

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI
PERMAINAN KARAMBA “KARTU GAMBAR CERITA”**

Suci Rahayu¹, Sumarno², Ida Dwijayanti³
^{1,2,3}Magister Pendidikan Dasar Fakultas Pasca Sarjana
Universitas PGRI Semarang

suci32rahayu@gmail.com, sumarno@upgris.ac.id, idadwijayanti@upgris.ac.id,

ABSTRACT

The purpose of this study is to improve students' speaking skills in Indonesian language subjects by applying story picture card games (karamba) to fifth grade students of SD Negeri Purwosari 1, Sayung sub-district, Demak district. This type of research is a class action research which was conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection stages. The subject of this research was the fifth grade students of SD Negeri Purwosari 1, totaling 30 students. The object of this research is students' speaking skills. Data collection in this study was done by observation method. The data were analyzed using descriptive statistical analysis technique. The results showed that in cycle I, the average score of speaking skills obtained was 74 and the average percentage obtained was 73.3%, which was in the low category. In cycle II, the average speaking skill score obtained was 82 and the average percentage obtained was 93,3% in the high category. The percentage increase from cycle I to cycle II was 20%. This shows that there has been an increase in the percentage of speaking skills of fifth grade students of SD Negeri Purwosari 1. Based on the results of the study, it can be concluded that the application of karamba games (story picture cards) can improve students' speaking skills in Indonesian language subjects in grade V SD Negeri Purwosari 1, Sayung sub-district, Demak district in the 2023/2024 academic year.

Keywords : Speaking Skill, Games, Story Picture

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan permainan kartu gambar cerita (karamba) pada peserta didik kelas V SD Negeri Purwosari 1, kecamatan Sayung, kabupaten Demak. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Purwosari 1 berjumlah 30 orang. Objek penelitian ini adalah keterampilan berbicara peserta didik. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi. Data dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, rata-rata skor keterampilan berbicara yang diperoleh sebesar 74 dan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 73,3%, berada pada kategori rendah. Pada siklus II, rata-rata skor keterampilan berbicara yang diperoleh sebesar 82 dan rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 93,3% pada kategori tinggi. Peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 20 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan persentase keterampilan

berbicara peserta didik kelas V SD Negeri Purwosari 1. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan karamba (kartu gambar cerita) dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri Purwosari 1, kecamatan Sayung, kabupaten Demak tahun pelajaran 2023/2024.

Kata kunci: Keterampilan Berbicara, Permainan, Gambar Cerita

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan sarana manusia untuk menyampaikan pemikiran atau penalaran, sikap dan perasaannya. Manusia bergaul dan berkomunikasi, mencari informasi serta mengendalikan pikiran, sikap dan perbuatan dengan menggunakan bahasa. (Delvia R : 2019) Khususnya kemampuan menggunakan bahasa, tidaklah merupakan kemampuan yang bersifat alamiyah, seperti bernapas. Kemampuan ini tidak dibawa sejak lahir dan tidak dapat dikuasai dengan sendirinya melainkan harus dipelajari.

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bahasa Indonesia dalam segala fungsinya sebagai sarana komunikasi berfikir, pemersatu, mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebudayaan.

Salah satu aspek penting dalam keterampilan berbahasa adalah keterampilan berbicara. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 1180)

keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas. Jadi, dapat disimpulkan keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas dalam usahanya untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan perlu dilatihkan kepada anak sejak dini supaya di masa yang akan datang anak akan tumbuh menjadi orang yang terampil dan cekatan dalam melakukan segala aktivitas, dan mampu menghadapi permasalahan hidup. Selain itu mereka akan memiliki keahlian yang akan bermanfaat bagi masyarakat.

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Pengertian ini pada intinya mempunyai makna yang sama dengan pengertian yang disampaikan oleh Tarigan yaitu bahwa berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata. Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Komunikasi merupakan pengiriman dan

penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. Oleh karena itu, agar dapat menyampaikan pesan secara efektif, pembicara harus memahami apa yang akan disampaikan atau dikomunikasikan.

Tarigan (dalam Mabruri : 2016) mengungkapkan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa berbicara adalah suatu kemampuan untuk menyampaikan isi dari hal-hal yang dipikirkan seseorang kepada orang lain. Semakin sering seseorang melakukan aktivitas berbicara, semakin lancar pula orang tersebut berkomunikasi.

Kemampuan penguasaan bahasa mempengaruhi tidak hanya pertumbuhan kognitif tetapi juga kompetensi social anak. (Versoni J : 2017). Anak yang berhasil belajar berbicara dan berinteraksi dengan orang lain cenderung mudah mengembangkan keterampilan berbahasa yang efektif. Sedangkan anak yang gagal mengembangkan keterampilan berbahasa sesuai

umurnya, akan mengalami kendala seperti kesulitan bersosialisasi, mengalami masalah pembelajaran dan keterasingan social (Ali M : 2021).

Karena pentingnya peran keterampilan berbicara maka keterampilan ini harus dimiliki oleh peserta didik dengan tidak mengabaikan kemampuan-kemampuan Bahasa yang lain seperti kemampuan menyimak, membaca, menulis, kebahasaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena dengan kemampuan tersebut peserta didik dapat berkomunikasi dengan siapapun, baik dalam situasi formal maupun informal. (Beta P : 2019).

Namun kenyataannya, pada saat mengikuti pembelajaran, peserta didik merasa kesulitan dan kurang percaya diri untuk berbicara di depan kelas. Hal itu tampak dari hasil observasi dan penilaian yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari hasil penilaian tersebut diketahui bahwa kemampuan berbicara peserta didik masih kurang. Banyak peserta didik yang masih mendapatkan nilai di bawah rata-rata yang sudah ditentukan. Hal ini kemungkinan dapat disebabkan oleh beberapa

factor antara lain pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih konvensional, guru tidak memfasilitasi peserta didik dengan media pembelajaran dan metode permainan yang menarik sehingga peserta didik bosan dan tidak tertarik dalam belajar. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap prestasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk keterampilan berbicara.

Menindaklanjuti hal tersebut, diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran. Dalam hal ini, guru mengajak peserta didik untuk bermain sambil belajar. Pemilihan media permainan bukan tanpa sebab, karena rata-rata peserta didik usia sekolah dasar memang masih menikmati dunia bermain sehingga hal ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menggunakan media permainan kartu gambar cerita (karamba) untuk membantu meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara peserta didik dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua siklus penelitian.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Purwosari 1 dengan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif menekankan pada pengujian, pengukuran, dan hipotesis sebuah teori berdasarkan perhitungan analisis secara Matematika dan statistic.

Adapun bentuk penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas atau sering disebut juga classroom action research. Penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan difokuskan pada aktivitas keterampilan berbicara dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus masing-masing dilaksanakan dengan tiga tahap, yaitu tahap (1) perencanaan, beberapa hal yang perlu dilaksanakan dalam kegiatan perencanaan adalah sebagai berikut. (1) penyamaan persepsi dengan guru mengenai implementasi pembelajaran dengan permainan kartu gambar cerita, (2) menentukan bahan ajar yang akan dibelajarkan kepada siswa sesuai dengan CP, (3) menyiapkan alat dan bahan pembelajaran, meliputi modul ajar dan lembar instrumen untuk mengukur aspek keterampilan berbicara siswa pada siklus sesuai

dengan materi pembelajaran. (2) tindakan, pelaksanaan tindakan disusun sesuai dengan tahap permainan kartu gambar cerita. Setiap tindakan siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Dalam proses pembelajaran, guru melaksanakan observasi terhadap keterampilan berbicara masing-masing siswa. Uraian kegiatan yang dilaksanakan pada tiap tahap untuk siklus berikutnya pada dasarnya sama seperti kegiatan yang dilaksanakan pada siklus sebelumnya. Setiap tahap dapat mengalami perubahan sesuai hasil refleksi yang diperoleh berdasarkan hasil tindakan pada siklus sebelumnya. (3) Observasi atau Evaluasi, dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Observasi dilaksanakan dari awal sampai akhir pembelajaran. Hasil observasi dituangkan dalam bentuk catatan sebagai bahan refleksi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan media kartu gambar cerita terhadap keterampilan berbicara siswa. (4) Refleksi, refleksi ini dilakukan untuk merenungkan dan mengkaji hasil tindakan pada kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan mengenai keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Hasil

renungan dan kajian tindakan ini, selanjutnya akan dipikirkan dan dicari solusi berupa alternatif tindakan baru yang diduga lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia. Alternatif tindakan ini akan ditetapkan menjadi tindakan baru pada rencana tindakan dalam penelitian tindakan kelas siklus berikutnya

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Purwosari 1 Sayung. Merujuk dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mencoba menggunakan beberapa data dan teknik pada pengolahan data untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian yang telah dilaksanakan. Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diperoleh melalui tes keterampilan berbicara oleh peserta didik kelas V SD Negeri Purwosari 1 dan data kualitatif diperoleh dari lembar pengamatan pada ketrampilan berbicara meliputi pelafalan, intonasi, struktur kalimat, kelancaran, dan ekspresi, dengan menerapkan permainan kartu gambar cerita (Karamba) pada peserta didik kelas V SD Negeri Purwosari 1 Sayung.

Uji validitas data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah validitas isi dan triangulasi data. Validitas isi di

dalam penelitian ini berhubungan dengan kemampuan suatu instrumen untuk menggambarkan secara tepat mengenai domain perilaku yang akan diukur yaitu berkaitan dengan keterampilan berbicara siswa serta prestasi belajar setelah diterapkannya permainan kartu gambar cerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Melalui validitas isi jugalah dapat mengukur sejauh mana item di dalam suatu tes dapat mencakup keseluruhan isi objek yang hendak diukur atau tidak. Mencakup keseluruhan isi objek tidak saja menunjukkan bahwa tes tersebut harus komprehensif isinya akan tetapi harus memuat isi yang relevan dan tidak keluar dari batasan tujuan diadakannya suatu tes. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber (uji keabsahan data dari isi dokumen dengan hasil observasi) dan triangulasi teknik (uji keabsahan data dengan metode pengecekan data kepada sumber yang sama namun tekniknya berbeda)

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Indikator pencapaian pada penelitian ini adalah pada siklus I peserta didik mencapai hasil

ketuntasan minimal 70 % dari jumlah peserta didik. Pada siklus II peserta didik mencapai ketuntasan minimal sebesar 80 % dari jumlah peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan permainan kartu gambar cerita (karamba) dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas V SD Negeri Purwosari 1 Sayung. Pada saat pembelajaran, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 anggota. Setiap kelompok diberi beberapa kartu gambar cerita sesuai dengan jumlah anggota kelompok ataupun lebih. Peserta didik bermain dengan kartu tersebut dengan Langkah-langkah sebagai berikut : (1) salah satu peserta didik menyusun kartu gambar cerita dalam keadaan terbalik lalu mengacaknya. (2) setelah diacak, kartu tersebut dibagikan kepada rekan lainnya. (3) masing-masing peserta didik membuat cerita berdasarkan kartu gambar yang diterima. (4) Peserta didik secara bergantian menceritakan hasil cerita yang sudah dibuatnya.

Selama kegiatan bermain dengan kartu gambar berlangsung, guru berperan sebagai motivator dan fasilitator. Guru berkeliling untuk melakukan observasi pada keterampilan berbicara peserta didik. Hasil observasi inilah nantinya yang akan dijadikan acuan penilaian keterampilan berbicara sebelum peserta didik nantinya melakukan tes praktik bercerita di depan teman-teman sekelasnya secara bergantian.

Hasil penelitian yang dicapai pada siklus I kurang maksimal yakni hanya sekitar 73,3 % peserta didik yang mendapatkan nilai keterampilan berbicara di atas KKM. Setelah dilakukan refleksi. Ada beberapa sebab yakni peserta didik kurang tertib dalam mengikuti kegiatan dan guru belum maksimal dalam melakukan observasi dan pembimbingan pada peserta didik. Lebih lanjut lagi, guru belum memberikan contoh bagaimana cara bercerita yang baik sehingga peserta didik belum sepenuhnya memiliki gambaran tentang cara bercerita sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Selain itu, kartu gambar cerita yang diberikan pada peserta didik cenderung sama tingkat kesulitannya sehingga hal ini dapat menyulitkan peserta didik yang

memiliki kemampuan akademis yang kurang. Hal ini dapat dijadikan acuan oleh peneliti untuk diperbaiki pada siklus kedua.

Pada siklus ke 2 peneliti masih menggunakan media permainan yang sama yakni karamba atau kartu gambar cerita tetapi peneliti sudah melakukan pembelajaran berdiferensiasi konten. Konten cerita yang disajikan pada kartu gambar tersebut dimodifikasi disesuaikan dengan kemampuan masing-masing peserta didik. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami gambar dan membuat cerita yang sesuai. Selain itu, peneliti juga memberikan contoh bagaimana cara bercerita dengan ekspresi dan intonasi yang baik sehingga peserta didik dapat mengembangkan sesuai dengan kreatifitas mereka.

Hasil yang diperoleh pada siklus 2 setelah menerapkan perbaikan pada konten kartu gambar dan juga pendampingan yang maksimal, diperoleh hasil yakni hampir seluruh peserta didik mencapai nilai KKM yakni sebanyak 93,3 %. Jika diprosentasikan dengan hasil perolehan siklus 1 maka terjadi peningkatan sebesar 20 %.

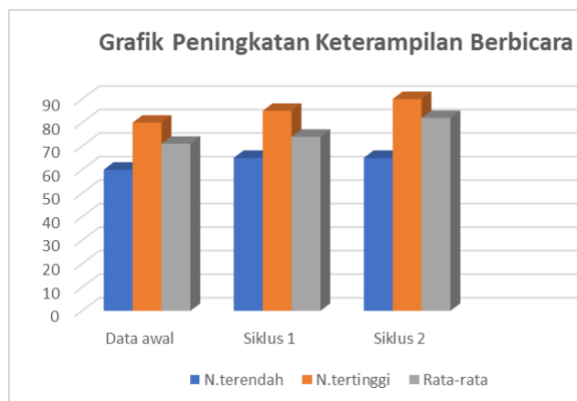
Data nilai secara keseluruhan

mengenai hasil tindakan baik dari siklus I maupun siklus II yang telah dilaksanakan dapat digambarkan pada tabel dan grafik berikut ini.

Tabel 1.
Data Nilai Keterampilan Berbicara dengan permainan karamba (kartu gambar cerita)

No	Ket Nilai	Nilai tes awal	Nilai siklus 1	Nilai sikl us 2
1	Terendah	60	65	65
2	Tertinggi	80	85	90
3	Rata-rata	71	74	82
4	Prosentase	60%	73,3%	93,3 %

Adapun grafik peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui strategi Role Playing dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Grafik.1 Keterampilan Berbicara Siswa

D. Kesimpulan

Simpulan yang didapat dari

hasil penelitian adalah meningkatnya keterampilan berbicara siswa dengan permainan karamba (kartu gambar cerita). Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan keterampilan berbicara dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan dalam siklus I (pertemuan 1 dan 2) dan siklus II (pertemuan 3 dan 4). Adapun untuk peningkatan keterampilan berbicara siswa pada kondisi awal, nilai rata-rata yang dicapai sebesar 71 dengan prosentase ketuntasan sebesar 60 % yang dicapai oleh 18 siswa. Pelaksanaan tindakan siklus I, nilai rata-rata yang dapat dicapai sebesar 74 dengan prosentase ketuntasan adalah 73,3% yang dicapai oleh 22 siswa. Pelaksanaan tindakan siklus II, nilai rata-rata yang dapat dicapai sebesar 82 dengan prosentase ketuntasan adalah 93,3% yang dicapai oleh 28 siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka peneliti menyarankan beberapa hal demi keberhasilan dalam pembelajaran keterampilan berbicara sebagai berikut.

1. Guru

a. Guru kelas hendaknya

menggunakan metode dan media pembelajaran yang lebih variatif dalam pembelajaran keterampilan berbicara.

b. Mempertimbangkan metode permainan kartu gambar cerita sebagai salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa.

2. Peserta didik

a. Peserta didik diharapkan mengikuti pembelajaran dengan tertib agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik

b. Peserta didik harus lebih banyak berlatih meningkatkan keterampilan berbicara dalam kesehariannya.

DAFTAR PUSTAKA

Azmi, S. R. M. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar*. Journal of Science and Social Research, 2(1), 7-11.

Beta, P. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bermain Peran*. Cokroaminoto Journal of Primary Education, 2(2), 48 - 52.

<https://doi.org/10.30605/cjpe.222019.118>

Delvia, R., Tufina, T., & Zuleni, E. (2019). *Peningkatan keterampilan Berbicara Peserta didik dengan Bercerita di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 3(4), 1022-1030.

Mabruri, Zunia K. (2016). *Peningkatan Keterampilan erbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Melalui Penerapan Strategi Role Playing SD Negeri Ploso 1 Pacitan*. STKIP PGRI Pacitan

Muna, E. N., Degeng, I. N. S., & Hanurawan, F. (2019). *upaya peningkatan keterampilan berbicara menggunakan media gambar peserta didik Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 4(11), 1557-1561.

Versoni, J. (2017). *Peningkatan keterampilan berbicara melalui permainan bisik berantai pada peserta didik kelas III SDN Sawojajar 6 Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).

Ali, M. (2021). *Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Permainan Kotak Raba dan Bisik Berantai pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B1 Tk Negeri Pembina Kapuas Hulu*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), 2(1).