

DOI: 10.52188/jipda.v2i1.1803

PENGARUH PERMAINAN *WORDS IN A QUESTION* TERHADAP KETERAMPILAN BERTANYA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Ishika Valentina¹, Dewi Kusuma², Syifa Nurbait³

^{1,2,3*}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

E-mail: ishikavalentina142@gmail.com¹⁾
dewi-kusuma@unucirebon.ac.id²⁾
syifanurbait@unucirebon.ac.id³⁾

Abstrak

Hasil observasi menunjukkan keterampilan bertanya siswa kelas V di SDN Pangrango Kota Cirebon masih tergolong rendah. Sekitar 93,94% dari 33 siswa tercatat tidak aktif mengajukan pertanyaan selama pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengatasi rendahnya keterampilan bertanya dan mendorong keterlibatan aktif siswa saat proses pembelajaran adalah dengan menggunakan permainan bahasa *words in a question*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengkaji penerapan permainan *words in a question*, serta mengetahui pengaruhnya terhadap keterampilan bertanya siswa, termasuk peningkatan keterampilan tersebut setelah penerapan permainan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *pre-experimental design* dengan populasi penelitian yaitu seluruh siswa SDN Pangrango yang berjumlah 210 siswa, dan sampel penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Pangrango yang berjumlah 33 siswa. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics 25 dan Microsoft Excel 2010. Hasil perhitungan angket memperoleh persentase sebesar 90% yang menunjukkan bahwa penerapan permainan *words in a question* terhadap keterampilan bertanya siswa kelas V di SDN Pangrango sangat baik. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai sebesar 0,000 yang artinya $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (terdapat pengaruh). Persentase rata-rata pretest yaitu 59% dan posttest yaitu 80% yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan bertanya siswa lebih tinggi setelah penerapan permainan. Diperoleh juga nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,5304 yang artinya keterampilan bertanya siswa kelas V di SDN Pangrango mengalami peningkatan (kategori sedang). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *words in a question* berpengaruh terhadap keterampilan bertanya bahasa Indonesia siswa kelas V di SDN Pangrango Kota Cirebon.

Kata kunci: Bahasa Indonesia; Keterampilan Bertanya; Permainan Bahasa; Permainan *Words in a Question*

Abstract

The observations revealed that the questioning skills of fifth-grade students at SDN Pangrango, Cirebon City, were still relatively low. Approximately 93.94% of the 33 students were recorded as inactive in asking questions during learning activities. To address this issue and encourage active student engagement, the 'words in a question' language game was implemented. This study aimed to examine the application of the 'words in a question' game and determine its effect on students' questioning skills, including the extent of improvement following its implementation. This research employed a quantitative pre-experimental design with a population of 210 students from SDN Pangrango and a sample of 33 fifth-grade students. Data analysis was conducted using IBM SPSS Statistics 25 and Microsoft Excel 2010. Questionnaire results showed a percentage score of 90%, indicating that the implementation of the 'words in a question' game was highly effective in improving students' questioning skills. The paired-sample t-test yielded a significance value of 0.000, meaning $0.000 < 0.05$; thus, H_0 was rejected and H_1 was accepted (indicating a significant effect). The average pretest score was 59%, while the posttest score increased to 80%, demonstrating improved questioning skills after the intervention. The mean N-Gain score of 0.5304 indicated a moderate improvement (medium category). Therefore, it can be concluded that the 'words in a question' game positively influences the Indonesian language questioning skills of fifth-grade students at SDN Pangrango, Cirebon City.

Keywords: Indonesian Language; Language Games; Questioning Skills; The Words in a Question Game



PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia memuat berbagai mata pelajaran yang penting untuk pengembangan keterampilan siswa, salah satunya adalah mata pelajaran bahasa Indonesia. Abidin (2019) mengemukakan bahwa bahasa Indonesia memiliki dua kedudukan yakni kedudukan sebagai bahasa nasional dan bahasa negara, yang menjadikannya alat utama dalam proses komunikasi di berbagai aspek kehidupan. Mata pelajaran bahasa Indonesia dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan negara Indonesia sebagai upaya dalam melatih keterampilan berbahasa Indonesia siswa.

Keterampilan bertanya menjadi salah satu keterampilan penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Suartama (2023) menjelaskan bahwa keterampilan bertanya merupakan kecakapan seseorang untuk mengajukan pertanyaan guna memperoleh informasi atau penjelasan dari orang lain atau lawan bicara. Keterampilan ini sangat diperlukan dalam konteks pembelajaran karena mendorong siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Observasi yang dilakukan di SD Negeri Pangrango Kota Cirebon, mengungkapkan adanya permasalahan dalam keterampilan bertanya siswa kelas V. Sebagian besar siswa kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan. Dari 33 siswa, sekitar 93,94% siswa cenderung diam dan enggan memanfaatkan kesempatan bertanya yang diberikan oleh guru. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan Kalsum dkk (2022) yang mengatakan ketika guru ingin mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, para siswa lebih

banyak memilih untuk diam. Masalah yang telah dijelaskan tentu menjadi kendala dalam proses pembelajaran yang efektif.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah keterampilan bertanya siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah dengan menggunakan strategi yang aktif yaitu melalui permainan bahasa. Agus dkk (2021) mengungkapkan bahwa permainan bahasa dirancang untuk membantu siswa mempelajari keterampilan berbahasa dengan cara yang menyenangkan. Permainan juga dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa karena melibatkan interaksi dengan orang lain, yang pada gilirannya dapat meningkatkan komunikasi dan hubungan timbal balik (Rut et al., 2020).

Berdasarkan hal tersebut, permainan bahasa *words in a question* dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi masalah keterampilan bertanya. Langkah-langkah dalam permainan ini yaitu guru menyiapkan beberapa kartu kata. Selanjutnya, siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok dan guru akan memberikan kartu kata kepada masing-masing kelompok. Kemudian meminta semua siswa untuk membuat pertanyaan yang memuat kata pada kartu tersebut. Setiap kartu berisi kata yang berbeda, dan setiap kata yang diberikan oleh guru telah disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ramadhani A. N. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan dapat meningkatkan keterampilan bertanya siswa kelas V di sekolah dasar. Penelitiannya menggunakan permainan monopoli, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan permainan *words in a*

DOI: 10.52188/jipda.v2i1.1803

question. Penelitian oleh Chairunisya (2022) juga menyimpulkan bahwa permainan bahasa “kotak pertanyaan dan perintah” efektif dalam meningkatkan salah satu keterampilan berbahasa siswa. Dalam penelitian Chairunisya, keterampilan yang ditingkatkan adalah keterampilan membaca siswa, sedangkan dalam penelitian ini fokusnya adalah pada keterampilan bertanya.

Permainan bahasa *words in a question* diharapkan dapat membantu siswa menjadi lebih aktif, berani, dan percaya diri dalam mengajukan pertanyaan kepada guru. Soeparno (Agus et al., 2021) mengatakan bahwa kelebihan permainan bahasa adalah kemampuannya berfungsi sebagai media pengajaran yang efektif untuk meningkatkan CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan permainan bahasa yakni permainan *words in a question* di kelas V SDN Pangrango Kota Cirebon, serta mengetahui pengaruhnya terhadap keterampilan bertanya siswa, termasuk tingkat peningkatan keterampilan tersebut setelah penerapan permainan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, yaitu kuantitatif *pre-experimental* dengan desain *one group pretest posttest*. Desain ini dilakukan pada satu kelompok penelitian, yang diawali dengan melakukan pretest, kemudian *treatment* atau perlakuan, dan terakhir melakukan posttest. Selanjutnya, hasil penelitian akan dibandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono, 2018).

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026 di kelas V (lima) SD Negeri Pangrango Kota Cirebon, yang beralamat di Jalan Gunung Pangrango, No.1, Kelurahan Larangan,

Kecamatan Harjamukti, Kota Cirebon, Jawa Barat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Pangrango yang berjumlah 210 siswa, dan sampel penelitian yang dipilih adalah siswa kelas V yang berjumlah 33 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu teknik *purposive sampling*.

Instrumen yang digunakan yaitu tes dan angket siswa. Tahapan penelitian ini diawali dengan melakukan pretest unjuk keterampilan bertanya, kemudian melakukan treatment permainan *words in a question* pada pembelajaran bahasa Indonesia selama tiga pertemuan, dan yang terakhir melakukan posttest. Setelah melakukan posttest pada pertemuan ketiga, angket disebar dan diisi oleh seluruh siswa kelas V.

Penilaian pretest dan posttest keterampilan bertanya dilakukan melalui dua cara, yaitu unjuk keterampilan bertanya secara lisan dan tertulis. Instrumen penelitian telah disesuaikan dengan indikator dan terdapat teks bacaan yang digunakan untuk memudahkan penilaian. Instrumen keterampilan bertanya dan angket siswa telah divalidasi oleh satu orang dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon dan satu orang guru kelas V SD Negeri Pangrango.

Pada penelitian ini, analisis data yang dilakukan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics 25 dan Microsoft Excel 2010. Beberapa teknik analisis data pada penelitian ini yaitu melakukan uji instrumen (uji validitas dan uji reliabilitas), uji prasyarat (uji normalitas shapiro-wilk), uji hipotesis (uji *paired sample t-test*), dan uji N-Gain. Jika data tidak berdistribusi normal, maka dilakukan uji wilcoxon untuk menggantikan uji-t *paired sample t-test*. Angket pada penelitian ini menggunakan penilaian skala guttman.

DOI: 10.52188/jipda.v2i1.1803

Pada skala guttman, data hasil angket akan dianalisis dengan cara: (1)

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \dots(1)$$

Instrumen angket disebarakan kepada seluruh siswa kelas V yang berjumlah 33 siswa sebagai responden. Setelah data hasil angket dihitung, maka akan diinterpretasikan dengan melihat tabel interpretasi data skala guttman. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa baik penerapan permainan *words in a question* di kelas V SDN Pangrango.

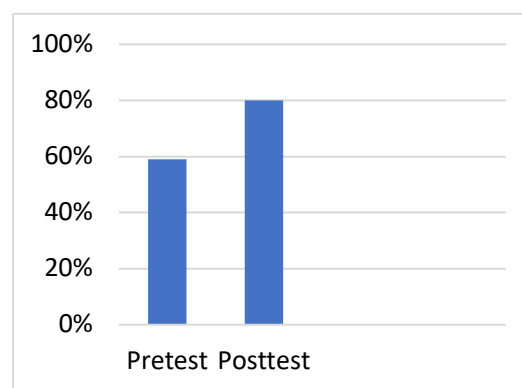
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pangrango Kota Cirebon dengan subjek penelitian siswa kelas V. Tujuan utama penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan *words in a question* terhadap keterampilan bertanya bahasa Indonesia siswa. Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *pre-experimental*, dengan desain penelitian *one group pretest posttest*.

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, instrumen keterampilan bertanya dan angket telah dinyatakan valid dan reliabel. Data hasil pretest dan posttest juga dinyatakan berdistribusi normal. Hal ini terlihat dari hasil uji normalitas shapiro-wilk, diperoleh nilai Sig pada pretest yaitu sebesar 0,116 dan nilai Sig pada posttest yaitu sebesar 0,589. Maka disimpulkan bahwa data pretest dan posttest melebihi taraf signifikansi 5% atau 0,05 yang artinya bersifat normal.

Hasil uji *paired sample t-test* memperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa nilai Sig < 0,05 yaitu 0,000 < 0,05 artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Persentase rata-rata pretest yaitu 59%, sedangkan persentase rata-rata posttest

yaitu 80%, artinya nilai rata-rata keterampilan bertanya siswa lebih tinggi setelah penerapan *treatment*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *words in a question* berpengaruh terhadap keterampilan bertanya bahasa Indonesia siswa kelas V di SD Negeri Pangrango Kota Cirebon. Grafik persentase rata-rata pretest dan posttest dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik persentase rata-rata pretest dan posttest keterampilan bertanya siswa

Hasil uji N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,5304. Berdasarkan kriteria *normalized gain*, nilai tersebut menunjukkan peningkatan dan masuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, keterampilan bertanya siswa di kelas V SD Negeri Pangrango Kota Cirebon mengalami peningkatan setelah dilakukan *treatment* permainan *words in a question*, dengan kategori peningkatan yaitu sedang. Selain itu, 16 pernyataan angket yang valid telah disebarakan kepada 33 siswa/responden memperoleh persentase sebesar 90% dan masuk kategori sangat baik.

Respon siswa yang sangat baik terhadap permainan *words in a question* menunjukkan keterlibatan mereka yang tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Elizabeth B. Hurlock (Hakim, 2018), yang menyatakan bahwa permainan memiliki pengaruh besar terhadap

DOI: 10.52188/jipda.v2i1.1803

perkembangan anak. Menurutnya, permainan berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan kebutuhan dan keinginan anak atau siswa sekolah dasar, karena cenderung memiliki kesenangan dalam aktivitas bermain. Oleh karena itu, permainan dapat menjadi media yang efektif dalam mendukung proses belajar dan perkembangan keterampilan siswa.

Hasil temuan dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan permainan *words in a question* memiliki pengaruh terhadap keterampilan bertanya bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Pangrango Kota Cirebon. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ramadhani A. N. (2024) yang menunjukkan bahwa permainan berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan bertanya siswa sekolah dasar. Dalam hal ini, permainan dapat menjadi suatu aktivitas yang memiliki tujuan untuk mendapatkan kemahiran tertentu, namun dengan cara yang menggembirakan (Uliyah & Isnawati, 2019).

Salah satu kelebihan permainan yaitu dapat menciptakan partisipasi aktif siswa selama proses belajar di kelas (Agus et al., 2021). Ketika siswa terlibat dalam permainan edukatif, mereka cenderung lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Suasana belajar pun menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa merasa nyaman untuk terlibat dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Selain meningkatkan partisipasi, permainan juga mendorong siswa untuk berani berbicara dan bertanya tanpa rasa takut. Ini menunjukkan bahwa permainan bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya dan mengekspresikan pemikirannya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan bahasa *words in a question* memberikan efek positif terhadap keterampilan bertanya siswa. Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Chairunisya (2022), yang menyimpulkan bahwa permainan bahasa efektif dalam meningkatkan salah satu keterampilan berbahasa siswa. Dalam penelitian Chairunisya, keterampilan yang ditingkatkan adalah keterampilan membaca, sedangkan dalam penelitian ini adalah keterampilan bertanya siswa.

Permainan *words in a question* membantu memberikan latihan kepada siswa untuk merumuskan pertanyaan. Dengan menggunakan permainan *words in a question*, siswa dapat belajar untuk lebih aktif dalam bertanya dan mengurangi kebingungannya dalam proses pembelajaran. Meldina (2019) menjelaskan bahwa di sekolah siswa perlu memiliki keterampilan bertanya yang baik karena keterampilan bertanya menjadi salah satu alat bagi guru untuk mengetahui dan mendeteksi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Dengan adanya pertanyaan dari siswa, guru bisa sekaligus memperjelas, memperbaiki, dan meluruskan pemahaman siswa terhadap materi yang belum atau tidak dipahami.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, permainan *words in a question* dapat diterapkan sebagai alternatif pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa. Hal ini sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*), bukan guru. Dengan kata lain, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru sebagai sumber utama informasi, tetapi bergeser menjadi lebih berorientasi pada keaktifan siswa

DOI: 10.52188/jipda.v2i1.1803

dalam proses berpikir dan eksplorasi pengetahuan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan tujuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan bahasa 'words in a question' memiliki pengaruh terhadap keterampilan bertanya siswa kelas V SDN Pangrango. Hal tersebut berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai sebesar 0,000 artinya nilai Sig < 0,05 maka dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil perhitungan keseluruhan angket siswa menunjukkan persentase sebesar 90%, artinya penerapan permainan *words in a question* terhadap keterampilan bertanya siswa kelas V di SDN Pangrango berada pada kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis data, persentase rata-rata pretest yaitu 59% dan persentase rata-rata posttest yaitu 80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata keterampilan bertanya siswa lebih tinggi setelah penerapan permainan *words in a question*. Selain itu, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,5304 artinya keterampilan bertanya siswa mengalami peningkatan, yang masuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *words in a question* berpengaruh terhadap keterampilan bertanya bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Pangrango Kota Cirebon.

Adapun saran-saran yang diajukan berdasarkan hasil penelitian ini adalah siswa diharapkan terus melatih dan mengasah keterampilan bertanya, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta guru diharapkan dapat menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, termasuk penggunaan media atau permainan edukatif yang dapat mengembangkan keterampilan bertanya siswa. Selain itu, permainan bahasa diharapkan dapat menjadi sebagai salah

satu referensi atau bahan perbandingan dalam penelitian sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2019). *Konsep Dasar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agus, M., Rimang, S. S., & Badji, I. R. (2021). *Permainan Bahasa (Media Pembelajaran Bahasa Indonesia)*. Makassar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Chairunisya, I. D. (2022). Pengaruh Permainan Bahasa "Kotak Pertanyaan dan Perintah" Terhadap Kemahiran Membaca. *Skripsi*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Hakim, A. R. (2018). Mendorong Perkembangan Kognitif Anak Tunagrahita Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Ilmiah PENJAS (Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(3), 11-20.
- Kalsum, U., Chastanti, I., & Harahap, D. A. (2022). Analisis Keterampilan Bertanya Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 433-441.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1921>
- Meldina, T. (2019). Implementasi Model Learning Start With A Question Strategi Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 211-219.
- Ramadhani, A. N. (2024). Pengaruh Media Permainan Monopoli Dalam IPAS Untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian (SNHRP)*,

DOI: 10.52188/jipda.v2i1.1803

Vol.6. Surabaya: Universitas
PGRI Adi Buana Surabaya.

- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449-455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Suartama, I. K. (2023). *E-Modul Keterampilan Bertanya*. Bali: UPA Laboratorium Pendidikan Terpadu, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Shaut Al-'Arabiyah*, 7(1), 31-43.