

**Peningkatan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik Kelas VIII H  
SMP Negeri 16 Semarang Tahun Ajaran 2023/2024  
pada Materi Cahaya melalui Metode *Game***

**Firda Nur Baiti<sup>1\*</sup>, Badrul Anwar<sup>2</sup>, Anisa Nur Fatma<sup>2</sup>, Bambang Subali<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>PPG Prajabatan IPA, Univeristas Negeri Semarang

<sup>2</sup> SMP Negeri 16 Semarang

<sup>3</sup> Universitas Negeri Semarang

\*Email korespondensi: [firdanurb@gmail.com](mailto:firdanurb@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang memiliki tujuan mengetahui pengaruh penerapan metode *game* terhadap peningkatan keterampilan komunikasi peserta didik pada materi cahaya. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII H SMP Negeri 16 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah peserta didik 33 orang. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Metode pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu metode wawancara, dokumentasi, dan observasi. Adapun teknik analisis data menggunakan teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif dengan indikator keberhasilan penelitian ini adalah peningkatan rata-rata keterampilan komunikasi peserta didik pada setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata indikator keterampilan komunikasi peserta didik pada pra siklus sebesar 43,94%, dengan kategori tidak baik, kemudian pada siklus I sebesar 55,30% dengan kategori cukup baik, dan pada siklus II sebesar 69,13% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa metode *game* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik.

**Kata kunci:** Cahaya; *Game*; Keterampilan Komunikasi

## PENDAHULUAN

Menurut “21” Century Partnership Learning Framework, kompetensi yang harus dimiliki manusia pada abad 21 ini salah satunya adalah kemampuan berkomunikasi. (Setiawan, D., dkk., 2016). Keterampilan komunikasi dibutuhkan untuk memberikan pendapat, berdiskusi atau berdebat berdasarkan fakta-fakta dan keputusan yang telah dibuat (Chung, Y., dkk., 2016). Untuk mendapatkan kemampuan-kemampuan tersebut dapat dengan menerapkan metode pembelajaran yang cocok untuk menguasai kemampuan tersebut. (Karim, dkk., 2017).

Berdasarkan hasil observasi selama mengajar didapat bahwa peserta didik kelas VIII H SMP Negeri 16 Semarang cenderung melakukan sedikit komunikasi selama proses belajar. Walaupun pembelajaran sudah dilakukan secara berkelompok, peserta didik tidak aktif berkomunikasi. Komunikasi hanya terjadi saat awal pembagian tugas mengerjakan lembar kerja kelompok. Selanjutnya, peserta didik hanya mengerjakan lembar kerja saja tanpa melakukan banyak komunikasi yang berarti. Hal ini dibuktikan dengan hasil lembar kerja satu kelompok yang tidak sama setelah dilakukan penilaian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA yang mengampu kelas tersebut didapat bahwa peserta didik kelas VIII H cenderung tenang. Namun, ketenangan ini memiliki sisi positif dan sisi negatif. Sisi positifnya, keadaan kelas lebih kondusif dan sisi negatifnya adalah peserta didik cenderung bersifat acuh terhadap instruksi yang diberikan guru. Siswa cenderung berorientasi pada menyelesaikan tugasnya dengan cepat tanpa melalui proses belajar yang dipenuhi dengan saling tukar pendapat dengan berkomunikasi antar teman.

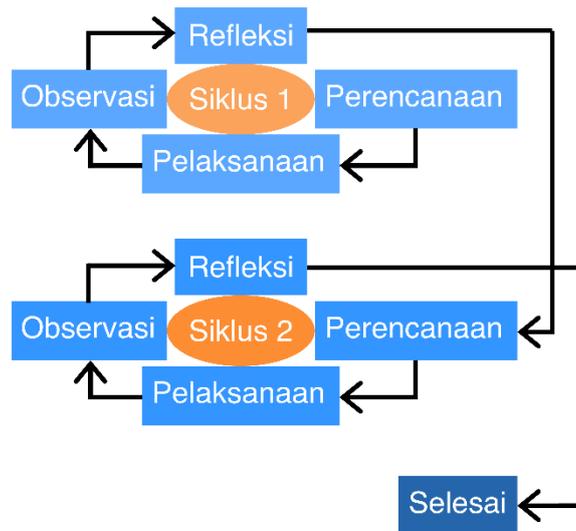
Dalam pembelajaran, siswa pada dasarnya lebih menyukai permainan daripada mereka harus belajar secara monoton (Bernard, 2015). Metode *game* ini dimungkinkan dapat menarik perhatian peserta didik karena mereka termasuk kedalam Generasi Z, yang sangat menyukai semuanya bentuk *game*. Generasi Z lahir antara tahun 1995 sampai 2011 dan mereka tumbuh dalam era digitalisasi. Seluruh peserta didik di kelas sekarang ini termasuk ke dalam generasi Z (Djuhardi, dkk., 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa kemampuan komunikasi dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) (Walid, 2016). Namun model pembelajaran ini memiliki sintak yang tidak sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini karena model pembelajaran TGT mengandung sintak dimana guru menjelaskan materi di awal pembelajaran. Maka dari itu, perlu adanya perombakan pada model pembelajaran tersebut dimana model pembelajaran dilakukan secara *collaborative learning* dengan metode *game* dimana siswa secara berkelompok, bermain, sambil belajar secara langsung tanpa disertai penjelasan materi secara singkat di awal oleh guru. Guru bertugas memverifikasi jawaban siswa untuk menentukan kenaikan level kelompok.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan komunikasi siswa kelas VIII H SMP 16 Semarang masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, dilakukan penelitian tindakan kelas berupa penerapan metode *game* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Jadi, tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan metode *game* dan menjelaskan pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan komunikasi siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII H SMP Negeri 16 Semarang pada peserta didik tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini termasuk ke dalam *Classroom Action Research* (CAR) mengikuti model Kemmis-Mc. Taggart (2014) dengan alur penelitian ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap-tahap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada metode observasi menggunakan lembar observasi dengan indikator keterampilan komunikasi yang dianut dari Khairunnisa (2018) dengan beberapa penyesuaian.

Tabel 1. 4 Indikator Keterampilan Komunikasi (Khairunnisa, 2018)

No.	Indikator	Uraian
1	Mengajukan pertanyaan	Menyampaikan pertanyaan dalam kegiatan diskusi, menyampaikan ide, saran, atau kritikan, menyampaikan tanggapan
2	Bekerjasama dengan kelompok	Bekerja sama dengan teman kelompok untuk menyelesaikan permasalahan, berinteraksi dengan teman kelompok untuk mengambil keputusan, berinteraksi dengan teman kelompok untuk mengerjakan tugas proyek
3	Menyampaikan gagasan	Menyampaikan gagasan atau saran kepada kelompok lain, menyampaikan gagasan atau saran kepada kelompok sendiri, menyampaikan gagasan atau saran kepada guru
4	Memberikan tanggapan	Memberi kritik kepada kelompok lain dengan perkataan yang baik, memberi kritik kepada kelompok sendiri dengan perkataan yang baik, memberi kritik kepada guru dengan perkataan yang baik

Hasil dari metode observasi dianalisis dengan metode deskriptif untuk menghitung persentase tiap-tiap indikator komunikasi. Persentase tersebut kemudian dikategorikan sesuai Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria keterampilan komunikasi (Arikunto, 2012)

Persentase Capaian	Kategori
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Baik
$62\% < x \leq 81\%$	Baik
$44\% < x \leq 62\%$	Cukup Baik
$19\% < x \leq 44\%$	Tidak Baik

dimana x adalah persentase capaian pada indikator tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pra Siklus

Pra siklus dilakukan saat pembelajaran biasa pada tanggal 11 Maret 2024. Pada pra siklus tersebut siswa mengerjakan lembar kerja masing-masing dalam kelompok. Pada waktu itu, siswa sedang melaksanakan model pembelajaran TaRL (*Teaching at The Right Level*). Kelompok 1-4 adalah siswa dengan tingkat kognitif *high*, kelompok 5-6 *middle*, dan kelompok 7-8 *low*.

Tabel 3. Hasil observasi keterampilan komunikasi pra siklus

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Mengajukan pertanyaan	50,76	Cukup Baik
Bekerjasama dengan kelompok	52,27	Cukup Baik
Menyampaikan gagasan	38,64	Tidak Baik
Memberikan tanggapan	34,09	Tidak Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>43,94</b>	<b>Tidak Baik</b>

Pengelompokkan dengan kelompok TaRL ini benar-benar memperlihatkan perbedaan yang signifikan. Kelompok 7 dan 8 sulit saat diminta untuk menyelesaikan lembar kerja. Mereka memilih untuk menunda-nunda untuk mengerjakan lembar kerja. Dalam kelompok 7 dan 8 memiliki tingkat kognitif yang sama-sama *low*. Hal ini membuat anggota kelompok kurang ada tekad untuk menyelesaikan lembar kerja yang diberikan.

Hal ini sangat berbeda pada kelompok 1 sampai 4 yang memiliki tingkat kognitif tinggi. Mereka sering bertanya kepada guru dan terlihat lebih antusias. Namun, pada semua kelompok komunikasi antar anggota tidak cukup baik. Anggota kelompok hanya mengerjakan bagian dari lembar kerja bagian mereka yang sudah dibagi saat awal diskusi, lalu setelah itu hanya menyontek pekerjaan teman mereka tanpa banyak berkomunikasi.

Oleh karena alasan-alasan tersebut, kelompok 1 sampai 8 pada pra siklus ini akan dipecah lagi menjadi 8 kelompok baru dengan level kognitif yang merata.

### Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2024 dengan sub materi sifat-sifat cahaya, cermin datar, dan cermin cembung. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan apersepsi mengenai cahaya. Kemudian guru menjelaskan bahwa proses pembelajaran kali ini akan menggunakan metode *game*. Guru menjelaskan aturan *game* kepada peserta didik. Peraturan *game* tersebut adalah peserta didik secara berkelompok mengerjakan lembar kerja. Lembar kerja dibagi menjadi 8 level. Setiap selesai mengerjakan lembar kerja, salah satu anggota kelompok mengumpulkan lembar kerja ke guru untuk dikoreksi. Apabila benar, anggota tersebut memindah penanda kelompok ke level berikutnya. Apabila salah, anggota kelompok tersebut kembali ke kelompoknya untuk mengoreksikan jawaban.

Setelah itu, guru melakukan pembagian kelompok 1 sampai 8. Kelompok ini memiliki pembagian tingkat kognitif yang merata. Kelompok *high-low-middle* pada kelompok TaRL dibagi secara merata. Kemudian guru membagikan penanda yang terbuat dari kertas bergambar ilmuwan-limuan fisika sebagai penanda kelompok tersebut pada *classment manual* dari kain yang telah disiapkan oleh guru. Hal ini karena tidak adanya proyektor sehingga guru membuat *classment manual* untuk menunjukkan level terkini tiap-tiap kelompok. Guru kemudian meminta perwakilan masing-masing kelompok untuk memasang penanda pada Level 0. Satu kantong hanya boleh berisi 2 kelompok. Guru kemudian menata lembar kerja tiap-tiap level di meja bagian depan dan membagi-baginya ke dalam 8 kelompok. Saat *game* dimulai,

perwakilan kelompok mengambil lembar kerja Level 1 dan membawanya ke kelompoknya untuk diselesaikan bersama.



Gambar 1. Penanda kelompok bergambar ilmuwan-ilmuwan fisika



Gambar 2. *Classment* manual yang terbuat dari kain

Level tertinggi pada *game* ini adalah Level 8. Pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja dibagi-bagi menjadi 8 level berdasarkan sub materi dimana rinciannya adalah sebagai berikut ini.

Tabel 4. Sub materi lembar kerja pada tiap level siklus 1

Level	Sub Materi
1	Sifat-sifat cahaya
2	Hukum Snellius
3	Pemantulan cahaya pada cermin datar
4	Cermin cembung
5	Bagian-bagian cermin cembung
6	Ruangan pada cermin cembung
7	Sinar-sinar istimewa pada cermin cembung
8	Pembentukan bayangan pada cermin cembung

Selama proses *game* tersebut, peserta didik terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Adanya *classment* yang dapat dilihat langsung membuat mereka lebih terpacu untuk segera menyelesaikan lembar kerja yang diberikan. Perwakilan kelompok berusaha menjadi yang tercepat dalam mengumpulkan lembar kerja kepada guru untuk dikoreksi bahkan

sampai berlari ke arah kelompoknya untuk mengerjakan lembar kerja tersebut bersama-sama. Anak-anak dengan tingkat kognitif yang tinggi sangat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka sangat antusias untuk saling bersaing menjadi yang tercepat menyelesaikan permainan.

Namun, pada siklus yang pertama ini ditemukan beberapa kekurangan. Dalam satu kelompok yang sudah ditentukan oleh guru berisi peserta didik dengan tingkat kognitif yang berbeda-beda, peserta didik dengan tingkat kognitif yang rendah banyak yang tidak terlibat dalam proses pembelajaran tersebut. Mereka terlihat kurang bisa mengikuti tempo *game* yang membutuhkan kecepatan dalam berpikir. Banyak dari anak-anak tersebut yang kurang aktif dalam berkomunikasi selama proses pembelajaran. Selain itu, terdapat satu kelompok yang melewati satu level permainan. Hal ini mungkin karena tulisan level dalam lembar kerja terlalu kecil sehingga membuat siswa salah mengambil lembar kerja beberapa kali. Setelah melakukan refleksi, guru akan mencoba mengatasi anggota-anggota kelompok yang kurang aktif dan lembar kerja yang tulisan penanda levelnya terlalu kecil tersebut. Berikut ini adalah hasil dari observasi dari siklus pertama.

Tabel 5. Hasil observasi keterampilan komunikasi siklus 1

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Mengajukan pertanyaan	56,82	Cukup Baik
Bekerjasama dengan kelompok	62,88	Baik
Menyampaikan gagasan	55,30	Cukup Baik
Memberikan tanggapan	46,21	Cukup Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>55,30</b>	<b>Cukup Baik</b>

## Siklus 2

Siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 1 April 2024 dengan sub materi cermin cekung. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan mereview pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Kemudian guru menjelaskan bahwa proses pembelajaran kali ini juga akan menggunakan metode *game*. Guru menjelaskan aturan baru *game* kepada peserta didik.

Perbedaan dengan siklus pertama, pertama pada siklus 2 ini hanya terdapat 7 level saja karena peserta didik hanya belajar mengenai 1 sub materi saja. Kedua, pada level 5, 6, dan 7 lembar kerja ditulis secara individu namun dikerjakan secara kelompok. Ketiga, guru menunjuk satu anggota kelompok yang bertanggung jawab sebagai penulis dan satu anggota kelompok yang bertugas sebagai pengumpul jawaban sekaligus menaikkan level pada *classment*. Anggota kelompok yang bertugas sebagai pengumpul jawaban harus menggunakan kartu penanda dan tidak boleh diwakilkan. Di sini guru berusaha membuat peserta didik yang tidak aktif pada siklus sebelumnya menjadi anggota yang bertugas sebagai penulis dan pengumpul jawaban.



Gambar 3. Kartu penanda anggota kelompok yang bertugas mengumpulkan jawaban

Pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja dibagi-bagi menjadi 7 level berdasarkan sub materi dimana rinciannya adalah sebagai berikut ini.

Tabel 6. Sub materi lembar kerja pada tiap level siklus 2

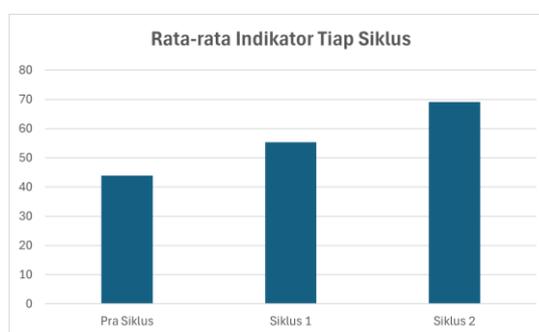
Level	Sub Materi
1	Cermin cekung dan pemanfaatannya
2	Ruang-ruang pada cermin cekung
3	Sinar-sinar istimewa pada cermin cekung
4	Pembentukan bayangan pada ruang 1 cermin cekung
5	Pembentukan bayangan pada ruang 2 cermin cekung
6	Pembentukan bayangan pada ruang 3 cermin cekung
7	Kesimpulan

Selama proses *game*, keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi lebih merata. Siswa-siswa yang kurang aktif di dalam kelompok pada siklus sebelumnya menjadi lebih aktif karena diberi tanggung jawab khusus. Mereka ikut bersaing untuk menjadi yang tercepat mengumpulkan jawaban. Mereka juga lebih banyak berkomunikasi daripada siklus sebelumnya. Anggota yang bertugas sebagai penulis juga cenderung lebih banyak berkomunikasi pada siklus ini. Selain itu terdapat perbaikan dalam lembar kerja dimana pada tiap lembar kerja sudah ditulis level dan kelompok yang besar dan jelas sehingga tidak ada kelompok yang salah mengambil lembar kerja dan melewati 1 level. Kekurangan pada siklus ini adalah anak-anak dengan tingkat kognitif yang tinggi pada siklus 1 yang sangat aktif mejadi lebih berkurang keaktifannya karena peran mereka dalam kelompok yang lebih dibatasi pada siklus 2 ini. Berikut ini adalah hasil dari observasi dari siklus kedua.

Tabel 7. Hasil observasi keterampilan komunikasi siklus 2

Indikator	Persentase (%)	Kategori
Mengajukan pertanyaan	71,21	Baik
Bekerjasama dengan kelompok	75,00	Baik
Menyampaikan gagasan	65,91	Baik
Memberikan tanggapan	64,39	Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>69,13</b>	<b>Baik</b>

Dari dua siklus yang telah dilakukan, didapat hasil rata-rata indikator yang dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 4. Grafik rata-rata indikator keterampilan komunikasi

Pada grafik terlihat bahwa terdapat peningkatan keterampilan komunikasi pada tiap siklusnya dalam proses pembelajaran menggunakan metode *game*. Adanya *classment manual*

yang dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik membuat mereka menjadi lebih antusias saat memindahkan level. Pembagian tugas khusus kepada peserta didik yang kurang aktif dapat membantu mereka menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi selama proses pembelajaran.

Selama proses *game* juga tidak ada anggota kelompok yang bertugas sebagai pengumpul jawaban yang bertukar tugas dengan anggota lain karena sudah memakai kartu penanda sehingga hal ini dapat meningkatkan rasa tanggung jawab pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Astuti dkk (2013) yang mengemukakan bahwa di dalam *game* terdapat nilai-nilai yang berguna bagi anak dalam mengembangkan sikap percaya diri, tanggung jawab, terbuka, kooperatif, menghargai orang lain, kejujuran, dan spontanitas.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *game* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa kelas VIII H SMP Negeri 16 Semarang. Keterampilan komunikasi siswa mengalami peningkatan dari pra siklus dengan rata-rata indikator 43,94% dengan kategori tidak baik, siklus I dengan rata-rata indikator 55,30% dengan kategori cukup baik, dan siklus II dengan rata-rata indikator 69,13% dengan kategori baik. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu penerapan metode *game* dilaksanakan dengan bantuan media pembelajaran yang interaktif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, D. A., Sugiyono, & Suwarjo. (2013). Model Layanan Bk Kelompok Teknik Permainan (Games) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(1), 50–56.
- Bernard, M. (2015). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Penalaran Serta Disposisi Matematik Siswa Smk Dengan Pendekatan Kontekstual Melalui *Game* Adobe Flash Cs 4.0. *Infinity Journal*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.22460/infinity.v4i2.84>
- Chung, Y., Yoo, J., Kim, S.-W., Lee, H., & Zeidler, D. L. (2016). Enhancing Students' Communication Skills in The Science Classroom Through Socioscientific Issues. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 14(1), 1–27
- Djuhardi, L., Idaman, N., Gassing, S., Ekowati, S., & Supradaka, S. (2024). *Development of Communication Skills through Interactive Game-Based Learning : A Qualitative Study*. 1(1).
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*.
- Khairunnisa, Afifah Zulfa. (2018). E-LKPD Terintegrasi STEM-Project Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa. In Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Setiawan, D. (2016). Pengembangan Permainan Talk Card pada Materi Interaksi MakhluK Hidup dengan Lingkungan untuk Melatihkan Keterampilan Komunikasi. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 4(03). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/16158>
- Walid, A. (2016). Peningkatan Kemampuan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Turnamens. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 4(1), 25–34.