

PENGARUH PENERAPAN METODE PERMAINAN SUKU KATA TERAKHIR TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS PUISI KELAS V MIN

Pitriani¹⁾, Kaswari²⁾, Endang Uliyanti³⁾

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

Email : fitriyani8945@gmail.com

Abstract

The purpose of the research is to analyse the effect of the usage of the last syllable game method on fifth grade free poetry writing students skills in MIN Southeast Pontianak. The method that has been used was experimen method with forms of pre experimental design type of experiment one group pretest posttest design. Research population of the entire 4A and 4B consist of 76 students in MIN.. The sample is a VB class of 37 student. The result of the research is the average pre-test score 60,6206, meanwhile post-test 77,6206. t-Test price tcount compared with ttable with $dk = 29 - 1 = 28$ and significant level (α) 5% obtained ttable price = 2,048, it turns thitung \geq ttable or $25,4987 \geq 2,048$ means significant, it is concluded that H_0 is rejected, on the contrary H_a accepted. Thus it can be concluded that there is influence the use of the last syllable game method on fifth grade free poetry writing students skills in MIN in Southeast Pontianak. The result of the calculations on the effect size in experiment class was 1,31 (high criteria). It means that the use of the last syllable game method gave high influence (effect) toward free poetry writing students skills in MIN in Southeast Pontianak.

Keywords: Influence, Last Syllable Game, Writing Students Skills

Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan sebagai bahasa nasional dan bahasa negara. Bahasa Indonesia adalah bahasa persatuan yang digunakan dalam kegiatan berkomunikasi yang melibatkan tokoh atau masyarakat. Bahasa Indonesia mempunyai ragam lisan dan tulisan yang digunakan dalam situasi formal maupun informal. Guru selayaknya memperkenalkan bahasa Indonesia kepada siswa baik dalam kegiatan komunikasi lisan ataupun tulisan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan penting, sebab anak belajar bahasa didesak kebutuhannya untuk berkomunikasi dengan orang-orang sekitar selain dari kepentingan pembelajaran bahasa untuk mempelajari berbagai macam ilmu pengetahuan yang diajarkan di sekolah. Oleh karena itu, sedini mungkin anak-anak diarahkan atau dibimbing untuk mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar untuk berbagai kepentingan.

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan memiliki keterkaitan antara satu sama lain dengan cara beraneka ragam. Menurut Ngalimun dan Noor Alfulaila (2014: 5) menyatakan, "Keterampilan-keterampilan berbahasa yang perlu ditekankan

pengajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan reseptif (keterampilan mendengarkan dan membaca) dan keterampilan produktif (keterampilan menulis dan berbicara)".

Keterampilan menulis pada umumnya merupakan hal yang sangat sulit bagi siswa. Mereka sulit menentukan ide, gagasan, pikiran hingga menyusunnya menjadi rangkaian kalimat dengan benar. Berdasarkan pengertiannya menurut Yunus Abidin (2012: 181), "Keterampilan menulis adalah sebuah proses komunikasi secara tidak langsung antara penulis dengan pembacanya".

Tujuan utama pembelajaran menulis yang dilaksanakan guru di sekolah yaitu (1) menumbuhkan kecintaan menulis pada diri siswa, (2) mengembangkan kemampuan siswa menulis, (3) membina jiwa kreativitas para siswa untuk menulis (Yunus Abidin, 2012: 187). Ketiga tujuan tersebut merupakan tujuan minimal yang harus dicapai oleh siswa melalui proses pembelajaran menulis.

Menulis pada dasarnya adalah sebuah proses. Hal ini didasari bahwa produk menulis yang dihasilkan seorang penulis diproduksi melalui berbagai tahapan, yaitu dari tahap pemerolehan ide, pengolahan ide, hingga ide tersebut menjadi suatu karya yang utuh. Pembelajaran menulis harus mampu membina siswa agar mampu menulis beragam

tulisan, baik tulisan umum dan sastra, sehingga pembelajaran menulis bukan hanya sekedar siswa bisa menulis tetapi juga bagaimana siswa itu bisa menulis dengan kreatif dan mengembangkan karakter dirinya selama pembelajaran. Salah satu kegiatan menulis di dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah menulis puisi.

Puisi adalah media ekspresi yang tepat dalam mengungkapkan pikiran atau perasaan seseorang. Melalui puisi segala apa yang ada dihati dan pikiran kita dapat terwakili dengan kata-kata. Dalam menulis puisi diperlukan pemahaman dan latihan tentang puisi. Sebab, dalam proses pembuatan puisi tidak hanya sekedar menulis tetapi juga melibatkan seluruh pikiran dan perasaan seseorang.

Siswa diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dalam membuat puisi sebagai salah satu bentuk menghargai dan membanggakan sastra Indonesia. Namun pada kenyataannya bagi sebagian siswa merasa sulit dalam menulis puisi. Mereka cenderung tertekan ketika ditugaskan menulis puisi. Dalam proses pembelajaran menulis puisi, siswa kesulitan menemukan ide dan mengungkapkan apa yang mereka rasakan melalui tulisan. Proses tersebut juga berpengaruh terhadap hasil puisinya yang biasanya tidak jauh berbeda dengan puisi yang telah dicontohkan. Tentu ini akan berdampak bagi siswa. Siswa bukan hanya kesulitan merangkai kata tetapi siswa juga akan merasa bahwa menulis adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Tanpa disadari, proses pembelajaran tersebut hanya menuntut atau memaksa siswa untuk menulis puisi tanpa pengetahuan dan pemahaman lebih lanjut.

Modal dasar untuk menulis puisi pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah menumbuhkan kecintaan puisi pada diri siswa bukan hanya memberikan penjelasan, latihan atau menjelaskan tata bahasa tertentu. Maka untuk mewujudkannya diperlukan kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sehingga pembelajaran menulis puisi tidak lagi menjadi sesuatu yang sulit dan menegangkan. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan psikologi adalah metode permainan bahasa.

Penelitian yang menggunakan metode permainan juga sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain, diantaranya adalah Nurhasanah dan Syf. Nurhazimah Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah dengan judul, "Penggunaan metode permainan bahasa untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap" dapat diketahui bahwa terdapat

peningkatan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap dengan menggunakan metode permainan bahasa, hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata prasiklus kemampuan berbicara siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap yaitu 62,41 sedangkan setelah dilakukan tindakan pertama yakni siklus I kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata 72,28, kemudian meningkat kembali setelah dilakukan tindakan kedua yakni siklus II dengan rata-rata 80,24.

Sedangkan dalam penelitian Syf. Nurhazimah dengan judul, "Penggunaan metode permainan bahasa menggunakan kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 09 Kecamatan Pontianak Utara" dapat diketahui bahwa metode permainan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 09 Kecamatan Pontianak Utara. Hal ini dapat dibuktikan pada pembelajaran klasikal dengan presentase ketuntasan 48% sedangkan setelah menggunakan metode permainan bahasa meningkat menjadi 71%.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya terdapat perbedaan antara penelitian Nurhasanah dan Syf. Nurhazimah dengan penelitian ini. Perbedaan yang pertama adalah kemampuan yang diukur, dalam penelitian Nurhasanah kemampuan yang diukur adalah kemampuan berbicara, dan dalam penelitian Syf. Nurhazimah kemampuan yang diukur adalah kemampuan membaca permulaan sedangkan dalam penelitian ini yang diukur adalah kemampuan menulis puisi siswa. Selain itu, perbedaan lainnya adalah populasi dalam penelitian. Populasi dalam penelitian Nurhasanah adalah siswa kelas III dan dalam penelitian Syf. Nurhazimah adalah kelas II, sedangkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V.

Metode permainan bahasa dianggap sesuai di dalam proses kegiatan pembelajaran menulis karena melalui permainan bukan hanya memperoleh suatu kegembiraan tetapi juga memperoleh keterampilan bahasa. Siswa yang terlibat dalam permainan secara serius dan suka rela serta memotivasi diri secara spontan, materi yang dikomunikasikanpun akan mengesankan di hati siswa dan siswa dapat melatih konsentrasi, kreativitas, mengolah kata dan kalimat serta menjadi cakap berbahasa. Dengan adanya permainan bahasa, anak dapat dengan mudah menulis puisi, bahkan mereka dapat memunculkan ide-ide sendiri untuk menulis puisi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai, "Pengaruh Penerapan Metode Permainan Suku Kata Terakhir

Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Bebas Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bangka Belitung Pontianak Tenggara”.

METODE

Menurut Syamsuddin dan Vismaia S. (2011: 14) menyatakan, “Metode penelitian merupakan cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan simpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan, dan mengendalikan keadaan”. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2006: 160) menyatakan, “Metode penelitian adalah cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya”. Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa metode penelitian adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang digunakan dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Hadari Nawawi (2015: 66) membagi metode penelitian menjadi empat jenis yang dapat digunakan dalam penelitian ilmiah, yaitu: (1) metode filosofis, (2) metode deskriptif, (3) metode historis, (4) metode eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Peneliti menggunakan bentuk penelitian *Pre experimental designs* sedangkan rancangan eksperimen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*.

Sugiyono (2014: 73) mengemukakan beberapa bentuk desain eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu: (1) *Pre Experimental*, (2) *True Experimental*, (3) *Factorial Experimental*, (4) *Quasi Experimental*

Berdasarkan empat bentuk penelitian tersebut, maka peneliti menggunakan bentuk penelitian *Pre experimental designs*. Sugiyono (2014: 74) menyatakan *pre experimental design* merupakan eksperimen yang tidak sungguh-sungguh karena variabel luar masih ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

Sedangkan rancangan eksperimen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design* karena hanya menggunakan satu kelas. Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat.

Menurut Kasmadi dan Nia Siti Sunariah (2013: 65) menyatakan, “Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup, dan waktu yang ditentukan”. Senada dengan pendapat tersebut, Sugiyono (2014: 80) mengemukakan, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Dari kedua pendapat ahli tersebut dapat ditegaskan bahwa populasi adalah keseluruhan obyek atau subyek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu sebagai sumber data dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bangka Belitung Pontianak Tenggara yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas VA dan VB yang berjumlah 76 siswa, kelas VA yang berjumlah 39 siswa dan kelas VB yang berjumlah 37. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VB yang berjumlah 37 siswa. Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu: 1) Tahap persiapan, 2) Tahap pelaksanaan, 3) Tahap Akhir.

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: (1) Melakukan observasi ke Sekolah, yaitu Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bangka Belitung Pontianak Tenggara; (2) Berdiskusi dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bangka Belitung tentang pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan; (3) Penyusunan instrumen penelitian berupa kisi-kisi tes, soal pre-test dan soal post-test, dan penskoran serta menyiapkan perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: (1) Menentukan jadwal penelitian yang akan dilakukan dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran bahasa Indonesia; (2) Memberikan pre-test pada siswa dengan rata-rata pretest yang didapat 60,6206; (3) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan permainan suku kata terakhir, dimana siswa ditugaskan menuliskan kata sebanyak-banyaknya berdasarkan suku kata terakhir secara bergiliran; (4) Memberikan post-test pada siswa dengan rata-rata post-test yang diperoleh sebesar 77,6206.

Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir antara lain: (1) Membuat H_a dan H_0 dalam bentuk statistik. (2) Membuat H_a dan H_0 dalam bentuk kalimat. (3) Menganalisa angka-angka statistik dari table distribusi (4) Menentukan D dan D^2 (5) Menghitung standar deviasi. (6) Menghitung besar kesalahan baku distribusi sampling (7) Menguji perbedaan dengan menggunakan rumus uji t dependen. (8) Menguji tingkat kesalahan (α). (9) Membandingkan hasil t hitung dengan t table. (10) Menghitung *effect size*. (11) Menyimpulkan.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan alat apa yang digunakan. Jenis sumber data adalah mengenai dari mana data diperoleh. Apakah data diperoleh dari sumber langsung (data primer) atau data diperoleh dari sumber tidak langsung (data sekunder).

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan yang sangat penting dalam penelitian. teknik pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas yang tinggi dan sebaliknya. Oleh karena itu, tahap ini tidak boleh salah dan harus dilakukan dengan cermat sesuai prosedur dan ciri-ciri penelitian kualitatif. Sebab kesalahan atau ketidaksempurnaan dalam teknik pengumpulan data akan berakibat fatal, yakni berupa data yang tidak *credible*, sehingga hasil penelitian tidak bisa dipertanggungjawabkan.

Ada beberapa teknik pengumpulan data yaitu angket, wawancara, observasi dan lainnya. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah teknik pengukuran. Menurut Hadari Nawawi (2015: 101), "Teknik Pengukuran adalah cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan".

Teknik pengukuran bersifat mengukur karena menggunakan instrumet standar atau telah distandarisasikan, dan menghasilkan data hasil pengukuran yang berbentuk angka-angka.

Pengukuran data dalam penelitian ini menggunakan tes awal dan tes akhir pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V MIN Bangka Belitung Pontianak Tenggara yang diberikan oleh guru. Teknik pengukuran ini digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan yaitu kemampuan

menulis puisi bebas dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Alat Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data tentu diperlukan sebuah alat atau instrument pengumpulan data. Alat pengumpul data dapat dibedakan menjadi dua yaitu pertama alat pengumpul data dengan menggunakan metode test dan metode non test. Alat pengumpul data yang yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes umumnya bersifat mengukur, walaupun beberapa bentuk tes psikologis terutama tes kepribadian bersifat deskriptif, tetapi deskripsinya mengarah karakteristik atau kualifikasi tertentu sehingga mirip interpretasi dari hasil pengukuran. Tes yang digunakan dalam pendidikan bisa diedakan anatara tes hasil belajar (*achievement test*) dan tes psikologis (*psychological test*).

Tes hasil belajar kadang-kadang disebut sebagai tes prestasi belajar, mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu. Menurut waktunya dibedakan dalam rentang: satu pertemuan (tes akhir pertemuan), satu pokok bahasa (tes akhir pokok bahasan), satu minggu (tes mingguan), setengah caturwulan/semester, satu jenjang pendidikan (tes atau ujian akhir).

Tes hasil belajar juga dibedakan menurut materi yang diukur, sesuai dengan nama-nama matapelajaran atau bidang studi yang dipelajari seperti bahasa, sejarah, geografi, dll.

Menurut Hamid Darmadi (2014: 137) menyatakan, "Tes merupakan prosedur sistematis di mana individual yang dites direpresentasikan dengan suatu set stimulus jawaban mereka yang dapat menunjukkan ke dalam angka". Sehingga alat pengukur tes sangat penting dalam penelitian pendidikan. Hal ini disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan.

Suharsimi Arikunto (2013: 223) juga menyebutkan, "Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan dasar antara lain tes untuk mengukur intelegensi, tes minat, tes bakat, dan sebagainya".

Menurut tujuan dan fungsinya tes hasil belajar ini juga dibedakan antara tes *diagnostic*, penempatan, *formatif* dan *sumatif*. Tes *diagnostic* ditujukan untuk mengukur/mendiagnosis kelemahan atau kekurangan siswa yang digunakan untuk memberikan perbaikan. Tes penempatan mengukur penguasaan atau keunggulan siswa, diunakan untuk menempatkan siswa sesuai dengan tingkat penguasaan atau keunggulannya. Tes *formatif* mengukur tingkat penguasaan siswa dan posisinya baik antar teman

sekelas maupun dalam penguasaan target materi. Hasil tes formatif digunakan untuk perbaikan program atau proses pembelajaran. Tes sumatif ditunjukkan untuk mengukur penguasaan siswa paa akhir pendidikan, akhir cawu, semester atau tahun, dan digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar siswa dalam periode waktu tertentu.

Analisis Alat Pengumpul Data

Analisis merupakan evaluasi dari sebuah situasi permasalahan yang dibahas, termasuk didalamnya peninjauan dari berbagai aspek dan sudut pandang. Analisis adalah upaya untuk mengeluarkan informasi yang terkandung dalam data yang dimiliki.

Analisis data proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat merumuskan hipotesis kerja seperti apa yang didasarkan data.

Tahapan pelaksanaan kegiatan analisis data dapat diuraikan sebagai berikut : (1) Nana Sudjana (2013: 35) menyebutkan, “Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran”. (2) Menurut Hamid Darmadi, (2014: 158) menyatakan, “Validitas adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur”. Hasil penelitian yang valid apabila tidak terdapat perbedaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya yang terjadi pada obyek yang diteliti. Dalam penelitian ini validitas tes yang diuji adalah validitas isi. Validitas isi bertujuan untuk melihat kesesuaian antara kompetensi dasar, materi, indikator, dan soal-soal tes. Agar tes yang dibuat memiliki validitas isi maka penyusunan tes berdasarkan kurikulum KTSP dan isi bahan ajar serta

soal-soal dalam tes disesuaikan dengan kompetensi dasar (3) Selain validitas, tes yang baik juga memerlukan reliabilitas. Hadari Nawawi (2015: 148) mengungkapkan, “Reliabilitas alat pengumpul data pada dasarnya menunjukkan tingkat ketetapan/keajegan alat tersebut dalam mengungkapkan gejala tertentu dari sekelompok individu, walaupun dilakukan pada waktu yang berbeda”. Sehingga, suatu tes dikatakan reliabel apabila alat yang dipakai untuk mengukur apa yang harusnya diukur digunakan dari waktu ke waktu, kapanpun, dan bila manapun akan menunjukkan hasil yang relatif sama. Untuk keperluan reliabilitas tes maka sebelumnya peneliti akan menguji soal tes yang akan digunakan. Dalam penelitian ini soal yang digunakan berupa pemberian tugas kepada siswa untuk membuat puisi bukan berbentuk esai ataupun objektif, sehingga reliabilitas tidak peneliti gunakan di dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode permainan bahasa terhadap keterampilan menulis puisi bebas siswa di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bangka Belitung. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 29 orang dengan rincian 18 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Skor KKM bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bangka Belitung adalah 74. Siswa yang tuntas pada *pre-test* adalah 9 orang dan yang tidak tuntas adalah 20 orang. Sedangkan siswa yang tuntas pada *post-test* adalah 21 orang dan siswa yang tidak tuntas adalah 8 orang. Sehingga diperoleh hasil dari pengolahan data siswa dalam tabel berikut ini:

Tabel 1

Hasil Pengolahan Data Siswa

Keterangan	Kelas Eksperimen		Ket. Signifikasi
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
Rata-rata (\bar{X})	60,6206	77,6206	
Uji Hipotesis (t)		25,4987	Berpengaruh
Effect Size (ES)		1,31	Tinggi

Pembahasan

Terjadinya kenaikan dan ada juga yang tetap pada rata-rata hasil belajar siswa pada hasil *pre-test* dengan *post-test*. Nilai rata-rata *pre-test* siswa pada kelas eksperimen adalah 60,6206. Hal ini dikarenakan siswa belum menerima materi tersebut sehingga hasil pretest beberapa siswa tidak mencapai kkm.

Setelah mengetahui tingkat pengetahuan awal kelas eksperimen, maka selanjutnya diberikan perlakuan (*treatment*) yaitu melakukan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan suku kata terakhir. Setelah selesai diberikan perlakuan sebanyak tiga kali pada kelas eksperimen, peneliti memberikan soal *post-test* untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil pembelajaran siswa setelah diberikan perlakuan.

Hasil rata-rata skor *post-test* kelas eksperimen adalah 77,6206. Setelah menghitung rata-rata *post-test*, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis (uji-t). Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 25,4987 dan t_{tabel} ($\alpha = 5\%$ dan $dk = 29 - 1 = 28$) sebesar 2,048. Karena t_{hitung} (25,4987) > t_{tabel} (2,048) dengan demikian H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan secara umum bahwa terdapat pengaruh penerapan metode permainan suku kata terakhir terhadap keterampilan menulis puisi bebas siswa kelas V Madrasah Ibtidaiya Negeri Bangka Belitung Pontianak Tenggara

Untuk mengetahui besarnya pengaruh metode permainan menulis puisi tipe suku kata berantai terhadap keterampilan menulis puisi bebas, dapat dihitung dengan menggunakan rumus *effect size*.

Dari hasil perhitungan *effect size*, diperoleh ES sebesar 1,31 yang termasuk dalam kriteria tinggi. Berdasarkan perhitungan *effect size* tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode permainan suku kata terakhir memberikan pengaruh

yang tinggi terhadap pembelajaran menulis puisi bebas di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bangka Belitung Pontianak Tenggara. Dengan demikian, hasil pembelajaran siswa dengan menerapkan metode permainan suku kata terakhir lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa tanpa menerapkan metode permainan suku kata terakhir.

Analisis Pembelajaran

Penelitian dilakukan pada kelas VB Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bangka Belitung ajaran 2016/2017. Pada kelas VB yang dijadikan sampel berjumlah 29 siswa, dikarenakan 8 siswa tidak mengikuti pembelajaran hingga selesai. Proses

pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan sebanyak enam kali pertemuan (3perlakuan). Setiap pertemuan berlangsung 2 x 35 menit dengan menerapkan metode permainan bahasa tipe suku kata berantai pada materi menulis puisi.

Pada pertemuan pertama, peneliti menjelaskan pengertian puisi, unsur-unsur puisi, memilih kata yang tepat, mengembangkan satu kata menjadi kalimat, dan langkah-langkah membuat puisi menggunakan proyektor. Peneliti juga memberikan contoh dan membacakan puisi. Selanjutnya siswa diarahkan melakukan permainan suku kata berantai sebagai bahan kosakata yang digunakan untuk membuat puisi. Pada pertemuan pertama, kegiatan pembelajaran kurang terlaksana dengan baik karena peneliti mengalami kesulitan mengenai penguasaan kelas. Ketika peneliti menyampaikan materi dan menjelaskan prosedur permainan siswa sibuk dengan kegiatannya masing-masing yaitu ada yang berbicara dengan temannya, ada yang keluar masuk wc, ribut dengan teman. Hal tersebut membuat sebagian siswa kurang fokus dan menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh peneliti sehingga kegiatan permainan berlangsung dengan ricuh.

Belajar dari pertemuan pertama, peneliti mensiasati agar pertemuan selanjutnya membuat kesepakatan dengan siswa agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan siswa diberikan penghargaan apabila mengikuti pembelajaran dengan tertib. Pada pertemuan kedua, peneliti melanjutkan perlakuan dari pertemuan pertama, siswa diarahkan membuat puisi menggunakan kosakata dari permainan pertemuan pertama. Pada saat membuat puisi siswa fokus pada tugas yang peneliti berikan.

Pertemuan ketiga dan keempat, peneliti mengajarkan bagaimana membuat kalimat yang padu dan kosakata yang tepat agar puisi yang dirangkai menjadi penuh makna. kemudian pada pertemuan kelima dan keenam, sebagian siswa sudah memahami bagaimana mengolah kata-kata menjadi puisi. Setelah diajarkan cara membuat puisi dengan latihan sebanyak tiga kali, siswa sudah mampu dan memahami cara membuat puisi dengan baik walaupun masih ada diantaranya yang belum mampu merangkai puisi, dapat dilihat dari hasil puisi mereka yang penggunaan katanya masih kurang tepat dan tidak padu antar kalimat.

Keterbatasan Penelitian

Secara umum yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini adalah keterbatasan peneliti dalam pengelolaan kelas saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan siswa yang menganggap peneliti

bukan guru sehingga siswa tidak optimal dalam mengikuti pembelajaran dan ada beberapa siswa yang tidak mau menerima materi sehingga membuat keributan didalam kelas dan membuat konsentrasi siswa yang ingin mengikuti pembelajaran menjadi hilang.

Jadi, pada penelitian ini peneliti berusaha untuk menguasai kelas agar kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik dan menyenangkan sesuai dengan konsep yang ingin peneliti terapkan yaitu membuat pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi tidak lagi menjadi kegiatan yang membosankan dan tidak menjadi hal yang mengerikan bagi sebagian siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bangka Belitung dan hasil pengolahan data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada mata pelajaran bahasa Indonesia, maka yang menjadi kesimpulan umum adalah terdapat pengaruh penerapan metode permainan suku kata terakhir terhadap keterampilan menulis puisi bebas siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bangka Belitung Pontianak tenggara. Dari masalah umum tersebut, secara khusus dapat disimpulkan bahwa: (1) Berdasarkan pengolahan data hasil keterampilan menulis puisi bebas siswa kelas V yang dilakukan dengan uji-t dependen pada taraf = 5% dan dk = 28 diperoleh t_{hitung} sebesar 25,4987 dan t_{tabel} sebesar 2,048. Karena $t_{hitung} (25,4987) > t_{tabel} (2,048)$ maka dapat dikatakan signifikan. Dengan demikian H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode permainan suku kata terakhir berpengaruh terhadap keterampilan menulis puisi bebas siswa dikelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bangka Belitung Pontianak Tenggara. (2) Berdasarkan perhitungan *effect size* diperoleh $ES = 1,31$ yang berarti kriteria besarnya *effect size* berada pada golongan tinggi yaitu rentangan $ES > 0,8$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan metode permainan suku kata terakhir memberikan pengaruh yang sangat tinggi terhadap kemampuan menulis puisi bebas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bangka Belitung Pontianak tenggara.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut: (1) Penerapan metode permainan dalam proses pembelajaran dapat

membuat siswa lebih aktif dan siswa dapat termotivasi secara spontan serta membuat siswa bisa lebih menikmati materi pelajaran. Ketika siswa merasa lebih rileks dalam mengikuti pelajaran, maka mereka akan lebih bisa menyerap pelajaran dan mengingat materi pelajaran. (2) Penerapan metode permainan membuat siswa dalam pembelajaran membuat siswa lebih aktif dan kreatif. Siswa dapat menemukan banyak kosakata dalam mengembangkan ide berbentuk puisi (3) Penerapan metode permainan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran dikelas (4) Metode permainan yang akan digunakan sebaiknya disesuaikan dengan materi dan kemampuan perkembangan bahasa siswa.

Daftar Rujukan

- Ngalimun & Noor Alfulaila. 2014. **Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia**. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Yunus Abidin. 2012. **Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter**. Bandung: PT Rineka Aditama
- Syf. Nurhazimah. 2014. **Penggunaan Metode Permainan Bahasa Menggunakan Kartu Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 09 Kecamatan Pontianak Utara**. Skripsi. Fkip, Pend. Guru Sekolah Dasar Universitas Tanjungpura: Pontianak.
- Nurhasanah. 2013. **Penggunaan Metode Permainan Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 39 Sungai Kakap**. Skripsi. Fkip, Pend. Guru Sekolah Dasar Universitas Tanjungpura: Pontianak
- Syamsuddin & Vismaia s. 2011. **Metode Penelitian Pendidikan Bahasa**. Bandung: Remaja RosdaKarya
- Suharsimi Arikunto. 2013. **Prosedur Penelitian**. Jakarta: Rineka Cipta
- Hadari Nawawi. 2015. **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

Kasmadi & Nia Siti Sunariah. 2013. **Panduan Modern Penelitian Kuantitatif**. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2014. **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D**. Bandung: Alfabeta

Hamid Darmadi. 2014. **Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial**. Bandung: Alfabeta.

Nana Sudjana. 2013. **Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar**. Bandung: Remaka Rosdakarya