

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BER CERITA MELALUI METODE PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA

Oleh :

Wiwiy Triyanty Pulukadang¹, Elawaty Adipu² (PGSD, Universitas Negeri Gorontalo)

E-mail: wiwy_pulukadang@ung.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah apakah kemampuan bercerita melalui Metode Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II Di SDN 1 Tilango Kabupaten Gorontalo dapat ditingkatkan? Dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan bercerita melalui Metode Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II Di SDN 1 Tilango Kabupaten Gorontalo . Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, tes bercerita, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan menunjukkan bahwa dari 22 siswa kelas II SDN 1 Tilango Kabupaten Gorontalo berdasarkan hasil observasi awal 4 orang siswa (18%) yang mampu bercerita dengan baik, sedangkan siswa yang belum mampu berjumlah 18 orang siswa (82%). Pada tindakan siklus I tahap I terdapat 5 siswa (23%) yang mampu dan yang belum mampu 17 orang siswa (77%). Siklus I tahap II terdapat 12 orang siswa (54%) yang mampu dan yang belum mampu 10 orang siswa (46%). Pada tindakan siklus II, siswa yang mampu berjumlah 19 orang (86%) sedangkan siswa yang belum mampu berjumlah 3 orang siswa (14%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita melalui Metode Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II Di SDN 1 Tilango Kabupaten Gorontalo meningkat.

Kata Kunci : Bercerita, Metode Permainan Tradisional

PENDAHULUAN

Pembelajaran dilakukan berbagai metode, memberikan motivasi belajar adalah cara dalam mengembangkan minat belajar siswa, Teori belajar menekankan bahwa belajar terdiri atas pembangkitan respon dengan stimulus yang pada mulanya bersifat netral atau tidak memadai menurut Hamalik dalam (Aimang, 2016) Pembelajaran berbicara yang diajarkan di sekolah dasar salah satunya adalah bercerita. Hal ini didukung oleh pendapat Burhan Nurgiyantoro (2001 : 289) bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Ketepatan ucapan, tata bahasa, kosakata, kefasihan dan kelancaran, menggambarkan bahwa siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik. Kemampuan bercerita merupakan salah satu

kebiasaan sejak dulu sampai sekarang. Hampir setiap siswa yang telah menikmati suatu cerita akan selalu siap untuk menceritakannya kembali, terutama jika cerita tersebut mengesankan bagi siswa. Anak pada jaman dahulu memiliki kebiasaan bercerita sambil bermain dengan menggunakan permainan tradisional, sehingga bisa melatih anak dalam bercerita. Namun, seiring berkembangnya teknologi, permainan tradisional tersebut, sekarang jarang dijumpai ketika anak-anak bermain. Anak-anak jaman sekarang lebih memilih untuk menggunakan permainan online melalui gadget yang bisa mengganggu mental anak sehingga pada kurikulum 2013 dituangkan kembali beberapa permainan tradisional selain untuk melatih keterampilan bercerita juga untuk melatih peserta didik untuk bekerja sama.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Tilango, diperoleh informasi dari hasil pengamatan dan wawancara dengan guru bahwa, 1) dalam pembelajaran bahasa Indonesia selalu menggunakan kegiatan tanya jawab tentang pendalaman materi, 2) pelaksanaan pembelajaran masih kurang variatif dalam penggunaan media pembelajaran di bidang sastra khususnya bercerita, 3) pelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan bercerita hanya menggunakan teks cerita dari buku tematik siswa, 4) sikap siswa ketika disuruh maju ke depan untuk bercerita, kebanyakan suara siswa masih cenderung lirang dan hanya dapat didengar oleh siswa-siswa yang duduk di barisan depan, 5) Banyak siswa yang kurang antusias dalam kegiatan bercerita karena cenderung malu untuk tampil dan bercerita di depan kelas.

Aktivitas bercerita siswa juga masih rendah. Hal ini nampak dari hasil belajar siswa untuk kemampuan bercerita yang memiliki nilai sesuai kriteria ketuntasan minimal hanya 4 orang atau 18% dari 22 orang siswa sedangkan 18 orang atau 82% siswa belum mencapai ketuntasan minimal. Hal ini pula terlihat dengan banyaknya siswa yang menolak untuk bercerita di depan kelas. Begitu pula halnya dengan tugas yang diberikan oleh guru untuk membaca teks bacaan atau cerita setelah itu siswa diberi tugas menceritakan kembali isi cerita di depan kelas siswa tidak mampu untuk bercerita. Hal ini disebabkan karena 1) Siswa kurang memahami isi teks atau cerita yang telah dibaca, 2) Kurangnya latihan

bercerita di kelas, 3) Siswa sulit untuk memahami kosa kata yang dipakai untuk bercerita, 4) Kurang model atau teknik permainan yang digunakan dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa tersebut maka salah satu upaya adalah kreatifitas dalam mengelola pembelajaran yaitu melalui permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan, mengandung nilai-nilai kebaikan, dan bermanfaat bagi tumbuh kembang anak. Definisi yang dikemukakan oleh Mulyani (2016 : 49) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal.

Ada beberapa permainan tradisional yang dipilih penulis diantaranya permainan tradisional lompat tali. Melalui permainan tradisional ini diharapkan anak dapat memaksimalkan kemampuan bercerita dapat menarik minat belajar siswa dan juga dapat melatih siswa berinteraksi sesama temannya sehingga dapat melatih intonasi dan ekspresi siswa pada saat bercerita. Dengan menggunakan permainan tradisional diharapkan kemampuan bercerita siswa dan berkembang dengan baik. Tidak hanya kemampuan bercerita yang meningkat, namun semua aspek perkembangan dapat ditingkatkan seperti: Aspek kognitif, afektif dan Psikomotor. Selain itu permainan tradisional dapat memancing siswa untuk mengeluarkan suara dan ekspresinya. Hal ini karena permainan tradisional lompat tali mempunyai kelebihan mudah digunakan, membuat antusiasme siswa dan membuat siswa interaktif. Dengan begitu anak terpacu untuk terampil bercerita dihadapan teman-temannya sehingga dengan penerapan penggunaan permainan tradisional ini siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas, dengan tempat penelitian pada SDN 1 Tilango Kabupaten Gorontalo, dalam penelitian Tindakan kelas menerapkan 2 siklus dengan berbagai pendekatan untuk mendapatkan data. Data yang didapatkan diolah agar dapat memutuskan capaian terkait dengan kemampuan bercerita metode pada Permainan Tradisional.

Langkah-langkah penerapan pembelajaran bercerita melalui permainan tradisional adalah sebagai berikut: 1). Guru menjelaskan langkah-langkah menggunakan permainan tradisional, 2). Guru memberikan contoh cara bermain yang baik dengan menggunakan Permainan Tradisional. 3). Guru mengenalkan permainan tradisional dan penerapan langkah-langkah pembelajaran bercerita dengan menggunakan permainan tradisional. 4). Guru menjelaskan aspek-aspek yang akan dinilai. 5). Guru membentuk siswa menjadi lima kelompok, tiap kelompok terdiri atas 3-8 orang tergantung jenis permainan. 6). Guru membagi jenis permainan disetiap kelompok beserta memberikan media bantu yang diperlukan. 7). Secara berkelompok, siswa mempelajari jenis permainan yang akan dimainkan. 8). Siswa membuat langkah-langkah permainan. 9). Siswa diminta berlatih permainan tradisional tersebut sesuai dengan permainan yang dipilih. Kerja kelompok dibatasi 20 menit. 10). Satu kelompok maju kedepan untuk tampil memainkan permainan tradisional yang sudah dipilih untuk di pertunjukan ke kelompok lain. 11). Guru memandu setiap kelompok untuk memulai permainan. 12). Selesai melakukan permainan dalam setiap kelompok satu per satu menceritakan kejadian yang sudah dialami selama permainan berlangsung, secara bergantian dan begitu seterusnya. 13). Kelompok lain menilai hasil kerja kelompok yang maju. 14). Perwakilan kelompok memberikan komentar terhadap kelompok yang di nilai dan diberi penguatan oleh guru. 15). Pembelajaran bercerita melalui teknik permainan tradisional diharapkan dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran lebih bervariasi dan menarik.

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2x35 menit). Selain mengamati perkembangan kemampuan siswa dalam bercerita melalui permainan tradisional, sekaligus mengamati pelaksanaan proses pembelajaran. Sebelum melakukan tindakan kelas, peneliti melaksanakan observasi awal terlebih dahulu terhadap kemampuan bercerita siswa kelas II SDN 1 Tilango

Kabupaten Gorontalo yang dijadikan sebagai data awal untuk menjadi bahan perbandingan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan menunjukkan bahwa dari 22 siswa kelas II SDN 1 Tilango Kabupaten Gorontalo berdasarkan hasil observasi awal 4 orang siswa (18%) yang mampu bercerita dengan baik, sedangkan siswa yang belum mampu berjumlah 18 orang siswa (82%). Pada tindakan siklus I tahap I terdapat 5 siswa (23%) yang mampu dan yang belum mampu 17 orang siswa (77%). Siklus I tahap II terdapat 12 orang siswa (54%) yang mampu dan yang belum mampu 10 orang siswa (46%). Pada tindakan siklus II, siswa yang mampu berjumlah 19 orang (86%) sedangkan siswa yang belum mampu berjumlah 3 orang siswa (14%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode permainan tradisional telah meningkatkan kemampuan bercerita siswa di Kelas II SDN 1 Tilango Kabupaten Gorontalo.

PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian kelas ini dimulai dengan observasi awal sebagai landasan untuk melakukan tindakan kelas siklus I dan siklus II. Setiap tindakan yang dilakukan selalu terjadi perubahan kemampuan bercerita, seperti pada observasi awal data yang diperoleh dari jumlah 22 orang siswa, hanya terdapat 4 orang siswa atau 18% yang mendapatkan nilai ≥ 75 dan mencapai kriteria kemampuan bercerita. Sedangkan 18 orang siswa atau 82% yang mendapatkan nilai ≤ 75 dan belum mencapai kriteria kemampuan bercerita.

a. Pada siklus I

Tahap pertama siswa yang mampu bercerita mengalami sedikit peningkatan menjadi 5 orang siswa atau 23% dan yang belum mampu sebanyak 17 orang siswa atau 77%. Sedangkan pada siklus I tahap II siswa yang mampu bercerita mengalami lagi peningkatan menjadi 12 orang siswa atau 54% dan yang belum mampu bercerita sebanyak 10 orang siswa atau 46%. Walaupun mengalami peningkatan dalam setiap pertemuan tapi presentase capaian belum memenuhi target berdasarkan indikator kinerja sebesar 75% dari jumlah siswa 22 orang yang mencapai nilai KKM.

Dapat disimpulkan bahwa siswa yang tidak mencapai nilai 75 atau siswa yang kurang mampu disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya malas belajar dan tidak berani untuk maju didepan kelas.

Untuk mengatasi hal tersebut peneliti bersama guru mitra merencanakan atau mempersiapkan pelaksanaan tindakan siklus II dengan ini jauh lebih matang dan memperbaiki apa saja kekurangan pada siklus I, guna mendapatkan hasil yang optimal. Pada siklus II menunjukkan adanya perubahan, hal tersebut terlihat pada hasil berikut:

b. Pada siklus II

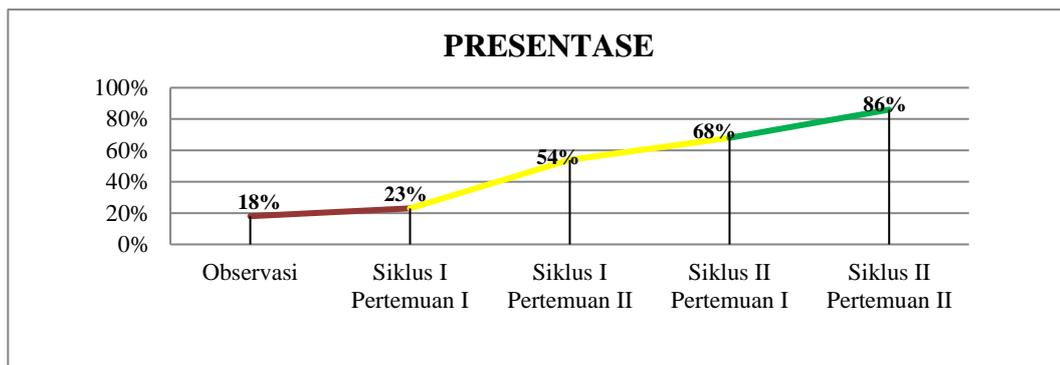
Tahap I siswa yang mampu bercerita mengalami peningkatan lagi sebanyak 15 orang siswa (68%) dan yang belum mampu 7 orang siswa (32%). Sedangkan pada siklus II tahap II siswa yang mampu bercerita melalui metode permainan tradisional mengalami peningkatan lagi yaitu sebanyak 19 orang siswa (86%) dan yang belum mampu mencapai kriteria ketuntasan hanya 3 orang siswa saja atau (14%). Hasil tersebut melebihi target capaian indikator kinerja sebesar 75% dari siswa sebanyak 22 orang dengan rata-rata KKM diatas 75.

Pada Tahap siklus II ini siswa yang tidak mencapai nilai 75 dikategorikan kurang mampu, ini disebabkan oleh karakteristik yang dimiliki oleh siswa tersebut.

Ketiga siswa yang belum mampu tersebut sudah melewati proses bimbingan dan arahan yang diberikan oleh guru (peneliti) dan guru mitra (wali kelas II) namun kemampuannya dalam bercerita tetap dikategorikan kurang mampu karena disebabkan oleh beberapa faktor, meskipun guru (peneliti) bersama guru mitra (wali kelas II) sudah berusaha untuk membantu kedua anak tersebut namun karakteristik yang dimiliki oleh siswa tersebut sudah seperti dan tidak mengalami perubahan.

Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat melalui diagram berikut:

Gambar 4.4 Diagram Perbandingan Kemampuan Bercerita Siswa Melalui Metode Permainan Tradisional



Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa melalui metode permainan tradisional pada siswa kelas II di SDN 1 Tilango Kabupaten Gorontalo. Untuk mencapai tujuan penelitian dan menjawab rumusan masalah, peneliti melakukan tes terhadap kemampuan bercerita siswa. Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian tersebut telah diperoleh hasil bahwa metode permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas II di SDN 1 Tilango Kabupaten Gorontalo.

Dari hasil tes bercerita dapat diketahui bahwa dari enam aspek yang dinilai terdapat beberapa siswa yang mampu dan tidak mampu dalam bercerita. Adapun yang menjadi kendala dalam bercerita yaitu ekspresi dan tingkah laku yang masih grogi pada saat maju di depan kelas. Selain itu, ada siswa yang masih bingung pada saat pertama memulai bercerita. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap isi cerita. Kemudian terdapat siswa yang masih terbata-bata (tidak lancar) sehingga dalam bercerita suaranya kecil.

Mengingat karena masih banyak siswa yang mengalami kendala dalam bercerita, maka peneliti dan guru mitra berupaya untuk mengatasi permasalahan yang dialami siswa tersebut dengan cara memberikan bimbingan dan arahan.

Dalam proses bimbingan, peneliti dan guru mitra memberikan kesempatan kepada siswa untuk terus berlatih baik dalam bercerita. Dengan tujuan agar siswa tersebut mampu memahami isi cerita dan mengungkapkan isi cerita dengan baik.

Penerapan metode permainan tradisional dalam pembelajaran bercerita dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa dapat dilihat dari kelebihan dan manfaat yang dimiliki oleh metode permainan tradisional tersebut. Kemampuan siswa yang diperoleh pada siklus II, menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan kelas pada siswa kelas II SDN 1 Tilango Kabupaten Gorontalo telah mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Atas dasar tersebut, peneliti berkesimpulan bahwa menggunakan metode permainan tradisional dalam bercerita dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa.

Dengan demikian hipotesis tindakan kelas yang berbunyi “jika guru menggunakan metode permainan tradisional dengan tepat maka kemampuan bercerita siswa kelas II di SDN 1 Tilango Kabupaten Gorontalo dapat ditingkatkan, dapat diterima”.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah kemampuan bercerita siswa kelas II di SDN 1 Tilango Kabupaten Gorontalo melalui metode permainan tradisional dapat ditingkatkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Kepala Sekolah SDN 1 Tilango Kabupaten Gorontalo beserta Staff Dewan Guru beserta Siswa dan Siswi Kelas II SDN 1 Tilango Kabupaten Gorontalo.

DAFTAR PUSTAKA

Aimang, H. A. (2016). MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI LEARNING COMMUNITY. *Jurnal Ilmiah Mutiara Muhammadiyah*, 1(Januari), 20–206. <https://doi.org/10.31219/osf.io/pvy7e>

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi Jakarta : Rineka Cipta.
- Achroni, keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Arwidinata, Dkk. 2006. *Kumpulan permainan Rakyat olahraga tradisional*. Jakarta: Kementerian Pemuda Dan Olahraga Republik Indonesia
- Bachir, Bachtiar. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-Kanak dan Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Depdiknas.
- Bayu Prasetyadi, 2015. *Pengaruh Bermain Bola Pantul Terhadap Peningkatan Kemampuan Passing Bawah Peserta Ekstrakurikuler Bola Voli Putra SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul*. (Skripsi). Yogyakarta. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Friska, Budrisari. 2014. *Study Ethnomathematics Mengungkap Aspek-Aspek Matematika*. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Herdianto, Dody. 2015. *Tingkat Kemampuan Siswa Kelas VII SMP N 1 Purworejo Dalam Melakukan Guling Depan*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hidayat, Heri. 2003. *Aktivitas Mengajar Anak TK*. Bandung: Katarsis.
- Iswinarti, dkk. 2008. *Permainan Anak Tradisional Sebagai Modelpeningkatan Kompetensi Sosial Anak Usia Sekolah*. Laporan penelitian hibahbersaing. Malang: Lembaga penelitian umum.
- Jaurah Palilati. 2011. *Meningkatkan keterampilan berbicara melalui metode permainan simulasi pada siswa kelas V SDN 1 Daenaa Limboto Barat*. (Skripsi). Gorontalo. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo
- Kurniawati, E. 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Laksmitaningrum. 2017. *Manfaat Permainan Tradisional*. <http://eprints.umm.ac.id/39370/3/BAB%20II.pdf>

- Majid. 2001. *Hal-hal yang Harus Diperhatikan dalam Bercerita*. <http://text-id.123dok.com/4zp2gw34y-hal-hal-yang-harus-diperhatikan-dalam-bercerita.html> (diakses 10 maret 2020)
- Marzoan & Hamidi. 2017. *Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa*. *Jurnal Annafs*: Vol 2 No 1
- M Sinaga Anggiat Dan Sri Hadiati. 2001. *Pemberdayaan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia.
- Mulyati, Yeti. 2009. *Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mudini dan Salamet Purba. 2009. *Pembelajaran Berbicara*. Jakarta: Depdiknas
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Nurgiyantoro. 2010. *Bercerita*. <https://www.academia.edu/15627735/Bercerita> (diakses 10 maret 2020)
- Nurgiyanto, Burhan. 2001. *Belajar Pintar Bahasa indonesia*. Jakarta: bumi Aksara
- Rahmawati, Ami. 2009. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 3-4 Tahun*. Bandung: Sandiarta Sukses.
- Risaldy, Sabil. 2014. *Bermain, Bercerita, & Menyanyi Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Luxima Metro Media.
- Simanjuntak, J. 2007. *Mendidik Anak Sesuai Jaman Dan Kemampuannya*. Jakarta :LK3
- Subyantoro. 2007. *Model Bercerita Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak*. Semarang: Rumah Indonesia
- Supriyono, Andreas. 2018. *Serunya Permainan Anak Zaman Dulu*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan

Supriyadi. 1992. *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia 2 PPDG 2331/4 SKS Buku II Modul 7-12*. Jakarta: Departemen Pendidikan & Kebudayaan Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan Pendidikan Tinggi.

Wibowo, Wahyu. 2001. *Manajemen Bahasa*. Jakarta : Gramedia