

EFEKTIVITAS PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN KARTU KUARTET DALAM PEMBELAJARAN KLAUSA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 14 MEDAN TAHUN PEMBELAJARAN 2010/2011

Nadra Amalia

(nadra.kagome7.nk@gmail.com)

Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UMSU

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penerapan Teknik Permainan Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Klausura Siswa Kelas XI Siswa Negeri 14 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011.

Metode penelitian ini bersifat *eksperimen semu*. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan yang terdiri dari 7 kelas dengan jumlah 274 orang. Pemilihan sampel dalam dilakukan dengan menggunakan *Cluster Random Sampling*, yaitu menentukan kelas dilakukan dengan menggunakan pengundian yaitu memilih dua kelas dari 7 kelas paralel yang ada. Didapatkan kelas XII IPA2 dan XI IPA3. Masing-masing sampel terdiri dari 40 orang untuk kelas eksperimen yaitu kelas XI IPA2 dan 40 orang untuk kelas control yaitu XI IPA3. Instrumen yang digunakan untuk menyaring data adalah essay tes.

Dari pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata (mean) *post test* pada kelas eksperimen (X) = 74,75 standar deviasi = 9,04, dan termasuk kategori sangat baik 22,5%, kategori baik 57,5%, kategor cukup 20%, kategori kurang 0. Sedangkan nilai rata-rata (mean) post test kelas kontrol (Y) = 64,12, standar deviasi = 8,43, dan termasuk kategori sangat baik 2,5%, kategori baik 30%, kategori cukup 57,5%, dan kategori kurang 10%. Hasil *post test* dengan rata-rata 74,75 pada kelas eksperimen dan hasil post test dengan rata-rata (mean) 64,12 pad kelas kontrol. Berdasarkan uji normalitas, hasil post test dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian berdasarkan uji homegenitas bahwa data bersifat homogen. Maka diketahui t_0 sebesar 6,602. Selanjutnya, t_0 tersebut dikonsultasikan dengan table t pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = (N+N)2=781$, dari $dk = 78$ diperoleh taraf signifikansi 5% = 2 dan 1% = 2,65. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $2 < 6,602 > 2,65$, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis altenative (H_a) diterima.

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa *teknik permainan kartu kuartet* lebih efektif digunakan dibandingkan dengan teknik pembelajaran konvensional dalam pembelajaran klausura oleh siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Kata Kunci : Teknik Permainan Kartu Kuartet, pembelajaran klausura

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Peneliti mencoba mengaplikasikan, bahwa teknik permainan kartu kuartet ke dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi klausura. Pemerolehan bahasa pun sebaiknya dilakukan bertahap dari tataran fonologis kemudian meningkat sampai ke tataran semantis. Kemudian membentuk kata, menyusun kata menjadi kalimat, berlanjut menuju memaknai kata atau kalimat. Kompetensi mendengar, berbicara, membaca, dan menulis harus terintegrasi dalam pengajaran bahasa.

Maka dari materi klausa, ialah materi yang termasuk ke dalam pembelajaran kebahasaan yang merupakan salah satu materi penting pada pembelajaran bahasa Indonesia yang tercakup dalam pemahaman kalimat. Selain itu, materi klausa merupakan standar kompetensi belajar yang penting dimiliki oleh siswa. Karena, sering kali kurangnya kemampuan pemahaman mengenai kalimat menjadi penyebab rusaknya pemahaman siswa berkenaan dengan bahasa Indonesia. Jika, hal ini terus berlanjut maka rusaknya pemahaman siswa itu berdampak pada keterampilan lainnya seperti berbicara dan menulis. Dengan kata lain, materi klausa akan membantu siswa memahami materi yang lebih tinggi, misalnya wacana. Sesuai urutannya, satuan-satuan bahasa terkecil sampai ke yang terbesar, yaitu: fonem, morfem, kata, frase, klausa, kalimat, wacana. (Tarigan, 1987:27). Klausa itu sendiri ialah kelompok kata yang terdiri atas subjek dan predikat. Namun, berbeda dengan kalimat yang bersamaan hanyalah penempatan kata-katanya berbentuk kalimat. Klausa tidak mengandung unsur intonasi sedang kalimat berkedudukan di dalam klausa. (Kosasih, E. 2003:50).

Sebelumnya, pengalaman selama menjalankan Program Pengalaman Lapangan (PPL), pada saat proses belajar mengajar dikelas telah diteliti bahwa beberapa siswa menganggap pelajaran klausa ini ada menariknya bahkan sangat disepelkan di benak siswa. Jika hal ini tetap dilanjutkan, maka ini pun tidak menjamin kelayakan pemahaman siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Lain hal, materi tersebut sering muncul di dalam soal ujian akhir nanti, bagaimana hasil nilai UN itu bisa dicapai oleh siswa tersebut jika mereka tidak mengingat materi yang telah diajarkan, padahal di saat materi diajarkan materi itu bisa dilakukan siswa dengan benar. Selain itu kalau diperhatikan, minat siswa dalam materi yang berkaitan dengan kebahasaan memang kurang, hal ini kemungkinan berkaitan dengan materi di dalam silabus kurang begitu luas dan tidak sering dipelajari di tingkat SMP dan SMA dikelas I dan II. Maka, jika hal ini terjadi, apa tindakan guru selanjutnya. Tentu akar dari masalah ini solusinya adalah mencari teknik yang tepat untuk diaplikasikan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Penjabaran di atas, tentu ini membutuhkan solusi yang tepat, guna meningkatkan menulis siswa, walau hanya sebatas menentukan klausa utama dan klausa bawahan. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan yaitu dengan cara melakukan penelitian sederhana dalam rangka meningkatkan keprofesionalan dan kualitas pembelajaran, yakni untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran klausa dengan menggunakan teknik permainan kartu kuartet. Untuk itu, penulisan ini menjadi latar belakang penelitian yang berjudul “Efektivitas Penerapan Teknik Permainan Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Klausa Siswa Kelas XI SMA Negeri 14 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011).

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

1. rendahnya minat dan perhatian siswa terhadap materi kebahasaan khususnya mengenai klausa,
2. rendahnya pemahaman dalam mengingat materi klausa,
3. siswa selalu menyepelkan materi klausa,
4. teknik yang sebelumnya digunakan dalam materi klausa tidak menjamin kelayakan pemahaman siswa, dan
5. penerapan teknik permainan kartu kuartet belum membudya dikalangan guru di dalam proses belajar mengajar.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka penelitian ini difokuskan pada penggunaan teknik permainan kartu kuartet. Dari sekian banyak jenis permainan yang diperankan sesuai kompetensi yang ingin dicapai, apakah itu berkaitan dengan kompetensi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, maka dalam hal ini peneliti melakukan permainan yang dinamakan permainan kartu kuartet, untuk meningkatkan kemampuan menentukan klausa utama dan klausa bawahan dengan melihat jenis-jenis klausa bawahannya pada siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan tahun pembelajaran 2010/2011.

1.3. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini menjadi terarah, maka perlu dirumuskan masalah yang akan diteliti. Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian

1. Bagaimanakah kemampuan menentukan klausa utama dan klausa bawahan dengan menerapkan *teknik permainan kartu kuartet* siswa kelas IX SMA Negeri 14 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011?
2. Bagaimanakah kemampuan menentukan klausa utama dan klausa bawahan dengan menerapkan *teknik pembelajaran konvensional* siswa kelas IX SMA Negeri 14 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011?
3. Apakah teknik permainan kartu kuartet lebih efektif dari pada teknik pembelajaran konvensional dalam menentukan klausa utama dan klausa bawahan siswa kelas IX SMA Negeri 14 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011?

1.4. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menentukan klausa utama dan klausa bawahan siswa kelas IX SMA Negeri 14 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011 dengan menggunakan *teknik permainan kartu kuartet*,
2. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menentukan klausa utama dan klausa bawahan siswa kelas IX SMA Negeri 14 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011 dengan menggunakan *teknik pembelajaran konvensional*, dan
3. Untuk memperoleh gambaran manakah yang lebih efektif antara *teknik permainan kartu kuartet* dengan *teknik pembelajaran konvensional* dalam menentukan klausa utama dan klausa bawahan siswa kelas IX SMA Negeri 14 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011.

1.5. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian diharapkan memiliki manfaat, tentunya manfaat tersebut dapat dirasakan oleh peneliti ataupun pihak-pihak lain. Adapun penelitian ini yaitu;

1. Sebagai masukan bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan menentukan klausa utama dan klausa bawahan pada kalimat majemuk,
2. Sebagai masukan bagi peneliti sebagai calon guru untuk lebih memahami tentang pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif, sehingga mampu memilih teknik pembelajaran yang tepat, dan
3. Sebagai masukan bagi guru untuk dapat memperbaiki kualitas pembelajaran atau proses belajar mengajarnya sehingga hasil belajar bahasa siswa juga meningkat khususnya dalam pembelajaran klausa.

1.6 Kerangka Teoretis

1.6.1. Hakekat Teknik Permainan Kartu Kuartet

Pada hakikatnya permainan adalah suatu bentuk rekreasi dan harus memberikan kesenangan kepada pemainnya. Cirinya adalah adanya seperangkat peraturan yang secara

eksplisit harus diindahkan oleh para pemain dan adanya tujuan yang dicapai atau tugas yang harus dilaksanakan. Maka, untuk mencapai tujuan tersebut dilakukannya sebuah kegiatan untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat.

Sebagai alat dalam teknik permainan ini adalah kartu kuartet, kartu kuartet dijelaskan dalam pernyataan sebuah blog internet (29:2009) adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar yang dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menyenangkan dari gambar tersebut.

Penulis berkeinginan teknik permainan kartu kuartet yang digunakan dengan berisikan pelajaran dapat membantu para siswa untuk membaca atau mengenal pelajaran yang mereka pelajari dengan penyajian yang menari dan mudah diingat, serta dapat membantu siswa untuk bersosialisasi dengan teman yang lainnya karena kartu kuartet ini harus dimainkan minimal dua, tiga atau empat orang anak.

1.6.2. Teknik Pembelajaran Konvensional

Teknik pembelajaran konvensional adalah sistem pembelajaran yang muncul di mana guru aktif memberikan pengajaran sedangkan siswa hanya bersifat pasif, yakni menerima pelajaran yang diberikan guru. Siswa tidak diberi kesempatan untuk memberikan komentar terhadap apa yang disampaikan guru. Hal ini disebabkan teknik pembelajaran konvensional menganggap siswa hanya sebagai objek didik yang dapat dibentuk sesuai keinginan guru saja.

Berdasarkan kepa berbagai penjelasan di atas, maka dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk menerapkan pembelajaran tradisional ini dalam kegiatan pengajaran dalam upaya mengantarkan keberhasilan belajar siswa di sekolah. Agar guru berhasil dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa, maka sikap dan kepribadian guru harus mencerminkan sikap yang baik sehingga timbul kesan positif dari siswa sehingga mereka senang menerima pelajaran dari guru. Hal-hal lain yang perlu diperhatikan guru adalah mimik atau raut wajah guru yang cerah, penampilan atau gaya guru yang sederhana, cara berpakaian guru yang rapi, intonasi suara guru yang terang dan jelas, tutur kata dan sopan santun.

1.6.3. Klausa

Pengertian klausa menurut Ramlan (1981:89), “Klausa adalah satuan gramatik yang terdiri dari subjek, predikat baik disertai objek pelengkap dan keterangan ataupun tidak.”

Selanjutnya dalam Ba'dulu dkk (2005:50) terdapat Kridalaksana dkk berpendapat, “Klausa adalah kelompok kata yang telah memenuhi sebagian unsur-unsur kalimat yaitu telah mempunyai unsur-unsur subjek, predikat sebagai unsur kalimat, tetapi intonasinya belum menyatakan bahwa kelompok kata itu telah sempurna.”

Pada tataran dan potensinya dalam sebuah kalimat dalam sebuah kalimat dapat dipilah menjadi dua yaitu Klausa utama dan klausa bawahan. Klausa Utama disebut juga klausa bebas atau *koordinatif* atau kalimat dasar. Klausa bebas menurut Sugono (1997:156) menyatakan : “klausa bebas berisikan gagasan utama atau kalimat inti. Klausa utama dapat berdiri sendiri sebagai kalimat mandiri.” Dalam contoh, *Ibu Camat menggunting pita peresmian. Ibu datang.*

Klausa bawahan disebut juga klausa terikat atau kalimat tambahan dalam istilah *subordinatif*. Klausa bawahan menurut pendapat Sibarani (1997:49) mengatakan, “Klausa terikat adalah konstrktif yang tidak memiliki potensi untuk menjadi kalimat tunggal atau kalimat sempurna dan merupakan bagian fungsi sintaksis klausa bebas.” Contoh klausa utama dan klausa bawahan, *Ibu Camat menggunting pita peresmian dan hadirin bertepuk tangan.*

Peran klausa bawahan terlihat dari konjungsi yang digunakan, Menurut Sugono (1997:19) klausa bawahan tersebut adalah : (1) Klausa bawahan keterangan waktu, (2)

Klausa bawahan keterangan sebab, (3) Klausa bawahan keterangan syarat, (4) Klausa bawahan keterangan akibat, (5) Klausa bawahan keterangan tujuan, (6) Klausa bawahan keterangan, (7) Klausa bawahan keterangan pewatas, (8) Klausa bawahan pengganti nomina.

II. METODE PENELITIAN

2.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SMA Negeri 14 Medan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pembelajaran 2010/2011.

2.2. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas XI SMA Negeri 14 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011. Berdasarkan pengamatan peneliti jumlah siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan Tahun Pembelajaran 2010/2011 adalah 274 orang.

Pengambilan sampel penelitian ini dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* (acak kelas) untuk dijadikan subjek penelitian. Maka, hasil pengambilan sampel ini ialah jatuh pada kelas XI IPA2 dan XI IPA3. Sampel pada masing-masing kelas ialah 40 siswa.

2.3. Disain Penelitian

Disain penelitian ini adalah *post-test only design group*. Disain *post-test only design group* adalah disain eksperimen yang melibatkan perlakuan yang berbeda antara dua kelompok. Memberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu dengan *teknik permainan kartu kuartet* dan kelompok kontrol dengan teknik pembelajaran konvensional.

2.4. Instrumen Penelitian

Alat yang digunakan peneliti untuk menjangkau data adalah tes hasil belajar berupa tes tertulis yaitu esai tes. Esai tes diberikan kepada siswa berupa instruksi yakni siswa diperintahkan menentukan klausa utama dan klausa bawahan juga jenis klausa bawahan yang terdapat pada kalimat majemuk setara, bertingkat dan campuran. Selain itu, menentukan jenis klausa yang telah dipakai. Penilaian tersebut dilakukan oleh peneliti dan guru bidang studi

2.5. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka akan dilakukan analisis guna mencapai hasil yang maksimal. Analisis tersebut dapat dilakukan dengan langkah-langkah seperti berikut (1) menyusun data posttes dalam bentuk tabel, (2) Menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi data sampel, yaitu data posttes, (3) uji normalitas dengan menggunakan uji Liliefors, (4) Uji Homogenitas dilakukan dengan kriteria; diterima H_0 jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan ditolak H_0 jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen, (5) Pengujian hipotesis yang dilakukan dengan cara membandingkan harga $t_0 < t_t$ maka H_0 diterima dan ditolak H_0 yang berarti H_a diterima jika $t_0 > t_t$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan dikonsultasikan dengan "r".

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah diadakan penelitian terhadap permasalahan yang diambil maka diperoleh data masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen (X) menggunakan sampel sebanyak 40 orang dan kelompok kontrol (Y) menggunakan sampel sebanyak 40 orang.

Tulisan ini berupa penelitian eksperimen dengan menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen (X) dengan *teknik permainan kartu kuartet* dalam menentukan klausa utama dan klausa bawahan. Sedangkan, kelompok kontrol (Y) menggunakan teknik pembelajaran konvensional.

Berdasarkan dari data penyajian di peroleh hasil pembelajaran klausa dengan *teknik permainan kartu kuartet* nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90, sedangkan rata-rata nilainya

adalah 74,75. Dengan demikian hasil pembelajaran klausa dengan *teknik permainan kartu kuartet berada pada kategori baik*. Tingkat presentase yang diperoleh yaitu sebanyak 9 responden (22,5%) dengan kemampuan sangat baik, 23 responden (57,5%) dengan kemampuan baik, 8 responden (20%) dengan kemampuan cukup, dan 0 responden (0%) memiliki kemampuan sangat kurang menggunakan *teknik permainan kartu kuar*te dalam pembelajaran klausa.

Sedangkan kualitas pembelajaran klausa dengan teknik pembelajaran klausa adalah 64,12. hal ini juga dapat dilihat dari tingkat persentase yang diperoleh yaitu 1 responden (2,5%) kemampuan sangat baik, 12 responden (30%) kemampuan baik, 23 responden (57,5%) kemampuan cukup, 4 responden (10%) dengan kemampuan kurang, dan 0 responden (0%) dengan kemampuan sangat kurang .

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *teknik permainan kartu kuartet* lebih efektif digunakan dari pada teknik pembelajaran konvensional yakni t_{tabel} pada taraf 5% = 2 dan pada taraf 1% dengan = 2,65. Karena t_o yang diperoleh lebih besar dari t_{tabel} yaitu $2 < 6,602 > 2,65$ maka hipotesis nihil (H_o) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran klausa dengan teknik permainan kartu kuartet *lebih efektif* dibanding teknik pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan tahun pembelajaran 2010/2011.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Simpulan

Berdasarkan hasil tulisan ini dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, mak dapat disimpulkan beberapa hal dibawah ini.

1. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan belajar klausa dengan menggunakan *teknik permainan kartu kuartet* pada siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan tahun pembelajaran 2010/2011 mencapai nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60, nilai rata-rata 74,75 dan standar deviasi 9,04,
2. kemampuan pembelajaran klausa siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan tahun Pembelajaran 2010/2011 dengan teknik pembelajaran konvensional nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50, nilai rata-rata 64,12 dan standart deviasi 8,43, dan
3. *teknik permainan kartu kuartet* lebih efektif dibandingkan dengan teknik pembelajaran konvensional dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam pembelajaran klausa.

4.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka sebagai tindak lanjut penelitian ini dikemukakan saran-saran sebagai berikut;

1. agar *teknik permainan kartu kuartet* digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran,
2. perlunya guru bidang studi bahasa Indonesia yang mengajar di lokasi penelitian meningkatkan perhatiannya terhadap kemampuan siswa dalam pembelajaran klausa termasuk penggunaan teknik, metode dan strategi pembelajarannya.
3. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut bagi peneliti yang lain sebagai langkah konkrit peningkatan mutu pendidikan dengan menggunakan teknik pembelajaran yang berbeda, dan
4. Disarankan agar peneliti tetap memperhatikan perkembangan teknik pembelajaran yang digunakan di sekolah khususnya dalam pembelajaran klausa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineaka Cipta
- Ba'dulu, Abdul Muis dan Herman MS. 2005. *Morfosintaksis*. Jakarta: PT. Rineaka Cipta
- Chaer, Abdul. 2003. *Seputar Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Rineaka Cipta
- Bun, Hendri. 2009. *300 Game Kreatif*. Yogyakarta: Gradien Media Utama
- Putrayasa, Ida Bagus. 2009. *Kalimat Efektif; Diksi, Struktur, logika*. Bandung: PT. Refika Adiatma
- _____. 2008. *Analisis Kalimat; Fungsi, Kategori, dan Peran*. Bandung: PT. Refika Adiatma
- _____. 2006. *Tata Kalimat Bahasa Indonesia*. Bandung: PT. Refika Adiatma
- Sugiharto. 2008. *Teknik Permainan dalam Pembelajaran*
<http://www.garduguru.blogspot.com/2008/05/mengajar-dengan-permainan>. Di akses 26 Februari 2010.

Biodata Penulis

Nadra Amalia, S.Pd., M.Pd. Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU). Menamatkan S-1 di Universitas Negeri Medan (UNIMED) dalam program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Menyelesaikan S-2 di Universitas Muslim Nusantara (UMN) Medan dalam program studi Pendidikan Bahasa Indonesia.