

## PENGARUH METODE PERMAINAN BAHASA TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI DI SEKOLAH DASAR PONTIANAK

**Nurmi, Kaswari, Margiati**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar FKIP Untan Pontianak

Email : Nurmi.3bregb13@gmail.com

### *Abstract*

*The purpose of this study was to describe the influence of Indonesian language learning to apply the language game method of narrative writing skill in class III SDN 29 Pontianak Kota. This research uses experimental experimental type experimental method with time series design experiment design. The population in this study were all students of class III SDN 29 Pontianak Kota consisting of three classes. The sample of this research is class IIIA which amounted to 24 students. Instrument in the form of test with description form as much as 1 problem. Data collection techniques use measurement techniques. Hypothesis test results using t-test (t test dependent) obtained  $t_{(count)}$  of 28,3072 for  $dk = 23$  and  $\alpha = 5\%$  obtained  $t_{(table)}$  of 2.069, which means  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $28,3072 > 2,069$ ), From the calculation of effect size (ES), obtained ES of 1.93. So, it can be concluded that there is influence of language game method to narrative writing skill in class III SDN 29 Pontianak Kota.*

**Keywords:** *Influence, Game Method Language Type Post Picture, Narrative Writing Skills Writing Skills*

Dunia pendidikan sepertinya tidak akan pernah lepas dengan sekolah. Sekolah dasar merupakan institut pendidikan formal untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Dalam hal ini, pendidikan di sekolah dasar menuntut peserta didik untuk mampu menguasai lima bidang ilmu yaitu pendidikan kewarganegaraan, matematika, ilmu pengetahuan sosial, ilmu pengetahuan alam dan bahasa Indonesia. Dari kelima bidang ilmu tersebut, bahasa Indonesia menjadi andil dalam penelitian ini. Bahasa Indonesia dapat dijadikan sebagai alat komunikasi baik itu komunikasi lisan maupun dalam bentuk tulisan. Selain menjadi bahasa nasional bagi masyarakat Indonesia, bahasa Indonesia juga sangat berperan penting bagi kita, karena jika dalam penggunaan bahasa Indonesia yang kurang tepat maka akan memiliki arti yang berbeda pula. Maka dari itu penggunaan bahasa yang tepat

sangat penting agar informasi yang disampaikan dapat dipahami dan diterima dengan benar.

Menurut Yeti Mulyati, dkk (2007: 1.8) bahwa, “Keterampilan berbahasa ada empat aspek, yaitu keterampilan berbicara, menyimak, menulis, dan membaca”. Dari berbagai keterampilan berbahasa yang telah dikemukakan maka di dalam penelitian lebih difokuskan pada aspek menulisnya. Menurut Judith A. Schickedanz, dkk (1977: 121), “*Language skills are so interdependent, it so probably misleading to present them in separate sections.*” Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek penting dalam berbahasa.” Menurut Henry Guntur Tarigan (2008: 22), “Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik

tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambar grafik itu.”

Puji Santosa, dkk (2009: 6.3) mengemukakan bahwa, “Menulis adalah kegiatan menggunakan bahasa tulis sebagai sarana untuk mengungkapkan gagasan.” Sejalan dengan itu Henry Guntur Tarigan (2008: 3) menyatakan bahwa, “Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.” Suparno Mohammad Yunus (2008: 1.4) banyak manfaat yang dipetik dari menulis yaitu (a) Peningkatan kecerdasan, (b) Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas, (c) Penumbuhan keberanian, (d) Pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi. Dengan kegiatan menulis peserta didik dapat melatih kemampuan berpikirnya kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan. Salah satu bentuk karya tulis hasil berpikirnya adalah karangan. Suparno Mohammad Yunus (2008: 1.11) mengungkapkan bahwa, “Karangan dapat disajikan dalam lima bentuk atau ragam wacana yaitu: deskripsi, narasi, eksposisi, argumentasi dan persuasi.”

Dari berbagai ragam karangan yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi andil dalam penelitian ini adalah pada aspek menulis karangan narasi. Menurut Kosasih (2002: 33) yang menjelaskan bahwa, “Karangan narasi adalah karangan yang menceritakan suatu peristiwa atau kejadian dengan tujuan agar pembaca seolah-olah mengalami kejadian yang diceritakan itu.” Selain itu Lamuddin Finoza (2009: 244) mengatakan bahwa, “Karangan narasi adalah suatu bentuk tulisan yang berusaha menciptakan, mengisahkan, merangkaikan tindak-tanduk perbuatan manusia dalam sebuah peristiwa secara kronologis atau yang berlangsung dalam suatu kesatuan waktu.”

Menurut Lamuddin Finoza (2009: 244), karangan narasi memiliki dua jenis yaitu: (1) Narasi ekspositoris/narasi factual. Narasi jenis ini bertujuan untuk memberi informasi kepada pembaca agar pengetahuannya bertambah luas.

Contoh narasi jenis ini adalah kisah perjalanan, otobiografi, kisah perampokkan, dan cerita tentang peristiwa pembunuhan. (2) Narasi sugestif/narasi berplot. Narasi sugestif adalah narasi yang mampu menyimpulkan daya khayal pembaca, mampu menyampaikan makna kepada para pembaca melalui daya khayal. Contoh narasi jenis ini adalah novel dan cerpen. jenis narasi yang cocok digunakan untuk peserta didik sekolah dasar adalah jenis narasi sugestif, karena dapat menimbulkan daya khayal bagi peserta didik sehingga siswa dengan mudah dapat menuliskan pengalaman pribadinya kedalam sebuah karangan. Untuk dapat menulis suatu karangan narasi, maka diperlukan prinsip-prinsip dasar narasi sebagai pusat berpikir agar terbentuknya karangan narasi. Suparno Mohammad Yunus (2008: 4.39) menyatakan bahwa, “Prinsip-prinsip tersebut antara lain: alur, penokohan, latar dan sudut pandang.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas III yaitu Dwi Barry Luthfianur, S.Pd di SDN 29 Pontianak Kota pada saat melakukan pembelajaran khususnya pada keterampilan menulis terkadang masih dalam bentuk klasikal tanpa adanya pengembangan cara penyampaian ilmu pengetahuan tersebut baik dengan menggunakan media pembelajaran, permainan, teknik, metode maupun alam sekitar dalam penyampaian, sehingga tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran kurang maksimal dalam keterampilan menulis bahasa Indonesia sehingga peserta didik terkadang tidak aktif dan kurang fokus dalam menerima pelajaran. Tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran adalah peserta didik dituntut dapat tuntas dalam semua mata pelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Adapun kriteria ketuntasan minimal atau sering disebut dengan KKM yaitu sebesar 70.

Heru Kurniawan (2014: 6) mengungkapkan bahwa, “Permainan menulis merupakan permainan akhir yang dapat dilakukan setelah anak dapat mengolah kata dan kalimat.” Ada delapan tipe permainan menulis dalam bahasa Indonesia yang dapat mengembangkan

keterampilan menulis pada peserta didik yaitu berburu nama rahasia, mengkreasikan lagu, arisan kata-kata, menyelesaikan cerita, menulis puisi pada nama diri, menulis puisi berirama, menuliskan gambar dan menuliskan pengalaman sendiri. Berdasarkan teori jenis-jenis dari permainan bahasa tersebut khususnya pada permainan menulis, maka yang menjadi andil dalam penelitian ini adalah permainan bahasa tipe menuliskan gambar. Menurut Heru Kurniawan (2014: 140), “Bermain menuliskan gambar merupakan permainan menulis berdasarkan pada gambar yang ditayangkan guru.” Permainan menuliskan gambar merupakan suatu permainan yang dapat mengembangkan kreativitas peserta didik khususnya pada aspek keterampilan menulis yaitu menulis karangan narasi berdasarkan gambar yang telah ditentukan oleh guru.

Menurut Sugiyono (2014: 64), “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat.” Moh. Nazir (2013: 151) mengemukakan bahwa, “Hipotesis tidak lain dari jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya harus di uji secara empiris.” Suharsimi Arikunto (2013: 112) mengemukakan ada dua jenis hipotesis yang dapat digunakan di dalam suatu penelitian, yaitu : (1) Hipotesis Alternatif disingkat  $H_a$ , adalah hipotesis kerja yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok. (2) Hipotesis Nol disingkat  $H_0$ , menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel, atau tidak adanya pengaruh variable X terhadap variabel Y.

Sugiyono (2014: 38) mengatakan bahwa, “Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.” Ada tiga jenis variabel yaitu (1) Variabel Bebas, Sugiyono (2014: 39) menyatakan bahwa, “Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi

sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).” Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan metode permainan bahasa tipe menuliskan gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. (2) Variabel Terikat, Sugiyono (2014: 39) menyatakan bahwa “Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.” Yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis karangan narasi di kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota. (3) Variabel control, Menurut Sugiyono, (2013: 64) “Variabel kontrol adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga hubungan variabel *independen* terhadap *dependen* tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti.” Yang menjadi variabel kontrol di dalam penelitian ini adalah : Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh metode permainan bahasa terhadap keterampilan menulis karangan narasi di kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk membuktikan apakah ada pengaruh metode permainan bahasa terhadap keterampilan menulis karangan narasi di kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota. (2) Untuk mengukur seberapa besar pengaruh metode permainan bahasa terhadap keterampilan menulis karangan narasi di kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota.

Pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah yang dilakukan oleh guru dengan murid secara terencana, dilaksanakan dan dievaluasi oleh guru secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian diperjelas lagi oleh Kokom Komalasari (2013: 3) yang menyatakan bahwa, “Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang

direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.” Selain itu Hamdani (2011: 198) bahwa, “Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yaitu mengajar dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan belajar dilakukan oleh siswa.”

Mengadopsi dari KTSP (2006: 120) adapun tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (a) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, (b) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara, (c) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, (d) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan social, (e) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, (f) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Permainan bahasa merupakan suatu keterampilan berbahasa yang diperoleh dalam bentuk permainan. Sejalan dengan itu Ngalimun dan Noor Alfulaila (2014: 108) meyakini bahwa, “Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk memperoleh keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis).”

Menurut Heru Kurniawan (2015: 141) adapun langkah-langkah metode permainan bahasa tipe menuliskan gambar adalah (1) Guru menampilkan sebuah gambar, (2) Guru bercerita secara menarik tentang gambar yang ditampilkan, (3) Guru menampilkan kembali gambar yang berbeda, (4) Siswa diminta untuk menceritakan gambar yang ditampilkan oleh guru, (5) Jika sudah selesai, guru meminta siswa untuk menceritakan karangannya, (6) Guru

memberi penghargaan kepada siswa yang hasil karangannya bagus.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari permainan bahasa menurut Ngalimun dan Noor Alfulaila (2014: 111) yaitu: (1) Kelebihan permainan bahasa adalah (a) Permainan bahasa merupakan salah satu media pembelajaran yang berkadar CBSA tinggi, (b) Dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran di kelas, (c) Dengan adanya kompetensi antarsiswa, dapat menumbuhkan semangat siswa untuk lebih maju, (d) Permainan bahasa dapat membina hubungan kelompok dan mengembangkan kompetensi sosial siswa, (e) Materi yang akan dikomunikasikan akan mengesankan di hati siswa sehingga pengalaman keterampilan yang dilatihkan sukar dilupakan. (2) Kekurangan permainan bahasa adalah (a) Jumlah siswa yang terlalu besar menyebabkan kesukaran untuk melibatkan semua siswa dalam permainan, (b) Pelaksanaan permainan bahasa biasanya diikuti gelak tawa dan sorak sorai siswa, sehingga dapat mengganggu pelaksanaan pembelajaran di kelas yang lain, (c) Tidak semua materi dapat dikomunikasikan melalui permainan bahasa, (d) Permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan saja.

## **METODE PENELITIAN**

Hadari Nawawi (2012: 65-99) mengemukakan bahwa di dalam suatu penelitian pada dasarnya ada empat metode yang dapat digunakan, yaitu: (1) Metode filosofis, (2) Metode deskriptif, (3) Metode historis, (4) Metode eksperimen.

Dari keempat metode penelitian diatas, maka metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Sugiyono (2013: 107) menyatakan bahwa, “Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.” Selain itu, Hadari Nawawi (2012: 88) mengemukakan bahwa, “Metode eksperimen adalah prosedur

penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih, dengan mengendalikan pengaruh variabel yang lain.” Alasan digunakannya metode eksperimen di dalam penelitian ini yaitu untuk melihat pengaruh penerapan metode permainan bahasa terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota.

Sugiyono (2014: 72) mengatakan ada empat bentuk penelitian yang dapat digunakan di dalam metode penelitian eksperimen yaitu: *Pre-Experimental Design, True Experimental Design, Factorial Design Dan Quasi Experimental*.

Menurut Sugiyono (2013: 114-116) bahwa, “Ada dua bentuk *Quasi Experimental design*, yaitu *Time series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*.” Berdasarkan tujuan penelitian maka bentuk penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis *Time series Design*. Sebagaimana menurut Sugiyono (2013: 115) yang menyatakan bahwa, “Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol.”

Menurut Burhan Nurgiyantoro, Gunawan dan Marzuki (2015: 20) mengemukakan bahwa, “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang menjadi perhatian pengamatan dan penyedia data.” Selain itu Sugiyono (2014: 80) mendefinisikan bahwa, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota yang berjumlah 91 peserta didik. Sugiyono (2014: 81) menyatakan bahwa, “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Kemudian diperjelas lagi oleh M. Toha Anggoro (2008: 4.3) yang mengemukakan bahwa, “Sampel adalah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang

diperlukan dalam suatu penelitian.” Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2013: 120), “Dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.”

### **Tahap Persiapan**

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan untuk penelitian dilakukan hal-hal sebagai berikut yaitu yang pertama melakukan observasi ke sekolah mitra yaitu SDN 29 Pontianak Kota, setelah itu menyiapkan instrumen penelitian yaitu berupa soal pre-test dan post test beserta RPP untuk melaksanakan pembelajaran yang nantinya akan dilaksanakan.

### **Tahap Pelaksanaan**

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan untuk penelitian dilakukan dengan langkah sebagai berikut yaitu yang pertama menentukan jadwal penelitian yang disesuaikan dengan jadwal belajar bahasa Indonesia di sekolah tempat untuk melakukan penelitian, yang kedua memberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dengan soal *pre-test* yang sudah dipersiapkan sebelumnya, yang ketiga yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran pada kelas IIIA, dan yang terakhir adalah memberikan *post-test* yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti.

### **Tahap akhir**

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir yaitu yang pertama menskor hasil tes peserta didik, yang kedua menghitung rata-rata hasil tes peserta didik, yang ketiga memasukan angka-angka statistik dari tabel distribusi dan menentukan besarnya  $D$  dan  $D^2$  (dalam tabel kolom distribusi), yang keempat menghitung standar deviasi ( $SD$ ), yang kelima menghitung besarnya  $\overline{SD}$  / kesalahan baku distribusi sampling (*Standard error of the sampling*

*distribution of differences*), yang keenam adalah menghitung hipotesis data menggunakan uji-t yaitu dengan uji-t dependen, yang ketujuh adalah menguji tingkat kesalahan ( $\alpha$ ) = 5% atau 1% dengan rumus  $db=n - 1$ , yang kedelapan adalah membandingkan hasil t hitung dengan t tabel (dengan terlebih dahulu menentukan *two tail / one tail*), yang kesembilan adalah menghitung *effect size* dan yang terakhir adalah membuat kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan. Setelah melakukan perhitungan penelitian dengan sesuai langkah-langkah berikut, maka akan diketahui bahwa penelitian ini berpengaruh atau tidak dengan menerapkan metode permainan bahasa terhadap keterampilan menulis karangan narasi di kelas III.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode permainan bahasa tipe menuliskan gambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi di kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota. Dikarenakan pada saat melakukan penelitian ada beberapa peserta didik yang tidak hadir, dari yang awalnya jumlah keseluruhan peserta didik kelas IIIA adalah 31 peserta didik jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 24 orang dengan rincian 19 peserta didik laki-laki dan 5 peserta didik perempuan. Adapun hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1**  
**Hasil Pengolahan Data Peserta Didik**

Keterangan	Kelas		Ket. Signifikansi
	Pre-test	Post-test	
Rata-rata ( $\bar{X}$ )	53,833	71,041	
Uji Hipotesis (t)	28,3072		Berpengaruh
Effect Size (ES)	1,9396		Tinggi

Pada Tabel 1 menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil dari keterampilan menulis karangan narasi di kelas III yaitu dengan rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 53,833 dan rata-rata *post-test* yang dicapai kelas eksperimen yaitu sebesar 71,041.

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara kemampuan peserta didik pada saat sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan maka dilakukan analisis data.

Hal pertama yang dilakukan untuk menganalisis data peserta didik yaitu dengan menghitung rata-rata data *Pre-test* dan rata-rata *Post-test*. Hasil perhitungan rata-rata data *Pre-test* sebesar 53,833 dan rata-rata *Post-test* sebesar 71,041. Setelah menghitung rata-rata

*post-test*, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis (uji-t dependen). Berdasarkan perhitungan uji-t dependen (lampiran C.3), diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 28,3072 dan  $t_{tabel}$  ( $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 24 - 1 = 23$ ) sebesar 2,069. Karena  $t_{hitung}$  (28,3072) >  $t_{tabel}$  (2,069), dengan demikian maka  $H_0$  diterima.

Setelah menghitung uji-t dengan uji-t dependen pada data tersebut, kemudian selanjutnya dilakukan perhitungan *effect size*. *Effect size* adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh metode permainan bahasa tipe menuliskan gambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi di kelas III, yang kemudian dihitung dengan menggunakan rumus *effect size*. Dari hasil perhitungan *effect size*

(lampiran C.4), diperoleh ES sebesar 1,9396 yang termasuk dalam kriteria tinggi.

### **Pembahasan Penelitian**

Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 01 Februari 2017 sampai dengan tanggal 24 Februari 2017 pada kelas IIIA SDN 29 Pontianak Kota. Penelitian dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum menerapkan metode permainan bahasa tipe menuliskan gambar dengan pembelajaran sesudah menerapkan metode permainan bahasa tipe menuliskan gambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini terbukti dengan hasil uji hipotesis yang mengatakan menolak  $H_0$  pada taraf signifikan 5%.

Dengan menerapkan metode permainan bahasa tipe menuliskan gambar dalam materi menulis karangan narasi, secara umum peserta didik lebih antusias dan lebih aktif serta dengan kegiatan yang menyenangkan selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan yang menyenangkan dalam pembelajaran diperkuat dengan teori permainan bahasa yaitu menurut Ngalimun dan Noor Alfulaila (2014: 108) bahwa, "Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk memperoleh keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis)."

Dalam pembelajaran ini pertama-tama peserta didik diminta untuk mendengarkan penjelasan materi terlebih dahulu yang disampaikan oleh guru kemudian guru menampilkan sebuah gambar, setelah itu peserta didik mendengarkan guru bercerita berdasarkan gambar yang ditampilkan. Setelah selesai mendengarkan guru bercerita, selanjutnya guru menampilkan kembali gambar yang berbeda dan masing-masing peserta didik dibagikan gambar tersebut. Setelah itu, peserta didik diminta membuat karangan narasi berdasarkan gambar yang dibagikan. Setelah selesai membuat karangan narasi, peserta didik diminta untuk

menceritakan kembali dari hasil karangan yang ia buat di depan kelas. Setelah itu peserta didik akan diberikan penghargaan bagi yang karangannya bagus oleh guru.

Setelah diajarkan cara membuat karangan narasi dengan latihan sebanyak 4 kali selama penelitian dan dengan menerapkan metode permainan bahasa tipe menuliskan gambar pada saat pembelajaran, banyak peserta didik yang sudah mampu dan memahami cara membuat karangan narasi walaupun masih ada diantaranya yang belum mampu menguasai banyak kosakata dan hasil dari tulisan mereka masih termasuk karangan yang sederhana.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pada peserta didik kelas IIIA Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota dengan materi menulis karangan yang diajarkan dengan menerapkan metode permainan bahasa tipe menuliskan gambar yaitu terdapat pengaruh metode permainan bahasa tipe menuliskan gambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi dari hasil post-test dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IIIA Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota. Besar pengaruh penerapan pengaruh metode permainan bahasa tipe menuliskan gambar terhadap keterampilan menulis karangan narasi di kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Pontianak Kota adalah sebesar 1,9396 dengan kriteria tinggi.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah peneliti menyarankan agar dapat menerapkan metode permainan bahasa dalam proses pembelajaran karena dapat mempermudah peserta didik dalam menerima materi pelajaran serta dapat mempermudah peserta didik dalam mengingat kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan sebelumnya sehingga pembelajaran itu bermakna.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). **Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan**. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Burhan Nurgiyantoro, Gunawan dan Marzuki. (2015). **Statistik Terapan**. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Hadari Nawawi. (2012). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Henry Guntur Tarigan. (2008). **Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa**. Bandung: Angkasa
- Heru Kurniawan. (2014). **30 Permainan Kreatif Anak untuk Meningkatkan Kecerdasan Bahasa**. Yogyakarta: Katahati
- Judith A. Schickedanz, dkk. (1977). **Strategies For Teaching Young Children**. New Jersey: Prentice-Hall
- Kokom Komalasari. (2013). **Pembelajaran Kontekstual, Konsep dan Aplikasi**. Bandung: PT Refika Aditama
- Kosasih. (2002). **Kompetensi Ketatabahasaan**. Bandung: Yrama Widya
- Lamuddin Finoza. (2009). **Komposisi Bahasa Indonesia**. Jakarta: Diksi Insan Mulia
- Ngalimun & Noor Alfulaila. (2014). **Pembelajaran Keterampilan Bahasa Indonesia**. Yogyakarta: Aswaja Presindo
- Puji Santosa. (2009). **Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD**. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiyono. (2013). **Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D**. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2014). **Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D**. Bandung: Alfabeta
- Suparno, Mohammad Yunus. (2008). **Keterampilan Dasar Menulis**. Jakarta: Pustaka Setia
- Yeti Mulyati. (2007). **Keterampilan Bahasa Indonesia SD**. Jakarta: Pustaka Setia



