

**PENERAPAN METODE PERMAINAN KALIMAT BERANTAI TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA DIDIK KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

Zunika Agung Rahayu¹, Ngatmini²

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

Alamat e-mail :¹rzunikaagung@gmail.com ²ngatmini@upgris.ac.id,

ABSTRACT

This research aims to determine the application of the chain sentence game method to the speaking skills of grade 3 elementary school students. This type of research is quantitative research with an experimental type of research. This research was conducted at SD Negeri 1 Jugo, Donorojo District, Jepara Regency. The population in this study was all 3rd grade students at SD Negeri 1 Jugo, totaling 5 students with details of 2 male students and 3 female students. Data collection was carried out through observation methods and test methods (pretest and posttest). The results of the research that has been carried out show that the use of the chain sentence game method can influence the speaking skills of grade 3 students at SD Negeri 1 Jugo, Donorojo District, Jepara Regency, this is proven by an increase in speaking ability. students' skills in the experimental class, both improvements for each student and class improvements and there was a significant influence of the application of the chain sentence game method on the speaking skills of grade 3 students at SD Negeri 1 Jugo

Keywords: Game Method, Chain Sentences, Speaking Skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode permainan kalimat berantai terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas 3 sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan tipe penelitian eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Jugo Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 3 SD Negeri 1 Jugo yang berjumlah 5 peserta didik dengan 2 peserta didik laki-laki dan 3 peserta didik perempuan. Pengambilan data dilakukan melalui metode observasi dan metode test (*pretest* dan *posttest*). Hasil penelitian yang sudah dilaksanakan menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan kalimat berantai dapat mempengaruhi keterampilan berbicara peserta didik kelas 3 SD Negeri 1 Jugo Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil keterampilan berbicara peserta didik pada kelas eksperimen tersebut baik peningkatan pada tiap peserta didik maupun pada peningkatan kelas dan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan metode permainan kalimat berantai terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas 3 SD Negeri 1 Jugo.

Kata Kunci: Metode Permainan, Kalimat Berantai, Keterampilan Berbicara

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini mempengaruhi perkembangan anak bangsa dalam

mengahdapi berbagai tantangan untuk dunai pendidikan sendiri tantangannya adalah dunia pendidikan yang erat kaitannya

dengan proses belajar mengajar. Sebelum lebih jauh memahami hal tersebut yang menjadi fokus perhatian dunia pendidikan saat ini adalah memahami perkembangan peserta didik terlebih dahulu. Anak-anak di sekolah dasar mengalami perkembangan yang sangat signifikan ini terlihat dari perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional. Pada tahap anak sekolah dasar adalah tahap yang operasional konkret pada tahap perkembangan kognitifnya yaitu pada usia 6-12 tahun. Sekolah dasar adalah sekolah formal pertama yang dihadapi peserta didik untuk mendapatkan aspek-aspek dalam dunia Pendidikan diantaranya adalah aspek intelegualitas (pengetahuan), skill (keterampilan), dan afektif (sikap). Ini adalah aspek dasar untuk menyiapkan peserta didik mampu mengikuti perkembangan diri pada tahapan usianya.

Keterampilan kebahasaan dalam capaian per elemen pada kurikulum merdeka meliputi keterampilan menyimak, keterampilan membaca dan memirsa, keterampilan berbicara dan mempresentasikan, dan keterampilan menulis. Pentingnya keterampilan

berbicara untuk diajarkan pada sekolah dasar yang memiliki peran penting dalam kehidupan, profesional, dan sosial seseorang. Menjadi sorotan pada pendidik tentunya peserta didik sudah mampu berbicara namun beda persoalan jika dihadapkan dengan keadaan situasi yang resmi dan di muka umum. Sejalan dengan pandangan ini kemampuan berbicara dapat dimiliki semua orang namun keterampilan berbicara tidak dimiliki semua orang. Keterampilan berbicara dipandang sebagai tolak ukur utama untuk menilai keberhasilan dalam pembelajaran bahasa (Delvia et al., 2019). Kendala di lapangan para peserta didik terlihat pada saat mengeluarkan pendapat atau aktivitas lain yang berhubungan dengan mengeluarkan suara secara lisan (Hidayati, 2018). Kendala keterampilan berbicara ini karena ketidakpercayaan diri untuk menyampaikan secara lisan di tengah-tengah orang banyak, kurangnya pengalaman berinteraksi atau bersosial, takut kritik, kurangnya pemahaman materi yang ingin disampaikan, dan kurangnya Latihan. Pendapat ini didukung tentang kendala keterampilan berbicara peserta didik memiliki keterbatasan

pengalaman untuk berbicara di hadapan umum, belum memiliki ide yang menarik untuk disampaikan di hadapan teman-teman, belum mampu mengembangkan ide meskipun trik sudah dimiliki, dan masih memiliki kemampuan berbahasa yang masih terbatas (Berbicara & Sekolah, 2016).

Seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan digital pada era globalisasi saat ini dunia pendidikan tentunya juga mengalami perkembangan diantaranya dalam proses belajar mengajar. Metode yang digunakan untuk menarik perhatian peserta didik yang mana pembelajaran dibawakan dengan penuh pengalaman bermakna. Metode ini merujuk pada strategi seorang guru untuk mengajarkan materi untuk mudah dipahami dan diimplementasikan dalam kehidupan yang mempunyai nilai guna. Menarik minat peserta didik merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pemikiran tersebut pada penelitian yang relevan juga menyebutkan bahwa permainan dapat menjadi pengalih atau penghilang perasaan jenuh, bosan, bahkan stress dengan melakukan permainan, otak menjadi

lebih rileks dan perasaan pun menjadi lebih santai dan senang (Hidayat et al., 2019). Penggunaan permainan sebagai pendekatan dalam edukasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan hasil belajar masyarakat, sebagaimana didukung oleh beberapa studi yang menunjukkan efektivitas game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar, minat dan motivasi, serta kesadaran dan pengetahuan Masyarakat (Sriagustini & Rosmiati, 2023). Jadi dapat dikatakan bahwa metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan minat, tidak cepat bosan dalam pembelajaran. Kalimat berantai merupakan strategi pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Permainan kalimat berantai adalah jenis permainan yang digunakan untuk memudahkan peserta didik dengan adanya permainan kalimat berantai ini maka peserta didik akan bersemangat ketika belajar karena pada dasarnya peserta didik sekolah dasar itu masih suka bermain (Erfiana et al., 2017). Metode yang digunakan juga memperhatikan kondisi tahapan perkembangan peserta didik, selain sebagai alternatif

terkait dengan kondisi permasalahan yang melatarbelakangi juga memberikan solusi pemecahan yang akan digunakan peneliti.

Berdasarkan paparan latar belakang yang disampaikan keterampilan berbicara sangat penting bagi peserta didik pada jenjang sekolah dasar sebagai sekolah formal pertama untuk membentuk pondasi keterampilan atau bekal menghadapi perkembangan zaman di era globalisasi saat ini. Kesulitan dalam kebahasaan peserta didik terutama keterampilan berbicara yang dihadapi peserta didik dalam keseharian untuk mengungkapkan, mengeksperikan atau menyalurkan gagasan/ide untuk disampaikan maka metode permainan kalimat berantai diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan tersebut dengan baik. Sependapat dengan hal yang melatarbelakangi ini maka melalui bahasa anak bisa menyalurkan pemikiran, keinginan, mengekspresikan harapan ataupun permintaan sehingga anak bisa berkomunikasi dengan orang lain atau teman sebayanya dengan nyaman (Ayuti & , Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, 2023). Selain

agar pembelajaran mampu memberikan pengalaman bermakna pembelajaran didukung dengan metode yang efektif dan efisien yang dekat dengan kondisi tahapan perkembangan peserta didik metode permainan salah satu metode alternatif yang tepat diimplementasikan pada jenjang sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif dengan tipe penelitian eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Jugo Kecamatan Donorojo Kabupaten Jepara. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas 3 dengan jumlah 5 peserta didik yang terdiri dari 3 perempuan dan 2 laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan kriteria penilaian keterampilan berbicara dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan statistic deskriptif, penyajian data menggunakan perhitungan persentase yang diperoleh melalui excel dalam bentuk tabel dan dijabarkan untuk mengetahui penerapan metode permainan kalimat berantai terhadap

keterampilan berbicara peserta didik kelas 3 sekolah dasar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tentang keterampilan berbicara peserta didik pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah menerapkan metode permainan kalimat berantai diukur dengan instrument penilaian keterampilan berbicara peserta didik. Pada tema 5 cuaca subtema 1 keadaan cuaca pembelajaran 1 semester 2 tahun pelajaran 2023/2024. Hasil penilaian keterampilan berbicara peserta didik pada kelas eksperimen dapat dideskripsikan dengan statistik deskriptif pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Keterampilan Berbicara Peserta Didik kelas 3 SD Negeri 1 Jugo

Statistik	Kelas Eksperimen <i>pre-test</i>	Kelas Eksperimen <i>post-test</i>
Jumlah peserta didik	5	5
Nilai maks instrumen	20	20
Nilai min instrumen	5	5
Nilai maks peserta didik	15	18

Aspek pada instrument keterampilan berbicara yang dinilai meliputi aspek pengucapan, tata bahasa, kosa kata dan kelancaran. Setiap aspek terdapat indikator yang

dinilai diantaranya, aspek pengucapan terdapat lima indikator yaitu ada masalah pengucapan yang serius sehingga tidak bisa dipahami, sulit dipahami karena ada masalah pengucapan sering harus mengulang, ada masalah pengucapan yang membuat pendengar penuh konsentrasi dan kadang-kadang ada kesalahan pahaman, mudah dipahami meskipun dengan aksen tertentu, dan memudahkan dipahami. Aspek tata bahasa terdapat lima indikator yaitu kesalahan tata bahasa begitu parah sehingga sulit dipahami, kesalahan tata bahasa begitu parah sehingga sulit dipahami, sering membuat kesalahan tata bahasa yang mempengaruhi makna, kadang-kadang membuat kesalahan tata bahasa tetapi tidak mempengaruhi makna, dan tidak ada kesalahan tata bahasa. Aspek kosa kata terdapat lima indikator yaitu kosakata sangat terbatas, percakapan tidak mungkin terjadi, menggunakan kosakata secara salah dan kosakata terbatas sehingga sulit dipahami, sering menggunakan kosakata yang tidak tepat percakapan agak terbatas karena keterbatasan kosakata, kadang-kadang menggunakan kosakata yang tidak tepat dan harus mengulang karena kosakata tidak memadai, dan memilih dan menggunakan kosakata ungkapan seperti penutur asli. Aspek kelancaran terdapat lima indikator yaitu terputus-putus dan berhenti, percakapan tidak mungkin terjadi, kadang-kadang ragu dan berhenti karena keterbatasan bahasa, kelancaran banyak terganggu oleh masalah bahasa, kelancaran tampak

sedikit terganggu oleh masalah bahasa, dan lancar dalam pengucapan. Skor minimum pada setiap aspek adalah satu dan nilai maksimum pada tiap aspek adalah 5. Kategori setiap aspek terdiri dari kurang sekali, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Penelitian didapatkan jumlah peserta didik ada 5 di setiap kelas eksperimen baik pada tahap *pre-test* maupun kelas eksperimen *post-test*. Nilai maksimum pada instrument keterampilan berbicara adalah 20. Nilai minimum pada instrument keterampilan berbicara adalah 5. Sedangkan perolehan nilai maksimum peserta didik pada kelas eksperimen *pre-test* adalah 15 dan pada kelas eksperimen *post-test* adalah 18. Nilai minimum pada kelas eksperimen *pre-test* adalah 7 dan pada kelas eksperimen *post-test* adalah 12.

Hasil penelitian tentang peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas 3 SD Negeri 1 Jugo dapat dilihat dengan jelas pengambilan data peserta didik pada perbandingan nilai yang terlihat dan peningkatannya pada tiap peserta didik maupun peningkatan kelas pada kelas eksperimen yang menjadi subjek penelitian metode permainan kalimat berantai terhadap keterampilan berbicara peserta didik table 2 berikut.

Tabel 2 Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No	Subjek	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
1	Peserta didik A	12	17	42%
2	Peserta didik B	7	12	71%
3	Peserta didik C	11	14	27%
4	Peserta didik D	15	18	20%
5	Peserta didik E	10	16	60%
Total		55	77	40%
Peningkatan kelas		40%		

Berdasarkan data table 2 dari 5 peserta didik mengalami peningkatan dari nilai *pre-test* ke nilai *post-test*. Peserta didik A dari 12 menjadu 17 mengalami peningkatan 42%. Peserta didik B dari 7 menjadi 12 mengalami peningkatan 71%. Peserta didik C dari 11 menjadi 14 mengalami peningkatan 27%. Peserta didik D dari 15 menjadi 18 mengalami peningkatan 20%. Sedangkan peserta didik E dari 10 menjadi 16 mengalami peningkatan 60%. Hasil *pre-test* keterampilan berbicara peserta didik sebelum mendapat perlakuan dengan metode permainan kata berantai mendapat total nilai 55 dan setelah mendapat perlakuan nilai total 77 dan ini mengalami peningkatan kelas sebesar 40%.

Tabel 1 dan table 2 menunjukkan perbedaan hasil penilaian peserta didik kelas 3 SD Negeri 1 Jugo ini menunjukkan bahwa kemampuan dalam satu kelas tersebut heterogen. Kelebihan kelompok yang anggotanya heterogen ini mampu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk lebih banyak berpikir, merespon, dan berkerja sama agar lebih produktif dalam menyelesaikan tugas (Pahrin et al., 2022). Peningkatan keterampilan berbicara signifikan dengan menggunakan metode permainan kalimat berantai yang sistematisnya pembelajarannya adalah berkelompok. Metode permainan kalimat berantai ini bertujuan untuk melatih keterampilan berbicara secara berkelompok serta melatih keberanian dalam mengungkapkan sesuatu. Adapun persiapan yang perlu diperhatikan sebelum menggunakan metode permainan ini adalah menyiapkan kartu bergambar sesuai dengan materi tema 5 cuaca subtema 1 keadaan cuaca pada pembelajaran 1 untuk membentuk suatu cerita dengan kesatuan yang utuh dan logis, pastikan setiap anak fokus dengan materi, dan perlu adanya kesepakatan antara guru dan peserta

didik akan jalannya permainan. Jadi alat yang digunakan untuk menerapkan metode permainan kalimat berantai ini berbentuk kartu yang berukuran 10 cm x 8 cm yang didesain dengan gambar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan tulisan yang berbentuk kalimat menjelaskan gambar tersebut ini dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi, melatih pengalaman belajar melalui media kartu kalimat berantai.

Langkah-langkah metode permainan kalimat berantai ini meliputi membagi kelas mejadi satu kelompok karena peserta didik yang dijadikan subjek hanya lima peserta didik maka dalam kelas dijadikan satu kelompok, peserta didik diminta untuk berdiri lurus ke belakang berbentuk memanjang (karena terbatas ruang), guru memberikan kartu bergambar, peserta didik yang paling ujung berlakang membacakan tulisan pada kartu bergambar dan kemudian disalurkan ke peserta didik yang didepannya dengan cara berbisik, dan peserta didik yang paling depan menceritakan hasil. Adapun kelebihan metode permainan kalimat berantai ini mampu membantu

perkembangan bahasa terutama kemampuan berbicara, membangun rasa percaya diri, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menambah kosa kata, mengeksperikan, dan berkomunikasi pesan secara utuh sedangkan kekurangan peserta didik merasa kesulitan sepenuhnya memahami pesan dan pesan bersifat abstrak belum secara penuh gambaran konkret (Wahyuni, 2018).

Kondisi penilaian metode permainan kalimat berantai terhadap peserta didik pada keterampilan berbicara ini memperoleh nilai yang beragam menurut kondisi di lapangan karakteristik peserta didik juga mempengaruhi diantaranya adalah peserta didik berani mengungkapkan dan mengeksperikan gagasan-gagasan ide, ada peserta didik yang malu untuk mengungkapkan, takut salah berucap, peserta didik tidak menguasai materi yang diajarkan, dan kurangnya motivasi diri untuk tampil di hadapan teman sebayanya. Peneliti menyadari bahwa suatu keterampilan berbicara tidak bisa serta merta langsung dibentuk namun perlu adanya pembiasaan dalam memproses hasil atau *skill* untuk jangka waktu yang lama, perlunya

kesadaran individu untuk terus meningkatkan kemampuan komunikasi, sering membaca dan mendengarkan, mempersiapkan topik atau materi, menggunakan kosa kata yang benar, belajar menanggapi suatu topik, dan tidak takut salah dan perlu disadari menjadi guru melakukan tugasnya yaitu membantu permasalahan peserta didik agar tidak takut dengan kesalahan berucap. Kondisi di lapangan ini juga relevan dengan faktor yang menjadi kendala dalam keterampilan berbicara diantaranya adalah kurangnya percaya diri, sulit mengingat kata, takut salah, demam panggung, guru mendominasi dengan adanya metode bermain dapat meningkatkan keterampilan berbicara agar peserta didik lebih nyaman dan tidak tertekan saat pembelajaran (Siskatrin, 2020). Strategi pembelajaran dengan adanya metode permainan kalimat berantai mampu memberikan dampak yang signifikan pada keterampilan berbicara peserta didik karena hasil pengamatan peneliti pada subjek peserta didik kelas 3 SD Negeri 1 juga lebih antusias di jalannya pembelajaran, peserta didik tertantang dengan adanya metode permainan, kerjasama kelompok

semakin terlihat karena permainan dibentuk kelompok, dan karena *mindset* peserta didik adalah bermain maka mereka tidak merasa terbebani untuk berbicara dengan teman sebayanya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas 3 SD Negeri 1 Jugo mengalami peningkatan dengan penerapan metode permainan ini terbukti adanya peningkatan kelas sebesar 40% dan peningkatan tiap individu dari kelas eksperimen *pre-test* ke kelas eksperimen *post-test* peserta didik A 42%, peserta didik B 71%, Peserta didik C 27%, peserta didik D 20% dan peserta didik E 60%. Metode permainan merupakan salah satu strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Metode permainan dijadikan sebagai salah satu alternatif yang efektif untuk diterapkan terhadap keterampilan berbicara. Metode permainan kalimat berantai ini tentunya dilakukan persiapan yang matang yang dipadukan dengan materi pembelajaran yang sesuai.

Metode permainan kalimat berantai hendaknya dilaksanakan lebih lanjut pada populasi atau sampel yang berbeda untuk dapat diketahui kredibilitas penerapan metode tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuti, I., & , Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, F. (2023). Identifikasi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2).
<https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JMP/article/view/3566%0Ahttps://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JMP/article/download/3566/2894>
- Berbicara, K., & Sekolah, D. I. (2016). 228479835. 12(September), 105–113.
- Delvia, R., Taufina, T., Rahmi, U., & Zuleni, E. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Bercerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1022–1030.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.230>
- Erfiana, E., Sunarya, D. T., & Irawati, R. (2017). Penerapan Metode Kooperatif Learning Tipe Two Stay Two Stray Dan Permainan Kalimat Berantai Untuk Meningkatkan *Jurnal Pena Ilmiah: Vol*, 2(1), 171–180.
<https://www.academia.edu/download/95117543/pdf.pdf>

- Hidayat, T., Hidayatullah, A., & Agustini, R. (2019). Kajian Permainan Edukasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 59. <https://doi.org/10.33603/dj.v6i2.2111>
- Hidayati, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Pendekatan Komunikatif Kelas V Sd Padurenan li Di Bekasi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 83. <https://doi.org/10.30659/pendas.5.2.83-95>
- Pahrin, R., Rivai, S., & Djou, F. (2022). Pengaruh Model Think Pair And Share (TPS) Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Di Kelas V SDN 23 Limboto Kabupaten Gorontalo. 02(1), 279–290.
- Siskatrin, I. (2020). Metode Bermain Peran, Keterampilan Berbicara . *Journal of Elementary Education*, 03(02), 39–43.
- Sriagustini, I., & Rosmiati, T. (2023). Edukasi Masyarakat Tentang Pencegahan Kebakaran Dengan Permainan Pesan Berantai Dan Susun Kalimat Sriagustini 2023. *Community Development*, 4(2), 2603–2611. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/14341%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/download/14341/11406>
- Wahyuni, D. S. O. (2018). Penggunaan Metode Permainan Bisik Berantai Dengan Media Flashcard Dalam Menggunakan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 3(4), hlm. 10.