



## MENGAJAR PEMAHAMAN BACAAN MELALUI PERMAINAN *HOT POTATO* KEPADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 7 PALEMBANG

ILDAYAT MITASARI

Universitas Muhammadiyah Palembang

Email: ildayat.mitasari@yahoo.co.id

### Abstrak

Tesis ini berjudul "Mengajar Pemahaman Bacaan melalui Permainan *Hot Potato* kepada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Palembang". Masalah penelitian ini adalah "apakah efektif menggunakan permainan *Hot Potato* dalam mengajarkan pemahaman bacaan kepada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Palembang?". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah efektif menggunakan permainan *Hot Potato* dalam mengajarkan pemahaman bacaan kepada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Palembang ?. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Palembang yang terdiri dari 337 siswa dari 9 kelas. Sampelnya adalah 75 siswa yang terbagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tes terdiri dari 30 pertanyaan yaitu pertanyaan pilihan ganda. Data yang diperoleh dianalisis dengan uji-t. Data dihitung melalui SPSS 21.0. Hasil analisis data menunjukkan bahwa t-diperoleh adalah -4.678, dengan nilai kritis 1.665, pada tingkat signifikansi 5% dan df 73. Karena t-diperoleh lebih tinggi dari nilai kritis. hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan pemahaman bacaan kepada siswa yang diajar melalui *Hot Potato* Game dan mereka yang tidak. Dalam hal ini pengajaran membaca melalui *Hot Potato* Game dapat mengembangkan kemampuan siswa khususnya kepada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Palembang.

**Kata kunci:** *Permainan Hot Potato, Pemahaman Membaca, Teks Deskriptif.*

### 1. PENDAHULUAN

Membaca adalah salah satu keterampilan yang paling penting dalam belajar bahasa Inggris, selain mendengarkan, berbicara dan menulis. Membaca adalah proses mendapatkan informasi dari kata-kata tertulis. Scanlon, dkk., (2010) menyatakan bahwa membaca merupakan proses kompleks yang memerlukan analisis, koordinasi, dan interpretasi berbagai sumber informasi (hal.9). Tujuan utama membaca adalah pemahaman yang menjadi bagian penting di dalamnya. Snow dan Chair (2002) mendefinisikan pemahaman bacaan sebagai proses untuk sekaligus mengekstraksi dan membangun makna melalui interaksi dan keterlibatan dengan bahasa tertulis (hal.11). Artinya, pemahaman bacaan adalah usaha untuk memahami, mengevaluasi, dan juga mengenali gagasan penulis untuk membaca teks.



## 2. KAJIAN LITERATUR DAN PEGEMBANGAN HIPOTESIS

### a. Pengajaran

Pengajaran adalah interaksi verbal antara guru dan siswa dalam urutan atau atmosfer belajar yang baik (Sulaiman, 2017.p.1). Proses interaktif ditangani dengan kemampuan di kelas. Menurut Brown (2006), pengajaran adalah membimbing dan memfasilitasi pembelajaran, memungkinkan pelajar belajar, menetapkan kondisi belajar (hal.19). Artinya, guru memiliki fungsi sebagai pemandu, fasilitator, motivator dan manajer.

Menurut Brown (2001), dari proses mengajar seorang guru dapat mengetahui seberapa baik sebuah teknik bekerja, bagaimana seorang siswa memproses bahasa, bagaimana interaksi kelas dapat ditingkatkan, bagaimana menilai kompetensi siswa, bagaimana emosi masuk ke dalam pembelajaran, atau bagaimana gaya mengajar Anda mempengaruhi peserta didik (hal.426). Singkatnya, pengajaran ditangani dengan guru yang tidak pernah berhenti belajar.

### b. Membaca

Membaca merupakan keterampilan penting yang dimiliki terutama saat belajar bahasa Inggris. Pertama-tama penting karena fakta bahwa untuk bisa menulis orang perlu tahu cara membaca. Kedua, penting bagi orang jika mereka berencana mengunjungi negara tempat bahasa itu digunakan karena kemudian mereka harus bisa membaca, misalnya berbagai arah, menu, dan brosur wisata. Ketiga, mengetahui bagaimana membaca penting jika siswa berencana untuk mendapatkan pendidikan di luar sekolah dasar karena itu memerlukan pembacaan (Harmer. 2007.p.77). Dalam kesimpulan bacaan memiliki banyak fungsi dan dengan membaca kita bisa mengetahui informasi tentang apapun.

Membaca adalah proses interaktif yang berlangsung antara pembaca dan teks, sehingga menghasilkan pemahaman. Teks tersebut menyajikan huruf, kata, kalimat dan paragraf yang mengkodekan makna. Menurut Rubin (1993), membaca adalah proses yang kompleks dan dinamis yang melibatkan membawa makna dan makna dari halaman cetak (hal.5). Dalam konteks ini, membaca adalah proses memahami makna teks tercetak, melalui interaksi antara pembaca, teks dan situasi konteks.



### c. Pemahaman Membaca

Menurut Snow dan Chair (2002), pemahaman bacaan sebagai proses sekaligus mengekstraksi dan membangun makna melalui interaksi dan keterlibatan dengan bahasa tertulis. Selanjutnya, mereka mendefinisikan tiga elemen pemahaman:

1. pembaca yang sedang melakukan pemahaman;
2. teks yang harus dipahami;
3. aktivitas di mana pemahaman merupakan bagian (hal.11).

Dalam prakteknya, pemahaman bacaan adalah memahami teks yang dibaca, atau proses membangun makna dari suatu teks. Pemahaman adalah proses konstruksi karena melibatkan semua elemen proses membaca yang bekerja sama saat teks dibaca untuk membuat representasi teks di benak pembaca.

### d. Permainan *Hot Potato*

Menurut Frangenheim (2005), strategi *Hot Potato* juga merupakan latihan yang cepat bergerak. Dalam kasus ini, potongan kertas adalah kentang panas (hal.87). Artinya, strategi kentang panas adalah versi yang bisung karena masing-masing kelompok berbicara dengan satu kertas untuk merekam gagasan yang dihasilkan. Ini menunjukkan, para siswa akan aktif dalam mengajar belajar melalui diskusi dengan kelompok orang lain. Menurut Hasbro (2002) permainan *Hot Potato* memiliki langkah: pertama kali bermain, *game setup, game play, cara menang* (hal.2).

## 3. METODE PENELITIAN

### a. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode kuasi-eksperimental digunakan. Fraenkel, dkk (2012) menjelaskan bahwa desain kuasi eksperimental tidak mencakup penggunaan tugas acak (hal.275). Dalam penelitian ini, salah satu desain kuasi eksperimental, rancangan kelompok *prates-postes nonequivalent* digunakan. (Cohen, et al., 2007.p.283) merumuskan desain sebagai berikut:

<b>Eksperimen</b>	: 01	X	02
-----			
<b>Kontrol</b>	: 03		04

Dimana:

----- : garis Dash menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol belum disamakan dengan pengacakan



- 01 : Prates dalam kelompok eksperimen
- 02 : Postes dalam kelompok eksperimen
- X : Perlakuan pada kelompok eksperimen
- 03 : Prates di kelompok kontrol
- 04 : Postes di kelompok kontrol

Penelitian ini mencakup dua kelompok kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diajari melalui permainan *Hot Potato* sedangkan kelompok kontrol tidak diajarkan melalui permainan *Hot Potato*.

#### b. Variabel Penelitian

Menurut Fraenkel, et al (2012), sebuah variabel adalah karakteristik atau kualitas yang bervariasi di antara anggota kelompok tertentu (hal.87). Ada beberapa jenis variabel yang dipelajari dalam penelitian pendidikan, yang paling umum adalah variabel independen dan dependen. Variabel independen kadang disebut variabel eksperimen atau variabel yang dimanipulasi. Dalam penelitian ini, variabel independen ditangani dengan permainan kentang panas dan variabel dependen yang menangani prestasi belajar membaca.

#### c. Definisi Operasional

Judul penelitian ini adalah "Mengajar Pemahaman Bacaan melalui Permainan *Hot Potato* kepada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Palembang". Penulis perlu mengklarifikasi istilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari kesalahpahaman. Istilah-istilah itu didefinisikan secara operasional: Pengajaran, Membaca, and Permainan Hot Potato.

- 1) Pengajaran merupakan interaksi antara penulis dan siswa kelas VII SMP Negeri 7 Palembang di kelas.
- 2) Membaca pemahaman adalah untuk memahami apa yang dibaca, Delapan Siswa Kelas harus bisa kognitif mengolah kata dengan menggambar makna dari pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri untuk memahami pesan penulis.
- 3) Permainan *hot potato* adalah permainan yang penulis terapkan dalam Mengajar Pemahaman Bacaan melalui Permainan *Hot Potato* kepada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Palembang.



#### d. Populasi dan Sampel

##### 1) Populasi

Populasi adalah semua subjek penelitian (Arikunto, 2013.p.173). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Palembang. Menurut Fraenkel, dkk., (2012), populasi, dengan kata lain, adalah kelompok yang menarik bagi peneliti, kelompok yang peneliti ingin menggeneralisasi hasil penelitian ini (hal.92). Tabel 3.1 di bawah adalah populasi penelitian ini. Hal ini dilakukan kepada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Palembang.

Tabel 3.1 Populasi Studi

No.	Kelas	Jumlah masing-masing kelas
1	VIII.1	39
2	VIII.2	37
3	VIII.3	36
4	VIII.4	37
5	VIII.5	39
6	VIII.6	38
7	VIII.7	37
8	VIII.8	39
9	VIII.9	35
TOTAL		337

(Sumber: SMP Negeri 7 Palembang)

##### 2) Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diselidiki (Arikunto, 2013.p.174). Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan *purposive sampling*. Menurut Fraenkel, dkk., (2012), *sampling Purposive* berbeda dari *convenience sampling* dimana peneliti tidak hanya mempelajari siapa saja yang tersedia namun menggunakan penilaian mereka untuk memilih sampel yang mereka percaya, berdasarkan informasi sebelumnya, akan memberikan data yang mereka butuhkan. Kelemahan utama dari *purposive sampling* adalah bahwa penilaian peneliti mungkin salah - dia mungkin tidak benar dalam memperkirakan keterwakilan sampel atau keahlian mereka mengenai informasi yang dibutuhkan. Dalam contoh kedua di atas, para pemimpin asosiasi guru tahun ini mungkin memiliki pandangan yang sangat berbeda dari anggotanya. (hal.100). Karena jumlah kelas siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Palembang 9 kelas, penulis mengambil dua kelas siswa untuk dijadikan sampel dengan *purposive sampling*.

Hasil *purposive sampling* menentukan bahwa siswa kelas VIII.4 sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII.6 sebagai kelompok kontrol. Tabel 3.2 menunjukkan sampel penelitian ini.



Tabel 2. Sampel Studi

NO	KELAS	Jumlah siswa	Kelompok
1.	VIII.4	37	EKSPERIMEN
2.	VIII.6	38	KONTROL

(Sumber: SMP Negeri 7 Palembang)

## e. Teknik untuk Menganalisis Data

Dalam penelitian ini, penulis menganalisis data melalui analisis statistik. Program menganalisis data untuk mengetahui cara efektifitas pengajaran pemahaman bacaan melalui permainan kentang panas. Data dikumpulkan dan dianalisis melalui tiga tahap: (1) skor individu, (2) konversi rentang persentase (3) uji t berpasangan dan (4) uji t sampel independen.

## 1) Skor Individu

Rumus yang digunakan untuk mengetahui skor individu:

$$X = \frac{R}{N} \times 100$$

Sedangkan X: Hasil skor individu siswa

R: jumlah jawaban yang benar

N: jumlah barang

## 2) Konversi dari kisaran persentase

Data dianalisis dan diklasifikasikan dengan menggunakan konversi kisaran persentase. Tabel 3.4 akan menunjukkan konversi kisaran persentase.

Tabel . Konversi Kisaran Persentase

Persentase	Kualifikasi
80-100	Sangat baik
70-79	Baik
55-69	Sedang
45-54	Rendah
<44	Sangat rendah

(Sumber: SMP Negeri 7 Palembang)

3) *Paired t-Test*

Menurut Syahri, dkk. (2017) Analisis data kuantitatif dengan menggunakan uji t berpasangan biasanya digunakan untuk mengukur kenaikan rata-rata yang signifikan antara kelas kontrol *prates-postes* dengan kelas eksperimen *prates-postes* (hal.109).



#### 4) Uji Coba Sampel Independen

Syahri, dkk., (2017) menyatakan bahwa analisis data kuantitatif dengan menggunakan uji t sampel independen biasanya digunakan untuk mengukur selisih nilai rerata secara signifikan antara kelas eksperimen postes dan kelas eksperimen postes, juga untuk mengukur efektivitas dan pengaruh strategi, teknik, media, pendekatan, dll (hal.111).

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Hasil

Perbandingan Kelompok Eksperimental dan Kelompok Kontrol Postes dengan Menggunakan *Independent Sample T-test*.

Menurut hasil pengujian, penelitian ini untuk mengetahui perbandingan skor hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbandingan skor postes pada kelompok eksperimen dan kontrol dianalisis dengan menggunakan *Independent Sample T-test*.

Tabel 4 Uji Sampel Independen  
**Independent Samples 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
Student's Score	4.855	.031	-4.678	73	.000	-8.898	1.902	-12.688	-5.107
Equal variances assumed			-4.663	67	.000	-8.898	1.908	-12.705	-5.090
Equal variances not assumed			-4.663	912	.000	-8.898	1.908	-12.705	-5.090

Dari Tabel 4 diketahui bahwa siswa yang mendapat perlakuan atau mengajar melalui permainan *Hot Potato* lebih baik daripada siswa yang tidak mendapatkan pengajaran dalam menjawab pertanyaan pemahaman bacaan.

Hasil uji T sampel independen, menunjukkan nilai t-diperoleh adalah -4,678 pada tingkat signifikan  $p < 0,05$  (5%) pada tingkat pengujian 2-ekor dengan tingkat kebebasan (df) adalah 73, dan nilai kritis t tabel adalah 1.665. Karena nilai t-diperoleh lebih tinggi



maka nilai kritis t-tabel. Jadi, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis Alternatif ( $H_a$ ) diterima.

b. Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS 21.0, mean pada kelompok eksperimen skor prates adalah 64,78 dan nilai rata-rata postes adalah 79,11. Hasil mean dari prates dan postes pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor prates siswa dan skor postes. Mean pada kelompok kontrol skor prates adalah 62,47, dan rata-rata skor postes adalah 70,21. Hasil mean dari prates dan postes pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa ada perbedaan antara skor prates siswa dan skor postes namun tidak signifikan seperti pada kelompok eksperimen. Berdasarkan uji statistik uji t sampel independen, hasil skor siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh nilai t diperoleh 4,678 lebih tinggi dari t tabel (1,665). Dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  (Null Hypothesis) ditolak dan  $H_a$  (Alternative Hypothesis) diterima. Artinya, mengajarkan pemahaman bacaan melalui permainan Hot Potato kepada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 7 Palembang ternyata efektif

## 5. SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan interpretasi di bab sebelumnya, bisa ditarik beberapa kesimpulan. Pertama, permainan kentang panas adalah cara yang efektif untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami bacaan. Kedua, para siswa menemukan bahwa permainan *Hot Potato* itu menarik, yang membuat mereka bisa memahami teks dengan mudah. Ketiga, ukuran pemahaman bacaan siswa di postes (79,11) lebih tinggi dari pada prates (64,78). Keempat, kemampuan bahasa Inggris siswa ditingkatkan dengan menerapkan permainan kentang panas dalam pemahaman bacaan. Kelima, berdasarkan uji T sampel Independen, hasil t-diperoleh adalah -4,678 lebih tinggi dari 1,665 sebagai nilai kritis t-tabel. Artinya, mengajarkan pemahaman bacaan melalui permainan kentang panas ternyata efektif.

## 6. REFERENSI

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Brown, H.D. (2006). *Principles of Language Learning and Teaching*, (5<sup>th</sup> ed.). San Francisco State University: Pearson Education, Inc.





- \_\_\_\_\_. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. San Francisco State University: Addison Wesley Longman, Inc.
- Cohen, L, at al. (2007). *Research Methods in Education: Sixth edition*. London: Taylor & Francis Group.
- Fraenkel, J.R., Wallen, N.E., & Hyun, H.H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Frangenheim, E. (2005). *Reflections on Classroom Thinking Strategies*. London: sagePublication Ltd.
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. London: Longman.
- Hasbro. (2002). *Mr.Potato Head: Hot Potato Game*. China: Pawtucket.
- Rubin, D. (1993). *A Practical Approach to Teaching Reading, (2<sup>nd</sup>ed.)*. Englewood Cliffs, Boston: Allyn and Bacon.
- Scanlon, D.M, at al. (2010). *Early Intervention for Reading Difficulties: The Interactive Strategies Approach*. New York, NY: The Guilford Press.
- Snow, C., & Chair. (2002). *Reading for Understanding: Toward a Research and Development Program in Reading Comprehension*. Washington DC: RAND Education.
- Sulaiman, MGS. (2017). *TEACH The Students Not The Books (A Handbook of TEFL)*. Palembang: Noerfikri Offset.
- Sulaiman, MGS. & Iskandar. (2017). *Basic Statistics (How to Analyze the Statistical Data through SPSS Program)*. Palembang: Noerfikri Offset.
- Syahri, I., Sulaiman, MGS., & Susanti, R. (2017). *Metodologi Penelitian: Pendidikan Bahasa, (1<sup>st</sup> ed)*. Palembang: Roemah Sufie.