

PENGARUH PEMBELAJARAN JEOPARDY TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nur Laili Alfi Syahro

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Unmuh Gresik Email:
syahroalfi2@gmail.com

Nanang Khoirul Umam

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Unmuh Gresik Email:
nanang.khu@umg.ac.id

Arya Setya Nugroho

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Unmuh Gresik Email:
aryasetya@umg.ac.id

Abstract. Keterampilan berbicara tidak hanya berperan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga berperan penting dalam pembelajaran lainnya, sehingga perlu dikembangkan demi keberhasilan peserta didik dalam pendidikan dan dalam kehidupan bermasyarakat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Jeopardy* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV terhadap keterampilan berbicara. Penelitian ini merupakan metode penelitian kuantitatif menggunakan *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *nonequivalent control group*. Subjek populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV yang berjumlah 50 peserta didik yaitu kelas IV A yang berjumlah 25 sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B yang berjumlah 25 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes keterampilan berbicara berbentuk lembar teks cerita yang valid dan reliabel. Untuk pengujian hipotesis penelitian ini digunakan uji t, dari hasil uji t aspek pelafalan diperoleh $t_{hitung} = 0,198 < t_{tabel} = 0,396$ sedangkan dari hasil uji t aspek intonasi diperoleh $t_{hitung} = 0,000 < t_{tabel} = 0,396$, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran *jeopardy* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SD 30 Negeri Gresik.

Keywords: Pembelajaran Jeopardy, Keterampilan Berbicara

PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara pada hakikatnya adalah keterampilan menghasilkan rangkaian sistem suara artikulasi untuk mengkomunikasikan keinginan kepada orang lain.¹ Dengan kata lain, keterampilan berbicara sangat berperan penting dalam mengembangkan keturunan yang cerdas, kreatif, kritis dan terdidik. Melalui kemampuan berbicara menjadi sarana untuk menyampaikan dan menangkap pesan. Dengan melalui kegiatan komunikasi, peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan imajinasi. sehingga perkembangan proses berpikir ini dan berbagai informasi yang diterima dan dikembangkan.²

Guru sebagai fasilitator, berbicara lebih banyak dan melatih siswa untuk berbicara.³ Dengan melalui kegiatan komunikasi, peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan imajinasi sehingga perkembangan proses berpikir ini dan berbagai informasi yang diterima, peserta didik dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Kesulitan belajar pada keterampilan berbicara bagi peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia seperti cenderung banyak menulis dan kurang antusias dalam menerima pelajaran.⁴ Sedangkan berbicara dalam pembelajaran perlu dikembangkan dan pada dikehidupan sehari-hari peserta didik juga perlu pandai berbicara.

Berdasarkan observasi peneliti di sekolah dasar mengamati bahwa, belajar berbicara jauh dari keadaan yang diinginkan. Dari hasil belajar menyatakan bahwa dari 50 peserta didik kelas IV hanya 20 peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Minimal (KKM) sedangkan sisanya yaitu 30 peserta didik masih belum memenuhi KKM, sehingga hasil perolehan peserta didik masih belum baik dan tidak sesuai yang diharapkan. Ketidak tuntas ini membuktikan terdapatnya permasalahan dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi kemampuan berbicara peserta didik.

¹ Erwin Putera Permana, "Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar," *Profesi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2019): 133–140.

² Moh Khoerul Anwar, "Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar," *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (Desember 16, 2019): 97, diakses Januari 14, 2022, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadris/article/view/1559>.

³ Nazhifah Mesa Putri dan Fitrawati Fitrawati, "The Use Of Jeopardy Game To Teach Vocabulary To Young Learner," *Journal of English Language Teaching* 7, no. 2 (Mei 16, 2018): 354361, diakses November 18, 2021, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt/article/view/9734>.

⁴ Safni Febri. Anzar dan Mardhatillah., "Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016," *Bina Gogik* 4, no. 1 Maret 2017 (2017): 53–64.

Adapun hasil wawancara dengan guru kelas IV UPT SD Negeri 30 Gresik, permasalahan peserta didik kelas IV dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan berbicara masih rendah, terutama pilihan katanya, struktur tuturannya rancu, kalimatnya tidak efektif, dan tidak komunikatif, ditambah lagi peserta didik juga kurang berminat dalam diskusi di dalam kelas karena cenderung bersikap individualis sehingga belum semua memiliki keterampilan berbicara yang tepat di dalam kelas pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam implementasi setelah menyampaikan materi, guru belum pernah menerapkan pembelajaran *jeopardy* dalam pembelajaran di kelas.

Strategi pembelajaran *jeopardy* merupakan strategi pembelajaran yang berbasis permainan, strategi dalam peninjauan kembali dengan prinsip permainan yang awal mulanya dari program kuis yang populer di TV.⁵ Pendapat lain dari Silberman menjelaskan bahwa pembelajaran *jeopardy* adalah salah satu pembelajaran inovatif yang mengulang kembali pembelajaran yang telah diajarkan. Permainan ini dirancang untuk menguji kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pesan, menangkap pesan dan mengingat informasi.⁶ Maka dari itu pembelajaran *jeopardy* dalam penelitian ini dapat mendorong peserta didik untuk bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok sehingga melatih kemampuan komunikasi peserta didik yang akan sangat berguna dalam menghadapi permasalahan secara menyeluruh di masa mendatang.

Berdasarkan pemaparan diatas, meyakini bahwa proses keterampilan berbicara dengan penerapan pembelajaran *Jeopardy* dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik kelas IV SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian eksperimen yang menggunakan model penelitian quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group*.

⁵ Baharuddin Abbas et al., "Perbandingan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Topical Review dan Tipe Jeopardy Review Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa," *Al asma : Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (Maret 24, 2021): 28–37, diakses November 18, 2021, <http://journal.uinalauddin.ac.id/index.php/alasma/article/view/20036>

⁶ Mel Silberman, *101 Way to Make Training Active* (San Francisco: An Imprint of Jossey-Bass Inc, 2017).

Menurut Sugiyono pada kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara random.⁷ Terdapat 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan adanya perlakuan pada kelompok eksperimen dan menyediakan kelas kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya. Adapun uji coba *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal dan pemberian *post-test* pada akhir hasil belajar peserta didik yang telah dilakukan.⁸

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 30 Gresik yang terletak di Jl. Dr. Wahidin Sh Gg. XXIV No.109, Kecamatan Kebomas, Kabupaten Gresik, pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Populasi penelitian ini menggunakan seluruh kelas IV yang berjumlah 50 peserta didik dengan sampel yakni kelas IV A yang berjumlah 25 dan kelas IV B berjumlah 25 yang terdiri dari 17 peserta didik laki-laki dan 33 peserta didik perempuan.

Prosedur penelitian ini menurut Rosida dengan melakukan tiga tahapan yaitu: (1) tahap persiapan, dengan melakukan observasi ke sekolah dan mempersiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, RPP, lembar evaluasi, dan pengamatan. (2) tahap pelaksanaan, melakukan sesuai dengan perangkat yang dibuat serta menerapkan pembelajaran *jeopardy* yang menjadi strategi pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar. (3) tahap pengamatan, dimana kegiatan pembelajaran dibantu oleh guru kelas hal yang diamati yaitu aktivitas peserta didik dalam keterampilan berbicara dengan strategi pembelajaran *jeopardy* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.⁹

Sebelum melakukan penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data adalah langkah-langkah yang harus dilakukan untuk memperoleh informasi.¹⁰ Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan tes dan observasi. Sedangkan untuk instrumen pengumpulan data dengan lembar tes keterampilan berbicara berupa teks cerita fiksi dan lembar pengamatan keterampilan berbicara.

Tahapan terakhir dalam metode penelitian ini adalah teknik analisis data instrumen tes dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 25.0, yang dilakukan untuk uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta Bandung, 2015).

⁸ T Dicky Hastjarjo, "Rancangan Eksperimen-Kuasi," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 187.

⁹ Leni Rosida, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Jeopardy Review Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV Mata Pelajaran IPA SDN 1 Sukamulya Lampung Selatan* (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2020).

¹⁰ Dr. Priyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Sidoarjo: Zifatama Publishing, 2008).

untuk menghitung uji hipotesis (*uji-t*) yang dilakukan untuk mengetahui terdapat pengaruh atau tidak. Teknik analisis data didapat dari aktivitas peserta didik saat *post-test* hasil belajar setelah perlakuan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran *jeopardy* terhadap keterampilan berbicara hasil belajar peserta didik.

KAJIAN TEORI

1. Strategi Pembelajaran *Jeopardy*

Strategi Pembelajaran *Jeopardy* merupakan strategi pembelajaran yang berbasis permainan, strategi dalam peninjauan kembali dengan prinsip permainan yang awal mulanya dari program kuis yang populer di TV.¹¹ Melalui kegiatan strategi *jeopardy* dapat membantu siswa belajar secara bersama dan meningkatkan kualitas pembelajaran menggunakan permainan kuis sehingga siswa dapat menuntaskan dalam aktivitas dan hasil belajar dalam pembelajaran. Pendapat lain dari Irdaningsih pembelajaran *jeopardy* merupakan strategi pembelajaran yang membutuhkan kerja tim, setiap kelompok harus bersaing dengan kelompok lain.¹² Meminta siswa untuk bertukar informasi dan pendapat dari teman dalam kelompok yang sama.

Dari pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan strategi pembelajaran *jeopardy* merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengulang materi, menuntut siswa untuk bekerja sama, dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan, membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. sehingga mereka dapat mengingat materi untuk waktu yang lama.

2. Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah salah satu kemampuan berkomunikasi dengan orang lain melalui media bahasa dan bentuk tindak tutur yang berupa bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap disertai gerak-gerik tubuh dan ekspresi raut muka.¹³ Berbicara merupakan bentuk gerak manusia yang memanfaatkan seluruh anggota tubuh yang menghubungkan otak kecil dengan mulut, telinga, dan organ tubuh lain yang ikut dalam aktivitas

¹¹ Abbas et al., "Perbandingan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Topical Review dan Tipe Jeopardy Review Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa."

¹² Irdaningsih, "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Jeopardy Review untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Koloid Di Kelas XI MIA 6 MAN 2 Pekanbaru Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2, no. 8 (2018): 1505–1522.

¹³ Agus Setyonegoro, "Hakikat, Alasan, dan Tujuan Berbicara (Dasar Pembangun Kemampuan Berbicara Mahasiswa)," *Jurnal Pena* 3, no. 1 (2013): 76.

berbicara. Adapun pengertian berbicara menurut Hidayati merupakan keahlian setiap orang mengatakan suara atau kata guna mengekspresikan gagasan, pikiran, dan perasaan.¹⁴ Berbicara salah satu hal yang sangat mudah dilakukan dikegiatan sehari-hari guna berkomunikasi dengan orang sekitar.

Dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah penyampaian informasi dari orang lain yang diajak berbicara secara lisan, dengan melalui kegiatan komunikasi, peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan dan imajinasi yang mereka dapat.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini berdasarkan pada proses pengumpulan data yang dilakukan dalam dua tahapan yaitu tahap pelaksanaan dan tahap analisis data. Tahapan penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pelaksanaan

a Hasil Melakukan Uji Coba

Uji coba instrument dilakukan pada peserta didik yang bukan sampel penelitian. Peneliti memilih Kelas IV di UPT SD Negeri 155 Gresik karena jumlah peserta didik dan rata-rata nilai pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama kemampuan berbicara sama dengan nilai rata-rata pada kelas IV di UPT SD Negeri 30 Gresik. Oleh karena itu, kelas yang dijadikan sebagai kelas tes bagi siswa bukan merupakan sampel penelitian. Kemudian peneliti melakukan tes berbicara yang dilaksanakan pada hari Senin, 23 Mei 2022, dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Hasil uji coba yang diperoleh pada tes berbicara aspek pelafalan dan intonasi mendapatkan jumlah nilai sebesar 2000, dengan nilai rata-rata 80.

b Hasil Pelaksanaan Pembelajaran

1) Kelas Kontrol

Pelaksanaan pada kegiatan inti dengan alokasi waktu 50 menit. Guru terlebih dahulu memancing pengetahuan peserta didik terkait materi teks cerita fiksi. Kemudian guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi dengan membentuk 5 kelompok secara acak yang beranggotakan 5 orang. Guru memberikan dua lembar teks cerita fiksi pada setiap kelompok, peserta didik mengamati teks tersebut dan berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing. Tugas dari

¹⁴ Atie Hidayati, "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Pendekatan Komunikatif Kelas V Sd Padurenan Ii Di Bekasi Tahun Pelajaran 2016/2017," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2018): 83.

teks tersebut ialah peserta didik diminta untuk mengidentifikasi jenis cerita fiksi beserta contohnya, sehingga guru memberi kebebasan untuk mencari informasi dari berbagai sumber.

Untuk mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, setelah tugas masing-masing kelompok selesai guru menunjuk setiap kelompok bergantian untuk membacakan informasi yang diperoleh di depan teman-temannya sebagai tanggapan terhadap materi yang telah didiskusikan, kemudian guru mengevaluasi tanggapan dari masing-masing peserta didik.

2) Kelas Eksperimen

Pada pelaksanaan kegiatan inti di kelas eksperimen guru menyajikan informasi mengenai teks cerita fiksi secara singkat, kemudian guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi yang akan menerapkan pembelajaran jeopardy sehingga guru mengorganisasikan peserta didik ke dalam 5 kelompok yang beranggotakan 5 anak dan 1 pencatat skor. Setelah semua peserta didik berkumpul dengan kelompoknya, guru membagikan lembar teks cerita fiksi pada seluruh anak yang berbeda pada setiap satu kelompok.

Guru menampilkan papan jeopardy dalam bentuk power point yang berisikan 25 soal didalamnya, setiap anggota kelompok bergiliran menjawab soal dengan berdiri. Penentuan soal yang dibuka pertama kali dilakukan masing-masing perwakilan kelompok harus suit dengan mata tertutup, pemenangnya akan mendapat pertama giliran soal.

Guru membimbing kelompok belajar untuk menanggapi setiap soal yang akan dipilih, lalu peserta didik mengamati teks tersebut dan berdiskusi dengan kelompoknya. Jika kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor sesuai nilai yang telah dipilih begitupun sebaliknya jika jawabannya yang salah maka ada pengurangan skor. Bila kelompok tidak bisa menjawab akan dilempar ke kelompok selanjutnya

- c. Hasil Melakukan *Post-Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Hasil *post-test* yang dilakukan tanggal 30-31 mei 2022 dengan jumlah keseluruhan sampel adalah 50 peserta didik. Instrument berupa lembar tes keterampilan berbicara diberikan kepada kelas IV-A dan IV-B. Pada kedua kelas pengawasan dalam pelaksanaan tes dilakukan oleh peneliti yang dibantu oleh guru kelas. Hasil perhitungan skor pada kelas eksperimen yaitu 2040 dengan rata-rata 81,6 pada aspek pelafalan dan jumlah 2140 dengan rata-rata

85,6 pada aspek intonasi. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu berjumlah 2160 dengan nilai rata-rata 82,4 aspek pelafalan dan pada aspek intonasi berjumlah 2240 dengan rata-rata 85,6.

2. Tahap Analisis Data

Setelah data penelitian diperoleh, data tersebut diolah untuk pengujian hipotesis. Sebelum menguji hipotesis, terlebih dahulu mengkaji prasyarat untuk analisis data. Uji prasyarat ini dirancang untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal dan memiliki varian yang sama atau berbeda. Penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 25.0. Adapun hasil yang didapat pada uji prasyarat analisis data sebagai berikut :

a Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

1) Uji Validitas

Data hasil uji validitas tes berbicara dapat dilihat tabel 1. berikut

:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Uji Validitas	r hitung		r tabel	Tarf Sig.	Nilai Sig.
	Lafal	Intonasi			
<i>Product</i>	0,913	0,940	0,396	0,05	0,000
<i>Moment Person</i>	0,940	0,940	0,396		0,000
	0,921	0,901	0,396		0,000

Dari tabel 1. berdasarkan hasil pengujian diketahui bahwa nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} begitupun dengan nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,000 yang lebih besar dari 0,05, dengan demikian data hasil uji validasi tes keterampilan berbicara menunjukkan hasil data yang valid.

2) Uji Reliabilitas

Berikut adalah hasil uji Reliabilitas tes berbicara sebagai berikut : Tabel

2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas	Tarf Sig.	Nilai Sig. (2 tailed)	
		Lafal	Intonasi
<i>Cronbach's Alpha</i>	0,60	0,915	0,883

Dari tabel 2. hasil uji reliabilitas dapat diketahui nilai signifikansi (*Sig.*) aspek lafal 0,915 dan aspek intonasi 0,883. Hasil uji tersebut memiliki nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar

0,60. Yang artinya bahwa setiap item pada instrument tes berbicara kelas kontrol dan eksperimen menghasilkan data yang konsisten, sehingga jika item tes digunakan kembali maka akan memperoleh data yang relatif.

b. Hasil Uji Normalitas

Data hasil uji normalitas tes berbicara dapat dilihat tabel 3. berikut : Tabel 3.

Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas	Taraf Sig.	Nilai Signifikan (<i>Sig.</i>)			
		Lafal		Intonasi	
<i>Kolmogorov-Smirnov</i>	0,05	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
		0,030	0,094	0,014	0,016

Berdasarkan tabel 3. hasil pengujian diketahui bahwa nilai signifikan (*Sig.*) uji normalitas dalam aspek pelafalan dan intonasi pada setiap kelas lebih besar dari 0,05, yang artinya data tes keterampilan berbicara kedua aspek pada kelas eksperimen dan kontrol berasal dari data berdistribusi normal.

c. Hasil Uji Homogenitas

Data hasil uji homogenitas tes berbicara dapat dilihat tabel 4. berikut :

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Uji Homogenitas	Taraf Sig.	Nilai <i>Sig.</i> (<i>2 tailed</i>)	
		Lafal	Intonasi
<i>Leavene's</i>	0,05	0,958	1,000

Dari tabel 4. hasil uji homogenitas dapat diketahui nilai signifikansi (*Sig.*) aspek lafal 0,958 dan aspek intonasi 1,000. Hasil uji tersebut lebih besar 0,05. Dengan demikian artinya bahwa populasi memiliki varian yang homogen atau berasal dari populasi dengan varian yang sama.

d. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini adalah jenis uji statistik parametrik dengan menggunakan *independent sample t-test*. Uji ini digunakan

Untuk mengambil keputusan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada pengaruh pembelajaran *jeopardy* terhadap keterampilan berbicara kelas IV sekolah dasar

H_1 = Ada pengaruh pembelajaran *jeopardy* terhadap keterampilan berbicara kelas IV sekolah dasar

Berikut data hasil uji hipotesis tes berbicara dapat dilihat pada tabel Tabel 5. Hasil 5. : Uji Hipotesis

Uji Hipotesis	Hasil <i>Post-test</i>	t hitung	t tabel	Taraf Sig.	Sig. (2 tailed)
<i>Uji-t</i>	Lafal	0,198	0,396	0,05	0,000
	Intonasi	0,000	0,396		0,002

Berdasarkan hasil uji-t pada tabel 5. dapat diketahui bahwa nilai thitung lebih kecil dari ttabel begitupun dengan nilai signifikansi (Sig.) pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 0,000 dan 0,002 yang lebih kecil dari 0,05, oleh karena itu H_0 ditolak dan H_1 diterima. Yang artinya pembelajaran jeopardy berpengaruh signifikan pada keterampilan berbicara peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran jeopardy terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Seperti yang diketahui dimana Jeopardy merupakan strategi baru yang dapat menghindari pembelajaran dalam kelas yang membosankan dan dapat menghidupkan suasana kelas dan dapat mendorong peserta didik untuk bekerjasama dan berpartisipasi dalam kelompok.¹⁵

Dari hasil penelitian, beberapa penelitian yang sesuai dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh Irdaningsih dalam penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran jeopardy dapat meningkatkan hasil belajar dan juga menunjukkan peningkatan pada tiap siklusnya.¹⁶ Peneliti lain dari Kadri, Mustaji dan Suhandji mengungkapkan terdapat pengaruh

¹⁵ Reza Widoyoko, "Faktor Percaya diri dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara," *PBSI STKIP PGRI Pacitan* (2019).

¹⁶ Irdaningsih, "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Jeopardy Review untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Koloid Di Kelas XI MIA 6 MAN 2 Pekanbaru Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018."

terhadap aktivitas belajar yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar pada kelompok eksperimen.¹⁷

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang diatas, kekurangan dalam pembelajaran jeopardy masih menggunakan pola persis seperti program di TV yang sesuai teori dengan langkah-langkah yang sama menurut ahli, sehingga peneliti memberikan kontribusi didalamnya yaitu dengan menambahkan beberapa gambar yang akan mempermudah peserta didik dalam memperjelas materi karena lebih menarik dan interaktif yang menjadi kelebihan dari penelitian ini. Sesuai dengan kompetensi dasar yang menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh cerita fiksi, maka dari itu peneliti menggunakan pembelajaran *jeopardy* terhadap keterampilan berbicara.

SIMPULAN

Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas IV-A yang berjumlah 25 peserta didik sebagai kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran langsung dan kelas IV-B berjumlah 25 peserta didik sebagai kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran *jeopardy* selama proses pembelajaran. Penelitian dilakukan di UPT SD Negeri 30 Gresik dan melibatkan keseluruhan 50 peserta didik. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam 1x pertemuan kelas kontrol dan 1x pertemuan di kelas eksperimen, dengan teks cerita fiksi pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Dalam waktu perlakuan (treatment) memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penelitian ini. Kekurangan yang telah diamati peserta didik sering gaduh untuk memperebutkan nilai sehingga terciptanya suasana yang kurang kondusif dan membutuhkan alokasi waktu yang lebih banyak dibandingkan dengan strategi lainnya. Sedangkan kelebihan dalam pembelajaran *jeopardy* peserta didik dapat lebih memahami pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik dan peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan semangat untuk belajar karena menggunakan permainan *jeopardy*.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran *jeopardy* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berbicara peserta didik pada kelas IV UPT SD Negeri 30 Gresik tahun pelajaran 2021/2022. Hal ini terlihat dari hasil

¹⁷ Muh. Kadri Karim, "Pengaruh Penerapan Game Jeopardy dalam Pembelajaran Remedial Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS DI SD," *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* 5, no. 1 (Januari 11, 2019): 858–867, diakses November 18, 2021, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/4915>.

analisis uji-t diperoleh pada aspek pelafalan 0.198 dan nilai signifikan sebesar 0.000, dan nilai t yang diperoleh dari aspek intonasi sebesar 0.000 dan nilai signifikan sebesar 0.002. Nilai signifikansi kedua aspek tersebut semuanya kurang dari 0,05 maka dapat dikatakan H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya pembelajaran *jeopardy* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SD 30 Negeri Gresik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abbas, Baharuddin, Nursida Nursida, Ulfiani Rahman, A. Sriyanti, dan Munirah Munirah. "Perbandingan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Topical Review dan Tipe Jeopardy Review Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa." *Al asma : Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (Maret 24, 2021): 28–37. Diakses November 18, 2021. <http://journal.uin-lauddin.ac.id/index.php/alasma/article/view/20036>.
- Anwar, Moh Khoerul. "Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar." *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (Desember 16, 2019): 97. Diakses Januari 14, 2022. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadris/article/view/1559>.
- Anzar, Safni Febri., dan Mardhatillah. "Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016." *Bina Gogik* 4, no. 1 Maret 2017 (2017): 53–64.
- Hastjarjo, T Dicky. "Rancangan Eksperimen-Kuasi." *Buletin Psikologi* 27, no.2 (2019): 187.
- Hidayati, Atie. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Pendekatan Komunikatif Kelas V Sd Padurenan Ii Di Bekasi Tahun Pelajaran 2016/2017." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2018): 83.
- Irdaningsih. "Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Jeopardy Review untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Koloid Di Kelas XI MIA 6 MAN 2 Pekanbaru Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2, no. 8 (2018): 1505–1522.
- Karim, Muh. Kadri. "Pengaruh Penerapan Game Jeopardy dalam Pembelajaran Remedial Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS DI SD." *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* 5, no. 1 (Januari 11, 2019): 858–867.

Diakses November 18, 2021.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/4915>.

Permana, Erwin Putera. “Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar.” *Profesi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2019): 133–140.

Priyono, Dr. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing, 2008.

Putri, Nazhifah Mesa, dan Fitrawati Fitrawati. “The Use Of Jeopardy Game To Teach Vocabulary To Young Learner.” *Journal of English Language Teaching* 7, no. 2 (Mei 16, 2018): 354–361. Diakses November 18, 2021. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt/article/view/9734>.

Rosida, Leni. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Jeopardy Review Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV Mata Pelajaran IPA SDN 1 Sukamulya Lampung Selatan*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2020.

Setyonegoro, Agus. “Hakikat, Alasan, dan Tujuan Berbicara (Dasar Pembangun Kemampuan Berbicara Mahasiswa).” *Jurnal Pena* 3, no. 1 (2013): 76.

Silberman, Mel. *101 Way to Make Training Active*. San Francisco: An Imprint of Jossey-Bass Inc, 2017.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung, 2015.

Widoyoko, Reza. “Faktor Percaya diri dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara.” *PBSI STKIP PGRI Pacitan* (2019).