

## ***The Effect of Horay Course Review Learning Assisted by Letter Puzzle Media on Students' Vocabulary Mastery in Indonesian Language Learning***

Nur Elia Putra Yohana<sup>1</sup>, Arif Wiyat Purnanto<sup>2</sup>, Putri Meinita Triana<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang, Indonesia

 [eliayohana18@gamial.com](mailto:eliayohana18@gamial.com)

### **Abstract**

*This study aims to determine the effect of Course Review Horay learning with the help of letter puzzle media on the vocabulary mastery of second grade students at SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo.*

*This study uses a pre-experimental design method type one group pretest-posttest design (single group initial test-posttest). The subjects in this study were saturated samples or total samples, namely by involving data collection carried out using the pretest posttest result assessment technique. The validation test of the pretest posttest results assessment instrument was carried out using expert validation. The instrument research test uses a validity test to test the results of the pretest posttest from the out-of-sample test results, while the instrument reliability test uses the Cronbach Alpha formula. Hypothesis test using wilcoxon test. Data analysis used non-parametric statistical techniques, namely the z-test or z-test with the help of the IBM SPSS Statistics 22 program.*

*The results of the research data using the z-test or the Wilcoxon signed test, which obtained a Z value of -3.559 and an asymp sig value. (2-tailed) 0.001 is less than 5% (0.05). Based on the results of data analysis, the average pretest value was 52.5, while the posttest score was 77.5. From the results of the study, it can be concluded that the use of Course Review Horay learning aided by letter puzzle media has an effect on students' vocabulary mastery.*

*Keywords: Horay Course Review Learning, Vocabulary Mastery, Media Puzzle letter.*

## **Pengaruh Pembelajaran *Course Review Horay* Berbantu Media Puzzle Huruf Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia**

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Course Review Horay* berbantu media puzzle huruf terhadap penguasaan kosakata siswa kelas II SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo.

Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental design* tipe *one grup pretest-posttest design* (tes awal-tes akhir kelompok tunggal). Subyek dalam penelitian ini adalah sampel jenuh atau sampel total yaitu dengan melibatkan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik penilaian hasil *pretest posttest*. Uji validasi instrumen penilaian hasil *pretest posttest* dilakukan dengan menggunakan validasi ahli. Uji penelitian instrumen menggunakan uji validitas untuk menguji hasil soal *pretest posttest* dari hasil uji luar sampel, sedangkan uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Uji Hipotesis menggunakan uji wilcoxon. Analisis data



menggunakan teknik statistik non-parametrik yaitu uji-z atau z-test dengan berbantuan program IBM SPSS Statistics 22.

Hasil penelitian data dengan uji-z atau uji wilcoxon signed test yang didapatkan nilai Z sebesar -3.559 dan nilai asymp sig. (*2-tailed*) 0.001 lebih kecil dari 5% (0.05). Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata pretest adalah 52,5, sedangkan nilai posttest adalah 77,5. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran *Course Review Horay* berbantu media puzzle huruf berpengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa.

*Kata kunci: Pembelajaran Course Review Horay, Penguasaan kosakata, Media Puzzle huruf.*

## 1. Pendahuluan

Bahasa Indonesia merupakan bahasa ibu yang menjadi pembelajaran wajib yang dilaksanakan dalam pendidikan Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan pada kelas rendah berfokus pada perkembangan empat aspek keterampilan berbahasa siswa. Keterampilan tersebut diimbangi dengan penguasaan kosakata dengan kata-kata yang mudah dipahami oleh siswa sebagai kata baru yang dipelajari. Penguasaan kosakata merupakan kata yang diajarkan oleh guru di kelas rendah sebagai pengenalan bahasa. Pengenalan bahasa yang terbilang masih sederhana untuk dipelajari oleh siswa sebagai bentuk pengenalan huruf dan bacaan pada tahap awal. Penguasaan kosakata ini terpacu pada pembelajaran mengenal kata yang mudah diingat oleh siswa yang dapat menyangkut empat keterampilan bahasa Indonesia, melalui kosakata siswa dapat berbicara menyebutkan kosakata yang diajarkan, menyimak penjelasan tentang kosakata, menulis kosakata yang diajarkan, serta membaca kosakata sebagai tujuan utama penguasaan kosakata pada kelas rendah, sehingga guru memiliki peran besar dalam menyampaikan materi kosakata dengan maksimal agar siswa dapat memahami dan menguasai kosakata sebagai tujuan pembelajaran di kelas. Kosakata ialah keseluruhan kata yang tersedia baik kosakata laktif yang digunakan oleh pembaca dan penulis, maupun kosakata pasif yang digunakan oleh pembaca dan pendengar (Downdowski, 1982: 1454). Maka dalam membantu guru mencapai tujuan pembelajaran kosakata dengan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi. Seperti penerapan pembelajaran *Course Review Horay* pada pembelajaran bahasa Indonesia disesuaikan dengan kemampuan belajar siswa, penerapan model pembelajaran ini dengan berbantu media puzzle huruf, merupakan media visual yang menggabungkan permainan teka-teki silang dengan unjuk kerja berupa gambar huruf yang dapat mengarahkan peserta didik dalam menebak nama gambar tersebut. Dengan digunakannya pembelajaran *Course Review Horay* berbantu media puzzle huruf, diharapkan dalam meningkatkan semangat dan fokus siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Model *Course Review Horay* merupakan model yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap siswa yang dapat menjawab benar maka siswa tersebut diwajibkan berteriak 'hore!' atau yel-yel yang disepakati (Kurniasih dan Berlin, 2015: 80), sedangkan Puzzle merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media Puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media Puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Yudha, 2007:

33) media Puzzle yang digunakan dalam pembelajaran penguasaan kosakata adalah bergambar huruf alpabet, yang digunakan untuk merangkai sebuah kata pada gambar yang tersedia dalam media, karena dalam pembelajaran kosakata, siswa diajarkan untuk meningkatkan pengetahuan tentang kata-kata baru yang belum dipahami.

Pengaruh Penggunaan Pembelajaran *Course Review Horay* Berbantu Media Puzzle Huruf Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia, dapat dijadikan uji penelitian untuk mengupas kelemahan siswa dalam belajar kosakata agar memudahkan siswa paham akan kegunaan kosakata yang mempengaruhi pelajaran lainnya di bahasa Indonesia, dan mempengaruhi guru yang dapat memanfaatkan metode yang bervariasi dalam pembelajaran, dan siswa yang lebih giat dalam mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan. Dari di atas perlu adanya penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Pembelajaran *Course Review Horay* Berbantu Media Puzzle Huruf Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas II di SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo, guna mengetahui perkembangan penguasaan kosakata siswa dengan menggunakan media Puzzle huruf berbantu pembelajaran *Course Review Horray*, sehingga hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber yang beracuan pada hasil belajar kosakata menggunakan pembelajaran *Course Review Horay* berbantu media puzzle huruf.

## 1. Metode

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre eksperimental*, Sugiyono (2016: 108) menyatakan bahwa metode penelitian *pre eksperimental design* ialah rancangan ini berguna untuk mendapatkan informasi awal terhadap pertanyaan yang ada dalam penelitian. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *pre eksperimental* dengan desain *one – group Pretest-posttest design* yang mana hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Uji instrumen penelitian menggunakan Uji Validasi. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2016: 173) artinya instrumen itu dapat mengungkap data dari variabel yang dikaji secara tepat, validasi dilakukan untuk menguji instrumen pada penelitian ini adalah validasi isi, validasi konstruk dan validasi ahli. Serta Uji Reliabilitas, kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Surmarna (Sugiyono, 2016: 198) yaitu apabila koefisien reliabelnya  $\geq 0,50$  maka cukup tinggi untuk suatu penelitian dasar. Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 22*. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik tes. Teknik tes dalam penelitian ini bersifat kuantitatif yang berupa nilai-nilai siswa. teknik ini digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan atau kognitif siswa dalam penguasaan kosakata dengan *pretest* dan *posttest* serta menggunakan uji hipotesis Penelitian yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan uji wilcoxon. Hal ini dilakukan untuk menguji perbedaan rata-rata dari sampel tentang suatu variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Wilcoxon Test* dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 22* dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Untuk uji perbedaan pada data tunggal dengan uji-z, maka diperoleh dari sampel berpopulasi tunggal, dalam penggunaan uji-z,

derajat kebebasan tidak perlu diperhatikan karena simpangan baku yang diketahui adalah simpangan baku populasi.

## 2. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan tujuan dilakukannya penelitian dengan memberikan *pretest* untuk mengetahui penguasaan kosakata siswa sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan, untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Course Review Horay* berbantu media puzzle huruf dalam membantu mengembangkan penguasaan kosakata siswa kelas II di SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo. Hal tersebut dapat diketahui melalui perbandingan hasil nilai yang diperoleh siswa dari *pretest* dan *posttest*, pada *pretest* nilai terendahnya adalah 40 dan nilai tertinggi 60 dengan rata-rata 52,5. Sedangkan untuk hasil *posttest* nilai terendahnya adalah 60 dan tertinggi 90 dengan rata-rata 77,5, sehingga dapat disimpulkan bahwa selisih rata-rata sebanyak 25, terdapat peningkatan dari hasil *pretest* dan *posttest*, dapat dikatakan bahwa pembelajaran *Course Review Horay* berbantu media puzzle huruf mempengaruhi siswa dalam penguasaan kosakata. Hal tersebut diperkuat dengan hasil uji hipotesis *wilcoxon* dengan bantuan *IMB SPSS Statistics 22* yang menghasilkan nilai signifikansi (2 – tailed)  $0,000 < 0,05$ .

**Tabel 1.** Uji Wilcoxon

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest -	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
Pretest	Positive Ranks	16 <sup>b</sup>	8,50	136,00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	16		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

**Tabel 2.** Statistics Uji Wilcoxon

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Posttest - Pretest
Z	-3,559 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dari hasil uji *wilcoxon signed test* yang didapatkan nilai Z sebesar -3.559 dan nilai asymp sig. (2-tailed) 0.001 lebih kecil dari 5% (0.05), sehingga kesimpulannya terdapat perbedaan nilai antara *pretest* penguasaan kosakata sebelum adanya perlakuan dan *posttest* penguasaan kosakata setelah adanya perlakuan pembelajaran *Course Review Horay* berbantu media Puzzle Huruf.

Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata siswa dalam menemukan kosakata, menyebutkan makna kosakata yang

terdapat pada teks bacaan dongeng dan gambar. Penerapan pembelajaran *Course Review Horay* berbantu media puzzle huruf membantu siswa untuk mengembangkan penguasaan kosakata yang terdapat pada teks bacaan dongeng dengan mampu menemukan kosakata yang tergolong pada kosakata sifat dan kerja, kosakata benda dan kegiatan serta dapat menyebutkan arti dari kosakata tersebut. Siswa juga mampu menyebutkan kosakata gambar yang diperlihatkan oleh peneliti selama *treatment* dilakukan, dan jawaban yang benar secara antusias siswa yang dibagi dalam kelompok wajib berteriak horay!

**Tabel 3.** Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama Anak	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	FP	50	90
2	SW	60	80
3	D	40	60
4	JH	60	70
5	AG	50	90
6	AF	50	80
7	DM	60	90
8	KR	50	70
9	ND	50	90
10	NTS	60	70
11	R	40	60
12	DMS	60	80
13	EV	50	70
14	DS	40	70
15	AN	60	80
16	AB	60	90
<b>Total</b>		840	1240
<b>Rata-Rata</b>		52,5	77,5

Dari tabel di atas nilai rata-rata setiap uji tes yang diberikan kepada siswa memiliki perbedaan secara signifikan, bahwa *posttest* yang dilakukan setelah diberikan tiga *treatment* hasilnya meningkat, maka dari hal tersebut penguasaan kosakata setelah diberi perlakuan pembelajaran *Course Review Horay* berbantu media puzzle huruf mampu meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa.

### 1.1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidak soal yang digunakan untuk penelitian dalam *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Dari data yang diperoleh dengan  $r_{tabel}$ . 4.227, adalah sabagai berikut:

Tabel 4. Uji Validitas Soal Tes

Nomor Soal	Skor	$r_{tabel}$	$r_{hitung}$	Hasil
1	10	0.4227	0.5028	Valid
2	11	0.4227	0.5570	Valid
3	10	0.4227	0.6106	Valid
4	10	0.4227	-0.1436	Tidak Valid
5	10	0.4227	0.6106	Valid
6	11	0.4227	-0.1695	Tidak Valid
7	9	0.4227	0.6028	Valid
8	11	0.4227	-0.1695	Tidak Valid
9	8	0.4227	-0.1419	Tidak Valid
10	8	0.4227	0.1987	Tidak Valid
11	11	0.4227	0.5570	Valid
12	9	0.4227	0.6956	Valid
13	10	0.4227	0.2873	Tidak Valid
14	11	0.4227	0.5570	Valid
15	11	0.4227	0.5570	Valid
16	10	0.4227	0.0718	Tidak Valid
17	11	0.4227	0.1210	Tidak Valid
18	11	0.4227	-0.1695	Tidak Valid
19	10	0.4227	0.2873	Tidak Valid
20	11	0.4227	0.5570	Valid

Dari 20 soal yang diuji luar sampel kepada 12 siswa kelas III, hasilnya 10 soal valid dan 10 soal tidak valid, sehingga soal yang digunakan sebagai data *pretest* dan *posttest* adalah 10 soal yang valid dari uji luar sampel untuk diujikan kepada siswa kelas II SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo. Hasil soal yang tidak valid dipengaruhi oleh hasil skor yang tidak maksimal, siswa tidak dapat menjawab dengan benar, dan kualitas soal yang sukar dipahami oleh siswa yang melakukan uji luar sampel pada soal tersebut sebelum digunakan pada penelitian. Dari hasil soal yang valid melalui uji validitas soal 10 butir soal pilihan ganda yang valid dapat digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

## 1.2. Uji Reliabilitas

Untuk melihat instrumen cukup dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengukur data, maka dilakukan uji reliabilitas, rumus yang digunakan adalah rumus *Alpha*.

Tabel 5. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,6320	2

Dari perhitungan yang didapatkan  $Alpha = 0.6320$   $r_{tabel} = 0.4227$  artinya dua item dari soal *pretest* dan *posttest* yang diuji cobakan reliabel atau konsisten dengan interpretasi sangat tinggi. Dapat dinyatakan bahwa soal-soal tersebut reliabel sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

## 2. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh selama penelitian, maka dapat disimpulkan. Dari hasil *pretest* dengan rata-rata 52,5 dan hasil *posttest* dengan rata-rata 77,5 dapat diketahui selisihnya 25 sehingga nilai dari *pretest* ke *posttest* mengalami peningkatan dengan adanya tiga *treatment* yang diberikan. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil perhitungan uji hipotesis wilcoxon dengan bantuan *IMB SPSS Statistics 22*. yang menghasilkan nilai pada signifikan (*2-tailed*) Asymp. Sig 0.001 < 0.05 akibatnya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan pada pembelajaran *Course Review Horay* berbantu media puzzle huruf terhadap penguasaan kosakata siswa kelas II SD Negeri Surodadi 3 Candimulyo.

Penerapan pembelajaran *Course Review Horay* berbantu media puzzle yang telah dilakukan dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa sesuai dengan indikator yang diajarkan tentang kosakata sifat, kosakata kerja, kosakata benda dan kosakata kegiatan yang terdapat pada teks bacaan dongeng. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang melakukan kegiatan diskusi untuk menemukan kosakata pada teks bacaan dongeng berbantu media puzzle huruf mengalami peningkatan dalam penguasaan kosakata.

## Referensi

- [1] Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies*, Vol 1, No 1.
- [2] Rahmadia. (2004). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Medan Makna di SD Kutajaya 1 Tanggerang. Skripsi.*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- [3] Boeree, G. (2016). *Metode Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- [4] Manzila, T. (2016). *Pengembangan Media Kopasuka (Kotak Puzzle Susun Kata) Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- [5] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)