

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

ISSN 2598-991X (ONLINE)

IJEMD



**INDONESIAN
JOURNAL OF
EDUCATION
METHODS
DEVELOPMENT**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact ^(*)



Save this article to Mendeley



^(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

**Game of Words for Cognitive Test Results in Class 2 Citizenship
Education Learning in Elementary Schools**

*Permainan Kata Bersambut Terhadap Hasil Tes Kognitif dalam
Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 2 di Sekolah Dasar*

Zhumrotul Rohmatin Muarofah, zumrotulmuarofah@gmail.com, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Machful Indra Kurniawan, machful.indra.k@gmail.com, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

This researcher in the background of the facts in the field that class II SDN Pejangkungan there are some students have difficulty with intellectual ability. The purpose of this study was to determine the influence of the use of the game of greeting words on the results of cognitive tests in learning civics class II in elementary school. This study uses quantitative experimental research methods with nonequivalent control group design. The results of hypothesis testing using paired sample T - Test t-Test obtained the value of the count of cognitive test results = $11.235 > t_{table} 2.045$. So it can be concluded that there is an influence on the media of word games and letter cards to the results of cognitive tests in learning PKN Class II in elementary school.

Published date: 2023-02-27 00:00:00

Pendahuluan

Di dalam dunia pendidikan, bahasa memiliki kedudukan yang sangat penting. Bahasa merupakan aspek penting dalam kehidupan anak, terutama di era komunikasi global, tentu saja menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Jika perkembangan bahasa anak terganggu, hal ini akan mempengaruhi kemampuan anak untuk berkomunikasi menggunakan informasi [1]. Perkembangan bahasa tidak terlepas dari perkembangan fungsi otak. Seperti yang kita pahami, otak manusia memiliki fungsi paling dasar dari struktur biologis manusia. Penelitian neurolinguistik menunjukkan bahwa fondasi paling dasar dari keterampilan bahasa terletak di otak. Metode pembelajaran bahasa merupakan salah satu cara yang digunakan seorang siswa atau guru dalam menjalankan fungsinya berinteraksi dengan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung [2]. Melihat hal tersebut jelas bahwa suatu metode ditentukan berdasarkan dari pendekatan yang dianut, dengan kata lain pendekatan merupakan dasar penentu metode yang digunakan. Sebelum anak berusia dua tahun, kemampuan membaca dan menulis dasar mulai berkembang. Membaca dan menulis permulaan adalah dasar pedagogi pertama yang diajarkan guru kepada siswa kelas II di SDN Pejangkalan yang menjadi dasar perkembangan keterampilan intelektual siswa.

Pengembangan keterampilan intelektual siswa dan pengetahuan dapat disebut juga dengan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif siswa dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Melalui hasil belajar, guru dapat mengukur tingkat penguasaan siswa dalam mencapai tujuan-tujuan (standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator) dalam kurikulum. Jika terdapat siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam suatu pelajaran, maka siswa tersebut dianggap belum menguasai tujuan dalam kurikulum [3]. Namun pada kenyataannya masih banyak ditemui kendala karena ada beberapa siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah, sehingga dapat mempengaruhi ketuntasan hasil belajar siswa. Seperti yang terjadi di kelas II di SDN Pejangkalan kemampuan intelegensi rendah, sehingga mengalami kesulitan belajar. Pelajaran PKN yang menarik disekolah dasar dapat dilakukan dengan berbagai cara. Belajar yang baik itu belajar yang menyenangkan, bukan lantaran paksaan. Pembelajaran melalui bermain tentunya akan meningkatkan semangat siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru kelas. Pada kesempatan ini penulis akan menyajikan permainan kata bersambut dan kartu huruf yang dapat meningkatkan hasil tes kognitif siswa kelas II di SDN Pejangkalan.

Permainan merupakan kebutuhan yang muncul secara alami dalam diri setiap individu [4]. Permainan perlu diberikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengurangi rasa bosan dan menumbuhkan motivasi siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Permainan kata bersambut merupakan permainan yang dapat diterapkan untuk melatih kosa kata siswa baik yang baru diajarkan maupun yang sudah diajarkan sebelumnya. Tujuan teknik permainan kata bersambut adalah agar siswa dapat menyebutkan kata yang berkaitan dengan kategori tertentu.

Tidak hanya permainan kata bersambut, namun permainan kartu huruf juga sangat berpengaruh terhadap stimulasi siswa. Kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut [5]. Melalui media kartu huruf yang di implementasikan melalui permainan, dapat merangsang untuk lebih cepat mengenal simbol-simbol huruf, membuat minat anak semakin kuat untuk bereksplorasi dalam menemukan kosakata baru, dengan cara merangkaikan simbol-simbol huruf tersebut [6].

Ada beberapa pikiran yang mendasari perlunya penggunaan permainan dalam proses belajar mengajar, antara lain: Permainan mampu menghilangkan kebosanan, Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira, Permainan menimbulkan semangat kerja sama, sekaligus persaingan yang sehat, Permainan membantu siswa yang lamban dan kurang motivasi, Permainan mendorong guru untuk selalu kreatif [7]. Berdasarkan permasalahan yang ada diatas dalam pembelajaran maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh permainan kata bersambut terhadap hasil tes kognitif dalam pembelajaran PKN Kelas II di sekolah dasar. Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh permainan kata bersambut terhadap hasil tes kognitif dalam pembelajaran PKN Kelas II di sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk membuktikan hipotesis dengan berbagai prosedur penelitian yang terstruktur [8]. Sedangkan metode eksperimen adalah cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara faktor yang digunakan oleh peneliti dengan noneyeleksi faktor yang mengganggu [9]. Penelitian ini menggunakan penelitian quasi eksperimental dengan desain *nonequivalent control group*, karena kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak dalam desain ini, serta untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan. Quasi eksperimental adalah kombinasi dari dua metode yaitu kuantitatif dan eksperimen.

Pada penelitian ini menggunakan *one-group pretest-posttest design*, karena rancangan ini menggunakan 1 kelompok sebagai subjek penelitian. Kelompok tersebut kemudian diberi dua tes yaitu, *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan) dengan menggunakan teknik sampling jenuh, dikarenakan dalam penelitian ini semua anggota populasi peserta didik kelas II yang berjumlah 30 dijadikan sampel. Berikut prosedur dan pelaksanaan eksperimen:

No	Prosedur	Pelaksanaan
1.	Persiapan Penelitian	Mengkaji teori relevan variabel independen dan variabel

		dependen.Menganalisa mata pelajaran PKN kelas II tentang Pancasila.Berkoordinasi dengan pihak sekolah dan guru kelas II tentang pelaksanaan penelitian.Mempersiapkan peralatan pendukung permainan kata bersambut.
2.	Penerapan Variabel Independent	Media permainan kata bersambut ini menggunakan papan tulis, spidol, gambar simbol-simbol Pancasila.Memberikan materi tentang Pancasila.Menyiapkan kata kunci yang akan diterapkan pada permainan kata bersambut.
3.	Penerapan Variabel Dependent	Instrumen yang digunakan untuk mengukur pengaruh permainan kata bersambut adalah instrumen jenis tes yakni pre-test dan post-test.Instrumen tes menjelaskan simbol Pancasila dengan menggunakan media gambar.Instrumen tes menjelaskan simbol Pancasila tanpa menggunakan media gambar.Melaksanakan dan menganalisa uji coba instrumen untuk diketahui validitas dan reliabilitas instrumen sebelum digunakan untuk pengambilan data penelitian.
4.	PelaksanaanPenelitian	Memberikan pre-test kepada subjek untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum diberi perlakuan.Memberikan post-test kepada subjek untuk mengukur pengetahuan siswa setelah diberi perlakuan

Table 1. *Prosedur dan Pelaksanaan Eksperimen [1]*

Instrumen tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pengukuran, yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau rangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh siswa untuk mengukur aspek perilaku siswa [10]. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian digunakan untuk mengukur sejauh mana metode permainan kata bersambut berperan dalam meningkatkan hasil tes kognitif. Berikut daftar instrumen yang digunakan:

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Maksimum
1	Kemampuan mengenal dan mengucapkan huruf	25
2	Kemampuan mengeja huruf dari suatu kata	25
3	Pelafalan yang baik dan benar sesuai kalimat	20
4	Keberanian membaca dalam pelaksanaan pembelajaran	15
5	Kelancaran dalam membaca sebuah kalimat	15
Jumlah		100

Table 2. *Daftar kisi-kisi instrumen tes [2]*

Hasil dan Pembahasan

Proses penelitian pengaruh permainan kata bersambut terhadap hasil tes kognitif dalam pembelajaran pkn kelas II di sekolah dasar dilakukan pada bulan Mei. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui 2 tahap. Tahapan tersebut yaitu tahap *pre-test* dan tahap *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil tes kognitif siswa di kelas II SDN Pejangkungan ini beragam. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa akibat dari keberagaman hasil tes kognitif siswa kelas II diakibatkan oleh beberapa faktor, diantaranya ialah faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal

yakni faktor yang berasal dari luar diri siswa. Beberapa faktor tersebutlah yang membuat keberagaman hasil tes kognitif siswa kelas II di SDN Pejangkalan.

Kemudian berdasarkan hasil nilai tes dari peserta didik kelas II. Memperoleh hasil bahwa sebelum diberikan *treatment* hasil tes lebih rendah dari pada sesudah diberikan *treatment* permainan kata bersambut. Sehingga memperoleh nilai *mean* dari kemampuan peserta didik dalam hasil tes kognitif pada data *pretest* sebesar 77,16 sedangkan pada data *posttest* sebesar 95,50.

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-1.83333E1	8.93784	1.63182	-21.67078	-14.99589	-11.235	29	.000

Table 3. Output Paired Samples Test dengan menggunakan SPSS 16.0 [3]

Berdasarkan hasil Uji T berpasangan *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 11,235 > 2,04523$. Kemudian dari hasil perhitungan pengujian normalitas data pretest dan posttest tersebut menyatakan berdistribusi normal dikarenakan hasil dari data (pretest) nilai sig pada uji *Shapiro-wilk* ($0,251 > 0,05$). Hasil data (posttest) nilai sig pada uji *Shapiro-wilk* ($0,388 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan tingkat kepercayaan 95% terdapat pengaruh positif dan signifikan media permainan kata bersambut dan kartu huruf terhadap meningkatnya hasil tes kognitif mata pelajaran PKN siswa kelas II di SDN Pejangkalan.

Hasil analisis diperkuat oleh teori-teori yang dikemukakan oleh Ahmad Susanto bahwasanya Kognitif adalah kemampuan manusia dalam berpikir untuk menghubungkan suatu kejadian, menilai, dan mempertimbangkan [11]. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil tes kognitif terdiri dari faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa [12]. Salah satu indikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil tes kognitif siswa adalah dengan kegiatan belajar yang menarik, salah satunya dengan menerapkan permainan kata bersambut dalam proses belajar mengajar. Permainan kata bersambut merupakan suatu permainan yang dapat mengenalkan gambar-gambar dan kata-kata yang nantinya memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran, terutama dalam berbahasa. Strategi permainan kata bersambut adalah termasuk bagian dari media visual yang merupakan bagian dari media sederhana [13].

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Mustikowati, dkk pada tahun 2016, yang berjudul “Meningkatkan Semangat Membaca Dan Menulis Siswa Sekolah Dasar Dengan Permainan Kata Bersambut”. Menemukan bahwa metode pembelajaran sambil bermain ini memungkinkan siswa untuk lebih dalam memahami ide dan konsep baru selama proses pembelajaran. Belajar sambil bermain tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga meningkatkan keterampilan siswa dalam berbagai hal. Pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kognitif yang berkembang, tetapi juga untuk meningkatkan emosional, sosial, afektif dan psikomotorik [14].

Penelitian yang dilakukan oleh Angelina C. O. R. Lake, dkk pada tahun 2020 yang berjudul “Penerapan Model Induktif Kata Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar”. Menemukan bahwa model induktif kata bergambar telah diterapkan dengan langkah-langkah yang benar dan sesuai rancangan pembelajaran membaca permulaan yang telah disusun. Terdapat peningkatan aktivitas guru dan siswa serta keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD Inpres Oepura 2 Kupang terjadi pada setiap pertemuan. Rata-rata peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa menggunakan model induktif kata bergambar dari siklus I–III, yaitu (1) aspek pelafalan (53%, 72%, 82%); (2) aspek kelancaran (49%, 61%, 76%); (3) aspek kejelasan suara (51%, 54%, 71%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model induktif kata bergambar dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I SD Inpres Oepura 2 Kupang [15].

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan terkait penelitian pengaruh permainan kata bersambut terhadap hasil tes kognitif dalam pembelajaran pkn kelas II di sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media permainan kata bersambut dan kartu huruf dalam meningkatkan hasil tes kognitif pokok bahasan Pancasila kelas II di SDN Pejangkalan. Hal tersebut terbukti dari hasil perhitungan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $11,235 > t_{tabel} 2,04523$. Besarnya pengaruh dalam penelitian tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan *eta squared* bahwa media permainan kata bersambut dan kartu huruf memberikan pengaruh besar dalam meningkatkan hasil tes kognitif pada pembelajaran PKN pokok bahasan Pancasila siswa kelas II SDN Pejangkalan. Hasil yang didapat dari hasil perhitungan ialah $0,81 > 0,14$.

Jadi kesimpulan dari penelitian ini ialah bahwa penerapan permainan kata bersambut mempunyai pengaruh besar terhadap meningkatnya hasil tes kognitif siswa kelas II SDN Pejangkalan Prambon, Sidoarjo.

References

1. A. Fia, Suyadi, N. P. Ayu, dan R. Febriyani Awliyah, "Konsep Perkembangan Bahasa Anak di Tingkat Sekolah Dasar/Madrasah," *Al-Mudarris*, hal. 1-18, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/al-mudarris/article/download/SuppFile/529/82>.
2. F. Pupuh, "Pendekatan Metode, dan Teknik dalam Pembelajaran Bahasa," *J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 2, no. 1, hal. 12, 2018.
3. N. Juniar, K. Ningsih, dan R. G. P. Panjaitan, "Pengaruh Tipe Tes dan Kemampuan Kognitif terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Peredaran Darah di SMP," Universitas Tanjungpura Pontianak, 2014.
4. N. Rahmawati, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta," *J. Arab. Learn. Teach.*, vol. 7, no. 1, hal. 37-44, 2018, [Daring]. Tersedia pada: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa>.
5. S. Astuti, "Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Ditkintan Komara Kelompok B," *Cakrawala Dini J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, hal. 1-9, 2018, doi: 10.17509/cd.v7i1.10546.
6. A. R. P. Tanjong, M. Fitriawanati, dan Rahya, "Penggunaan Media Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelas 1 SD Negeri 9 Langkahan Kecamatan Langkahan," *Pros. Pendidik. Guru Fak. Ilmu Pendidikan, Univ.*, vol. 3, hal. 698-706, 2020.
7. M. M. Labib, "Efektivitas Permainan Bursa Kata dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang pada Mahasiswa Program Studi PBJ UMY Semester 2 Kelas A Angkatan 2015," Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2016.
8. M. Darwin et al., *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia, 2021.
9. P. Andriyana, "Peningkatan Daya Tahan Aerobik Melalui Latihan Fartlek dan Interval Training," Universitas Pendidikan Indonesia, 2014.
10. S. Indrianto, "Kualitas Instrumen Tes Ujian Madrasah (UM) Mata Pelajaran Geografi di MA NU Al - Hikmah Kecamatan Mijen Semarang," Universitas Negeri Semarang, 2016.
11. N. Aeni, A. C. Dewi, A. M. T. Ali, N. R. Ashadi, M. Hasim, dan N. Ilmi, *Kenali Peserta Didikmu*. jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2022.
12. E. S. Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning , Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
13. N. A. N. Pakaya, C. A. Tjalau, S. R. Saleh, C. P. Doni, dan B. Arsyad, "Peningkatan Kemampuan Bahasa Arab Mahasiswa Melalui Strategi Permainan Kata (Kartu Kata) Bitotqotul Kalimah di Universitas Muhammadiyah Gorontalo," *Insa. Cita*, vol. 2, no. 1, hal. 1-10, 2020.
14. D. Mustikowati, E. Wijayanti, dan J. Darmanto, "Meningkatkan Semangat Membaca dan Menulis Siswa Sekolah Dasar dengan Permainan Kata Bersambut," *Briliant J. Ris. dan Konseptual*, vol. 1, no. 1, hal. 39-42, 2016, doi: 10.28926/briliant.v1i1.5.
15. A. C. O. R. Lake, M. Hasanah, dan Furaidah, "Penerapan Model Induktif Kata Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 5, no. 9, hal. 1365-1370, 2020, doi: 10.17977/jptpp.v5i9.14060.