

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT KALIMAT TANYA MELALUI PERMAINAN “LONCAT SEPATU” KELAS II SEKOLAH DASAR

Aisyah Nurhidayah¹, Duwi Nuvitalia², Harto Nuroso³, Endang Tri Haryani⁴

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

⁴SD Negeri Sarirejo Kartini

Surel: ppg.aisyahnurhidayah03@program.belajar.id

Abstract

This study aims to improve the ability to make interrogative sentences through the class II C "Skipping Shoes" game at SDN Sarirejo Kartini, Semarang. The research design used was a Classroom Action Research (CAR) design. The implementation procedure in this study goes through stages which include: planning (planning), implementation (acting), observing (observing), and reflecting (reflecting). Quantitative and qualitative data were obtained in this study. Student observations and interviews with teachers are sources of quantitative data the results of student learning outcomes tests. The results showed that in the first cycle the results of observations on students got a score of 26 or 46% in the sufficient category and the results of the evaluation test obtained 22.7% classical completeness and 77.3% incomplete. Whereas in cycle II there was an increase in observations of students who scored 45 or 80% in the very good category and the results of the classical completeness test were 81.8% and 18.2% incomplete. The application of "Skip Shoes" can increase activeness in the learning process and test student learning outcomes. Based on the results of the study there was an increase in making interrogative sentences in Indonesian subjects through the game "Skip Shoes".

Keyword: Improvement, Abilities, Interrogative Sentences, The Game "Skip Shoes"

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membuat kalimat tanya melalui permainan “Loncat Sepatu” kelas II C di SDN Sarirejo Kartini, Semarang. Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur pelaksanaan dalam penelitian ini melalui tahapan-tahapan yang meliputi : perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari hasil wawancara terhadap guru, observasi terhadap siswa, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil observasi terhadap siswa mendapatkan skor 26 atau 46% kategori cukup dan hasil tes evaluasi memperoleh ketuntasan klasikal 27,3% dan tidak tuntas sebesar 72,7%. Sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan dalam observasi terhadap siswa yang memperoleh skor 45 atau 80% kategori sangat baik dan hasil tes ketuntasan klasikal sebesar 81,8% dan tidak tuntas 18,2%. Penerapan “Loncat Sepatu” dapat meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran dan tes hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian adanya peningkatan dalam membuat kalimat tanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan “Loncat Sepatu”.

Kata Kunci: Peningkatan, Kemampuan, Kalimat Tanya, Permainan “Loncat Sepatu”

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan penyambung atau menjadi media komunikasi anak dengan lingkungannya, dengan teman sebayanya maupun dengan orang yang lebih tua di lingkungan anak, Putri & Oktaria (2020: 99). Dalam kehidupan sehari-hari, peranan bahasa sangat penting melalui interaksi yang dilakukan oleh anak. Suhartono (2005) menjelaskan beberapa fungsi bahasa bagi anak yaitu menjadi berikut, 1) menjadi wadah untuk berpikir, 2) wadah untuk mendengarkan, 3) alat untuk berbicara, serta 4) perantara supaya anak bisa membaca dan menulis. Tingkat pendidikan Sekolah Dasar hingga tingkat perguruan tinggi sudah diperkenalkan dan diajarkan Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa pemerintah. Irfan (2009), "Bahasa memiliki multifungsi, seperti memberitahu, menyampaikan, menyebutkan, menjawab, memberikan sebab, berpendapat, mempertanyakan, serta menuangkan ekspresi seseorang". Oleh karena itu siswa wajib bisa memahami serta menguasai bahasa Indonesia sehingga dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa.

Pengajaran bahasa Indonesia intinya ialah sarana pada pengembangan dan pelatihan dalam berfikir untuk menumbuhkan cara berfikir logis, sistematis dan kritis, Hakiki dkk (2019: 643). Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa dituntut mempunyai 4 kemampuan bahasa yang meliputi mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Semua empat kemampuan saling berhubungan dan merupakan satu kesatuan. Kalimat dalam Bahasa Indonesia terdiri dari kalimat deklaratif, imperatif, dan interogatif. Dalam struktur bahasa ada aturan, terutama dalam

pembuatan dan penggunaan frasa pertanyaan. Kemampuan dalam membuat kalimat tanya merupakan salah satu skill yang harus dikuasai oleh siswa, karena fungsi dari kalimat tanya adalah untuk menanyakan sesuatu, Susilowati (2019: 147). Belajar kalimat tanya bisa membuat siswa dengan mudah bertanya kepada teman ataupun guru pada kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa bisa bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru artinya bukti bahwa aktivitas pembelajaran aktif serta adanya motivasi.

Kalimat tanya, atau kalimat yang umumnya dianggap pertanyaan, dicirikan dengan adanya kata tanya, seperti apa, siapa, berapa, kapan, dan bagaimana, dengan atau tanpa partikel, atau sebagai partikel, Moeliono dkk. (1993: 404-405). Menurut Ramlan (1986:33), kalimat tanya biasanya digunakan untuk menanyakan sesuatu. Kalimat interogatif memiliki pola intonasi yang berbeda dari kalimat informasional, dan nada akhiran inilah yang membedakan keduanya. Terakhir, intonasi kalimat keterangan diturunkan, dan intonasi kalimat tanya dinaikkan.

Kalimat tanya secara semantik mengacu pada gagasan meminta informasi (pertanyaan). Dalam kaitan ini, Cook (1971) mendefinisikan kalimat tanya sebagai kalimat yang menimbulkan tanggapan berupa jawaban. Keraf (1984) mengemukakan bahwa makna permintaan adalah kalimat yang membuat permintaan yang dibuat untuk seseorang yang tidak menyadarinya.

Sebuah ucapan bertanya adalah ucapan yang intinya meminta atau menginginkan jawaban, Pandean (2018:78). Dari sini kita dapat mengambil kesimpulan bahwa, secara gramatikal, interogatif adalah kalimat yang bercirikan penanda formal baik

bentuk linguistik maupun bentuk fungsional untuk memperoleh informasi dari lawan bicara.

Permainan bisa diartikan sesuatu yang dimainkan dengan menggunakan sebuah alat yang dipergunakan untuk bermain. Dengan menghadirkan alat peraga pada pembelajaran, maka materi ajar dapat terbantu untuk tersampaikan kepada siswa, Nuvitalia dkk (2016: 63). Game edukasi ialah permainan yang dipergunakan untuk menyampaikan pedagogi/meningkatkan unik pengetahuan pada penggunaannya melalui suatu media yang khas, memikat, menantang, dan memberikan dampak keceriaan bagi penggunaannya.

Bisa dicermati ketika siswa mempraktikkan suatu proposal atau peran selaku bergabung-gabung pada grup terkecil ataupun grup terbesar sekalian. Permainan ketika berpartisipasi inilah mampu diawali siswa independen ataupun menggunakan perintah pengajar. Game inilah bisa menguraikan kecakapan ramah serta positif guna siswa. Pada game inilah siswa bisa berkedudukan dan saat muslihat guna memahirkan pemecahan persoalan dan bebarengan.

Menurut Wulan (2019), game edukasi adalah games yang dirancang khusus untuk proses pembelajaran. Sementara itu, Syamsuardi (2012) mengusulkan alat permainan edukatif, yaitu alat pengajaran terstruktur yang mencakup permainan tradisional dan modern untuk meningkatkan pendidikan dan pengalaman belajar bagi anak-anak untuk menyampaikan informasi pendidikan dan pengajaran. Selanjutnya, permainan berbasis menurut Uliyah dan Isnawati (2019) dapat digunakan untuk menambah variasi, semangat dan minat pada proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Thalib (2014) menunjukkan bahwa pada pengujian putaran pertama, 9 (yaitu 36%) siswa mendapat nilai ≤ 65 poin dan 16 (yaitu 64%) siswa termasuk dalam kategori penuh, yaitu mendapat skor ≥ 65 poin. Pada pengujian putaran kedua, 4 atau 16% siswa dengan skor ≤ 65 poin dan 21 atau 84% siswa dengan skor ≥ 65 poin termasuk dalam kategori penuh. Penerapan model Jeopardy dapat meningkatkan keaktifan dan frekuensi kegiatan dalam proses pembelajaran berdasarkan pengamatan sikap siswa terhadap pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I dan siklus II.

Sesuai permasalahan di atas maka perlu adanya sebuah metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Berdasarkan Kawurayan (2011: 2) mengatakan bahwa siswa kelas rendah masih banyak membutuhkan perhatian sebab fokus konsentrasinya masih kurang dalam perhatian terhadap kecepatan serta aktivitas belajar, hal tersebut memerlukan kegigihan guru dalam membangun proses belajar yang menarik dan efektif. Untuk itu peneliti berminat untuk meneliti lebih lanjut mengenai untuk melakukan pembelajaran yang menerapkan metode permainan "Loncat Sepatu" yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membuat kalimat tanya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan Arikunto (Ekavarna, 2013), penelitian tindakan kelas berarti "pemeriksaan kegiatan pembelajaran berupa tindakan-tindakan yang sengaja dihadirkan dan bersamaan terjadi di

dalam kelas”. Ini terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart dan dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran menulis kalimat tanya di kelas.

Penelitian dilaksanakan di SD Sarirejo Kartini pada tanggal 10-24 Februari 2023. Subyek penelitian ini adalah 22 siswa kelas II C yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berasal dari wawancara guru, observasi siswa, sedangkan data kuantitatif berasal dari tes hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini terdiri dari observasi yang dilakukan oleh siswa serta hasil tes yang dilakukan oleh siswa pada kemampuan mereka untuk membuat pernyataan tanya pada siklus I dan II.

a. Hasil Observasi Siswa pada Siklus I

Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, tujuan dari observasi ini untuk mengetahui keaktifan siswa kelas II C SDN Sarirejo Kartini pada pembelajaran tematik mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang membuat kalimat tanya.

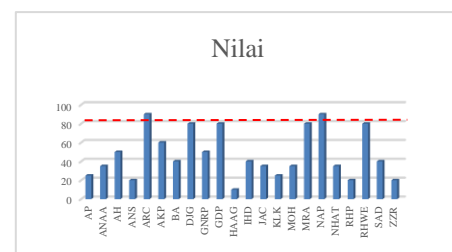
Dari 22 selama kegiatan pembelajaran, siswa memperoleh data tentang kegiatan siswa. dari kegiatan pendahuluan, inti, serta penutup

dengan skor 26 atau 46% kategori cukup. Terdapat 14 langkah yang dijadikan sebagai acuan observasi peneliti, dari 14 aspek pembelajaran diatas ada 5 kategori kurang, 6 kategori cukup, dan 3 kategori baik.

Dilihat dari kurang aktifnya siswa dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan terhadap materi sebelumnya, siswa yang tidak mampu untuk mengemukakan pendapat, menjawab beberapa pertanyaan mengenai mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumnya, siswa tidak terlibat secara aktif, serta siswa belum mampu memberikan umpan balik terhadap hasil pembelajaran dengan menanyakan materi yang belum mereka pahami. Oleh karena itu, refleksi diperlukan untuk memperbaiki kelemahan presentasi materi. Dengan demikian, hasil refleksi dapat digunakan sebagai acuan untuk menerapkan proses pembelajaran siklus II.

b. Hasil Tes Siswa pada Siklus I

Hasil tes di siklus I adalah data awal penelitian dalam menerapkan permainan “Loncat Sepatu” pada mata pelajaran bahasa Indonesia membuat kalimat tanya. Adapun hasil tes dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Hasil Tes Siklus I

Berdasarkan Gambar 1 Hasil Tes Siklus I menunjukkan dari 22 siswa diperoleh nilai tertinggi yang adalah 90 dan nilai terendah adalah 10. Dilihat dari nilai KKM kelas II C SDN Sarirejo Kartini adalah maka terdapat 16 siswa mendapat nilai ≤ 80 dan 6 siswa mendapat nilai ≥ 80 . Dengan demikian dari 22 siswa di kelas II C ketuntasan klasikal di siklus I hanya memperoleh 27,3% dan tidak tuntas sebesar 72,7%.

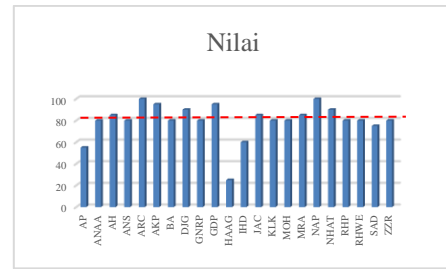
c. Hasil Observasi Siswa pada Siklus II

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakn di siklus I, terdapat beberapa perbaikan yaitu menerapkan permainan “Loncat Sepatu”. Berdasarkan penerapan menggunakan permianan “Loncat Sepatu” saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dibuktikan dari 22 selama kegiatan pembelajaran, siswa memperoleh data tentang kegiatan siswa. dari kegiatan pendahuluan, inti, serta penutup dengan skor 45 atau 80% Sangat Baik. Terdapat 14 langkah yang dijadikan sebagai acuan observasi peneliti di siklus II, dari 14 aspek pembelajaran diatas ada 2 kategori cukup, 7 kategori baik, dan 5 kategori sangat baik.

d. Hasil Tes Siswa pada Siklus II

Hasil tes di siklus II dalam membuat kalimat tanya dengan menerapkan permainan “Loncat Sepatu” pada mata pelajaran bahasa Indonesia diperoleh data seperti pada gambar 2.



Gambar 2. Hasil Tes Siklus II

Berdasarkan Gambar 2 Hasil Tes Siklus II menunjukkan dari 22 siswa diperoleh nilai tertinggi yang adalah 100 dan nilai terendah adalah 25. Dilihat dari nilai KKM kelas II C SDN Sarirejo Kartini adalah maka terdapat 4 siswa mendapat nilai ≤ 80 dan 18 siswa mendapat nilai ≥ 80 . Dengan demikian dari 22 siswa di kelas II C ketuntasan klasikal di siklus II sebesar 81,8% dan tidak tuntas 18,2%.

Setelah melihat hasil tes dari siklus II dengan acuan berdasarkan Selain kekurangan siklus I, ada beberapa kelebihan siklus II, seperti:

- 1) Siswa belajar lebih baik
- 2) Siswa mulai mempelajari metode pelatihan analisis
- 3) Siswa semakin pintar dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru

Tingkat penyelesaian klasik meningkat dari 27,3% menjadi 81,9%. 5) Keaktifan peneliti menggunakan metode pelatihan dalam pembelajaran sangat efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan "Loncat Sepatu" membuat pernyataan bertanya di kelas II C SDN Sarirejo

Kartini terdapat peningkatan. Dilihat dari siklus I hasil observasi terhadap siswa mendapatkan skor 26 atau 46% kategori cukup dan hasil tes evaluasi memperoleh ketuntasan klasikal 27,3% dan tidak tuntas sebesar 72,7%. Sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan dalam observasi terhadap siswa yang memperoleh skor 45 atau 80% kategori sangat baik dan hasil tes ketuntasan klasikal sebesar 81,8% dan tidak tuntas 18,2%.

DAFTAR RUJUKAN

- Ekawarna. (2013). Penelitian Tindakan Kelas (M. A. Saiful Ibad (Ed.); Cetakan Pe). REFERENSI (GP Press Group).
- Hakiki, F., Asri, S. A., & Ayuningrum, S. (2021). Peningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Tanya Melalui Model Discovery Learning. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 643-649).
- Irfan (2009). *Penerapan Metode Latihan Dalam Pembelajaran Kalimat Tanya*. Skripsi tidak dipublikasikan. Palu: Universitas Tadulako.
- Kawuryan, S. P. (2011). Karakteristik Siswa SD Kelas Rendah dan Pembelajarannya. Tersedia pada <https://staffnew.uny.ac.id/upload/132313274/pengabdian/KARAKTERISTIK+DAN+CARA+BELAJAR+SISWA+SD+KELAS+RENDAH.pdf> (diakses tanggal 9 Juni 2023).
- Keraf, Gorys. 1984. *Tata Bahasa Bahasa Indonesia*. Ende, Flores: Nusa Indah.
- Lamai, S., Syamsuddin, S., & Mertosono, S. R. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membuat Kalimat Tanya Melalui Metode Latihan Pada Siswa Kelas III SDN Bakalan. *Jurnal Kreatif Online*, 6(4).
- Moeliono, Anton M., dkk. 1993. *Tata Bahasa Baku Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Nuvitalia, D., Patonah, S., Saptaningrum, E., Khumaedi, K., & Rusilowati, A. (2016). Analisis kebutuhan alat peraga dalam implementasi kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ipa Terpadu. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 5(2), 60-65. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/13622>
- Pandean, M. L. (2018). Kalimat tanya dalam bahasa Indonesia. *Kajian Linguistik*, 5(3). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/kaling/article/view/25030>
- Putri, A. K., & Oktaria, R. (2020). Analisis hubungan permainan bisik berantai terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 98-103. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/22274>



- Ramlan, M. 1986. *Ilmu Bahasa Indonesia: Sintaksis*. Yogyakarta: CV. Karyono. 'Arabiyah, 7(1), 31-43. <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Shautul-Arabiyah/article/view/9375>
- Suhartono. 2005. *Pengembangan keterampilan bicara anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas. Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif TekaTeki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 66-74. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20009>
- Susilowati, E., Chamisijatin, L., & Irmawati, N. (2019). Peningkatan Keterampilan Membuat Kalimat Tanya Berdasarkan Gambar Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Scramble pada Siswa Kelas II SDN Sumbersari 1. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 146-151. <https://eprints.umm.ac.id/101398/>
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 2(1), 59-67. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/1586>
- Talib, A. (2014). Peningkatan Kemampuan Membuat Kalimat Tanya Melalui Games Jeopardy Siswa Kelas V Sdn No. 13 Allu I Kecamatan Bangkala Kabupaten Jeneponto. *JURNAL KONFIKS*, 1(1), 43-55. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks/article/view/160>
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Shaut Al-*