

Pengembangan Kartu Pantun Berbantuan Model Kooperatif Teams Games Tournament pada Materi Melisankan Pantun

Kholifah Kholifah, Nugraheti Sismulyasih Sabilillah

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27178>

Info Articles

History Article

Submitted 8 September 2020

Revised 19 October 2020

Accepted 16 November 2020

Keywords:

*rhyme card; utter rhymes;
cooperative learning model;
teams games tournament*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan melisankan pantun pada siswa kelas V SDN Sidomulyo 01. Hal ini disebabkan karena media yang tersedia di sekolah masih kurang memadai dan kurang mendukung pembelajaran melisankan pantun. Selain itu, guru masih kurang kreatif dalam teknik penyampaian materi. Guru tidak menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa aktif dan kreatif dalam melisankan pantun. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan (Research and Development) yang mengembangkan media pembelajaran berupa kartu pantun. Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) menghasilkan media kartu pantun, (2) menguji kelayakan media kartu pantun, dan (3) menguji keefektifan media kartu pantun. Berdasarkan penelitian ini didapatkan hasil sebagai berikut. Rata-rata nilai siswa sebelum (pretest) yaitu 58,93 dan setelah mendapat perlakuan (posttest) yaitu 78,35. Presentase peningkatan hasil unjuk kerja melisankan pantun yaitu sebesar 59%. Kartu pantun juga efektif untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi melisankan pantun, terlihat dari hasil uji perbedaan rata-rata dengan thitung sebesar 7,531 lebih besar dari ttable yang hanya 1,703. Hasil perhitungan N-gain sebesar 0,44. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kartu pantun efektif meningkatkan keterampilan siswa melisankan pantun.

Abstract

This research is based on the expressing rhyme skill inadequacy of 5th grade student at Primary School Sidomulyo 01. Such phenomenon happens because the learning media in primary school is insufficient and unable to support the rhyme uttering learning. More to the point, the learning technique and model used by teacher cannot stimulate the students to be participatory, active, and creative in rhyme uttering learning. Therefore, the researcher wants to do a research and development that evolves a learning media so-called rhyme card. This research aims (1) to produce rhyme card learning media (2) to know the properness of the rhyme card, and (2) to know the effectiveness of rhyme card. The result of the research shows the positive effect of rhyme card. The pretest means result of students expressing rhyme skill is 58,93 and after the treatment or posttest the means result is 78,35. It shows that the students' rhyme uttering skill increased for about 58%. Rhyme card is also effective to support the expressing rhyme learning. The Paired t-Test done by the researcher shows that the t-value result is 7,531 which is bigger than the t-table result, 1,703. The N-gain result is 0,44. From the explanation above, we can conclude that rhyme card is effective to increase the students' rhyme uttering skill. The researcher suggests the teacher to develop another learning media so the students' linguistics skill could increase

PENDAHULUAN

Lampiran Permendikbud nomor 20 tahun 2016 menyatakan bahwa 3 kompetensi yang harus dicapai peserta didik meliputi aspek kognitif (pikiran), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan). Salah satu keterampilan yang penting adalah keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa terdiri atas 4 komponen, yaitu keterampilan menyimak (listening skill), keterampilan berbicara (speaking skill), keterampilan membaca (reading skill) dan keterampilan menulis (writing skill) (Tarigan, 2015:1).

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan di SDN Sidomulyo 01, permasalahan yang masih banyak dijumpai di sekolah dasar, khususnya kelas V dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, adalah rendahnya kemampuan siswa untuk membuat dan melisankan pantun yang dibuatnya. Dengan nilai Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mapel Bahasa Indonesia 75, dari total 28 siswa dalam satu kelas terdapat 22 siswa (78%) yang nilainya belum mencapai KKM, sedangkan 6 siswa (22%) sudah mencapai KKM. Siswa masih mengalami kesulitan untuk mengembangkan kosa kata untuk membuat dan melisankan sebuah pantun. Siswa masih belum mengerti ciri-ciri pantun dan langkah-langkah menulis pantun. Hal tersebut dikarenakan media dalam pembelajaran melisankan pantun pribadi yang kurang lengkap. Selain itu, model yang digunakan belum bervariasi. Model yang digunakan terbatas pada ceramah dan diskusi. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti hendak melaksanakan penelitian pengembangan (research & development) untuk mengetahui keefektifan kartu pantun pada materi melisankan pantun.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Darnis Arief yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kartu terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 10 Lubuk Buaya Padang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu memberi pengaruh yang berarti terhadap keterampilan membaca siswa kelas satu sekolah dasar.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Afif Nur Faizah yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Kartu Pantun dalam Pembelajaran Menulis Pantun Di Kelas V SDN Bangkingan II/442 Surabaya”. Hasil posttest yang diberikan guru, siswa memperoleh rata-rata nilai 89,7 dari kriteria minimal yang telah ditentukan untuk pembelajaran menulis pantun sebesar 75.

Penelitian selanjutnya berjudul “Penggunaan Media Kartu Kwartet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha Di Indonesia Dalam Mata Pelajaran IPS” oleh Mulyono, Julia dan Dadang Kurnia. Pada penelitian ini terlihat bahwa penggunaan media kartu kwartet pada materi peninggalan sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya penelitian yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Siswa Kelas V SDN Patrakomala Kota Bandung” oleh Eutik Mulyati dan Guntarsih. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika siswa mengalami peningkatan.

Selanjutnya “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika” oleh Ai Solihah. Pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran TGT lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran Student Teams-Achievement Divisions (STAD).

Penelitian selanjutnya berjudul “Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh” yang dilakukan oleh Abdus Salam, Anwar Hossain, Shahidur Rahman. Dalam penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar saat pretest dan posttest, yaitu sebelum penerapan model kooperatif Teams Games Tournament dan setelah diberi treatment.

Penelitian selanjutnya berjudul “The Effect of Cooperative Learning on Students’ Achievement and Views on the Science and Technology Course” yang dilakukan oleh Sertel Altun. Dari penelitian ini

dikatakan bahwa model kooperatif mempunyai efek positif terhadap pencapaian siswa dalam kelas Saintek.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Sugiyono (2015:30) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk kartu pantun berbantuan model pembelajaran kooperatif TGT untuk siswa kelas V SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang mengacu pada teori Borg and Gall yang memiliki sepuluh tahap pelaksanaan.

Penelitian ini, hanya menggunakan 8 tahapan yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Kedelapan tahap dalam penelitian ini adalah: potensi dan masalah; pengumpulan data; desain produk; validasi desain; revisi desain; uji coba produk; revisi produk; dan uji coba pemakaian. Penelitian dilakukan di SDN Sidomulyo 01 Kecamatan Lebakbarang Kabupaten Pekalongan. Subjek yang dijadikan penelitian pada tahap ini adalah siswa kelas V SDN Sidomulyo 01 yang berjumlah 28 siswa.

Sumber data penelitian ini berasal dari siswa dan guru kelas V. Variabel terikat pada penelitian ini adalah keterampilan melisankan pantun. Variabel bebasnya adalah media kartu pantun berbantuan model kooperatif Teams Games Tournament (TGT). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes, observasi, dokumentasi dan wawancara. Sebelum dilakukan pretest, rubrik diujicobakan pada kelas uji coba dan dianalisis reliabilitasnya. Uji reliabilitas menggunakan rumus uji coba Alpha Cronbach. Peneliti menggunakan uji Saphiro-Wilk untuk menguji normalitas data. Untuk menguji perbedaan rata-rata peneliti menggunakan Paired T-test. Selanjutnya uji peningkatan rata-rata menggunakan uji n-gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan kartu pantun berbantuan model kooperatif TGT meliputi beberapa hal yaitu, (1) pengembangan kartu pantun berbantuan model kooperatif TGT; (2) analisis kelayakan kartu pantun berbantuan model kooperatif TGT; dan (3) keefektifan kartu pantun berbantuan model kooperatif TGT.

Pengembangan Kartu Pantun Berbantuan Model Kooperatif TGT

Peneliti mengembangkan produk menggunakan prosedur yang dikemukakan oleh Sugiyono, yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.

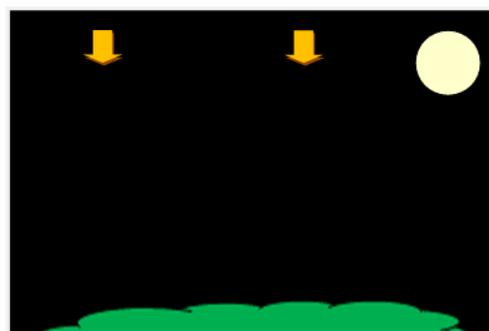
Pada tahap potensi dan masalah, peneliti melakukan prapenelitian berupa wawancara dengan guru kelas V SD. Selanjutnya pada tahap pengumpulan data peneliti mencari sumber pustaka dan hasil penelitian yang serupa dan menganalisis kebutuhan media kartu pantun dari angket yang sudah diberikan kepada guru dan siswa. Tahap selanjutnya desain produk. Pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan bahan, ukuran, warna dan bentuk kartu dan menyusun prototipe kartu pantun. berlanjut ke tahap validasi desain yang dilakukan oleh validator materi dan media. setelah divalidasi, dilanjutkan ke tahap revisi desain. Pada tahap ini peneliti merevisi desain protoipe sesuai saran dan masukan dari dosen ahli. Produk yang sudah direvisi diujicobakan di kelompok kecil (kelas V SD) pada tahap uji coba produk. Setelah melakukan uji cobapada kelompok kecil, peneliti mengoreksi kembali dan memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada uji coba. Kemudian dilanjutkan ke tahap terakhir yaitu tahap uji coba

pemakaian. Pada tahap ini peneliti menguji keefektifan produk pada siswa kelas V SDN Sidomulyo 01 Kecamatan Lebakbarang Kabupaten Pekalongan.

Berikut hasil produk yang dikembangkan.



Gambar 1. Kartu pantun



Gambar 2. Papan tempel

Analisis Kelayakan Kartu Pantun Berbantuan Model Kooperatif TGT

Berdasarkan angket validasi ahli media dan ahli materi, kartu pantun dinilai sangat layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran dengan melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli. Persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media adalah 86% dan oleh ahli materi sebesar 94%.

Keefektifan Kartu Pantun Berbantuan Model Kooperatif TGT

Berdasarkan hasil analisis data awal keterampilan melisankan pantun terbukti bahwa data berdistribusi normal. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perhitungan *Saphiro-wilk* diperoleh nilai signifikansi 0,152. Dengan $\alpha = 5\%$, data berdistribusi normal apabila melebihi nilai signifikansi 0,05. Hasil analisis data akhir keterampilan melisankan pantun juga terbukti bahwa data berdistribusi normal. Hasil perhitungan *Saphiro-wilk* diperoleh nilai signifikansi 0,06, lebih besar dari nilai signifikansi 0,05.

Pengujian data akhir (*posttest*) dalam penelitian ini menggunakan uji *paired t-test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui keefektifan media kartu pantun berbantuan model kooperatif TGT pada materi melisankan pantun. Hasil dari uji *paired t-test* menunjukkan bahwa kartu pantun berbantuan model kooperatif TGT efektif dalam meningkatkan keterampilan melisankan pantun. hasilnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Perbedaan rata-rata (*Paired t-test*)

Kelas	N	Rata-rata	Varians	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>Pretest</i>	28	58,633	223,67	7,531	1,701
<i>Posttest</i>	28	78,273	73,761		

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa $t_{hitung} = 7,531$. Nilai t_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$ adalah 1,701. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis H_0 ditolak.

Uji N-gain

Nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang akan dianalisis dengan menggunakan rumus *N-gain*, untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. *Uji N-gain* diperoleh dengan membandingkan selisih nilai *pretest* dan *posttest* dengan selisih skor maksimal dan *pretest*.

Tabel 2. N-gain Hasil Uji Coba Pemakaian

Rata-rata <i>pretest</i>	Rata-rata <i>posttest</i>	Skor maksimal	N-gain
--------------------------	---------------------------	---------------	--------

58,93	78,35	97	0,44
-------	-------	----	------

Berdasarkan Tabel 2, didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan kartu pantun pada siswa kelas V SDN Sidomluyo 01 dengan jumlah 28 siswa mengalami peningkatan sebesar 0,44 dengan kategori sedang. Selisih rata-rata *posttest* dan rata-rata *pretest* adalah 19,42.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD Negeri 15 Inderalaya Utara” Yang Dilakukan Oleh Nopriyani Anglusia. Berdasarkan hasil analisis ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar IPA siswa SD Negeri 15 Indralaya Utara. Penelitian selanjutnya berjudul “*Using Reading-Concept Map-Teams Games Tournament (Remap-TGT) to Improve Reading Interest of Tenth Grade Student of Laboratory Senior High School State University of Malang*” yang dilakukan oleh Ardian Anjar Pangestuti, Mistianah, A.D Corebima dan Siti Zubaidah. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat membaca siswa dengan menggunakan media *reading concept map* (peta pikiran) berbantuan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran biologi. Penelitian lain yang mendukung penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata” yang dilakukan oleh Pupu Saeful Rahmat & Tuti Heryani. Pada penelitian ini terdapat efek positif antara kartu kata terhadap kemampuan membaca dan penguasaan kosakata. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya kebaruan dalam penelitian ini yaitu pengembangan media kartun pantun menggunakan model kooperatif TGT.

Manfaat dan kontribusi bagi siswa, bermanfaat untuk mencapai indikator kompetensi melisankan pantun. Bagi guru, bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang penggunaan media kartu pantun dalam meningkatkan keterampilan siswa melisankan pantun. bagi sekolah, dapat memberikan kontribusi kepada sekolah berupa media kartu pantun untuk menambah variasi media dan model pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan bahwa media kartu pantun berbantuan model kooperatif TGT dinyatakan layak oleh validator media dengan persentase 86%, dinyatakan sangat layak oleh validator materi dengan persentase 94%, Setelah dilakukan uji coba produk dan menganalisis angket tanggapan siswa dan guru, media akrtu pantun juga dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran melisankan pantun. Hasil analisis uji peningkatan rata-rata membuktikan bahwa media kartu pantun terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan peningkatan rata-rata sebesar 0,44 yang termasuk kriteria sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Altun, S. (2015). The effect of cooperative learning on students' achievement and views on the science and technology course. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 7(3), 451-468.
- Arief, D. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Kartu terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 10 Lubuk Buaya Padang. *Al-Ta lim Journal*, 21(1), 18-24.
- Daryanto. (2015). *Media pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Fauziah, R., & Subhananto, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh. *Tunas Bangsa Journal*, 3(1), 43-65.
- Gull, F., & Shehzad, S. (2015). Effects of cooperative learning on students' academic achievement. *Journal of Education and Learning*, 9(3), 246-255.
- Mulyani, S., & Permana, J. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi

- Mulyati, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments) pada Siswa Kelas V Sdn Patrakomala Kota Bandung. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 26-32.
- Munib, A. (2015). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK LP3 Universitas Negeri Semarang
- Mulyono, M., Julia, J., & Kurnia, D. (2016). Penggunaan Media Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 481-490.
- Pangestuti, A. A., Mistianah, M., Corebima, A. D., & Zubaidah, S. (2015). Using Reading-Concept Map-Teams Games Tournament (Remap-TGT) to improve reading interest of tenth grade student of Laboratory Senior High School State University of Malang. *American Journal of Educational Research*, 3(2), 250-254.
- Rahmat, P. S., & Heryani, T. (2014). Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca dan Penguasaan Kosakata. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 101-110.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo
- Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. (2015). Effects of Using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 3(3), 35-45.
- Shoimin. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 45-53.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, H. G. (2015). *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Winarni, R. (2014). *Kajian Sastra Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu