

PENGARUH MEDIA AMPLOP MISTERI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN KATA BAKU SISWA KELAS VI SD NEGERI 40 BANDA ACEH

Khaira Lisa¹⁾, M. Yamin²⁾, Suci Fitriani³⁾

¹²³PGSD FKIP Universitas Syiah Kuala

khairalisa2001@gmail.com

Abstract

Students still find errors in determining standard words that do not follow the KBBI. The reason is that some teachers when teaching in class use standard words so that students get used to non-standard words. One learning model that can be applied to improve standard words is by using mystery envelopes. This thesis examines the influence of mystery envelope media on student learning outcomes in grade VI standard word learning at SD Negeri 40 Banda Aceh. Researchers chose the Mystery Envelope media as a medium in the Standard Word learning process so that students can find out whether there is a significant influence of changes in natural factors and can understand about standard words. This research aims to determine the results of the influence of mystery envelope media on student learning outcomes in Class VI Standard Word learning at SD Negeri 40 Banda Aceh. The approach used in this research is Quasi Experiment with the Posttest Only Nonequivalent Control Group Design technique. The data collection technique in this research consists of test techniques. The aspects used in data analysis consist of N-gain score, normality test, homogeneity test, hypothesis test. The results of this research indicate that the Mystery Envelope Media applied has an effect on learning outcomes in learning Standard Words with the hypothesis test results being <0.004 . This means that there is an influence of the Mystery Envelope media on learning outcomes in standard word learning for class VI students at SD Negeri 40 Banda Aceh.

Article History

Submitted: 26 Juni 2024

Accepted: 2 Juli 2024

Published: 3 Juli 2024

Key Words

Mystery
Envelope Media,
Learning
Results,
Standard Word
Learning

Abstrak

Masih ditemukannya kesalahan siswa dalam menentukan kata baku yang tidak mengikuti KBBI. Penyebabnya adalah ada beberapa guru ketika sedang mengajar di kelas menerapkan kata baku sehingga membuat siswa terbiasa dengan kata tidak baku. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kata baku adalah dengan menggunakan media amplop misteri. Skripsi ini meneliti tentang Pengaruh Media Amplop Misteri Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kata Baku kelas VI SD Negeri 40 Banda Aceh. Peneliti memilih media Amplop Misteri sebagai media dalam proses pembelajaran Kata Baku agar siswa dapat mengetahui apakah ada pengaruh signifikan perubahan faktor alam dan dapat memahami tentang kata baku. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengaruh media amplop misteri terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Kata Baku kelas VI SD Negeri 40 Banda Aceh. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experiment dengan teknik Posttest Only Nonequivalent Control Group Design. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari teknik tes. Aspek yang digunakan dalam analisis data terdiri dari N-gain score, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media Amplop Misteri yang diterapkan berpengaruh pada hasil belajar pada pembelajaran Kata Baku dengan hasil uji hipotesis adalah <0.004 . Artinya terdapat pengaruh media Amplop Misteri terhadap hasil belajar pada pembelajaran kata baku siswa kelas VI SD Negeri 40 Banda Aceh

Sejarah Artikel

Submitted: 26 Juni 2024

Accepted: 2 Juli 2024

Published: 3 Juli 2024

Kata Kunci

Media Amplop Misteri,
Hasil Belajar,
Pembelajaran Kata Baku

Pendahuluan

Bahasa Indonesia yang baku artinya bahasa Indonesia yang digunakan orang-orang terdidik serta yang dipakai menjadi tolak ukur penggunaan bahasa yang benar. Ragam bahasa Indonesia yang standar ini ditandai oleh adanya sifat kemantapan dinamis dan ciri kecendekiaan. Yang dimaksud menggunakan kemantapan dinamis ini adalah bahwa bahasa tadi selalu mengikuti aturan atau aturan yang permanen, tetapi terbuka buat menerima perubahan yang bersistem. Ciri khas bahasa standar dapat dipandang dari kemampuannya pada mengungkapkan proses pemikiran yang rumit diberbagai bidang kehidupan dan ilmu pengetahuan (Aminah dkk, 2020: 12).

Menurut Kosasih dan Hermawan (2012: 83), kata baku merupakan kata yang diucapkan atau ditulis oleh seseorang sesuai dengan kaidah atau pedoman yang dibakukan. Kaidah baku yang dimaksud dapat berupa Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), tata bahasa baku, dan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

Kata baku biasanya sering digunakan dalam kalimat resmi atau ragam bahasa standar, baik itu melalui lisan ataupun tulisan. Kata baku pada bahasa Indonesia ini juga mempunyai karakteristik-karakteristik sebagai berikut. Pertama, baik secara lisan juga tulisan, kata baku digunakan dalam situasi resmi, seperti surat menyurat dinas, perundang-undangan, karangan ilmiah, laporan penelitian dan lainnya. Ragam kata baku tidak diwarnai atau dicampuri oleh dialek atau logat tertentu. Kedua, baik secara lisan juga tulisan, istilah baku menggunakan ketentuan-ketentuan yang berlaku pada Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. Ketiga, baik secara lisan maupun tulisan, ragam baku memenuhi fungsi gramatikal misalnya subjek, predikat, dan objek secara eksplisit dan lengkap (Sugihastuti & Siti Saudah, 2018: 17-18).

Berdasarkan definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kata baku merupakan kata-kata yang lazim dipakai pada situasi formal atau resmi yang penulisannya sinkron menggunakan kaidah-kaidah yang dibakukan. Baku tidaknya sebuah kata bisa ditinjau menurut segi lafal, ejaan, gramatika, dan kenasionalan waktu diucapkan atau ditulis.

Berdasarkan sudut pandang informasi, kata baku adalah ragam bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi tentang ilmu pengetahuan. Berdasarkan sudut pandang pengguna bahasa, ragam bahasa baku dapat dibatasi dengan ragam bahasa yang lazim digunakan oleh penutur yang paling berpengaruh, seperti ilmuan, pemerintah, tokoh masyarakat, dan kaum jurnalis atau wartawan. Bahasa merekalah yang dianggap ragam bahasa baku. Diatas merupakan pengertian kata baku menurut para ahli, dari beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kata baku, yaitu kata-kata yang lazim digunakan dalam situasi formal atau resmi yang penulisannya sesuai dengan kaidah-kaidah yang dibakukan. Kaidah standar yang dimaksud dapat berupa pedoman ejaan (EYD). Kriteria bahasa baku atau Baku tidaknya sebuah kata dapat dilihat dari segi lafal, ejaan, gramatika, dan “kenasionalan-nya (Chaer, 2011: 131).

Kata tidak baku adalah kata yang penggunaannya tidak sesuai dengan aturan dan kaidah bahasa Indonesia yang sudah ditentukan sebelumnya. Kata ini tidak memenuhi kesepakatan standar yang sudah ditetapkan oleh KBBI. Cara untuk membedakan kata baku dan tidak baku dapat dilihat dari halaman pencarian dalam KBBI daring. Jika kata yang dicari merupakan kata

yang tidak baku, maka KBBI tidak akan menampilkan arti kata tersebut. Kata tidak baku biasanya digunakan untuk percakapan sehari-hari atau dalam bahasa lisan (tutur). Jenis kata ini ternyata dapat muncul karena penggunaan bahasa yang salah namun terus diulang. Sebagian orang sulit membedakan mana bahasa baku dan tidak baku.

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. (Arsyad, 2011:3). Media amplop misteri merupakan media papan permainan yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran menggunakan papan permainan menerapkan konsep belajar sambil bermain, melalui kegiatan permainan ini dikemas secara menarik sehingga pembelajaran tersebut menjadi lebih menyenangkan, menanamkan sikap positif pada diri siswa, serta meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar (Triastuti, Akbar, dan Irawan (2012).

Amplop misteri ini merupakan alat bagi anak untuk mengetahui kata baku dan tidak baku, dari apa yang tidak dikenali menjadi lebih tahu. Sehingga siswa bisa membangun strategi dan logika berpikir, berkefektifitas, serta mengenal kata baku dan kata tidak baku terhadap pengaruh media papan misteri.

Dengan belajar kata baku, siswa dapat mengembangkan kemampuannya untuk memahami dan memproduksi bahasa. Pemengembangan tersebut meliputi belajar atau membiasakan penggunaan bahasa baku dalam berkomunikasi. Kemampuan berbahasa siswa bervariasi. Pada umumnya siswa yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik yang diperoleh dari kebiasaan komunikasinya dengan menggunakan bahasa sehari-hari mereka. Siswa yang kacau kemampuan bahasanya atau perkembangan bahasanya belum sampai pada tingkat kebahasaan yang digunakan dalam bacaan dimungkinkan akan mengalami kesulitan dalam membaca. Salah satu faktor yang mungkin menyebabkan kegagalan siswa dalam belajarnya adalah kurangnya kemampuan siswa menggunakan bahasa yang digunakan dalam teks.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kata baku dan tidak baku yang diajarkan pada kelas kelas VI SD Negeri 40 Banda Aceh masih ditemukan kesalahan siswa dalam menentukan kata baku yang tidak mengikuti KBBI. Penyebabnya adalah ada beberapa guru ketika sedang mengajar di kelas tidak menerapkan kata baku sehingga membuat siswa terbiasa dengan kata tidak baku. Dari uraian di atas jelas bahwa beberapa siswa masih ada yang belum mengerti apa itu kata baku dan tidak baku jika gurunya sendiri ketika mengajar di kelas jarang menerapkan kata baku itu tidak dapat datang dengan sendirinya melainkan gurunya sendiri yang harus menerapkan kata baku terlebih dahulu sehingga siswa tersebut terbiasa dengan menggunakan kata baku. Dalam meningkatkan kata baku dan tidak baku tersebut menuntut latihan soal berbentuk pilihan ganda kata baku dan tidak baku yang cukup dan teratur serta pendidikan yang berprogram agar dapat memperoleh penggunaan kata baku dan tidak baku yang baik. Karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul **”Pengaruh Media Amplop Misteri Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kata Baku Siswa Kelas VI SD Negeri 40 Banda Aceh”**

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi experimental* dengan desain penelitian *Posttest Only Nonequivalent Control Group Design*. Lokasi penelitian di SDN 40 Banda Aceh. Dengan populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 40 Banda Aceh sedangkan sampel yang digunakan yaitu siswa kelas VI A sebanyak 18 orang terdiri dari 14 laki-laki dan 4 perempuan sebagai kelas eksperimen dan kelas VI B sebanyak 20 orang terdiri dari 16 laki-laki dan 4 perempuan sebagai kelas kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu instrumen tes yang berjumlah 10 soal pilihan ganda sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data melalui Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis. Dalam penelitian ini analisis hipotesis menggunakan *independent sample t-test* (uji-t) dibantu dengan program SPSS versi 25

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 40 Banda Aceh, beralamat di Peuniti, Kecamatan Baiturrahman, Kota Banda Aceh yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Banda Aceh. Kondisi sekolahnya yang bersih dan dihiasi oleh taman bunga yang menciptakan kenyamanan bagi siswa, guru serta siapa saja yang melihatnya.

Untuk memperoleh informasi yang diperlukan, penulis memulai penelitian di sekolah dilaksanakan pada tanggal 27 Mei – 30 Mei 2024 pada awal semester genap. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VI dengan jumlah keseluruhan siswa 38 siswa yang terdiri dari dua kelas, yaitu VI A sebagai kelas eksperimen berjumlah 18 siswa dan VI B sebagai kelas kontrol berjumlah 20 siswa. Seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Adapun kelas VI A sebagai kelas eksperimen, sedangkan VI B sebagai kelas kontrol.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen bentuk *quasi experiml design* dengan jenis *Posttest only control design*, Analisis data untuk mengetahui perbedaan kedua kelas dilakukan secara kuantitatif. Langkah awal sebelum kelas dibedakan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka kedua kelas harus mempunyai kemampuan awal yang sama. Untuk mengetahui bahwa antara dua kelas tidak memiliki perbedaan kemampuan awal yang signifikan dilakukan dengan uji homogenitas dan uji normalitas.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan di SD Negeri 40 Banda Aceh. Pada pertemuan ke- 1 peneliti melakukan proses kedekatan dengan siswa kelas VI A dan VI B yang akan diteliti. Pertemuan ke- 2 peneliti melakukan proses kedekatan dengan guru yang ada disana dan mewawancarai wali kelas VI A dan VI B. Pertemuan ke- 3 memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan penggunaan media amplop misteri dan memberikan soal *posttest* berupa soal berbentuk pilihan ganda kata baku dan tidak baku yang terdiri dari 10 soal. Dan pertemuan ke- 4 pada kelas kontrol, peneliti memberikan soal *posttest* berupa soal berbentuk pilihan ganda

kata baku dan tidak baku yang terdiri dari 10 soal. Adapun data yang terkumpul pada penelitian ini sebagai berikut.

Data Penelitian

Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil *posttest* yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 soal dengan skor maksimal 100. Berikut merupakan data hasil belajar siswa kelas VI A dan VI B di SD Negeri 40 Banda Aceh.

Tabel 1 Nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol

No	Nama	Nilai <i>Posttest</i>	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Siswa 1	60	50
2	Siswa 2	70	30
3	Siswa 3	100	70
4	Siswa 4	80	80
5	Siswa 5	90	50
6	Siswa 6	90	70
7	Siswa 7	100	80
8	Siswa 8	70	80
9	Siswa 9	70	90
10	Siswa 10	90	50
11	Siswa 11	70	70
12	Siswa 12	100	60
13	Siswa 13	90	70
14	Siswa 14	100	100
15	Siswa 15	80	80
16	Siswa 16	100	50
17	Siswa 17	90	80
18	Siswa 18	60	50
19	Siswa 19	60	80
20	Siswa 20	60	70
Jumlah		1510	1360
N		18	20
Rata-rata		83.88888889	68

Sumber : Hasil Data Peneliti

Analisis Data

Penelitian ini menggunakan alat bantu perangkat lunak SPSS versi 25.

Hasil Analisis Deskriptif

Tabel 2 Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Posttest Eksperimen	18	60	100	83.88	14.199
Posttest Kontrol	20	30	100	68	17.044

Sumber: Output SPSS 25

Kriteria Belajar Minimum atau KBM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 75. Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat nilai minimum posttest pada kelas eksperimen sebesar 60 dan pada kelas kontrol sebesar 30. Nilai maksimum posttest pada kelas eksperimen sebesar 100 dan kelas kontrol sebesar 100. Adapun nilai rata-rata posttest yang diperoleh peserta didik di kelas eksperimen sebesar 83.88 dan di kelas kontrol 68. Dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan antara nilai posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol yaitu peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen.

Analisis Data Hasil Posttest

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah nilai *posttest* kedua kelas yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak normal. Pengujian normalitas ini dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS 25. Berikut ini hasil uji normalitas yang tersaji dalam bentuk tabel :

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Posttest

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar Bahasa Indonesia	Kelas Eksperimen	.222	18	.019	.876	18	.022
	Kelas Kontrol	.197	20	.041	.932	20	.170

Sumber: Output SPSS 25

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro-Wilk* adalah :

- 1) Nilai signifikansi $< 0,05$ maka distribusi data adalah tidak normal.
- 2) Nilai signifikansi $> 0,05$ maka distribusi data adalah normal

Berdasarkan tabel 3 bahwa hasil yang diperoleh adalah hasil perhitungan uji normalitas yang disajikan dalam bentuk tabel, pada kelas eksperimen diperoleh Sig 0,022 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh Sig 0,170. Dengan perbandingan nilai $\alpha = 0,05$, maka kelas eksperimen Sig $> \alpha$ ($0,022 > 0,05$) dan kelas kontrol Sig $> \alpha$ ($0,170 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data *posttest* dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut memiliki varians yang homogen atau tidak homogen. Pengujian homogenitas varians ini dibantu dengan program SPSS 25. Hasil pengujian homogenitas data *posttest* ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar Bahasa Indonesia	Based on Mean	.214	1	36	.646
	Based on Median	.157	1	36	.695
	Based on Median and with adjusted df	.157	1	35.699	.695
	Based on trimmed mean	.191	1	36	.665

Sumber: Output SPSS 25

Berdasarkan tabel output di atas diketahui nilai signifikansi *levene's test for equality of variances* adalah sebesar 0,646 dengan perbandingan nilai $\alpha = 0,05$, dan nilai $\text{sig} > \alpha$ ($0,646 > 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen (sama).

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji normalitas data ditemukan bahwa hasil data *posttest* berdistribusi secara normal. Tahap selanjutnya yaitu melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat rata-rata dua kelompok data yang saling berpasangan. Uji *independent sample t-test* adalah bagian dari analisis statistik parametrik sehingga salah satu syarat utama dalam melakukan uji *independent sample t-test* adalah data berdistribusi normal. Adapun hasil uji *independent sample t-test* adalah sebagai berikut :

Tabel 5 Hasil Uji Sample t-test

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
Hasil belajar Bahasa Indonesia	Equal variances assumed	.214	.646	3.102	36	.004	15.88889	5.12209	5.50082	26.27696
	Equal variances not assumed			3.132	35.805	.003	15.88889	5.07230	5.59985	26.17793

Sumber: Output SPSS 25

Kriteria pengambilan keputusan uji *independent sample t-test* berdasarkan nilai signifikansi (2-tailed), adalah :

- 1) Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak H_a diterima
- 2) Jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima H_a ditolak

Berdasarkan tabel 5 di atas, dapat disimpulkan bahwa sig *Lavene's Test for Equality of Variance* memiliki nilai sebesar 0,646 > 0,05, maka data penelitian bersifat homogen atau sama. Dikarenakan datanya bersifat sama, maka dasar pengambilan keputusan sig (2-tailed) dilihat pada *Equali Variances Assumed* yaitu sebesar 0,004 < 0,05. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media Amplop Misteri terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Kata Baku kelas VI SD Negeri 40 Banda Aceh.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, Kegiatan penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 40 Banda Aceh terbagi atas dua kelas yang berbeda, yaitu kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan VI B sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media amplop misteri. Sedangkan pada kelas kontrol, peneliti melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media amplop misteri.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan media amplop misteri terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran kata baku kelas VI SD Negeri 40 Banda Aceh. Hal ini sejalan dengan pendapat Triasturi dan Akbar (2012) Media amplop misteri merupakan media

papan permainan yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran menggunakan papan permainan menerapkan konsep belajar sambil bermain, melalui kegiatan permainan ini dikemas secara menarik sehingga pembelajaran tersebut menjadi lebih menyenangkan, menanamkan sikap positif pada diri siswa, serta meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar. Sebagaimana yang disampaikan oleh Wicaksono dan Iswan (2019) bahwa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari dalam diri siswa berupa aspek psikologis yaitu: 1) tingkat kecerdasan siswa, 2) sikap siswa, 3) kreativitas siswa, 4) minat siswa, dan 5) motivasi siswa. Salah satu faktor yaitu minat belajar dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa dikelas. Hal yang mampu menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan adanya permainan. Pendapat ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amril (2017) yang menyatakan bahwa metode permainan mampu menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode ini mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga fokus terhadap materi yang diajarkan.

Metode permainan yang dipilih oleh peneliti adalah media amplop misteri karena bersifat menyenangkan dan sesuai untuk tingkat sekolah dasar. Pada dasarnya, siswa tingkat sekolah dasar lebih menyukai pembelajaran yang berbasis permainan dikarenakan mampu meningkatkan antusias serta kerja sama antar tim yang membuat siswa tertarik untuk belajar sambil bermain. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Triastuti, Akbar, dan Irawan (2012) yang menyatakan media amplop misteri merupakan media papan permainan yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran menggunakan papan permainan menerapkan konsep belajar sambil bermain, melalui kegiatan permainan ini dikemas secara menarik sehingga pembelajaran tersebut menjadi lebih menyenangkan, menanamkan sikap positif pada diri siswa, serta meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar.

Penelitian ini dilaksanakan selama 4 kali pertemuan di SD Negeri 40 Banda Aceh. Pada pertemuan ke- 1, peneliti melakukan proses kedekatan dengan siswa kelas VIA dan kelas VIB yang akan diteliti dengan memperkenalkan diri dengan siswa dan menanyakan siswa tersebut tinggal dimana dan menyampaikan tujuan peneliti kesini adalah untuk melakukan suatu penelitian yang penelitiannya berfokus pada kelas VIA dan VIB

Pertemuan ke- 2, peneliti melakukan proses kedekatan kepala sekolah dan guru yang ada disana dengan memperkenalkan diri dan menjelaskan tujuan kedatangan ke sekolah tersebut adalah melakukan sebuah penelitian serta meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan sebuah penelitian di sekolah tersebut dan mewawancarai wali kelas VI A dan VI B mengajukan pertanyaan untuk mengetahui lebih dalam tentang lingkungan sekolah dan proses pembelajaran siswa dan menanyakan jumlah siswa di kelas VIA dan VIB.

Pertemuan ke- 3 peneliti memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan penggunaan media amplop misteri, peneliti menginformasikan tema yang akan dibelajarkan, kemudian peneliti menjelaskan tentang kata baku. Selanjutnya peneliti mengetes siswa dengan menggunakan medai amplop misteri dengan menyuruh siswa kedepan satu per satu, Guru akan memutar roda berputar yang absensi jika tanda panah berhenti pada no absensi 11 maka siswa

yang no absensi 11 maju kedepan. Siswa maju kedepan untuk memutar roda berputar yang materi kata baku dan kata tidak baku disamping roda berputar absensi jika panahnya berhenti difungsi kata baku maka siswa tersebut harus bisa menjelaskan fungsi kata baku itu untuk apa saja. Jika siswa tersebut tidak bisa menjawab maka bisa mengambil amplop misteri yang terdapat tiga warna, ada warna merah, biru dan kuning. Misalnya siswa tersebut memilih warna biru jadi kita ambil yang ada di amplop misteri warna biru yang berisi pernyataan benar atau salah. Selanjutnya, peneliti membagikan LKPD pada pertemuan tersebut untuk dikerjakan secara berkelompok dan menyuruh perwakilan kelompok untuk maju kedepan mempresentasikan hasilnya. Di akhir kegiatan, peneliti mengetes siswa secara individu dengan membagikan soal posttest yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan menyuruh siswa untuk menjawabnya secara individu

Dan pertemuan ke- 4, di kelas kontrol tidak memberikan perlakuan dengan penggunaan media amplop misteri, peneliti menginformasikan tema yang akan dibelajarkan, kemudian peneliti menjelaskan tentang kata baku. Selanjutnya, peneliti membagikan LKPD pada pertemuan tersebut untuk dikerjakan secara berkelompok dan menyuruh perwakilan kelompok untuk maju kedepan mempresentasikan hasilnya. Di akhir kegiatan, peneliti mengetes siswa secara individu dengan memberikan soal *posttest* berupa soal berbentuk pilihan ganda kata baku dan tidak baku yang terdiri dari 10 soal dan menyuruh siswa untuk menjawabnya secara individu.

Pada pembelajaran dengan menggunakan media amplop misteri di kelas eksperimen tampak antusias serta kerja sama antar tim pada siswa. Berdasarkan pendapat Waslah, Al Husna, dan Khoiroh (2023) bahwasanya kerja sama tim antar siswa mampu meningkatkan rasa percaya diri serta meningkatkan rasa bersosialisasi yang tinggi. Ketika rasa percaya diri serta sosial siswa tinggi maka akan berdampak positif pada hasil belajar siswa itu sendiri. Sebagaimana pendapat Sari dan Purwaningsih (2018) bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam kategori sangat kuat antara pengaruh rasa percaya diri terhadap hasil belajar. Artinya, semakin tinggi rasa percaya diri siswa dalam belajar maka akan semakin tinggi pula prestasi atau hasil belajarnya.

Setelah diterapkan metode pembelajaran yang berbeda pada kedua kelas maka dapat dilihat hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya yaitu secara deskriptif hasil *posttest* di kelas eksperimen yang menggunakan media amplop misteri memiliki rata-rata 83.88. Sedangkan pada kelas kontrol yang tidak mengikuti media amplop misteri memiliki rata-rata 68. Hal ini didukung dengan hasil pengujian normalitas pada data *posttest* kedua kelas yang berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji statistik *independent sample t – test* juga membuktikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil *posttest* yang menggunakan uji *independent sample t – test* memiliki sig (*2-tailed*) sebesar $0,004 < 0,05$ maka secara statistik H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut bermakna bahwa terdapat pengaruh media amplop misteri terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran kata baku kelas VI SD Negeri 40 Banda Aceh.

Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian penelitian yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas VIA dan kelas VIB di SD Negeri 40 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental* dengan model *Posttest Only Nonequivalent Control Group Desain*. Ada terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai minimum posttest pada kelas eksperimen sebesar 60 dan nilai maksimumnya sebesar 100, sedangkan nilai minimum posttest kelas kontrol sebesar 30 dan nilai maksimum sebesar 100. Adapun nilai rata-rata posttest yang diperoleh siswa di kelas eksperimen sebesar 83,88 dan di kelas kontrol 68. Maka dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran kata baku diperoleh hasil pengolahan data *signifikan (2-tailed)* sebesar $0,004 < 0,05$. Artinya, kriteria dalam pengambilan keputusan H_0 ditolak H_a diterima. Sehingga keputusan yang diperoleh yaitu adanya pengaruh yang signifikan media amplop misteri terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran kata baku kelas VI SD Negeri 40 Banda Aceh.

Referensi

- Ade Miftahuddin. (2020). *Analisis Kesalahan Penggunaan Kata Baku Dalam Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Kelas VIII Di SMP Al-Hidayah Lebak Bulus Jakarta*. Jakarta : Uin Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Aminah, dkk. (2020). *Bahasa Indonesia: Untuk perguruan Tinggi*. Banda Aceh : Lembaga Kita
- Amril. (2017). *Pengaruh Penerapan Metode Permainan Terhadap Hasil Belajar Perkalian Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 319 Lokajaha Kabupaten Bulukumba*. [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makasar], Makasar.
- Arikunto, dkk. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Angkasa.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rienka Cipta.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Anshar. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Chaer, Abdul. (2011). *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta : Rienka Cipta.
- Endang, S. W. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Farrel Ardan. (2021). *Pengertian, Jenis-Jenis, serta Fungsi Media*. Jakarta : PT Media Indonesia
- Furqan, Muhammad. (2021). *Pengertian SPSS, Fungsi, Kegunaan, serta Kelebihan dan Kekurangan*. (Online). Tersedia ; <https://www.sijenius.com/2021/07/pengertian-spss-fungsi-kegunaan-kelebihan-dan-kekurangan.html/?m=1>.
- Handoko Dwi, Andi. (2023). *Soal Tentang Kata Baku dan Tidak Baku*. (Online). Tersedia : <https://www.dapurimajinasi.com/2022/09/20-soal-tentang-kata-baku-dan-tidak-baku.html>
- Iskandar, A. M. (2021). *Relasi pemanfaatan media pembelajaran dan hasil belajar*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.

- Kosasih, E. dan Hermawan Wawan. (2012). *Bahasa Indonesia Berbasis Kepenulisan Karya Ilmiah dan Jurnal*. Bandung : Thursina.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Niko Ramadhani. (2023). *Kata Baku dan Tidak Baku: Fungsi dan Contohnya*. Jakarta : Akseleran.
- Nilia Tresno Angganti. (2016). *Pengembangan Media Permainan Bahasa Papan Misteri (MISTERY BOARD) Dalam Pembelajaran Berbicara Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta), Jakarta.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*. 3 (1): 171-187.
- Prasetyaningtyas, S. (2020). Penerapan Metode Permainan Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dan Keaktifan Belajar pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP N 1 Semin. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 100-108.
- Rheza Aditya Gradianto. (2021). *Pengertian Kata Baku dan Tidak Baku beserta dengan Contohnya*. Jakarta : Bola.
- Rukiminingsih, dkk. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta ; Erhaka Utama.
- Saputri, P. D., Laksana, M. S. D., & Chasanatun, T. W. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas 5 di SDN 01 Manisrejo. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 320-326.
- Sari, E. P., & Purwaningsih, S. M. (2018). Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Program IPA di Sma Negeri 1 Cerme Gresik. *Avatara*, 6(3), 79-87.
- Sudjana, Tahar (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugihastati, Siti Saudah. (2015). *Buku Ajar Bahasa Indonesia Akademik*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Sugiyono, (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT Pus taka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Triastuti Desty, Sa'dun Akbar, dan Edi Bambang Irawan. (2012). *Penggunaan Media Amplop Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. (Skripsi, Unnes), Semarang.
- Wahyu Lelyana. (2022). *Kata Baku dan Tidak Baku*. Jakarta : Superrap.
- Waslah, W., Al Husna, N. Z., & Khoiroh, M. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran 3D Ular Tangga pada Anak Siswa Kelas IV SD di Desa Gabusbanaran Tembelang Jombang. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36-39.

- Wicaksono, D., & Iswan, I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang Banten. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111-126.
- Wirda, Yendri dkk. (2020). *Faktor-Faktor Determinan hasil Belajar siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Pembukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.