

**PENERAPAN METODE PERMAINAN BAHASA DENGAN KUIS
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
DALAM MENGEMUKAKAN PENDAPAT PADA SISWA KELAS VI
SD NEGERI 2 BOJONG**

**Oleh :
Mamat, S.Pd**

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode permainan bahasa dengan kuis dalam meningkatkan hasil belajar dalam mengemukakan pendapat. Rekapitulasi peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar dapat ditunjukkan kemajuan-kemajuan yang dicapai dari seluruh kegiatan mulai dari siklus I, siklus II, dan siklus III. Hasil belajar terjadi kenaikan dari siklus ke siklus prosentase keaktifan siswa sebesar 88,23% lebih besar dari target yang ditetapkan yakni 65%. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan bahasa dengan kuis mampu meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat.

Permainan bahasa dengan kuis yang diterapkan pada siswa kelas VI SDN 2 Bojong mampu menciptakan suasana yang meriah dan menarik minat siswa sehingga mereka tidak takut dalam mengemukakan pendapat. “Permainan Bahasa dapat membantu guru dalam menciptakan konteks komunikasi sehingga bahasa itu menjadi bermakna, bermanfaat dan komunikasi Metode permainan bahasa sangat efektif untuk meningkatkan keberanian siswa kelas VI SDN 2 Bojong Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2013-2014 dalam mengemukakan pendapat. Hal ini dapat dilihat dari hasil setiap putaran yang menunjukkan peningkatan aktivitas siswa

Kata Kunci: Metode Permainan, Kuis

Pendahuluan

Pembelajaran bahasa di Sekolah mempunyai tujuan agar siswa terampil berbahasa, baik secara lisan maupun secara tulis. Dalam situasi formal maupun tidak formal. Kenyataan di lapangan khususnya yang bersangkutan paut dengan siswa menunjukkan lain.

Dalam situasi yang tidak formal, siswa dengan lancar dan baik berkomunikasinya, namun apabila dihadapkan pada situasi formal keberanian untuk berpendapat menjadi hilang. Proses belajar mengajar di Kelas seringkali lamban. Hal ini terjadi karena siswa tidak merespon apa yang disampaikan oleh pengajar, sehingga situasi kelas menjadi pasif dan tidak berkembang. Keberanian untuk mengemukakan pendapat menjadi hilang, dan sulit berkembang.

Demikian pula dengan siswa kelas VI SD Negeri 2 Bojong kemampuan mengemukakan pendapatnya agak sulit, sehingga perlu merangsang siswa agar mau mengemukakan pendapat, hal ini terbukti dari hasil tes lisan untuk mengemukakan pendapat, hanya 4 siswa dari 17 siswa yang mampu mencapai nilai di atas KKM (75).

Salah satu alternatif untuk menguasai masalah di atas, serta meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat siswa perlu diketahui faktor-faktor yang

mempengaruhi. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberanian mengemukakan pendapat siswa adalah terdiri dari faktor dalam diri siswa itu sendiri (minat baca) yang kurang, sehingga berpengaruh terhadap penguasaan kosa kata yang kurang, dan kesulitan untuk berpendapat. Dan faktor dari luar. Salah satu faktor dari luar yang dapat mempengaruhi keberanian mengemukakan pendapat adalah penggunaan metode.

Selain itu agar tujuan pendidikan tercapai secara optimal perlu diupayakan system pengajaran yang mengutamakan keterlibatan intelektual, emosional, dan fisik dari diri siswa, sehingga proses belajar mengajar terdapat penekanan yang cukup tinggi terhadap peranan dan partisipasi siswa.

Penelitian tindakan ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bahasa terhadap keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat dalam proses belajar mengajar.

Hal tersebut di atas, mendasari perlunya diadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Metode Permainan Bahasa Dengan Kuis Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Mengemukakan Pendapat Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Bojong”

A. Perumusan Masalah

1. Bagaimanakah peran serta siswa kelas VI SDN 2 Bojong Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2013-2014 dalam proses belajar mengajar dalam metode permainan bahasa dengan kuis?
2. Bagaimanakah efektifitas metode permainan bahasa dengan kuis dalam meningkatkan keberanian siswa kelas VI SDN 2 Bojong Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2013-2014 dalam mengemukakan pendapat ?
3. Bagaimana kemampuan permainan bahasa dengan kuis meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat ?

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, yakni penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui peran serta siswa kelas VI SDN 2 Bojong Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2013-2014 dalam proses belajar mengajar dalam metode permainan bahasa dengan kuis
2. Mengetahui efektifitas metode permainan bahasa dengan kuis dalam meningkatkan keberanian siswa kelas

VI SDN 2 Bojong Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2013-2014 dalam mengemukakan pendapat

3. Mengetahui bagaimana kemampuan permainan bahasa dengan kuis dapat meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat

C. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru :
Penelitian tindakan kelas ini untuk mengetahui kelemahan-kelemahan dalam praktik pembelajaran dan dapat dijadikan tolak ukur untuk mengadakan perbaikan-perbaikan dalam praktik pembelajaran selanjutnya.
2. Bagi siswa :
Penelitian tindakan kelas dengan metode permainan bahasa dengan kuis ini dapat menumbuhkembangkan aspek berbicara, terutama keberanian mengemukakan pendapat dalam proses belajar mengajar

E. Asumsi

Asumsi adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti, melalui data yang terkumpul (Suharsimi, 2001 : 62).

Dengan demikian penelitian tindakan kelas ini membuktikan sesuatu

yang sudah diasumsikan. Adapun asumsi penelitian ini adalah :

1. Dengan metode permainan bahasa dengan kuis diperoleh peran serta yang baik dalam proses belajar mengajar.
2. Metode permainan bahasa dengan kuis sangat efektif dalam meningkatkan keberanian siswa kelas VI SDN 2 Bojong Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2013-2014 mengemukakan pendapat.
3. Metode permainan bahasa dengan kuis mampu meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat siswa kelas VI 2 Bojong Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2013-2014 dalam proses belajar mengajar.

F. Landasan Teoretis

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Berdasarkan Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI (2006: 22) mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.

- 3) Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Berdasarkan teori tersebut, secara umum tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Akan tetapi tujuan yang lainnya juga sangat penting, baik itu yang berhubungan dengan identitas bangsa kita maupun dengan tujuan bahasa yang berkaitan dengan sastra dan budaya.

2. Metode Pengajaran

Metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan (dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2000 : 652).

Faktor metode mengajar memainkan peranan besar dan menentukan dalam usaha mencapai tujuan. Peranan metode mengajar dalam bidang studi bahasa Indonesia lebih besar lagi, mengingat sebagian besar siswa

menganggap dirinya sudah cukup berbahasa Indonesia walaupun dalam kenyataannya tidak.

3. Permainan Bahasa

Permainan bahasa adalah suatu pengajaran bahasa yang dipola seperti bermain namun ada tujuan yang hendak dicapai. Diharapkan dengan permainan bahasa ini siswa dapat leluasa menuangkan atau menyampaikan pikiran-pikirannya tanpa merasa dipaksa dan ditekan, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik lancar dan mendapat respon yang positif dari siswa. "Permainan Bahasa dapat membantu guru dalam menciptakan konteks komunikasi sehingga bahasa itu menjadi bermakna, bermanfaat dan komunikasi (Ardiyana, 2003).

4. Tujuan Kuis

Permainan Bahasa merupakan salah satu dari berbagai macam metode pengajaran bahasa. Permainan bahasa menurut Atar Semi dalam bukunya Pengajaran Bahasa dan Sastra merupakan bagian dari metode simulasi, sedangkan permainan bahasa itu sendiri ada berbagai macam salah satunya yaitu permainan dengan kuis. Permainan bahasa digunakan harus sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Dalam penelitian ini penulis memakai atau menggunakan permainan bahasa dengan kuis. Tentu saja ada sesuatu yang hendak dicapai dengan permainan bahasa dengan kuis ini.

Adapun tujuannya sebagai berikut :

- a. Dengan kuis siswa dituntut untuk berpikir cepat dan tepat menanggapi suatu masalah atau pertanyaan.
- b. Mendorong siswa untuk berani berpendapat (menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, menanggapi suatu masalah dan sebagainya).
- c. Kecepatan serta ketepatan dalam menanggapi suatu masalah atau pertanyaan jelas akan berpengaruh terhadap diri siswa, siswa akan menjadi kritis, siswa akan cepat merespon terhadap suatu masalah dan secara langsung akan berpengaruh atau menimbulkan keberanian untuk berpendapat karena takut mendapat hukuman, hal ini tentu saja akan berdampak positif dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
- d. Memotivasi siswa untuk berperan aktif.
- e. Dengan permainan bahasa ini secara langsung juga untuk mengetahui minat baca siswa. Siswa yang dapat berperan aktif menjawab pertanyaan dengan benar jelas bahwa siswa tersebut baik, menyimaknya maupun membaca. Tetapi siswa yang banyak melakukan kesalahan atau tidak merespon dengan baik pertanyaan yang diberikan sedikit banyak dapat dikatakan bahwa minat baca siswa tersebut kurang atau rendah.

Karena minimnya penguasaan kosa kata sehingga berpengaruh terhadap pengungkapan cara berpikirnya.

G. Kerangka Pemikiran

Keterampilan mengemukakan pendapat merupakan aspek berbicara. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang dilalui oleh keterampilan menyimak.

Keterampilan mengemukakan pendapat dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan, karena siswa dituntut untuk dapat mengutarakan pernyataan-pernyataan, mengutarakan pertanyaan-pertanyaan dan harus dapat pula mengutarakan kemampuannya dalam berbagai hal melalui berbagai cara pula, antara lain berbicara.

Mengemukakan pendapat (berbicara) tidak bisa dilepaskan dengan keterampilan menyimak yang merupakan kegiatan komunikasi dua arah yang langsung, merupakan komunikasi tatap muka. Hal-hal yang dapat memperlihatkan eratnya hubungan antara berbicara dengan menyimak adalah : (1) Kata-kata yang dipakai serta dipelajari oleh siswa memberi bantuan pelayanan dalam menyampaikan ide-ide atau gagasan. (2) Meningkatkan keterampilan menyimak berarti membantu meningkatkan kualitas berbicara siswa.

Sementara keterampilan mengemukakan pendapat berkaitan erat pula dengan membaca. Membaca sangat berpengaruh terhadap aktivitas berbicara, karena dengan membaca siswa mempunyai atau memperoleh kemampuan-kemampuan yang mencakup ujaran yang jelas dan lancar, kosa kata yang luas dan beraneka ragam, penggunaan kalimat-kalimat lengkap serta sempurna bila diperlukan dan kemampuan mengikuti serta menelusuri perkembangan urutan suatu cerita.

Hal-hal tersebut akan muncul apabila anak atau siswa berbicara. Jadi sangat jelas bahwa hubungan antara berbicara dengan membaca sangat erat. Demikian juga dengan mengemukakan pendapat, dengan kemampuan-kemampuan yang dimiliki dari membaca maka dalam mengemukakan pendapat akan lancar.

Keterampilan mengemukakan pendapat (berbicara) berkaitan pula dengan menulis. Penguasaan Kosa kata, pola kalimat, serta organisme ide-ide yang telah dimiliki siswa merupakan dasar bagi ekspresi tulis. Pembuatan bagan atau ide-ide yang akan disampaikan pada saat mengemukakan pendapat akan menolong siswa untuk mengutarakan ide-idenya kepada orang lain. Siswa belajar berbicara dari catatan dan membutuhkan latihan berbicara dari catatan

agar penyimpangan ide tidak terputus-putus atau tidak lancar.

Pembelajaran berbicara berkaitan erat dengan menyimak, membaca maupun menulis. Usaha yang dilakukan untuk meningkatkan salah satu segi tersebut diatas jelas akan berpengaruh terhadap segi yang lain

H. Hipotesis Tindakan

Dari paparan di atas, ditetapkan hipotesis sebagai berikut: metode permainan bahasa dengan kuis dapat meningkatkan keberanian siswa kelas VI SDN 2 Bojong Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2013-2014 dalam mengemukakan pendapat.

I. Rancangan Penelitian

Penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan didalam kelas dengan teknik putaran demi putaran. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk suatu perbaikan, sehingga diperoleh hasil yang maksimal dari suatu proses belajar mengajar bahasa Indonesia khususnya meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat pada saat proses belajar mengajar di dalam kelas.

Penelitian ini di laksanakan dalam tiga putaran : (1) Putaran pertama, (2) Putaran kedua, (3) Putaran ketiga. Rancangan permainan bahasa dengan kuis ini masing-masing putaran secara garis

besar memuat empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap implementasi, tahap observasi dan tahap refleksi.

Perencanaan :

rencana tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan perilaku dan sikap sebagai solusi.

Tindakan :

yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan.

Observasi :

mengamati atas dasar hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa.

Refleksi :

peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbang-kan atas hasil atau dampak dari tindakan dari berbagai kreteria.

J. Subjek Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN 2 Bojong Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2013-2014.

Adapun subjek penelitian tindakan kelas ini adalah kelas VI SDN 2 Bojong Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2013-2014 yang terdiri dari 17 siswa.

K. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah : (1) pengamatan, (2) wawancara dan (3) dokumentasi.

1. Pengamatan

Pengamatan atau observasi terhadap penelitian ini dilakukan dengan cermat dan teliti serta sungguh-sungguh, setiap putaran berlangsung. Pengamatan meliputi proses dan hasil pelaksanaan serta hal-hal yang menyebabkan kegagalan atau keberhasilan pelaksanaan permainan bahasan ini.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara klasikal kepada siswa, wawancara ini dimaksudkan agar terjadi interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa. Kesan dan respon siswa terhadap pelaksanaan permainan bahasa dengan kuis ini akan dapat diketahui melalui wawancara.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dimaksudkan dalam penelitian ini ialah cara memperoleh data dari dokumentasi, terutama dokumen resmi dari sekolah. Data dokumentasi dalam penelitian ini meliputi lembar observasi, lembar kerja siswa, agenda tiap putaran, daftar nilai, hasil penelitian. Tujuan

pengamatan data dokumentasi ini untuk mempelajari informasi yang diperoleh.

Adapun hasil pengumpulan data dari teknik tersebut disimpan dalam bentuk catatan atau tabel. Catatan dipergunakan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan proses pelaksanaan permainan bahasa sedangkan tabel disusun untuk menyimpan perolehan data hasil permainan bahasa dengan kuis.

L. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskripsi kualitatif. Dalam penganalisaan yang dipentingkan yaitu kualitas. Adapun penganalisaan melalui tahapan sebagai berikut : (1) reduksi, (2) klasifikasi, (3) interpretasi, (4) inferensi dan (5) tindak lanjut.

1. Reduksi

Pada tahap ini yang dilakukan guru adalah mengecek dan mencatat kembali dengan cermat data yang terkumpul. Data yang berhubungan dengan proses dan hasil permainan bahasa dengan kuis yang dicatat. Pencatatan dilakukan secara obyektif dan netral.

2. Klasifikasi

Pada tahap klasifikasi guru mengelompokkan data yang memenuhi kriteria dan bermanfaat. Data

dikelompokkan berdasarkan materi, proses, waktu dan hasil.

3. *Interpretasi*

Berdasarkan data yang ada peneliti menafsirkan dan diwujudkan dalam kalimat pernyataan. Pernyataan tersebut merupakan pendapat peneliti dengan didukung data yang kualitatif maupun kuantitatif. Pada akhirnya diperoleh data yang ditafsirkan sebagai faktor penunjang keberhasilan dan penyebab kegagalan.

4. *Inferensi*

Data yang sudah diinferensikan, dicari kaitannya dengan data lain kemudian disimpulkan. Penyimpulan kegagalan atau bentuk keberhasilan merupakan kegiatan pada tahap ini. Faktor-faktor yang mempengaruhi kegagalan bisa berasal dari guru dan siswa yang meliputi proses, waktu, materi dan hasil.

5. *Tindak Lanjut*

Pada tahap ini dirumuskan langkah-langkah perbaikan untuk putaran berikutnya berdasarkan inferensi yang telah ditetapkan. Langkah-langkah yang mendukung sebagai faktor penunjang keberhasilan dipertahankan, sedangkan yang menghambat sebagai penyebab

kegagalan diganti. Perbaikan tersebut bisa berupa proses dan materi.

M. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini lebih menitikberatkan pada keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat yang nantinya akan berpengaruh pada situasi proses belajar mengajar didalam kelas. Melalui pengamatan dapat diketahui kualitas pembelajaran dengan permainan bahasa dengan kuis. Kreteria efektivitas metode permainan bahasa dengan kuis ini ditentukan apabila 65% dari 17 siswa dapat mengemukakan pendapat dengan baik, maka permainan bahasa ini efektif. Dan apabila kurang dari 65% tidak efektif.

Hal ini dapat ditentukan dengan rumus

$$P = R/n \times 100\%$$

Keterangan :

P = adalah jumlah siswa yang dapat mengemukakan pendapat dengan baik (dalam proses).

R = adalah jumlah siswa yang dapat mengemukakan pendapat dengan baik dalam permainan.

n = adalah jumlah siswa secara keseluruhan.

N. Tahap Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tahap-tahap sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

Peneliti mengajukan proposal penelitian kepada kepala sekolah kemudian menyusun instrumen kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pertama atau putaran pertama, dilaksanakan, tanggal 4 Oktober 2013 jam pelajaran ke 1 dan 2 permainan bahasa dengan kuis cepat tepat.

Tahap kedua, atau putaran kedua, dilaksanakan pada tanggal 25 Oktober jam pelajaran ke 1 dan 2 dengan kuis tokoh.

Tahap ketiga atau putaran ketiga, dilaksanakan pada 8 Nopember 2013 dilanjutkan pada jam ke 1 dan 2 permainan bahasa dengan Kuis Siapa Dia

3. Tahap Penyesuaian

Penyusunan laporan penelitian dan konsultasi dengan kepala sekolah .

O. Hasil Penelitian

Siklus I

Siswa secara umum sudah menampakkan aktivitasnya, ini terbukti dari 17 siswa yang jawabannya benar 10, 5 siswa jawaban salah satu, 2 siswa jawabannya salah dua. Demikian juga ketika Lita Utami melirik jawaban teman sebelahnya salah seorang siswa berani memprotes, ada keberanian mengemukakan pendapat, hal ini

menunjukkan sifat yang positif. Pada saat pelaksanaan hukuman dari pengamatan peneliti, 5 siswa melakukan dengan baik dan lancar, 2 siswa melakukan dengan sikap tidak tenang, gugup, tidak siap dan merasa tertekan.

Keadaan ini menunjukkan bahwa secara umum memang siswa sudah cukup memberikan respon positif, tetapi masih ada beberapa siswa yang masih pasif. Hal ini didukung oleh pengakuan Mochamad Dimas Firdaus yang diwawancarai peneliti. "Saya senang dengan permainan ini".

Siklus II

Hasil pengamatan terhadap praktik pada putaran kedua ini menunjukkan adanya perubahan ke arah yang positif, siswa sudah berperan secara aktif. Dari 17 siswa, yang pernyataannya benar 13 siswa, sedangkan yang pernyataannya salah 3 siswa dan 1 siswa tidak membuat pernyataan. Demikian pula ketika ada temannya membuat pernyataan salah, teman yang lain berani angkat tangan untuk membetulkan pernyataan tersebut. Ini membuktikan bahwa respon terhadap pembelajaran dengan permainan kuis tokoh cukup baik.

Siswa yang mendapat hukuman, 2 siswa memilih menceritakan pengalaman hari ini, 2 siswa menyanyi. Pada saat

melakukan hukuman setiap siswa begitu santai, tenang dan lancar dalam bercerita.

P. Pembahasan

Setelah melakukan Penelitian Rekapitulasi peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar dapat ditunjukkan kemajuan-kemajuan yang dicapai dari seluruh kegiatan mulai dari siklus I, siklus II, dan siklus III.

Hasil belajar terjadi kenaikan dari siklus ke siklus prosentase keaktifan siswa sebesar 88,23% lebih besar dari target yang ditetapkan yakni 65%. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan bahasa dengan kuis mampu meningkatkan keberanian mengemukakan pendapat.

Permainan bahasa dengan kuis yang diterapkan pada siswa kelas VI SDN 2 Bojong mampu menciptakan suasana yang meriah dan menarik minat siswa sehingga mereka tidak takut dalam mengemukakan pendapat. "Permainan Bahasa dapat membantu guru dalam menciptakan konteks komunikasi sehingga bahasa itu menjadi bermakna, bermanfaat dan komunikasi (Ardiyana, 2003).

Q. Kesimpulan

Metode permainan bahasa dengan kuis cepat tepat, kuis tokoh maupun kuis Siapa Dia ternyata mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar, peran serta siswa kelas VI SDN 2 Bojong Kecamatan

Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2013-2014 sangat menonjol.

Metode permainan bahasa sangat efektif untuk meningkatkan keberanian siswa kelas VI SDN 2 Bojong Kecamatan Kramatmulya Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2013-2014 dalam mengemukakan pendapat. Hal ini dapat dilihat dari hasil setiap putaran yang menunjukkan peningkatan aktivitas siswa.

Kemampuan metode permainan bahasa dengan kuis dalam meningkatkan keberanian dalam mengemukakan pendapat sangat baik, karena dapat terlihat secara aktif dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran banyak dengan lancar dan hidup.

R. Saran

Beberapa saran-saran yang perlu penulis sampaikan berdasarkan hasil pengamatan kelas antara lain :

1. Dalam upaya mengoptimalkan hasil belajar siswa, diharapkan guru selalu
2. memperhatikan penggunaan metode yang lebih efektif dalam proses belajar mengajar. Efektivitas metode harus disesuaikan dengan materi pelajaran dan tujuan hendak dicapai.
3. Pentingnya guru untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berhubungan dalam proses belajar mengajar yang dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan

langkah-langkah selanjutnya guna meningkatkan mutu suatu pendidikan.

4. Untuk mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar guru perlu mencari atau menemukan metode alternatif sebagai jalan keluarnya, misalnya metode permainan bahasa.

5. Diharapkan guru pernah mencoba atau perlu menerapkan metode permainan bahasa dengan kuis dalam upaya meningkatkan aktivitas siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Daftar Pustaka

- Ardiana, Leo. 1998. *Permainan Bahasa di SD*. Makalah Seminar IKIP Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta Rineka Cipta.
- Ali, Lukman, dkk. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Kasuriyanto, dkk. 1999. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Surabaya UniPress, IKIP.
- Semi, Atar. 1984. *Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Taringan, Henry Guntur. 1998. *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa.
- Taringan, Henry Guntur. 2001. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Taringan, Henry Guntur. 2000. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Bandung : Angkasa.
- Takeda, Mansoer. 1999. *Kosa Kata dan Pengajarannya*. Ende Flores : Nusa Indah.