

EFEKTIVITAS *WHOLE BRAIN WRITING GAME* DALAM PEMBELAJARAN *WRITING*

Lusiana Dewi Kusumayati¹, Ernadewi Kartikasari²

Slamet Riyadi University Surakarta

e-mail : ed.kartikasari@gmail.com

Abstract

This research is an experimental study which was implemented to find out the significance difference of students' writing skill when they were taught using Whole Brain Writing Game. The design of this research is Quasi-experimental using pre-test post test and control group. This research was conducted in grade VIIC and VIID SMP N 7 Surakarta. Grade VIIC was used as experimental class while VIID was used as control class. Both classes were taught using the same topic and time period but using different method. Experimental was taught using Whole Brain Writing Game, while control class was taught using Direct Instruction Method. In collecting data, the researcher used pre-test and post test. The data were analyzed using t-test formula to know the effectiveness of the treatment given in experimental class. The result of t-test calculation showed that $t_0 = 1.60$ is lower than $t_t (62, 0.05) = 1.67$. The null hypothesis (H_0) was accepted. It means that there was no significance difference on the students taught using Whole Brain Writing Game (WBWG) and students who were taught using Direct Instruction Method (DIM). Even though the result of their mean scores are not significantly different, the students taught using WBWG had better writing achievement with mean score 74.34 while mean score in control class 71.16. The difference of the mean scores was 3.18. It can be concluded that the writing skill of students taught using Whole Brain Writing Game is not significantly difference from the students taught using Direct Instruction Method even though from the result of mean score, students who were taught using Whole Brain Writing Game having better writing achievement than those who were taught using Direct Instruction Method.

Key words: Whole Brain Writing Game, Teaching Writing, Experimental Research

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian experimental yang dilaksanakan untuk mengetahui perbedaan signifikan kemampuan writing siswa yang diajar menggunakan metode Whole Brain Writing Game. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi-Experimental dengan menggunakan pre-test-post test dan control grup. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIIC dan VIID SMP Negeri 7 Surakarta. Kelas VIIC digunakan sebagai kelas experimental sedangkan kelas VIID digunakan sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut diajarkan dengan menggunakan topik dan periode waktu yang sama tetapi menggunakan metode yang berbeda, kelas eksperimen menggunakan *Whole Brain Writing Game* sedangkan kelas kontrol menggunakan *Direct Instruction Method*. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan pre test dan post test. Data yang didapat kemudian dianalisis dengan menggunakan t-test formula untuk mengetahui efektivitas treatment yang diberikan di kelas experiment. Hasil penghitungan t-test menunjukkan bahwa $t_0 = 1.60$ lebih rendah dari $t_t (62, 0.05) = 1.67$. Dengan demikian null hypothesis (H_0) diterima yang berarti bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan metode Whole Brain Writing Game (WBWG) dengan siswa yang diajar menggunakan Direct Instruction Method. Meskipun tidak terdapat perbedaan yang signifikan, siswa yang diajar dengan menggunakan WBWG memiliki kemampuan yang lebih baik dengan nilai rata-rata 74.34 sedangkan nilai rata-rata kelas control 71.16. Perbedaan antara keduanya sebesar 3.18. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

kemampuan writing siswa yang diajar menggunakan Whole Brain Writing Game tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan siswa yang diajar menggunakan Direct Instruction Method meskipun berdasarkan hasil nilai rata-rata mereka, siswa yang diajar dengan menggunakan metode Whole Brain Writing Game memiliki kemampuan menulis yang lebih baik daripada siswa yang diajar menggunakan Direct Instruction Method.

Kata Kunci: *Whole Brain Writing Game*, Pembelajaran *Writing*, Penelitian Eksperimental

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, writing merupakan salah satu dari empat kemampuan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Writing merupakan cara manusia berkomunikasi melalui tulisan. Manusia memiliki banyak keterbatasan dalam berkomunikasi secara langsung untuk itu diperlukan media tulis yang dapat menyampaikan ide ataupun gagasan sehingga jarak dan waktu bukan lagi penghalang dalam berkomunikasi. Byrne (1997: 1) berpendapat bahwa writing merupakan tindakan membuat symbol, huruf atau kombinasi huruf, yang berhubungan dengan bunyi pada saat kita berbicara, membetuk kata yang kemudian dijadikan kalimat. Dalam writing kita perlu menerjemahkan apa yang kita pikirkan melalui tulisan. Raimes (1983: 4) mengatakan bahwa writing merupakan alat komunikasi antara pembaca dan penulis. Kemampuan writing memiliki hubungan tak terpisahkan dari kemampuan reading. Siswa yang banyak membaca akan mampu menulis lebih baik.

Dalam aktivitas menulis, siswa tidak hanya memerlukan pengaplikasian aspek linguistik tetapi juga kemampuan untuk menyusun ide dan pemikiran dengan baik. Untuk membuat tulisan yang baik, penulis harus memperhatikan aspek kesatuan, koherensi dan kohesi dari sebuah paragraf. Menurut pendapat Oshima and Hogue (1988: 17) kesatuan berarti bahwa penulis hanya mendiskusikan satu gagasan utama dalam tiap paragraf. Apabila penulis ingin mendiskusikan gagasan baru, dia harus memulai paragraph yang baru. Setiap kalimat di dalam paragraph harus berhubungan dengan gagasan utama. Tannen in Reid (1993: 37) mengatakan bahwa *coherence is the broader-based*

concept: it is the underlying organizational structure that makes the words and sentences in discourse unified and significant for the reader. Dengan kata lain, koherensi membuat elemen dalam kalimat dan paragraph menjadi beraturan, berurutan, dan jelas. Sebuah teks disebut koheren apabila ide dalam teks tersebut dapat dipahami dari sisi semantics. Di sisi lain, Connor dan Johns di dalam Reid (1993: 36-37) mendefinisikan kohesi dalam istilah yang lebih sempit: *“specific words and phrases (transitions, pronouns, repetition of key words and phrases) that tie prose together and direct the reader”*.

Dengan ketentuan menulis yang baik tersebut menyebabkan writing menjadi sulit bagi para siswa. Penggunaan bahasa Inggris dalam keseharian yang terbatas bahkan hampir tidak pernah ikut menyumbang sebagai factor penyebab kesulitan tersebut. Selain itu, perbedaan gaya belajar siswa juga perlu diperhatikan oleh guru. Kebanyakan guru menyampaikan materi dengan cara yang sama dan monoton tanpa memperhatikan bahwa terdapat beragam gaya belajar siswa. Beberapa dari mereka dapat masuk dalam kategori visual, sebagian yang lain auditori atau kinestetik. Siswa yang masuk golongan visual belajar dengan baik dengan tampilan yang dapat terlihat dan menarik secara visual. Mereka belajar melalui penglihatan. Dalam pembelajaran bahasa, para siswa visual tersebut perlu melihat “body language” guru selama proses pembelajaran. Siswa auditori belajar dengan baik melalui penjelasan verbal, diskusi, mengobrol dan mendengarkan apa yang temannya katakan. Mereka belajar melalui pendengaran. Sedangkan siswa Kinestetik belajar dengan menyentuh, mencoba dan secara aktif mengeksplor lingkungan sekitar mereka. Mereka belajar melalui gerakan,

praktek, dan menyentuh. Agar seluruh siswa dengan gaya belajar yang berbeda dapat belajar dengan baik, guru hendaknya menggunakan metode yang afektif dapat menggali motivasi siswa dan mampu meningkatkan kemampuan mengingat.

Penggunaan metode yang sesuai dengan situasi, kebutuhan, dan karakteristik siswa memiliki arti penting bagi keberhasilan suatu proses pembelajaran. Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan diperlukan penerapan metode yang sesuai. Menurut pendapat Richards and Rodgers di dalam Brown (1994: 159):

“Method is generalized, prescribed set of classroom specifications for accomplishing linguistic objectives. Methods tend to be primarily concerned with teacher and student roles and behaviors and secondarily with such features as linguistic and subject-matter objectives, sequencing, and materials. They are almost thought of being broadly applicable to a variety of audiences in a variety of contexts.”

Peneliti menyadari peran penting metode dalam pembelajaran. Salah satu metode yang sesuai bagi pembelajaran writing adalah Whole Brain Writing Game (WBWG). Menurut pendapat Biffle (2010: 4), Whole Brain Writing Game merupakan system atau cara visual untuk mengajar menulis. Di dalam WBWG, game yang digunakan sudah berbentuk modul. Komponen WBWG berupa diagram berwarna yang dikombinasikan secara urut untuk mendesain kurikulum menulis dari level penulis pemula sampai penulis ahli. Biffle (2010: 4) membagi WBWG menjadi dua bagian: *Complexors* dan *Puzzles*. Biffle menambahkan bahwa selama melaksanakan *complexors*, siswa mendapat ratusan kali pengulangan kemampuan dasar menulis. *Complexors* permainan cepat yang didisain untuk membangun kelancaran berpendapat. Pada bagian yang lain, *Puzzles*,

mengarahkan siswa melalui seperangkat bentuk menulis. Biffle, lebih jauh menyebutkan beberapa kemampuan yang akan dipelajari siswa pada saat bermain menggunakan *complexors*: 1) mengumpulkan ide; 2) menciptakan kalimat utama; 3) mendesain paragraph; 4) mendeskripsikan benda menggunakan kata sifat; 5) menggunakan bahasa deskripsi; 6) mengganti kata kerja aktif menjadi pasif; 7) menulis similies; 8) menggunakan preposition dan adverbial phrases dengan benar; 9) menciptakan kalimat kompleks menggunakan kata penghubung: and, or, but, because, since, though; 10) melakukan paraphrase kalimat.

Dalam melengkapi puzzle, Biffle (2010: 5) menyebutkan bahwa siswa akan mempeajari beberapa kemampuan: 1) brain storming; 2) subject/verb agreement; 3) mengubah potongan kata menjadi kalimat; 4) menulis kalimat utama dalam paragraph; 5) membuat tiga, empat, dan lima paragraph essay; 6) menulis well organized letters; 7) membuat struktur teks essay berbentuk narrative, expository dan argumentative; and 8) proofreading.

Hal ini sangat berbeda dengan apa yang biasa disajikan guru di dalam kelas. Pembelajaran menulis secara umum cenderung mengajarkan banyak hal dalam sekali waktu, selain itu pembelajaran berpusat pada guru. Guru menjelaskan dan meminta siswa untuk mendengarkan. Guru menuliskan contoh dan teori di papan tulis kemudian meminta siswa untuk mencatat. Bahkan ada guru yang hanya memberi tugas siswanya tanpa menjelaskan. Untuk itu perlu diadakan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode Whole Brain Writing Game dalam pembelajaran writing.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental. Nunan (1992: 24) mengatakan bahwa penelitian eksperimen dilakukan untuk mengeksplor kekuatan hubungan antar variable. Sedangkan menurut Burke (2000: 23), tujuan penelitian eksperimental adalah

untuk menentukan hubungan sebab dan akibat. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIIC dan VIID SMP Negeri 7 Surakarta tahun akademik 2017/2018. Kelas VIIC digunakan sebagai kelas experimental sedangkan kelas VIID digunakan sebagai kelas control. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi-Experimental dengan menggunakan pre-test-post test dan control grup. Menurut pendapat Burke (2000: 27), Quasi-Experimental dengan menggunakan pre-test-post test dan control grup melaksanakan post test bagi kedua kelas (kelas eksperimen dan control) setelah kedua kelas tersebut mendapat pre test dan kelas eksperimen sudah mendapat treatment. Setelah mendapat pre test, kelas eksperimen diajar menggunakan Whole Brain Writing Game sedangkan kelas control menggunakan metode yang selama ini digunakan yaitu Direct Instruction Method.

Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan pre test dan post test. Burke (2000: 256) mengatakan bahwa perbedaan nilai pre test dan post test dari kedua kelas, yaitu kelas experimental dan kelas kontrol kemudian dianalisis untuk menentukan apakah penggunaan Whole Brain Writing Game menghasilkan efek terhadap kemampuan menulis siswa. Dengan demikian dapat diketahui apakah terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control. Data yang didapat kemudian dianalisis dengan menggunakan t-test formula untuk mengetahui efektivitas treatment yang diberikan di kelas experiment. Sebelum t-test, siswa terlebih dahulu menghitung normality dan homogeneity dari data yang diperoleh.

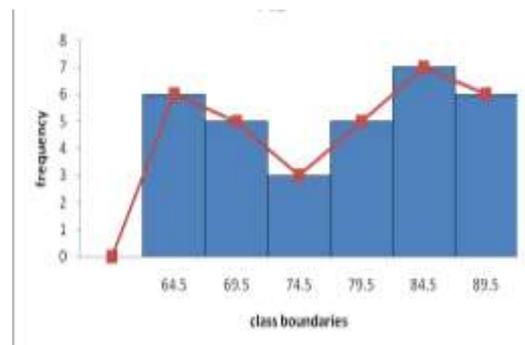
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan penelitian, peneliti mengumpulkan data yang diperlukan. Data yang dianalisis menggunakan t-test formula dalam penelitian ini adalah nilai pre test dan post

test dari kedua kelas, kelas experimental dan kelas control.

Tabel 1 Frekuensi Distribusi Nilai Post-Test Kelas Experimental

No	Class of interval	Class Boundaries	Absolute Frequency	Percentage
1	60 – 64	59.5 – 64.5	6	19 %
2	64– 69	64.5 – 69.5	5	16 %
3	70 – 74	69.5 – 74.5	3	9 %
4	74– 79	74.5 – 79.5	5	16 %
5	80 – 84	79.5 – 84.5	7	22 %
6	84 – 89	84.5 – 89.5	6	19 %
	Total		32	100%

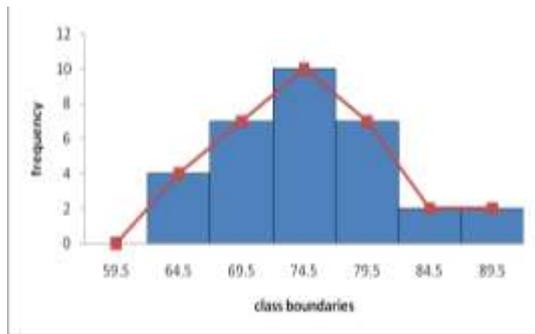


Gambar 1. Histogram Distribusi Nilai Post-Test Kelas Experimental.

Data pre test untuk kelas eksperimental menunjukkan bahwa nilai tertinggi 80 sedangkan nilai terendah 50 dan nilai rata-ratanya 69.84. sedangkan nilai pre test untuk kelas control menunjukkan bahwa nilai tertinggi 80, nilai terendah 55, dan nilai rata-ratanya 67.12. Data post test untuk kelas experimental menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 85 dan nilai terendah mereka 60. Nilai rata-rata untuk post test kelas experimental adalah 74.34. sedangkan untuk kelas control, nilai yang tertinggi 85 dan terendah 60 dengan nilai rata-rata 71.16.

Tabel 2 Frekuensi Distribusi Nilai Post-Test Kelas Kontrol

No.	Class of interval	Class Boundaries	Absolute Frequency	Percentage
1	60 – 64	59.5 – 64.5	4	13 %
2	64– 69	64.5 – 69.5	7	22 %
3	70 – 74	69.5 – 74.5	10	31 %
4	74– 79	74.5 – 79.5	7	22 %
5	80 – 84	79.5 – 84.5	2	6 %
6	84 – 89	84.5 – 89.5	2	6 %
	Total		32	100%



Gambar 2. Histogram Distribusi Nilai Post-Test Kelas Experimental.

Sebagai syarat penghitungan t-test, data penelitian harus terlebih dahulu dites normalitas dan homogenitasnya. Penghitungan normalitas menggunakan penghitungan *Lilifors* pada level signifikansi 0.05 ($\alpha = 0.05$), sedangkan penghitungan homogenitas menggunakan *Bartlet formula* pada level signifikansi 0.05 ($\alpha = 0.05$). hasil penghitungan tes normalitas dapat dilihat pada table berikut:

Table 3. Hasil Normality test untuk kelas Experimental dan Kontrol

No.	Metode Pembelajaran	Jumlah Sampel	df	Nilai L.		Kesimpulan
				Lo	Lt	
1	Whole Brain Writing Game (WBWG)	32	62	0.1151	0.1566	Normal
2	Direct Instruction Method (DIM)	32	62	0.0985	0.1566	Normal

Table diatas menunjukkan bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol semua dalam distribusi normal. Data kelas experimental menunjukkan bahwa hasil penghitungan menghasilkan Lo 0.1151. Hasil ini dibandingkan dengan L tabel untuk jumlah $n = 32$ pada level signifikan 0.05 ($\alpha = 0.05$) = 0.1566. Karena nilai Lo lebih kecil dibandingkan L table ($Lo < Lt$), maka dapat disimpulkan bahwa data dari kelas experimental berada dalam distribusi yang normal. Sedangkan dari data kelas kontrol, dapat dilihat bahwa hasil penghitungan Lo 0.0815 dan L tabel untuk $n = 32$ pada level signifikan 0.05 ($\alpha = 0.05$) = 0.0985. Karena nilai Lo lebih kecil dibandingkan L table ($Lo < Lt$), maka dapat disimpulkan bahwa data dari kelas experimental berada dalam distribusi yang normal. Dari hasil penghitungan tes homogenitas, diperoleh bahwa $X^2 = 7.01$ lebih rendah dibanding $X^2_{(0.05)} = 7.81$ atau $X_o^2 < X_t^2$. Karena nilai X_o^2 lebih rendah dibandingkan than X_t^2 , dapat disimpulkan bahwa data yang didapat bersifat homogen.

Sebelum melakukan experiment, perlu diketahui persamaan kemampuan menulis siswa dari kedua kelas, kelas experimental dan kelas kontrol. Apabila

kemampuan menulis siswa dari kedua kelas berbeda, hasil dari eksperimen yang dilakukan bisa terpengaruh. Untuk mengantisipasi masalah ini, peneliti menganalisis nilai pre test writing dari kedua kelas. Dari hasil penghitungan t-test dari nilai pre-test kelas experimental dan kelas kontrol, dapat dilihat bahwa $t_0 = 1.744$ lebih kecil dibanding $t_t(62, 0.05) = 1.960$ atau $t_0 < t_t$ sehingga H_0 diterima. Hal ini berarti bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan writing antara kedua kelas, experimental dan control.

Untuk menguji hipotesa penelitian ini, peneliti menggunakan formula t-test. Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah nilai pre-test dan post test dari kedua kelas, kelas experimental dan kelas control. Dalam menerapkan formula t-test, peneliti menguji null hypothesis (H_0) dari penelitian ini bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan writing antara siswa yang diajar menggunakan Whole Brain Writing Game dengan siswa yang diajar menggunakan Direct Instruction Method. Secara statistic, hipotesis penelitian ini diformulasikan menjadi H_0 (Null Hypothesis): $\mu_1 = \mu_2$.

Formula diatas berarti nilai rata-rata siswa yang diajar menggunakan Whole Brain Writing Game tidak berbeda secara signifikan terhadap nilai rata-rata siswa yang diajar menggunakan Direct Instruction Method. Sedangkan hipotesa alternatif (H_a) dalam penelitian ini bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan writing antara siswa yang diajar menggunakan Whole Brain Writing Game dengan siswa yang diajar menggunakan Direct Instruction Method. Secara statistic, hipotesis penelitian ini diformulasikan menjadi H_a (Alternative Hypothesis): $\mu_1 \neq \mu_2$.

Formula diatas berarti bahwa nilai rata-rata siswa yang diajar menggunakan Whole Brain Writing Game lebih tinggi secara signifikan dibandingkan nilai rata-rata siswa yang diajar menggunakan Direct Instruction Method. Apabila t_o (t-observation) yang diperoleh lebih rendah dibandingkan t_t (t_{table}), maka H_o diterima. Sebaliknya, apabila t_o (t-observation) yang diperoleh lebih besar dari t_t (t_{table}), maka H_o ditolak.

Hasil penghitungan t-test menunjukkan bahwa t-observation (t_o) is 1.60 sedangkan t-table (t_t) untuk degree of freedom 62 pada level signifikansi 0.05 adalah 1.67. Dengan demikian dapat diketahui bahwa $t_o = 1.60$ lebih rendah dari t_t ($62, 0.05$) = 1.67 atau $t_o < t_t$, yang berarti bahwa Alternative Hypothesis (H_a) ditolak sedangkan Null Hypothesis (H_o) diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan writing antara siswa yang diajar menggunakan Whole Brain Writing Game dibandingkan siswa yang diajar menggunakan Direct Instruction Method.

Hipotesa kedua dalam penelitian ini bahwa siswa yang diajar menggunakan Whole Brain Writing Game memiliki kemampuan yang lebih baik daripada siswa yang diajar menggunakan Direct Instruction Method. Dalam hal ini, untuk menguji

hipotesa kedua, peneliti perlu membandingkan nilai rata-rata post test antara kedua kelas. Nilai rata-rata kelas experimental 74.34 sedangkan nilai rata-rata kelas control 71.16. Perbedaan antara keduanya sebesar 3.18. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa yang diajar menggunakan Whole Brain Writing Game memiliki hasil yang lebih baik daripada siswa yang diajar menggunakan Direct Instruction Method.

SIMPULAN

Setelah menganalisis data, peneliti memperoleh hasil bahwa t_o is 1.60 sedangkan nilai t dengan $\alpha = 0.05$ atau t_t (62, 0.05) adalah 1.67. Dengan demikian dapat dilihat bahwa t_o lebih rendah dari t_t atau ($t_o < t_t$). Hal ini berarti bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan menulis pada siswa kelas VII SMP N 7 Surakarta di tahun akademik 2017/2018 yang diajar menggunakan Whole Brain Writing Game dan yang diajar menggunakan Direct Instruction Method.

Hasil lain yang didapat dari analisis adalah nilai rata-rata post test kedua kelas, eksperimental dan control, menunjukkan bahwa nilai rata – rata kelas eksperimental (yang diajar menggunakan Whole Brain Writing Game) lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas control (yang diajar menggunakan Direct Instruction Method). Nilai rata-rata kelas eksperimental adalah 74.34 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 71.16. perbedaan antara kedua nilai tersebut 3.18. Dengan kata lain, nilai rata-rata kelas eksperimental lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas control.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif metode yang dapat digunakan dalam melaksanakan pembelajaran writing. Selain itu, penelitian lebih lanjut diharapkan dapat dilakukan dan diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi peneliti yang ingin melaksanakan penelitian di bidang yang sama .

DAFTAR PUSTAKA

- Biffle, Chris. 2007. *Crazy Professor Reading Game*. Retrieved from <http://wholeblaineteaching.com>
- Brown, Douglas H. 1994. *Teaching by Principles*. New Jersey: Prentice Hall.
- Burke, J. 2000. *Educational Research: Quantitative and Qualitative Approaches*. Boston: A Pearson Education Company.
- Nunan, D. 1992. *Research Method in Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Brown, Douglas H. 1994. *Teaching by Principles*. New Jersey: Prentice Hall.
- Byrne, Donn. (1997). *Teaching Writing Skills*. New York: Longman, Inc.
- Brown, H. Douglas. 2001. *Teaching by Principle: An Interactive Approach to Language Pedagogy*, 2nd Ed. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Oshima, Alice, Ann Hogue. 1988. *Writing Academic English*. New York: Addison Wesley Longman.
- Raimes, Ann. 1983. *Techniques in Teaching Writing*. New York: Oxford University Press.
- Reid, J.M. 1993. *Teaching ESL Writing*. Englewood Cliffs: Prentice Hall Regents.