

Pengaruh Permainan Susun Kata Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Efektif Pada Kelas V SD Negeri 69 Palembang

Gustina Andera¹, Dian Nuzulia Armariena², Noviati³
^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

Article Info

Article history:

Received Mei 2, 2023

Revised Mei 12, 2023

Accepted April 26, 2023

Kata Kunci:

Permainan Susun Kata
Mata Pelajaran Bahasa
Indonesia

Keywords:

Word Arrangement Games
Indonesian Language Subjects

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan susun kata terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat efektif pada kelas V SD Negeri 69 Palembang. Metode dalam penelitian ini menggunakan Kuasi Eksperimen dengan desain penelitian menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 46 orang. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara *purposive sampling*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t. Hasil perhitungan dan analisis data diperoleh nilai rata-rata hasil *posttest* kelas kontrol sebesar 72,73 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 82,29. Berdasarkan hasil analisis uji t menunjukkan nilai $t = 2,711$ lebih dari $t_{critical} = 2,015$ sehingga ditolak berarti diterima. Begitu juga nilai sig. Sebesar $0,010 < 0,05$. Dengan demikian terdapat pengaruh permainan susun kata terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat efektif pada kelas V SD Negeri 69 Palembang.

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of word puzzle games on the Indonesian language subject, specifically on the topic of effective sentences, in the fifth grade of SD Negeri 69 Palembang. The method used in this research is a Quasi Experiment with a research design using *Nonequivalent Control Group Design*. The population in this research consists of fifth-grade students. The sample in this research consists of 46 individuals. The sampling technique used is *purposive sampling*. The data analysis technique used in this research is the *t-test*. The results of the data calculation and analysis show that the average score of the *posttest* for the control group is 72.73, while the experimental group's *posttest* score is 82.29. Based on the *t-test* analysis, the obtained *t-value* of 2.711 is higher than the critical *t-value* of 2.015, thus rejecting the null hypothesis and accepting the alternative hypothesis. Additionally, the significance value is $0.010 < 0.05$. Therefore, it can be concluded that there is an influence of word puzzle games on the Indonesian language subject, specifically on the topic of effective sentences, in the fifth grade of SD Negeri 69 Palembang.

Corresponding Author:

Gustina Andera,
Program Studi PGSD, Universitas PGRI Palembang,
Jl. Lorong Gotong, 11 Ulu, Palembang, Indonesia.
Email: gustinaandr28@gmail.com

How to Cite:

Andera, Gustina., Armariena, Dian Nuzulia., & Noviati. (2023). Pengaruh Permainan Susun Kata Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Efektif Pada Kelas V SD Negeri 69 Palembang. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6(2), 306-315.

Pendahuluan

Pembelajaran tematik dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu. Pembelajaran terpadu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik (Kemendikbud, 2013). Pembelajaran tematik meliputi berbagai mata pelajaran salah satunya yaitu Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa Nasional dan bahasa Negara. Sebagai bahasa Nasional, berfungsi sebagai lambang kebanggaan nasional, alat pemersatu berbagai suku bangsa dengan latar belakang sosial budaya dan bahasa, pengembang kebudayaan, pengembang ilmu pengetahuan dan teknologi, serta alat perhubungan dalam kepentingan pemerintahan dan kenegaraan. Sebagai bahasa Negara, berfungsi sebagai bahasa pengantar di lembaga-lembaga pendidikan, pengembang kebudayaan, pengembang ilmu pengetahuan dan teknologi, dan juga sebagai alat perhubungan pemerintah dan kenegaraan, Hal ini diatur dalam UUD 1945 pada pasal 36, yaitu "Bahasa Negara ialah Bahasa Indonesia" (Saadah & Hidayah, 2015).

Setiap kegiatan pembelajaran memiliki tujuan yang harus dicapai oleh siswa. Oleh sebab itu, guru harus membuat suatu permainan agar tujuan pembelajaran tercapai. Pengembangan keterampilan berpikir kreatif diperlukan guna membantu memecahkan permasalahan, dan mencari alternatif pemecahan masalah (MZ, A. S. A., Rusijono, R., & Suryanti, 2021). Dengan cara menciptakan suasana yang kondusif, diperlukan adanya suatu media, permainan dan diperlukan adanya umpan balik antara guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, efisien dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, terdapat beberapa kendala. Salah satunya adalah guru telah menerapkan berbagai media pembelajaran, termasuk media permainan kooperatif, namun belum efektif. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru serta ketidakmampuan dalam menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, afektif, kreatif, dan menyenangkan, menyebabkan tingkat pemahaman siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Oleh karena itu, peneliti memilih alternatif dengan menggunakan media permainan susun kata.

Permainan susun kata adalah kegiatan yang dilakukan untuk menyenangkan anak-anak SD, mengingat mereka berada pada usia bermain. Bermain sambil belajar dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam permainan susun kata, siswa dapat menghadapi kegiatan yang menyenangkan, yang pada gilirannya dapat mendidik dan bermanfaat bagi siswa SD, seperti meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, dan berinteraksi dengan lingkungan. Permainan susun kata juga dapat digunakan sebagai alat peraga yang menarik dan menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Lebih lanjut, pemilihan dan penerapan media permainan susun kata dianggap tepat dan sesuai dengan proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Melalui media permainan susun kata ini, dapat membantu merangsang stimulasi otak anak dan meningkatkan daya ingat mereka.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh permainan susun kata terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat efektif pada Kelas V SD Negeri 69 Palembang? Berdasarkan rumusan masalah dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan susun kata terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat efektif pada Kelas V SD Negeri 69 Palembang.

Metode

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Eksperimen yang digunakan pada penelitian ini dikategorikan sebagai Eksperimen Semu (*Quasy Experiment*). Desain penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas dengan kemampuan belajar yang sama antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada awal pembelajaran sebelum diberi perlakuan.

Elemen populasi adalah keseluruhan *subjek* yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V dimana kelas V terdiri dari kelas VA dan VB di SD Negeri 69 Palembang yang berjumlah 46 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* (Sugiyono, 2019). *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Jadi sampel yang dijadikan subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 69 Palembang terdiri dari 2 kelas, dibagi 2 kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B.

Kelompok A yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 24 orang, sedangkan kelompok B yaitu kelas kontrol yang berjumlah 22 orang.

Adapun rancangan perlakuan terbagi menjadi 3 (tiga) tahap, diantaranya *Pretest* dilakukan untuk membuktikan bahwa kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama dalam pelajaran bahasa. Tes ini bertujuan untuk mengetahui keadaan awal dari kedua kelas tersebut. Pemberian perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen melalui kegiatan pembelajaran bahasa terhadap mata pelajaran bahasa materi kalimat efektif menggunakan permainan susun kata. Tes akhir diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan meminta siswa mengerjakan soal yang telah disiapkan.

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai *sumber*, dan berbagai *cara*. Bila dilihat dari cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan tes dan dokumentasi (Sugiyono, 2019). Instrumen tes pada penelitian ini berupa soal isian. Soal isian digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap suatu materi yang telah disampaikan. Dan soal yang sama tersebut diberikan kepada peserta didik pada saat *pretest* dan *posttest*. Adapun cara yang bisa digunakan untuk mencari koefisien korelasi validitas instrumen dalam penelitian pendidikan dengan menggunakan koefisien korelasi *Pearson Product Moment* dibantu dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2010*. Untuk menguji reliabilitas suatu tes dapat digunakan rumus *Cronbach Alpha* (Kesumawati N. d., 2018).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas kemudian selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan sebagai bahan pertimbangan yang digunakan untuk menguji normalitas data, maka diperlukan daftar distribusi frekuensi untuk menentukan rata-rata, standar deviasi, dan modus. Uji homogenitas penelitian ini menggunakan uji *levene* dengan berbantuan *software SPSS 22*. Uji-t dua sampel bebas (*Independent Sampel T-Test*) digunakan untuk membandingkan selisih dua rata-rata hitung dari dua sampel independen dengan asumsi data berdistribusi normal (Kesumawati N. D., 2019). Adapun hipotesis penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

H_0 diterima, jika $t \text{ hitung} \leq t_{\text{tabel}}$: Apakah permainan susun kata tidak berpengaruh terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat efektif pada kelas V SD Negeri 69 Palembang.

H_a diterima, jika $t \text{ hitung} \geq t_{\text{tabel}}$: Apakah permainan susun kata berpengaruh terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat efektif pada kelas V SD Negeri 69 Palembang.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini meliputi data tes berupa *pretest* dan *posttest* hasil pemahaman siswa mengenai mitigasi bencana dengan menggunakan media permainan susun kata. Tes dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan susun kata terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat efektif pada kelas V SD Negeri 69 Palembang. Penelitian ini menggunakan media permainan susun kata, suatu media berbentuk gambar dan tulisan kata-kata. Penggunaan media permainan susun kata ini hanya pada kelas eksperimen. Dari penggunaan media tersebut akan dapat dilihat dari hasil *posttest* dari kelas yang diberi perlakuan (eksperimen) dengan kelas yang tidak diberi perlakuan (kontrol). Berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai Tes Awal (*Pretest*) Pada Kelas Eksperimen

No	Nama	Skor	Ket	No	Nama	Skor	Ket
1.	NS	45	TT	13.	MA	60	TT
2.	M. IP	65	TT	14.	M. FK	65	TT
3.	MH	60	TT	15.	SR	50	TT
4.	MR	75	T	16.	MM	65	TT
5.	MK	45	TT	17.	RW	50	TT
6.	MR	55	TT	18.	RCP	60	TT
7.	M	70	T	19.	FPA	45	TT
8.	M. FZ	45	TT	20.	A	60	TT
9.	MN	45	TT	21.	M. FA	65	TT
10.	DS	50	TT	22.	MDA	50	TT
11.	MHF	55	TT	23.	M. R	70	T
12.	MRP	55	TT	24.	STMJ	60	TT
						Jumlah	1.365
						Rata-Rata	56,87

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa untuk hasil tes awal (*pretest*) kelas eksperimen yaitu nilai terendah pada tes awal (*pretest*) 45 dan nilai tertinggi yaitu 75. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V yaitu 70. Jadi, terdapat 3 siswa yang nilainya tuntas, sedangkan 21 siswa nilainya belum tuntas.

Tabel 2. Nilai Tes Akhir (*Posttest*) Pada Kelas Eksperimen

No	Nama	Skor	Ket	No	Nama	Skor	Ket
1.	NS	60	TT	13.	MA	85	T
2.	M. I P	65	TT	14.	M. FK	75	T
3.	MH	50	TT	15.	S R	90	T
4.	M R	80	T	16.	MM	90	T
5.	M Kh	75	T	17.	RW	95	T
6.	MR	85	T	18.	RCP	100	T
7.	M	70	T	19.	FP A	95	T
8.	M. FZ	90	T	20.	A	75	T
9.	MN	75	T	21.	M. F A	85	T
10.	DS	100	T	22.	M D A	95	T
11.	M HF	80	T	23.	M. R	100	T
12.	M RP	80	T	24.	ST M J	80	T
Jumlah						1.975	
Rata-Rata						82,29	

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa untuk hasil tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen yaitu nilai terendah pada tes akhir (*posttest*) 50 dan nilai tertinggi yaitu 100. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V yaitu 70. Jadi, terdapat 21 siswa yang nilainya tuntas, sedangkan 3 siswa nilainya belum tuntas.

Tabel 3. Nilai Tes Awal (*Pretest*) Pada Kelas Kontrol

No	Nama	Skor	Ket	No	Nama	Skor	Ket
1.	Rizki Romadon	45	TT	12.	Muhammad Jiran Pratama	55	TT
2.	M. Akbarrullah	65	TT	13.	M. Azka Ramadhan	60	TT
3.	Nia	60	TT	14.	Mesra Nur Padla	65	TT
4.	M. Raffasyah Putra	75	T	15.	M. Ali Al Hafizh	50	TT
5.	Kiagus M. Ali Zen	45	TT	16.	Octarina	65	TT
6.	Syifa Maulida Syahirah	55	TT	17.	Nur Aqila Balqis	50	TT
7.	M. Rizki	70	T	18.	Keiza Okta Wulandari	60	TT
8.	M. Lukman	45	TT	19.	M. Farhan Novriansyah	45	TT
9.	M. Ali	45	TT	20.	Mutiara	60	TT
10.	Muhammad Andhika Pratama	50	TT	21.	Tiara Andini	65	TT
11.	Siti Aisya	55	TT	22.	Rafa Fakhira Shakila	50	TT
Jumlah						1.235	
Rata-Rata						56,13	

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa untuk hasil tes akhir (*pretest*) kelas kontrol yaitu nilai terendah pada tes akhir (*pretest*) 45 dan nilai tertinggi yaitu 75. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V yaitu 70. Jadi, terdapat 20 siswa yang nilainya belum tuntas, sedangkan 2 siswa nilainya tuntas.

Tabel 4 Nilai Tes Awal (*Posttest*) Pada Kelas Kontrol

No	Nama	Skor	Ket	No	Nama	Skor	Ket
1.	Rizki Romadon	50	TT	13.	M. Azka Ramadhan	85	T
2.	M. Akbarrullah	80	T	14.	Mesra Nur Padla	60	TT
3.	Nia	75	T	15.	M. Ali Al Hafizh	65	TT
4.	M. Raffasyah Putra	85	T	16.	Octarina	80	T
5.	Kiagus M. Ali Zen	70	T	17.	Nur Aqila Balqis	65	TT
6.	Syifa Maulida Syahirah	70	T	18.	Keiza Okta Wulandari	75	T
7.	M. Rizki	75	T	19.	M. Farhan Novriansyah	85	T
8.	M. Lukman	70	T	20.	Mutiara	75	T
9.	M. Ali	45	TT	21.	Tiara Andini	70	T
10.	Muhammad Andhika Pratama	80	T	22.	Rafa Fakhira Shakila	80	T
11.	Siti Aisyah	85	T		Jumlah	1.600	
12.	Muhammad Jiran Pratama	75	T		Rata-Rata	72,73	

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa untuk hasil tes akhir (*pretest*) kelas kontrol yaitu nilai terendah pada tes akhir (*pretest*) 45 dan nilai tertinggi yaitu 85. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V yaitu 70. Jadi, terdapat 17 siswa yang nilainya tuntas dan 5 siswa nilainya belum tuntas.

Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan menggunakan program perhitungan statistik SPSS 22. Jika signifikansi atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05, maka sampel berdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest dan *Posttest* Kelas Eksperimen

		<i>Tests of Normality</i>		
		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		
	Kelas	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar Siswa	<i>Pre-Test Eksperimen</i>	0,151	24	0,167
	<i>Post-Test Eksperimen</i>	0,120	24	0,200

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 3 di atas, diperoleh hasil bahwa nilai *pretest* siswa di kelas eksperimen memiliki signifikan atau *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,167 dan *posttest* siswa di kelas eksperimen memiliki signifikan atau *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen berdistribusi normal karena nilai *pretest* $p > \alpha$ atau 0,167 > 0,05 dan nilai *posttest* $p > \alpha$ atau 0,200 > 0,05.

Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* Test dengan menggunakan program perhitungan statistik SPSS 22. Jika signifikansi atau *Asymp. Sig. (2-tailed)* $> 0,05$, maka sampel berdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar Siswa	<i>Pre-Test Kontrol</i>	0,162	22	0,139
	<i>Post-Test Kontrol</i>	0,174	22	0,080

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 6, diperoleh hasil bahwa nilai *pretest* siswa di kelas kontrol memiliki signifikan atau *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,139 dan *posttest* siswa di kelas kontrol memiliki signifikan atau *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,080. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai *pretest* $p > \alpha$ atau $0,139 > 0,05$ dan nilai *posttest* $p > \alpha$ atau $0,080 > 0,05$.

Hasil uji homogenitas nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh dengan menggunakan program perhitungan statistik SPSS 22 melalui uji homogenitas *Levene*. Jika signifikansi atau *Sig.* $> 0,05$, maka sampel yang diteliti homogen. Hasil uji homogenitas nilai *pretest* dan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Nilai *Pretest* dan Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (*Test of Homogeneity of Variances*)

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
0,960	3	88	0,415

Berdasarkan Tabel 7, diperoleh bahwa nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki signifikansi sebesar 0,100. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan nilai *posttest* siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen, karena $p > \alpha$ atau $0,100 > 0,05$.

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas data yang diperoleh, data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji T (*Independent sampel t-test*) dengan bantuan SPSS 22. Uji T bertujuan untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Hasil dari perhitungan uji hipotesis dapat dilihat dari Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

		<i>Independent Samples Test</i>								
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>				<i>t-test for Equality of Means</i>				
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>	<i>Std. Error Difference</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>	
									<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
Hasil Belajar Siswa	<i>Equal variances assumed</i>	0,928	,341	2,711	44	,010	9,564	3,528	2,455	16,674
	<i>Equal variances not assumed</i>			4,032	39,056	,009	9,564	3,499	2,510	16,619

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis pada nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji-t (*Independen sampel T-test*) dengan bantuan SPSS versi 22 yang diperlihatkan pada Tabel 8, maka diperoleh hasil nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,010 < 0,05$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima. Berarti terdapat pengaruh permainan susun kata terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat efektif pada kelas V SD Negeri 69 Palembang.

Dari analisis uji-t untuk kelas eksperimen menghasilkan nilai t_{hitung} 2,711 Berdasarkan Tabel 8, nilai t_{tabel} dengan $df = 44$ berarti $N-2$ ($46 - 2 = 44$) dan taraf kepercayaan 95% (taraf signifikan 0,05) adalah 2,015. Dari nilai tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,711 > 2,015$. Hasil tersebut mengandung arti bahwa hipotesis yang telah dirumuskan diterima (H_a diterima, sedangkan H_o ditolak). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh permainan susun kata terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat efektif pada kelas V SD Negeri 69 Palembang.

Untuk lebih jelasnya mengenai nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Rata-rata perhitungan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol

<i>Mata pelajaran bahasa Indonesia</i>				
<i>Kelas</i>	<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error of Mean</i>
Post-Test Eksperimen	82,29	24	12,936	2,641
Post-Test Kontrol	72,73	22	10,771	2,296

Sumber: SPSS 22

Berdasarkan Tabel 9, dapat dilihat bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen > *posttest* kelas kontrol yakni nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol yang diajarkan tidak menggunakan permainan susun kata adalah 72,73 dan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan permainan susun kata adalah 82,29 dengan perbedaan 10,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan permainan susun kata lebih tinggi bila dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol yang diajarkan tidak menggunakan permainan susun kata. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh permainan susun kata terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat efektif pada kelas V SD Negeri 69 Palembang.

Simpulan

Dari hasil penelitian yang diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan susun kata terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia materi kalimat efektif pada kelas V SD Negeri 69 Palembang.

Daftar Pustaka

- Kemendikbud. (2013). *Dipanduan Teknis Penilaian 2019 Madrasah Kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kesumawati, N. d. (2018). *Statistik Parametrik*. Palembang: NeorFikri Offset.
- Kesumawati, N. D. (2019). *Pengantar Statistika Penelitian*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Saadah, V. N., & Hidayah, N. (2015). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Disekolah Dasar. *Jurnal Terampil, Volume 2 Nomor 2*, 193.
- Sinamora, A. M., & Mukhtar. (2015, Desember). Pengembangan Media Pembelajaran Kalimat Efektif Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2 (2).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.