

Pengaruh Metode Permainan *Broken Triangle* Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia

The Influence of Broken Triangle Game Methods on Indonesian Speaking Skills

Wahyuni^{1*}, Asdar², Syahriah Madjid²

¹Sekolah Dasar Maradekaya 2 Makassar

²Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Bosowa

*E-mail: uniwahyuni450@gmail.com

Diterima: 27 Agustus 2022/Disetujui 30 Desember 2022

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia sebelum dan setelah penerapan metode permainan broken triangle, serta pengaruh metode permainan broken triangle terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan tipe penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar sebanyak 40. Melalui penentuan secara acak, terpilih kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-A sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan dengan metode observasi dan dokumentasi kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar sebelum penerapan metode permainan broken triangle berada pada kategori rendah; (2) Keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar setelah penerapan metode permainan broken triangle berada pada kategori tinggi; dan (3) Terdapat pengaruh yang signifikan metode permainan broken triangle terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar

Kata Kunci: Metode Permainan Broken Triangle, Keterampilan Berbicara, Bahasa Indonesia

Abstract. *This study aims to describe the picture of speaking skills Indonesian before and after the application of the broken triangle game method, as well as the influence of the broken triangle game method on Indonesian speaking skills in grade IV students at SDN Maradekaya 2 Makassar. This type of research is quantitative research with an experimental type of research. The population in this study was all grade IV students of SDN Maradekaya 2 Makassar as many as 40 students. Through random determination, class IV-B is selected as the experimental class and class IV-A as a control class. The data were collected by observation and documentation methods and then analyzed descriptively and inferentially. The results showed that: (1) Speaking skills Indonesian in grade IV students of SDN Maradekaya 2 Makassar before the application of the broken triangle game method were in the low category; (2) Speaking skills Indonesian in grade IV students of SDN Maradekaya 2 Makassar after the application of the broken triangle game method are in the high category; and (3) There is a significant influence of the broken triangle game method on the speaking skills of Indonesian grade IV students at SDN Maradekaya 2 Makassar.*

Keyword: Broken Triangle Game Method, Speaking Skills, Indonesian



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Pendahuluan

Pendidikan secara umum dipahami sebagai institusi yang mencetak lulusan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan juga dipahami sebagai sarana meningkatkan taraf hidup seseorang sehingga jika seseorang menginginkan taraf hidup yang lebih baik maka hendaklah memiliki pendidikan. Makna pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah proses membentuk peserta didik agar memperoleh kecerdasan baik secara intelektual maupun secara spiritual atau dengan kata lain pendidikan berupaya mencetak sumber daya manusia yang unggul baik secara lahir maupun secara batin.

Proses pembentukan sumber daya manusia yang unggul merupakan suatu keniscayaan untuk terus dilakukan. Hal itu berarti bahwa pendidikan mesti senantiasa dilaksanakan dimanapun dan dalam kondisi apapun. Termasuk dalam kondisi seperti sekarang ini dimana dunia sedang menghadapi pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 membawa dampak pada berbagai bidang termasuk pada bidang pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di tanah air adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup keterampilan berbahasa dan sastra yang terdiri dari keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Supriyadi, dkk. 2005). Keempat keterampilan berbahasa tersebut masing-masing memiliki keterkaitan yang erat satu sama lain dengan cara yang beraneka ragam. Awalnya pada masa kecil belajar menyimak bahasa kemudian berbicara, sesudah itu belajar membaca dan menulis (Tarigan, 2015).

Berbicara adalah kemampuan mengungkapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan (Tarigan, 2015). Haris dalam Djumingin (2014) mengemukakan bahwa kompetensi yang dapat diukur pada aspek berbicara lebih difokuskan pada penguasaan sistem tanda-tanda bahasa lisan, bukan gagasan/isi pembicaraan atau bentuk susunan isi pembicaraan yang dikemukakan. Sistem tanda-tanda bahasa lisan yang dimaksud adalah: (a) lafal atau ucapan (vokal, konsonan, intonasi); (b) tata bahasa; (c) kosakata; (d) kefasihan (kemudahan dan ketepatan berbicara), dan (e) pemahaman.

Faktor yang harus diperhatikan dalam rangka mewujudkan proses berbicara yang efektif menurut Arsjad dan Mukti dalam Maryatin & Retnowaty (2018) adalah faktor kebahasaan dan nonkebahasaan. Faktor kebahasaan terdiri dari: ketepatan ucapan, tekanan nada, sandi, dan durasi, pilihan kata atau diksi, dan ketepatan struktur kalimat. Faktor nonkebahasaan terdiri dari: sikap pembicara, pandangan mata, keterbukaan, gerak-gerik dan mimik yang tepat, kenyaringan suara, kelancaran, dan penguasaan topik. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro (2010) bahwa penilaian terhadap keterampilan berbicara dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu: ketepatan dalam pelafalan, ketepatan intonasi, ketepatan struktur kalimat, kelancaran, kenyaringan suara dan penguasaan topk.

Seseorang yang memiliki keterampilan berbicara yang baik, dapat memperoleh keuntungan sosial dan profesional. Keuntungan sosial berkaitan dengan kegiatan interaksi sosial antar individu dan keuntungan profesional berkaitan dengan kemampuan penggunaan bahasa untuk membuat pernyataan-pernyataan, menyampaikan fakta-fakta dan pengetahuan, serta menjelaskan dan mendeskripsikan sesuatu (Supriyadi, dkk. 2005). Memahami pentingnya keterampilan berbicara tersebut, maka optimalisasi pengembangan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mesti senantiasa dilaksanakan. Realita di lapangan menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum optimal. Terlebih lagi dalam satu tahun terakhir dilakukan pembelajaran jarak jauh dengan opsi daring (dalam jaringan) atau luring (luar jaringan) sebagai imbas adanya pandemi Covid-19. Hal tersebut kemudian berdampak pada rendahnya keterampilan berbicara siswa seperti yang dialami siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar. Dari hasil observasi awal diketahui bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kurang mampu mengungkapkan kembali isi cerita ketika diberikan tugas mengungkapkan kembali isi cerita dan terbata-bata pada saat menjelaskan isi cerita. Tampak pula dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas tersebut minimnya keterlibatan siswa. Siswa kebanyakan tampak kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga mereka enggan untuk berbicara mengungkapkan pendapat atau pertanyaan. Kenyataan ini menunjukkan perlunya metode pembelajaran yang dapat mengoptimalkan keterlibatan siswa untuk berbicara mengemukakan ide/pendapatnya yang kemudian mengembangkan keterampilannya dalam berbicara.

Metode permainan *broken triangle* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah di atas. Metode permainan *broken triangle* merupakan cara yang efektif agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dengan keterlibatan tersebut maka pembelajaran akan berkesan dan bermakna bagi siswa. Selain itu, metode ini dapat menghilangkan kejenuhan dan kebosanan, meskipun menciptakan suasana kelas yang ramai, tapi tetap teratur. Komalasari (2013) mengemukakan kelebihan metode permainan *broken triangle* yaitu (1) Memacu kreativitas dan motivasi belajar siswa, (2) Menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak jenuh dan bosan, (3) Memancing kerjasama antar siswa, (4) Memicu interaksi yang baik antar siswa, (5) Membantu siswa memahami konsep yang sulit dipahami, dan (6) Menciptakan interaksi timbal-balik antara guru dengan siswa.

Menurut Gordon dan Browne (Muslichatoen, 2004), bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Sementara itu, Hildebrand (Moeslichatoen, 2004) mengemukakan bahwa bermain berarti berlatih, mengeksploitasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa. Menurut Suparman (2010) permainan dapat digunakan untuk menarik perhatian dan konsentrasi, melatih kekompakan, mempererat hubungan keakraban antara anak didik, solidaritas, toleransi, kerjasama, dan kepemimpinan. Jika pembelajaran dilakukan dengan metode bermain maka belajar bukan menjadi suatu hal yang menakutkan lagi.

Komalasari (2013) mengemukakan bahwa metode permainan *broken triangle* merupakan salah satu dari sekian banyak tipe model pembelajaran kooperatif. Dalam model ini siswa harus mengelompokkan materi yang terpisah-pisah (pecah-pecah) ke dalam satu kesatuan konsep materi yang terbentuk dalam segitiga. Komalasari mengemukakan lebih lanjut bahwa langkah-langkah metode permainan *broken triangle* yaitu: (1) Guru menyiapkan beberapa bentuk segitiga yang dipecah ke dalam beberapa bagian dimana masing-masing bagian berisi uraian dari konsep materi yang nantinya membentuk satu kesatuan (utuh) bentuk segitiga, (2) Guru membagi kelompok, (3) Setiap kelompok siswa mendapat beberapa potongan kartu pecahan dari segitiga, (4) Setiap kelompok siswa membentuk satu kesatuan kartu ke dalam segitiga yang tepat, sehingga membentuk satu kesatuan konsep materi, (5) Setiap kelompok siswa yang dapat membentuk satu kesatuan kartu pecahan segitiga sebelum batas waktu diberi poin, (6) Perwakilan masing-masing kelompok siswa menempelkan satu kesatuan kartu pecahan segitiga di papan, (7) Guru dan siswa mengklarifikasi hasil karya siswa dalam membentuk segitiga, dan (8) Kesimpulan/penutup.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia sebelum dan setelah penerapan metode permainan *broken triangle*, serta pengaruh metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan tipe penelitian eksperimen. Disebut penelitian eksperimen

karena dalam penelitian ini memberikan perlakuan (*treatment*) terhadap subjek yang diteliti. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Maradekaya 2 Makassar yang beralamat di Jalan Veteran Utara No.11, Maradekaya, Kecamatan Makassar, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Desain penelitian ini *Pretest Posttest Control Group Design*. Gambaran desainnya ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

| Kelompok | <i>Pretest</i> | <i>Treatment</i> | <i>Posttest</i> |
|----------|----------------|------------------|-----------------|
| E | O ₁ | T | O ₃ |
| K | O ₂ | - | O ₄ |

Keterangan:

- E = Kelompok eksperimen
- K = Kelompok kontrol
- T = Penerapan metode permainan *broken triangle*
- O₁ = Keterampilan berbicara siswa sebelum pembelajaran pada kelompok eksperimen.
- O₂ = Keterampilan berbicara siswa sebelum pembelajaran pada kelompok kontrol.
- O₃ = Keterampilan berbicara siswa setelah pembelajaran dengan penerapan metode permainan *broken triangle* pada kelompok eksperimen.
- O₄ = Keterampilan berbicara siswa setelah pembelajaran tanpa penerapan metode permainan *broken triangle* pada kelompok kontrol (diadaptasi dari Sugiyono, 2012)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar yang terbagi dalam dua kelas yaitu kelas IV-A dan kelas IV-B dengan jumlah siswa masing-masing 20 orang sehingga totalnya sebanyak 40 orang. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara acak yakni dengan mengundi kedua kelas yang ada pada populasi. Berdasarkan metode tersebut maka terpilih kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV-A sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Metode observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data keterampilan berbicara siswa. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data berupa dokumen-dokumen pendukung untuk keperluan penelitian. Dokumen-dokumen pendukung tersebut antara lain: daftar nama siswa, guru dan profil SDN Maradekaya 2 Makassar.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil angket yang diperoleh dari murid. Dalam hal ini digunakan statistik deskriptif yang meliputi skor minimum, skor maksimum, rentang (*range*), rata-rata (*mean*), dan standar deviasi serta melakukan pengkategorian keterampilan berbicara siswa. Analisis inferensial bertujuan untuk melakukan generalisasi yang meliputi estimasi (perkiraan) dan pengujian hipotesis berdasarkan suatu data. Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan uji-t sampel independen (*independent samples t-test*). Sebelum dilakukan uji-t sampel independen (*independent samples t-test*), terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas.

Hasil dan Pembahasan

1. Gambaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar Sebelum Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

Keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* diukur dengan instrumen penilaian keterampilan *berbicara* siswa. Hasil penilaian keterampilan berbicara siswa dari kelas eksperimen tersebut dideskripsikan dengan statistik deskriptif yang disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar Sebelum Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

| Statistik | Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
|-----------------|------------------|---------------|
| Jumlah Siswa | 20 | 20 |
| Nilai Ideal | 100 | 100 |
| Nilai maksimum | 76 | 76 |
| Nilai minimum | 44 | 44 |
| Rentang | 32 | 32 |
| Rata-rata | 63,00 | 63,40 |
| Standar Deviasi | 8,89 | 8,73 |
| Variansi | 78,95 | 76,25 |

Dari Tabel 2 di atas tampak bahwa nilai statistik deskriptif keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda. Hal ini mengindikasikan bahwa keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa pada kelas eksperimen dan kelas

kontrol hampir sama sebelum diberikan perlakuan. Adapun pengkategorian keterampilan berbicara siswa sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Kategori Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar Sebelum Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

| Interval | Kategori | Kelas Eksperimen | | Kelas Kontrol | |
|----------|---------------|------------------|----------------|---------------|----------------|
| | | Frekuensi | Persentase (%) | Frekuensi | Persentase (%) |
| 90 - 100 | Sangat Tinggi | 0 | 0,00 | 0 | 0,00 |
| 80 - 89 | Tinggi | 0 | 0,00 | 0 | 0,00 |
| 65 - 79 | Sedang | 7 | 35,00 | 7 | 35,00 |
| 55 - 64 | Rendah | 10 | 50,00 | 11 | 55,00 |
| 0 - 54 | Sangat Rendah | 3 | 15,00 | 2 | 10,00 |
| Jumlah | | 20 | 100,00 | 20 | 100,00 |

Tabel 3 di atas tampak bahwa kategori keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* sama-sama berada pada kategori rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa kategori keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama sebelum penerapan metode permainan *broken triangle*.

Gambaran Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar Setelah Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

Keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen setelah penerapan metode permainan *broken triangle* diukur dengan instrumen penilaian keterampilan berbicara siswa. Hasil penilaian keterampilan berbicara siswa dari kelas eksperimen tersebut dideskripsikan dengan statistik deskriptif yang disajikan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar Setelah Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

| Statistik | Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
|-----------------|------------------|---------------|
| Jumlah Siswa | 20 | 20 |
| Nilai Ideal | 100 | 100 |
| Nilai maksimum | 96 | 80 |
| Nilai minimum | 72 | 56 |
| Rentang | 24 | 24 |
| Rata-rata | 81,40 | 66,80 |
| Standar Deviasi | 7,02 | 7,35 |
| Variansi | 49,31 | 54,06 |

Tabel 4 di atas tampak bahwa nilai maksimum, nilai minimum, dan rata-rata keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode permainan *broken triangle* di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan keterampilan berbicara siswa di kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa pada kelas kontrol. Adapun pengkategorian keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode permainan *broken triangle* disajikan pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Kategori Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar Setelah Penerapan Metode Permainan *Broken Triangle*

| Interval | Kategori | Kelas Eksperimen | | Kelas Kontrol | |
|----------|---------------|------------------|----------------|---------------|----------------|
| | | Frekuensi | Persentase (%) | Frekuensi | Persentase (%) |
| 90 - 100 | Sangat Tinggi | 5 | 25,00 | 0 | 0,00 |
| 80 - 89 | Tinggi | 8 | 40,00 | 2 | 10,00 |
| 65 - 79 | Sedang | 7 | 35,00 | 8 | 40,00 |
| 55 - 64 | Rendah | 0 | 0,00 | 7 | 35,00 |
| 0 - 54 | Sangat Rendah | 0 | 0,00 | 3 | 15,00 |
| Jumlah | | 20 | 100,00 | 20 | 100,00 |

Tabel 5 di atas tampak bahwa kategori keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode permainan *broken triangle*, pada kelas eksperimen *dominan* berada pada kategori tinggi sedangkan kategori keterampilan berbicara siswa kelas kontrol *dominan* berada pada kategori sedang. Hal ini mengindikasikan bahwa kategori keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kategori keterampilan berbicara siswa pada kelas kontrol.

Keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* mencapai nilai rata-rata sebesar 63,00 yang berada pada kategori rendah sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 63,40 yang juga berada pada kategori rendah. Dari distribusi frekuensi, diketahui pula bahwa keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* sama-sama *dominan* berada pada kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa secara deskriptif siswa kelas IV SDN Maradekaya 2

Makassar sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* baik yang berada pada kelas eksperimen maupun yang berada pada kelas kontrol memiliki keterampilan berbicara Bahasa Indonesia yang relatif sama.

Keterampilan berbicara siswa yang relatif sama tersebut merupakan akibat dari penerapan metode pembelajaran yang selama ini diterapkan guru atau disebut sebagai metode konvensional yang dominan menggunakan prinsip pembelajaran langsung yang berpusat pada guru. Guru menyajikan materi pembelajaran kemudian siswa memperhatikan yang selanjutnya diberikan tugas untuk dikerjakan. Dalam hal ini siswa jarang sekali diberikan kesempatan untuk mengemukakan ide-ide atau pemikirannya terkait materi yang disajikan sehingga tidak mengherankan jika keterampilan berbicaranya berkategori rendah.

Keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen yang diterapkan metode permainan *broken triangle* mencapai nilai rata-rata sebesar 81,40 yang berada pada kategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 66,50 yang berada pada kategori sedang. Dari distribusi frekuensi, diketahui pula bahwa keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen dominan berada pada kategori tinggi sedangkan pada kelas kontrol dominan berada pada kategori rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa secara deskriptif keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar yang diajar menggunakan metode permainan *broken triangle* lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajar menggunakan metode konvensional.

Keterampilan berbicara siswa yang lebih tinggi setelah diajar menggunakan metode permainan *broken triangle* dibandingkan setelah diajar menggunakan metode konvensional mengindikasikan bahwa metode permainan *broken triangle* lebih mampu mengembangkan keterampilan berbicara siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran yang diterapkan guru selama ini. Penerapan metode permainan *broken triangle* pada kelas eksperimen memaksimalkan keterlibatan siswa dalam mencermati bagian-bagian dari materi yang dipelajari kemudian menyusunnya ke dalam satu topik materi berbentuk segitiga. Setelah tersusun dalam satu topik materi, siswa menjelaskan keterkaitan atau alasan mengapa bagian-bagian materi tersebut dapat dikumpulkan dalam satu topik. Kegiatan ini melatih siswa berbicara untuk mengungkapkan apa yang dipahaminya sehingga keterampilan siswa dalam berbicara dapat berkembang. Disamping itu, dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *broken triangle* siswa dituntut untuk membaca setiap potongan materi yang dibagikan, dari kegiatan membaca tersebut tentunya siswa memperoleh berbagai kosakata maupun kalimat yang dapat digunakannya saat berbicara menjelaskan materi. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Tarigan (2015) bahwa membaca untuk anak-anak untuk kelas tinggi akan membantu meningkatkan bahasa lisan mereka. Misalnya, kesadaran linguistik mereka terhadap istilah-istilah baru, struktur kalimat yang baik dan efektif serta penggunaan kata-kata yang tepat.

2. Pengaruh Metode Permainan *Broken Triangle* terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN Maradekaya 2 Makassar

Untuk mengetahui signifikansi (keberartian) pengaruh penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara siswa, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan uji-t sampel independen (independent samples t-test). Namun sebelum pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas data keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pengujian normalitas dilakukan terhadap data keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode permainan *broken triangle* dari kelas eksperimen dan data keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode konvensional dari kelas kontrol. Hal tersebut dimaksudkan untuk melihat kenormalan data tersebut. Pengujian normalitas menggunakan uji Shapiro wilk dengan bantuan program SPSS. Adapun hasilnya disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Pengujian Normalitas

| Kelas | | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|------------------------|------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|-------|
| | | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Keterampilan Berbicara | Eksperimen | 0,179 | 20 | 0,093 | 0,935 | 20 | 0,194 |
| | Kontrol | 0,148 | 20 | 0,200 | 0,939 | 20 | 0,225 |

Tabel 6, tampak bahwa nilai p (sig.) untuk kelas eksperimen sebesar 0,194 dan untuk kelas kontrol sebesar 0,225. Kedua nilai tersebut lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode permainan *broken triangle* di kelas eksperimen dan data keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode konvensional di kelas kontrol berdistribusi normal.

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk menguji kesamaan variansi data keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen dengan data keterampilan berbicara siswa pada kelas kontrol. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS yang hasilnya disajikan dalam Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Pengujian Homogenitas

| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------------|-----------------|------------------|-----|-----|-------|
| Keterampilan Berbicara | Based on Mean | 0,065 | 1 | 38 | 0,800 |
| | Based on Median | 0,192 | 1 | 38 | 0,664 |

| | | | | |
|--------------------------------------|-------|---|--------|-------|
| Based on Median and with adjusted df | 0,192 | 1 | 37,608 | 0,664 |
| Based on trimmed mean | 0,088 | 1 | 38 | 0,768 |

Berdasarkan Tabel 7 pada baris *Based on Mean* diperoleh nilai p (sig.) sebesar 0,800. Hasil ini menunjukkan bahwa $p > 0,05$ sehingga asumsi homogenitas terpenuhi. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t sampel independen (*independent samples t-test*) dengan bantuan program SPSS 20. Hipotesis statistik yang diuji yaitu:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \quad \text{melawan} \quad H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : tidak ada pengaruh metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar.

H_1 : ada pengaruh metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar.

Kriteria pengujiannya yaitu: H_1 diterima apabila nilai p (Sig.) $< 0,05$ dan H_1 ditolak apabila nilai p (Sig.) $\geq 0,05$.

Hasil pengujian hipotesis dengan statistik uji-t sampel independen (*independent samples t-test*) disajikan dalam tabel 8 berikut.

Tabel 8. Hasil Uji-t Sampel Independen (*Independent Samples t-test*)

| | | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
|---------------------------|------------------------------------|---|-------|------------------------------|--------|---------------------|--------------------|--------------------------|--|--------|
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2- tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Keterampilan Berbicara | <i>Equal variances assumed</i> | 0,065 | 0,800 | 6,422 | 38 | 0,000 | 14,600 | 2,273 | 9,998 | 19,202 |
| | <i>Equal variances not assumed</i> | | | 6,422 | 37,920 | 0,000 | 14,600 | 2,273 | 9,997 | 19,203 |

Berdasarkan Tabel 8, diperoleh nilai $p = 0,000$ yang menunjukkan bahwa nilai $p < 0,05$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak yang berarti bahwa ada pengaruh signifikan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar. Dari tabel tersebut diperoleh pula nilai-t positif yaitu sebesar 6,422, hal ini mengindikasikan bahwa rata-rata keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode permainan *broken triangle* di kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata keterampilan berbicara siswa setelah penerapan metode konvensional di kelas kontrol.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan metode permainan *broken triangle* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar. Dalam penerapan metode permainan *broken triangle*, siswa diberikan kesempatan secara maksimal untuk berdiskusi dan membaca potongan-potongan materi yang dibagikan kemudian disusun dalam satu kesatuan topik materi. Depdiknas (2002) mengemukakan bahwa diskusi merupakan salah satu jenis dari kegiatan berbicara yang didalamnya terjadi proses bertukar pikiran, pendapat, pengalaman untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan. Melalui kegiatan diskusi yang intens, keterampilan berbicara siswa dapat mengalami perkembangan.

Berbeda halnya dengan metode konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol. Dalam hal ini pembelajaran sangat berpusat pada guru dan siswa sangat jarang mendapat kesempatan untuk berbicara mengemukakan ide-ide atau pemikirannya. Akibatnya, siswa pada kelas kontrol menjadi tidak terbiasa untuk berbicara dengan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sehingga pada saat penilaian, keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada kelas kontrol lebih rendah dibandingkan dengan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa pada kelas eksperimen.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar sebelum penerapan metode permainan *broken triangle* berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata sebesar 63,00. Keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SDN Maradekaya 2 Makassar setelah penerapan metode permainan *broken triangle* berada pada kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 81,40.

Metode permainan *broken triangle* hendaknya dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam rangka mengembangkan salah satu keterampilan berbahasa bagi siswa yaitu keterampilan berbicara. Dalam menerapkan metode permainan *broken triangle* hendaknya dilakukan persiapan yang matang terutama dalam hal pemilihan materi dan media pembelajaran yang tepat agar pelaksanaan metode tersebut dapat berjalan sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan. Penelitian mengenai penerapan metode permainan *broken triangle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia hendaknya dilaksanakan lebih lanjut pada populasi atau sampel yang berbeda untuk dapat diketahui kredibilitas penerapan metode tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Ashar. 2020. Media Pembelajaran. Depok: PT Grafindo Persada.
- Hamdani, M.A. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Kertamuda, F. 2008. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Psikologi*, 21 (1), 25-38.
- Komalasari, Kokom. (2013). Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi. Bandung: Refika Aditama.
- Komalasari, Kokom. 2013. Pembelajaran Kontekstual. Bandung: Refika Aditama.
- Maryatin, M., & Retnowaty, R. (2018). Kemampuan Berbicara Siswa Mts Hidayatul Mustaqim Balikpapan melalui Kegiatan Menjadi Pembawa Acara. *Jurnal Basataka (JBT)*, 1(1), 22-29.
- Muslichatoen. (2004). Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurgiyantoro, B. (2005). Sastra Anak. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sari, N. L., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Damdas Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Tematik Melalui Metode Course Review Horay Di Kecamatan Tallo Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 2(1), 82-87.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suparman. (2010). Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa. Yogyakarta : Pinus Bookpublisher.
- Supriyadi, dkk. (2005). Pendidikan Bahasa Indonesia 2. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, H. G. (2015). Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: CV Angkasa.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Farid, Ahmadi. Et al. 2017. Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture" (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Universitas Negeri Semarang. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/12368>. Diakses pada tanggal 21 Agustus 2021.
- Utaminingsih, et al. 2019. Pengembangan Media Scrap Book Tema 4 Berbagai Pekerjaan Sub tema 3 Pekerjaan Orang Tuaku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Jurnal. Semarang: PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/viewFile/17378/10449>. Diakses pada tanggal 18 Januari 2022.