

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta yang terjadi di lapangan, bahwa anak-anak mulai tidak mengenal permainan tradisional yang berasal dari daerahnya sendiri, serta kemampuan menulis siswa di sekolah dasar yang masih banyak berada di bawah KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini mengujicobakan metode pembelajaran langsung. Metode pembelajaran langsung adalah metode yang khusus dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedur dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang dalam proses pembelajarannya menggunakan metode pembelajaran langsung dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 10 Lembang tahun ajaran 2017/2018 dengan jumlah 38 orang yang terbagi menjadi 18 siswa di kelas eksperimen dan 20 siswa di kelas kontrol yang diperoleh secara acak. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Hasil pretes di kelas eksperimen menunjukkan rata-rata nilai 41 sedangkan kelas kontrol dengan rata-rata nilai 38. Hasil pascates di kelas eksperimen menunjukkan rata-rata nilai 60 sedangkan kelas kontrol dengan rata-rata nilai 47. Berdasarkan hasil hipotesis diperoleh *sig 2 tailed* (0,001) < signifikansi (0,05) yang menunjukkan bahwa H_0 atau hipotesis nol ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan peserta didik dalam menulis teks deskripsi sebelum dan sesudah diterapkannya metode pembelajaran langsung dan terbukti efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran menulis teks deskripsi. Penelitian ini juga membangkitkan rasa nasionalisme dan cinta kebudayaan melalui permainan tradisional, serta nilai-nilai kejujuran, kesabaran, dan sosial pada anak di samping menyeimbangkan dunia anak-anak di tengah kecanggihan teknologi zaman modern.

Kata kunci: *Metode pembelajaran langsung, permainan tradisional, teks deskripsi*

ABSTRACT

This research is motivated by the facts that occur, that children begin to not recognize traditional games that come from their own regions, as well as many of elementary school students ability to write are still under the Bahasa Indonesia subjects minimum criteria subjects. This study tested the direct learning method. Direct learning method is a specifically designed method to develop students' learning activity about procedure knowledge and declarative knowledge that can be taught in a step-by-step pattern. The purpose of this research is to find out whether there are significant differences between the experimental classes using direct learning methods in the learning process and control classes that use conventional learning. The sample in this research were students of 2nd grade Sekolah Dasar Negeri 10 Lembang of 2017/2018 academic year with a total of 38 people which randomly divided into 18 students in the experimental class and 20 students in the control class. The method of this research method uses quasi-experimental method with nonequivalent control group design. The pre-test results in the experimental class showed an average score of 41 while the control class with an average value of 38. The results of post-test in the experimental class showed an average score of 60 while the control class with an average value of 47. Based on the hypothesis obtained sig 2 tailed (0.001) <significance (0.05) which indicates that H_0 or the null hypothesis is rejected which means that there is a significant difference in the ability of students to write a description text before and after the implementation of direct learning methods and effectively proven to be applied in the learning process of description text writing. This research also evokes a sense of nationalism and love of culture through traditional games, as well as the values of honesty, patience, and social in children in addition to balancing the world of children in the middle of modern technological sophistication nowadays.

Keywords: *Direct learning method, traditional game, description text*