

**EFEKTIVITAS PENERAPAN TEKNIK PERMAINAN KARTU KUARTET
DALAM PEMBELAJARAN KLAUSA SISWA KELAS XI
SMA NEGERI 14 MEDAN**

Nadra Amalia

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP UMSU

nadra.kagome7.nk@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penerapan Teknik Permainan Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Klausur Siswa Kelas XI Siswa Negeri 14 Medan. Metode penelitian ini bersifat *eksperimen semu*. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan. Pemilihan sampel dalam dilakukan dalam dengan menggunakan *Cluster Random Sampling*. Didapatkan kelas XII IPA2 sebagai kelas eksperimen dan XI IPA3 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan untuk menyaring data adalah essay tes. Hasil *post test* dengan rata-rata 74,75 pada kelas eksperimen dan hasil *post test* dengan rata-rata (mean) 64,12 pada kelas kontrol. Berdasarkan uji normalitas, hasil *post test* dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian berdasarkan uji homogenitas bahwa data bersifat homogen. Maka diketahui t_0 sebesar 6,602. Selanjutnya, t_0 tersebut dikonsultasikan dengan table *t* pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = (N+N) - 2 = 78$, 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 alternatif (H_a) diterima. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa teknik permainan kartu kuartet lebih efektif digunakan dibandingkan dengan teknik pembelajaran konvensional dalam pembelajaran klausur oleh siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan.

Kata Kunci: teknik permainan kartu kuartet, pembelajaran klausur

Abstract. This study aims to determine the effectiveness of the Application of Quartet Card Game Techniques in Student Class XI Student Clinic Class 14 Medan. This research method is quasi experiment. Population and sample of this research is all student of class XI SMA Negeri 14 Medan. The sample selection was done in using Cluster Random Sampling. Obtained class XII IPA2 as experimental class and XI IPA3 as control class. The instrument used to filter the data is the test essay. Post test results with an average of 74.75 in the experimental class and post test results with mean (mean) 64.12 in the control class. Based on normality test, post test result stated normal distribution. Then based on the homogeneity test that the data is homogeneous. Then it is known to be 6,602. Furthermore, it is consulted with table *t* at 5% significance level with $dk = (N + N) - 2 = 78$, from $dk = 78$ obtained significance level 5% = 2 and 1% = 2.65. Thus, $t_{hitung} > t_{tabel}$, ie $2 < 6.602 > 2.65$, the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Based on data analysis it can be concluded that quartet card game technique is more effective to use compared with conventional learning technique in learning clause by student of class XI SMA Negeri 14 Medan.

Keywords: quartet card game technique, learning clause.

PENDAHULUAN

Peneliti mencoba mengaplikasikan, bahwa teknik permainan kartu kuartet ke dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi klausur. 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. 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 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 menarik 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.

Klausa merupakan 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).

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 konstruktif 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.

Berdasarkan hasil observasi, 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.

METODE

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. 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.

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".

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 kausa utama dan kausa bawahan. Sedangkan, kelompok kontrol (Y) menggunakan teknik pembelajaran konvensional.

Berdasarkan dari data penyajian di peroleh hasil pembelajaran kausa dengan *teknik permainan kartu kuartet* nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90, sedangkan rata-rata nilainya adalah 74,75. Dengan demikian hasil pembelajaran kausa 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 kuartet* dalam pembelajaran kausa.

Sedangkan kualitas pembelajaran kausa dengan teknik pembelajaran kausa

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_0 yang diperoleh lebih besar dari t_{tabel} yaitu $2 < 6,602 > 2,65$ maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran kausa dengan teknik permainan kartu kuartet *lebih efektif* dibanding teknik pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI SMA Negeri 14 Medan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan belajar kausa 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 kausa 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.

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, S. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineaka Cipta
- Ba'dulu, A. M dan Herman M. S. 2005. *Morfosintaksis*. Jakarta: PT. Rineaka Cipta
- Chaer, A. 2003. *Seputar Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Rineaka Cipta
- Bun, H. 2009. *300 Game Kreatif*. Yogyakarta: Gradien Media Utama
- Putrayasa, I. B. 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