

**PENGGUNAAN MODEL *CONCEPT SENTENCE* DENGAN MEDIA  
SCRABBLE UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA PADA SISWA KELAS I SD**

Oleh:

Vrening Swastyka<sup>1</sup>, M. Chamdani<sup>2</sup>, Wahyudi<sup>3</sup>

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret

Jl. Slamet Riyadi No. 449, Surakarta 57126

Email: [vswastyka@gmail.com](mailto:vswastyka@gmail.com)

1 Mahasiswa PGSD FKIP UNS, 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

***Abstract: Vrening Swastyka. The Use of Concept Sentence Model with Scrabble Media to Improve Indonesian Learning at the First Grade Students of Elementary School.***

*The objectives of this research are to describe the application of concept sentence model with scrabble media and to improve Indonesian Learning in using concept sentence model with scrabble media. This research is collaborative Classroom Action Research (CAR), consisting of planning, implementation, observation and reflection. The subject of this research is 21 students of the first grade at SDN 2 Kutosari in the academic year of 2014/2015. The results of this research show that the use of the concept sentence with scrabble media have been implemented through ten steps and can improve Indonesian Learning at first grade of SDN 2 Kutosari in the academic year 2014/2015.*

***Keyword: concept sentence, scrabble, learning, Indonesian Learning***

**Abstrak: Penggunaan Model *Concept Sentence* dengan Media *Scrabble* untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas I SD.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan penggunaan model *concept sentence* dengan media *scrabble* dan untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model *concept sentence* dengan media *scrabble*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif, tahapannya: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IB SDN 2 Kutosari tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 21 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *concept sentence* dengan media *scrabble* dilaksanakan melalui 10 langkah dan dapat meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IB SDN 2 Kutosari Tahun Ajaran 2014/2015.

**Kata Kunci: *concept sentence, scrabble, pembelajaran, Bahasa Indonesia***

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi. Pembelajar-

an Bahasa Indonesia SD menurut Zulaela (2012: 4) diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, de-

ngan pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap karya sastra Indonesia. Berdasarkan standar isi mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang dikemukakan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 120), ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, serta menulis.

Hasil pengamatan awal di kelas IB SDN 2 Kutosari menunjukkan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh guru, model maupun media yang digunakan guru kurang bervariasi, siswa kurang percaya diri untuk mengungkapkan pendapatnya, sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Daftar nilai ulangan harian pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan 55% dari jumlah siswa memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal, rata-rata kelas pada nilai ulangan harian Bahasa Indonesia yaitu 69,75. Berdasarkan keterangan guru kelas IB, banyak siswa yang masih kesulitan dalam memahami bacaan serta dalam menyusun kalimat dengan benar, kebanyakan siswa dalam menyusun kata dan kalimat masih terbalik-balik. Terkadang ada yang mengurangi ada pula yang menambahkan huruf atau kata, sehingga tidak membentuk kata maupun kalimat dengan benar

Solusi yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu dengan menggunakan model serta media pembelajaran yang lebih inovatif serta sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan keaktifan

siswa, dapat memotivasi siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model *concept sentence* dengan media *scrabble* saat pembelajaran Bahasa Indonesia.

Menurut Huda (2013: 315) *concept sentence* merupakan model pembelajaran yang berusaha mengajarkan siswa untuk membuat sebuah kalimat dengan beberapa kata kunci yang telah disediakan agar dapat menangkap konsep yang terkandung dalam kalimat tersebut dan membedakannya dengan kalimat-kalimat lain. Langkah-langkah model *concept sentence* menurut Shoimin (2014: 38) terdiri dari 7 langkah, yaitu: (1) menyampaikan tujuan kompetensi yang ingin dicapai, (2) penyajian informasi, (3) pembentukan kelompok, (4) menyajikan beberapa kata kunci sesuai dengan materi yang disajikan, (5) tiap kelompok diarahkan membuat beberapa kalimat dengan menggunakan beberapa kata kunci yang diberikan, (6) hasil diskusi kelompok didiskusikan kembali secara pleno dengan panduan guru, (7) guru menyimpulkan hasil pembelajaran.

Penggunaan media *scrabble* dimungkinkan dapat mendukung pelaksanaan model *concept sentence*, karena *scrabble* merupakan jenis media dalam bentuk permainan bahasa. Menurut Hargreaves, dkk (2012: 1) "*Scrabble is a popular board game played in living rooms around the world*" (*scrabble* adalah permainan papan yang terkenal di seluruh dunia dan biasanya dimainkan di ruang tamu). Shah, dkk (2012: 85) juga berpendapat bahwa "*Scrabble is one of these educational games that have become much popular around the world. Besides providing the fun, Scrabble also helps the players to enhance their language learning skills*

*especially spell-ing and vocabulary*". Berdasarkan kutipan tersebut, Shah, dkk (2012: 85) menjelaskan bahwa *scrabble* adalah salah satu dari *game-game* pendidikan yang populer di seluruh dunia. Selain menyenangkan, *scrabble* juga membantu pemain untuk meningkatkan keterampilan bahasa mereka khusus ejaan dan kosa kata. Langkah-langkah permainan *scrabble* menurut Rifa (2012: 107-108) sebagai berikut: (1) guru terlebih dahulu membuat soal untuk permainan *scrabble* baik dalam bentuk kata maupun kalimat dalam lembar kerja siswa (LKS), (2) siswa diberi LKS, (3) siswa ditugaskan untuk mengerjakan LKS, serta (4) membahas bersama-sama hasil pe-kerjaan siswa

Langkah penggunaan model *concept sentence* dengan media *scrabble* yang digunakan yaitu: (1) penyampaian kompetensi, (2) penyajian materi, (3) pembentukan kelompok, (4) penyajian kata kunci, (5) pembuatan kalimat sederhana, (6) pembagian LKS, (7) pengerjaan LKS menggunakan media *scrabble* (8) pembahasan, (9) penghitungan poin, serta (10) penyimpulan.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) bagaimanakah langkah penggunaan model *concept sentence* dengan media *scrabble* untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IB SDN 2 Kutosari tahun ajaran 2014/2015?, (2) apakah penggunaan model *concept sentence* dengan media *scrabble* dapat meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IB SDN 2 Kutosari tahun ajaran 2014/2015?

Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mendeskripsikan langkah penggunaan model *concept sentence* dengan media *scrabble*, (2) peningkatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IB SDN 2 Kutosari tahun ajaran

2014/2015 melalui penggunaan model *concept sentence* dengan media *scrabble*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Kutosari, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen. Subjek penelitian adalah siswa kelas IB SDN 2 Kutosari tahun ajaran 2014/2015, yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan Maret 2015.

Alat pengumpulan data yaitu instrumen non tes berupa lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi serta instrumen tes berupa soal evaluasi. Triangulasi yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013: 330). Analisis data terdiri dari reduksi, penyajian data, verifikasi data dan penarikan kesimpulan.

Model penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. Prosedur penelitian tindakan ini menggunakan model Kemmis & Mc Taggart (dalam Arikunto, 2013: 137) yang meliputi 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus. Siklus I terdiri dari 3 pertemuan, sedangkan siklus II dan III terdiri dari dua pertemuan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penggunaan model *concept sentence* dengan media *scrabble* dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkahnya, yaitu: (1) penyampaian kompetensi, (2) penyampaian materi, (3) pembentukan kelompok, (4) penyajian kata kunci, (5) pembuatan kalimat

sederhana, (6) pembagian LKS, (7) pengerjaan LKS dengan media *scrabble*, (8) pembahasan, (9) penghitungan poin, dan (10) penyimpulan.

Data hasil observasi terkait penggunaan model *concept sentence* dengan media *scrabble* pada pembelajaran Bahasa Indonesia oleh guru pada siklus I, II, dan III sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Observasi terhadap Guru

Siklus	Persentase (%)
Siklus I	77,25
Siklus II	85,5
Siklus III	92,25

Berdasarkan tabel 1, penggunaan model *concept sentence* dengan media *scrabble* oleh guru mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Pada siklus I baru mencapai 77,25%, pada siklus II meningkat 11,25% menjadi 85,5% dan pada siklus III meningkat 3,75% menjadi 92,25%. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator kinerja yaitu 85%.

Hasil observasi pembelajaran yang dilaksanakan siswa terkait penggunaan model *concept sentence* dengan media *scrabble* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siklus I, siklus II, dan siklus III dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Analisis Observasi terhadap Siswa

Siklus	Persentase (%)
Siklus I	76,75
Siklus II	87,75
Siklus III	91

Berdasarkan tabel 2, proses belajar siswa dalam penggunaan model *concept sentence* dengan media *scrabble* mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Pada siklus I mencapai 76,75%, pada siklus II meningkat 11% menjadi 87,75%, dan pada siklus III meningkat 3,25% menjadi 91%. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator kinerja yaitu 85%.

tiap siklusnya. Pada siklus I mencapai 76,75%, pada siklus II meningkat 11% menjadi 87,75%, dan pada siklus III meningkat 3,25% menjadi 91%. Peningkatan tersebut sudah mencapai indikator kinerja yaitu 85%.

Peningkatan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dan siswa menggunakan model *concept sentence* dengan media *scrabble* diikuti dengan peningkatan hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran diukur melalui tes tertulis Bahasa Indonesia. Berikut disajikan nilai siswa pada kondisi awal, siklus I, siklus II, dan siklus III pada tabel 3.

Tabel 3. Analisis Nilai Hasil Belajar Siswa

	Ketuntasan Hasil Belajar	
	Tuntas	Belum Tuntas
Kondisi Awal	42,11%	57,89%
Siklus I	80,96%	19,04%
Siklus II	90,48%	9,52%
Siklus III	92,39%	7,39%

Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa selalu mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada kondisi awal, siswa yang tuntas mencapai KKM=75 hanya 42,11%, kemudian pada siklus I meningkat 38,85% menjadi 80,96%. Pada siklus II mengalami peningkatan 9,52% menjadi 90,48%. Siklus III juga mengalami peningkatan 1,91% menjadi 92,39%. Peningkatan ketuntasan hasil pembelajaran ini sudah mencapai indikator kinerja penelitian, yaitu 85%, sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas mengalami penurunan setiap siklus. Pada kondisi awal, siswa yang belum tuntas sebesar 57,89%. Kemudian pada siklus I menurun 38,85% menjadi 19,04%. Selanjutnya pada siklus II menurun 0,48% menjadi

19,52% dan di siklus III menjadi 7,39%.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) penggunaan model *concept sentence* dengan media *scrabble* untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IB SDN 2 Kutosari tahun ajaran 2014/2015 dilaksanakan dengan langkah-langkah yaitu: (a) penyampaian kompetensi, (b) penyampaian materi, (c) pembentukan kelompok, (d) penyajian kata kunci, (e) pembuatan kalimat sederhana, (f) pembagian LKS, (g) pengerjaan LKS dengan media *scrabble*, (h) pembahasan, (i) penghitungan poin, dan (j) kesimpulan, (2) penggunaan model *concept sentence* dengan media *scrabble* dapat meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IB SDN 2 Kutosari tahun ajaran 2014/2015.

Peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: (1) bagi siswa, saat pembelajaran menggunakan model *concept sentence* dengan media *scrabble* siswa sebaiknya berpartisipasi aktif dan tertib di setiap kegiatan agar kemampuan berbahasa siswa meningkat, (2) bagi guru, model *concept sentence* dengan media *scrabble* hendaknya dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk perbaikan dan meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas I SD dan setiap model maupun media pembelajaran yang digunakan hendaknya dilaksanakan sesuai langkah-langkahnya, (3) bagi sekolah, hendaknya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memperkaya model serta media pembelajaran yang inovatif, salah satunya model *concept sentence* dengan media *scrabble* serta mendukung dan memfasilitasi guru

untuk menerapkan pembelajaran yang inovatif, sehingga hasil belajar lebih optimal dan meningkatkan citra sekolah, (4) bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam memberikan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *concept sentence* dengan media *scrabble*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: BSNP.
- Hargreaves, I. S., Pexman, P. M., Zdravilova, L., & Sargious, P. (2012). How a hobby can shape cognition: visual word recognition in competitive Scrabble players (Versi elektronik). *Mem Cogn.* 40, 1-7. Diperoleh 3 februari 2015, dari <http://s3.documentcloud.org/documents/236471/scrabblestudy.pdf>.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rifa, I. (2012). *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Jogjakarta: FlashBooks.
- Shah, A. A., Dhomeja, L. D., Ismaili, A. I., & Amjad, A. I. (2012). Computerized Scrabble Word Game in National and Regional Language of Pakistan (Versi elektronik). *Sindh University*

*Research Journal (Science Series)* 44 (1), 85-90. Diperoleh 3 Februari 2015, dari [http://www.surj.usindh.edu.pk/volume\\_44\\_01/14.pdf](http://www.surj.usindh.edu.pk/volume_44_01/14.pdf).

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta

Zulaela. (2012). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.