

## ABSTRAK

### PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENULIS KALIMAT BAHASA INGGRIS SEDERHANA MELALUI *CHAIN CARD GAME* PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 PRINGSEWU

Oleh  
SOLAH

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis (1) Desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, (2) Pelaksanaan Pembelajaran, yang di dalamnya terdapat penilaian kinerja guru dan aktivitas belajar siswa, (3) Sistem evaluasi, dan (4) Peningkatan kemampuan siswa dalam menulis kalimat Bahasa Inggris sederhana melalui media *Chain Card Game*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Pringsewu. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan (*action research*). Penelitian ini dilaksanakan selama tiga siklus. Pada siklus I dengan membentuk kelompok yang terdiri dari 4 siswa berdasarkan jenis kelamin dengan menggunakan media *chain card game* warna putih, pada siklus II berdasarkan kemampuan akademik siswa yang berbeda dengan menggunakan media yang sama, dan pada siklus III menggunakan media *chain card game* berwarna. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes, serta dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

Hasil Penelitian: (1) Sintak Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun dengan media permainan dalam 3 langkah kegiatan, yang meliputi kegiatan awal, inti dan penutup; (2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran menyusun kata/phrase dengan media permainan *chain card game* meningkat, menuliskan kalimat hasil permainan, mendiskusikan kalimat hasil permainan bersama kelompok lain, dan membuat kesimpulan dan resume; (3) Sistem evaluasi menggunakan tes dalam bentuk uraian menyusun kata acak menjadi kalimat sederhana. (4). Prestasi belajar siswa kelas VIII.2 pada siklus I siswa yang memperoleh nilai  $\geq 65$  (62%). Pada siklus II 91% dan siklus III 100%. Prestasi belajar siswa kelas VIII.3 pada siklus I yang memperoleh nilai  $\geq 65$  (78%), siklus II dan siklus III sebesar 100%.

Kata kunci: aktivitas belajar, *chain card game*, kemampuan menulis.