hidayah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian berbasis Best Practice ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang di peroleh siswa kelas IXH SMPN 2 Kepanjen Malang dalam pembelajaran teks report dengan mengimplementasikan *game bingo* pada metode discovery learning. Dengan meningkatnya minat belajar siswa diharapkan akan meningkat pula hasil belajar siswa. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas IXH SMPN 2 Kepanjen Kabupaten Malang yang berjumlah 27 siswa. Karena genre teks yang paling tidak dikuasai oleh siswa secara nasional adalah teks report. Ini dibuktikan tidak tercapainya KKM secara nasional. Begitu juga dengan siswa SMPN 2 Kepanjen, materi yang paling tidak dikuasai oleh siswa adalah teks report. Namun demikian, Soal UNBK Bahasa Inggris SMP terkait jenis teks report informational dan seberapa jauh keterkaitannya dengan kompetensi dasar yang diuji akan tetap dianalisis dan dikaji. Dan penulis memilih metode *game* untuk menjawab persoalan yang dihadapi di lapangan. Aplikasi permainan/*game* ini telah dirancang secara khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran, karena dapat membuat siswa lebih termotivasi, dapat bekerjasama dengan tim dalam menyelesaikan misi yang ada dalam *game*, menikmati pelajaran bahasa Inggris dan lebih santai dan *game bingo* yang dianggap paling sesuai untuk pembelajaran teks report. Hasil yang dapat dilaporkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut : Siswa menjadi lebih aktif merespon pertanyaan dari pendidik, termasuk keberanian siswa mengajukan pertanyaan kepada guru maupun temannya. Aktivitas pembelajaran yang dirancang sesuai sintak *Discovery Learning* mengharuskan peserta didik aktif selama proses pembelajaran. Kelas menjadi hidup sekalipun KBM pada jam terakhir. Terjadi peningkatan hasil belajar sebanyak 30%.

Kata Kunci : Game Bingo, Metode Discovery Learning, Hasil Belajar, Teks Report

ABSTRACT

This Best Practice - based research aims to increase interest in learning and to find out how much improvement is obtained by class IXH students at SMPN 2 Kepanjen Malang in learning report text by implementing bingo games on the discovery learning method . The target of this research is the students of class IXH SMPN 2 Kepanjen Malang Regency, totaling 27 students. Because the genre of text that is at least mastered by students nationally is report text. This is evidenced by the non-achievement of KKM nationally. Likewise with the students of SMPN 2 Kepanjen, the material that students do not master is the report text. However, the SMP English UNBK Question regarding the type of informational report text and how far it is related to the basic competencies being tested will still be analyzed and studied. And the author chooses the game method to answer the problems faced in the field. This game/game application has been specifically designed to assist in the learning process, because it can make students more motivated, able to work with teams in completing missions in the game, enjoy English lessons and be more relaxed and bingo games are considered the most suitable for learning. report text. The results that can be reported from this study are as follows: Students become more active in responding to questions from educators, including the courage of students to ask questions to the teacher and their friends. Learning activities designed according to *Discovery Learning* syntax require students to be active during the learning process. The class comes alive even though the KBM is at the last hour. There was an increase in learning outcomes as much as 30%.

Keyword : Bingo Game, Discovery Learning Method, Learning Outcomes, Report Text

PENDAHULUAN

Lima jenis genre teks yang harus dikuasai oleh siswa SMP dalam ujian nasional adalah descriptive, report, recount, narrative dan procedure. Dan salah satu dari kelima genre teks tersebut yang paling tidak dikuasai oleh siswa secara nasional adalah teks report. Ini dibuktikan tidak tercapainya KKM secara nasional. Begitu juga dengan siswa SMPN 2 Kepanjen, materi yang paling tidak dikuasai oleh siswa adalah teks report. Namun demikian, Soal UNBK Bahasa Inggris SMP terkait jenis teks report informational dan seberapa jauh keterkaitannya dengan kompetensi dasar yang diuji akan tetap dianalisis dan dikaji.

Ada 1 (satu) kompetensi dasar Bahasa Inggris SMP yang terkait dengan informational report text, yaitu berada di Kelas IX: 3.9 Membandingkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks information report lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait mata pelajaran lain di Kelas IX, pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya. 4.9.1 Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks information report lisan dan tulis, sangat pendek dan sederhana, terkait topik yang tercakup dalam mata pelajaran lain di Kelas IX. (Kemdikbud : Silabus 2013)

Teks report ternyata menjadi ‘momok’ bagi sebagian besar siswa. Teks report menjadi teks yang dianggap paling sulit karena materi yang diusung kurang familiar bagi siswa, di samping terdapat beberapa istilah ilmiah. Apalagi sekarang ini menuntut pengajaran yang mengarahkan siswa pada soal HOTS (Higher order thinking skills). Siswa dituntut pemahaman lebih terhadap teks report. Untuk bisa menaklukkan soal HOTS teks report dengan baik, siswa harus menguasai berbagai unsur-unsur teks report sebagai berikut : Fungsi sosial teks (*the objective of text*), struktur teks (*structure of text*), unsur kebahasaan (*language feature of the text*)

Memperkuat pendapat diatas, Harahap dkk (2016), berpendapat siswa menghadapi beberapa kesulitan dalam memahami teks report. Ada beberapa kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami report text adalah menentukan *generic structure of text* , menentukan jenis teks itu sendiri. Karena sering rancu dengan teks deskripsi, mengenal ciri kebahasaan dari teks report. Kesulitan ketiga adalah kurangnya kosakata yang dihafal siswa. Sehingga mereka tidak memahami (makna tersirat) implicit meaning dan kesimpulan dari teks.

Begitu juga dengan siswa kelas IXH SMP Negeri 2 Kepanjen, mereka juga memiliki masalah dengan pemahaman teks report. Hal ini bisa dilihat dari tabel berikut ini

Tabel 1: Hasil teks report kelas IXH SMP Negeri 2 Kepanjen

Jumlah	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai rata rata
33	26,00	86,00	56,00

Sumber : Data Primer 2019

Sementara tuntutan KKM Bahasa Inggris SMP Negeri 2 Kepanjen Pada materi teks report adalah sebagai berikut :

Tabel 2 : KKM pada bahasan teks report

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	Kriteria Ketuntasan Minimal				KKM Rata rata		
		Kompleksitas	Intake Siswa	Daya Dukung	Σ	Indikator	KD	SK

10.2.Mengungkapkan makna dalam monolog pendek sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dalam konteks kehidupan sehari-hari berbentuk report	Mengidentifikasi makna dalam teks monolog berbentuk report text	76	76	77		76	76	
	Mengungkapkan makna teks report	74	75	76		75		
11.1.Membaca nyaring bermakna teks tulis fungsional dan esei pendek sederhana berbentuk narrative dan report dengan ucapan, tekanan dan intonasi yang berterima untuk berinteraksi dalam konteks kehidupan sehari-hari	Membaca nyaring bermakna teks tulis fungsional dan esei pendek sederhana berbentuk report	76	75	76		76	76	76
	Mengidentifikasi kasi generic structure report text	74	75	75		75		
	Mengidentifikasi kasi unsur kebahasaan teks report	76	75	76		76		
	Mengidentifikasi kasi fungsi social teks report	74	75	75				

Sumber :data primer 2019

Masalah yang dihadapi adalah minat dan motivasi belajar yang rendah, ini karena sudah terlanjur melekat di benak siswa bahwa bahasa Inggris itu sulit. Masalah lain adalah siswa belum terbiasa berpikir kritis, bertanya, dan belajar dengan model *discovery learning*. Dengan tujuan untuk mendapat nilai ulangan yang baik guru selalu menggunakan metode ceramah, pun merasa lebih percaya diri menghadapi ulangan (penilaian) setelah mendapat penjelasan guru melalui ceramah.

Dengan meningkatnya minat siswa terhadap pembelajaran diharapkan memiliki dampak positif terhadap hasil pembelajaran. Sitorus (2009) menyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar bahasa Inggris antara siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dapat belajar dengan penuh perhatian membangun persepsi dengan semangat belajar tinggi, dan selalu ingin tahu terhadap berbagai persoalan yang terjadi. Mereka selalu ingin menghubungkan antara apa yang akan dipelajari dengan berbagai tujuan, orientasi, dan sasaran yang mereka inginkan

Menurut Santrock (dalam Lestari, W 2012) proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku disebut motivasi. Ini berarti perilaku yang memiliki motivasi adalah

perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sardiman (dalam Lestari, W (2012), dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Sementara Saputra, dkk (2018) menyebutkan faktor-faktor yang hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor 1.Faktor Intern (dalam diri siswa) yaitu a.Faktor jasmaniah, yaitu: faktor kesehatan dan cacat tubuh, b. Faktor psikologis, yaitu: intelegensi,perhatian, minat, bakat, motif, kematangan,dan kesiapan.c.Faktor kelelahan, yaitu: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.2. faktor ekstern (factor luar diri siswa): a. Faktor keluarga, yaitu: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi,keluarga, pengertian orang tua dan latarbelakang kebudayaan b. Faktor sekolah, yaitu: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah .c. Faktor masyarakat, yaitu: kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat

Penulis memilih mengimplementasikan metode **game** untuk menjawab persoalan yang dihadapi dilapangan. *Game* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/*game* yang telah dirancang secara khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran, karena dapat membuat siswa lebih termotivasi, dapat bekerjasama dengan tim dalam menyelesaikan misi yang ada dalam *game*, menikmati pelajaran bahasa Inggris dan lebih santai

Dalam hal ini guru menerapkan **game bingo** yang dianggap paling sesuai untuk pembelajaran teks report. Winarsih (2016) menyatakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris **bingo** adalah sebuah cara yang menyenangkan untuk memperkuat ingatan terhadap suatu kata, frase, dan kalimat. Menurut Sudrajat, HN & Herlina hasil yang dicapai setelah menerapkan Bingo Game dalam pembelajaran Bahasa Inggris jauh lebih memuaskan disbanding sebelum menggunakan Bingo Game, **Bingo** adalah permainan yang menyenangkan bagi pembelajar Bahasa Inggris untuk semua tingkat. Banyak permainan bingo yang dapat dibeli secara komersial, namun membuat permainan bingo sendiri akan lebih banyak membantu menyelesaikan masalah-masalah khusus yang menjadi target di dalam kelas. Pembuatan kartu bingo sangatlah mudah. Isi, jumlah dan ukuran kartu dalam papan bingo (bingo board) dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan pembelajar di kelas dan tujuan pembelajaran

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IXH SMPN 2 Kepanjen Malang dalam pembelajaran teks report dengan mengimplementasikan *game bingo* pada metode discovery learning. Dengan meningkatnya minat belajar siswa diharapkan akan meningkat pula hasil belajar siswa .sasaran penelitian ini adalah siswa kelas IXH SMPN 2 Kepanjen Kabupaten Malang yang berjumlah 27 siswa. Penelitian ini juga untuk mengetahui seberapa besar peningkatan yang diperoleh siswa IXH SMP N 2 Kepanjen Malang dalam pembelajaran teks report dengan mengimplementasikan *game bingo* pada metode discovery learning.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini adalah *best practice* dengan menerapkan game bingo pada metode discovery learning. Prosedur penelitian *best practice* (praktik terbaik) ini adalah kegiatan pembelajaran bahasa Inggris teks report di kelas IXH SMPN 2 Kepanjen. mencakup **1. Persiapan:** a. Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai IPK pengetahuan hasil analisis unit ke dalam desain pembelajaran teks report dengan tepat, b. Merumuskan kegiatan pembelajaran sesuai IPK keterampilan hasil analisis unit ke dalam desain pembelajaran teks Report dengan tepat, c. Menyiapkan alat-alat yang diperlukan : Bingo Card/bingo board, d. Menyiapkan script : *report text for bingo Game*, e. Browsing internet tentang *bingo game* dan

discovery learning. **2. Pelaksanaan** : Memadukan game bingo pada pembelajaran *discovery learning*, dapat dilakukan dengan cara melakukan proses pengamatan dan mengasosiasi melalui *game bingo*. Murid dibagi gambar dan di suruh mengamati gambar yang diberikan oleh guru, secara berkelompok siswa menebak deskripsi tentang hewan dengan memberi nomor pada gambar sesuai urutan yang dibacakan oleh guru. Yang selesai meneriakan bingo. Dan dialah pemenangnya. **3. Penilaian** : Merumuskan penilaian sesuai IPK pengetahuan dan keterampilan hasil analisis unit ke dalam desain pembelajaran unit ke-1 dan unit ke-2 dengan tepat.

Langkah-langkah pelaksanaan best practice yang telah dilakukan penulis. 1. Pemetaan KD. Pemetaan KD dilakukan untuk menentukan pasangan KD yang dapat diterapkan dalam pembelajaran teks report. Berdasarkan hasil telaah KD yang ada di kelas VIII KD 3.12– 4.12 semester ganjil. 2. Analisis Target Kompetensi 3. Pemilihan Model Pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih adalah *discovery learning*, merencanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran, pengembangan desain pembelajaran dilakukan dengan merinci kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan sintak PBL.

Mengasimilasi prosedur Penelitian Best Practice bagi kepala dalam Blog Guru Bagi.com

langkah penulisan Best practice di gambarkan sebagai berikut



Gambar 1 : Langkah penulisan Best Practice (Kemdikbud, 2021)

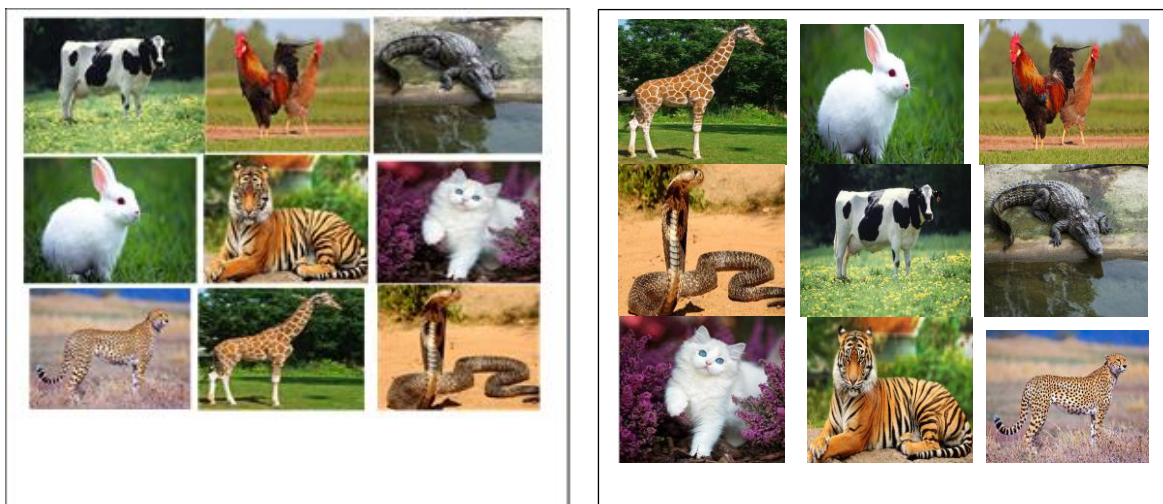
Cara memainkan game : Dalam kelompok beranggotakan empat orang, dibagikan 2 macam kartu, kartu 1 berisikan kalimat/paragraf teks report acak. Kartu 2 berisikan gambar hewan atau benda yang dideskripsikan. Peserta didik memberi nomor pada kartu gambar tersebut sesuai dengan urutan yang disebut dalam kartu yang berisi teks informational report. Kelompok yang tercepat berteriak “bingo” dan setelah dicek benar mendapatkan hadiah. Kemudian dibahas oleh guru di depan kelas.

Media dan Instrumen Kegiatan

Media : Bingo Board

Bingo Board ; yaitu papan yang berisi gambar, kata, atau nomor dengan jumlah isi 3x3, 4x4, 5x5, atau 6x6. Isi bingo board disesuaikan dengan tema dan tujuan pembelajaran. Bingo board dibuat diatas kertas dan dilatminating.

- Boardmarker ; spidol yang tidak permanen dan mudah dihapus.
- Tissue/kertas ; digunakan untuk menghapus tanda.
- Script / portable speaker ; untuk memperdengarkan teks report secara lisan.



Gambar 2 : Contoh Bingo Card

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dapat dilaporkan dari *“Best Practice”* ini adalah sebagai berikut. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan permainan **game bingo** pada model pembelajaran *discovery learning* berlangsung aktif. Siswa menjadi lebih aktif merespon pertanyaan dari pendidik, termasuk keberanian siswa mengajukan pertanyaan kepada guru maupun temannya. Aktivitas pembelajaran yang dirancang sesuai sintak *discovery learning* mengharuskan peserta didik aktif selama proses pembelajaran. Kelas menjadi hidup sekalipun KBM pada jam terakhir.

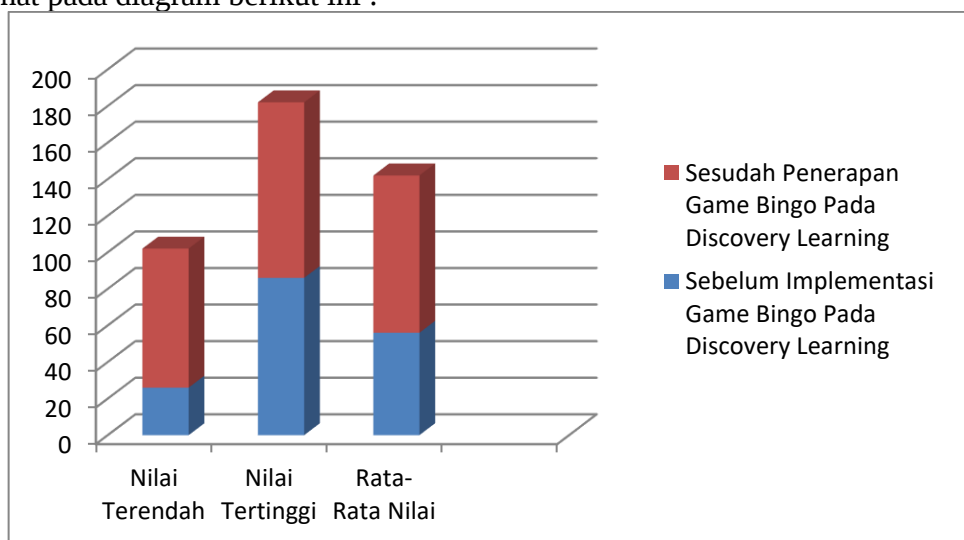
Pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *transfer knowledge* melalui **game bingo**. Hal ini bisa dilihat dari tabel berikut

Tabel 4. Hasil Implementasi Game Bingo pada discovery learning:

Jumlah	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Nilai rata rata
33	76,00	96,00	86,00

Sumber : Data primer 2019

Terjadi peningkatan yang cukup signifikan setelah implementasi game bingo pada metode *discovery learning* pada kemampuan siswa IXH dalam memahami teks report. Hal ini bisa dilihat pada diagram berikut ini :



Gambar 3 : Graphik Peningkatan Hasil Implementasi Game Bingo

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* juga meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis. Hal ini dapat dilihat dari tingkat partisipasi peserta didik untuk bertanya dan menanggapi topik yang dibahas dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran sebelumnya yang dilakukan penulis tanpa berorientasi HOTS suasana kelas cenderung pasif dan malas. Peserta didik cenderung bekerja sendiri-sendiri untuk berlomba menyelesaikan tugas yang diberikan pendidik. Fokus pendidik adalah bagaimana peserta didik dapat menyelesaikan soal yang disajikan; kurang peduli pada proses berpikir peserta didik. Tidak hanya itu, materi pembelajaran yang selama ini selalu disajikan dengan pola deduktif (diawali dengan ceramah teori tentang materi yang dipelajari, pemberian tugas, dan pembahasan), membuat peserta didik cenderung menghafalkan teori. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik adalah apa yang diajarkan oleh guru.

Berbeda kondisinya dengan *best practice* pembelajaran berorientasi HOTS dengan menerapkan *discovery learning* ini. Dalam pembelajaran ini pemahaman peserta didik tentang fungsi sosial, struktur dan unsur kebahasaan teks report diperoleh melalui pengamatan dan diskusi yang menuntut kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis. Penerapan *game bingo* model pembelajaran *discovery learning* juga meningkatkan minat dan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah (*problem solving*). *Discovery learning* yang diterapkan dengan menyajikan teks tulis psan singkat yang kontekstual sesuai dengan situasi dan kondisi mampu mendorong peserta didik untuk merumuskan pemecahan masalah.

Sebelum menerapkan *discovery learning*, penulis melaksanakan pembelajaran sesuai dengan buku guru dan buku siswa. Permasalahan di lapangan, guru tetap menggunakan buku teks walau kurang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Jenis teks yang digunakan juga hanya pada teks tulis dari buku teks. Dengan menerapkan *discovery learning*, siswa tak hanya belajar dari buku siswa, tetapi juga dari contoh-contoh yang ditayangkan guru dalam powerpoint serta diberi kesempatan terbuka untuk mencari data, materi dari sumber lainnya.

Ratminingsih dalam artikelnya yang berjudul Implementasi Board Games Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris menyebutkan bahwa dengan pembelajaran berbasis game hasil yang dicapai lebih tinggi daripada tanpa game. Dan Rao (2014) dalam artikel Ratminingsih menyebutkan *Games* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membantu atau memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar mudah dicerna oleh peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan sebagai berikut: 1. Menggunakan game bingo pada pembelajaran teks report yang menggunakan metode *discovery learning*, ternyata cukup efektif untuk meningkatkan minat siswa kelas IX H SMP N2 Kepanjen. Siswa kelas IX H sebetulnya bukan anak dengan kemampuan *low*. Hanya saja mereka kurang termotivasi saat belajar. Siswa cenderung malas malas untuk mengerjakan tugas. Ini yang membuat penulis ingin menerapkan game bingo untuk membangkitkan semangat siswa. 2. Pembelajaran teks report dengan model pembelajaran *discovery learning* layak dijadikan "**Best Practice**" pembelajaran berorientasi HOTS karena dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan transfer pengetahuan, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. 3. Dengan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) secara sistematis dan cermat, pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery learning* yang dilaksanakan tidak sekadar berorientasi HOTS, tetapi juga mengintegrasikan PPK, literasi, dan kecakapan abad 21 (kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif).

DAFTAR PUSTAKA

- Harahap, et.al. (2016). Kemampuan Memahami Report Text Siswa Mas Darularafah Melalui Pembelajaran Media Kliping Koran. *Jurnal KULTURA*, VOL : 17 NO. I
- Lestari, W. (2009) . Efektifitas Strategi Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 2(3):170 181 ISSN:2088-351X , Publisher:

- Institute for Research and Community Services (LPPM) Universitas Indraprasta PGRI dari <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/98>
- Ratminingsih, NM, (2018). Implementasi Board Games Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris <http://journal2.um.ac.id/index.php/jip/article/view/5337> Vol 24, No 1 (2018)
- Saputra, et.al (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25-30. Dari <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>
- Sudrajat, HN & Herlina. (2015). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Bingo. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI* - Vol. 10, No.2, Desember 2015 dari <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jiv/article/view/3749/2793>
- Winarsih, Tri. (2011). Asyiknya Bingo Dalam Pembelajaran Teks Report dari <http://guraru.org/wp-content/uploads/2014/06/ASYIKNYA-BINGO-DALAM-PEMBELAJARAN-TEKS-REPORT-2.docx>