

MEDIA DULANG DAN TUDUNG SAJI UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA DAN HASIL BELAJAR
SISWA MELALUI METODE BERMAIN PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI KELAS II SD NEGERI I PANGKALPINANG

ISHAK, M.Pd
NIP 197006052005011015

***Abstract:** This Research aims to improve the students speaking achievement. Learning innovation about Dulang and Tudung Saji was applied for developing speaking skill and student's learning achievement through playing game method in Indonesia Language learning in second grade of Elementary School Number 1 (SD N 1) Pangkalpinang was hold in April, 10th, 2017. The background of this reseach were many students who had difficulty in developing speaking skill specially in oral area, and the low of student's learning achievement. The purpose of this reseach for deteced the improvement of speaking skill specially in oral/practice area and student learning achievement of second grade. The method which was applied are playing game, question-answer, assignment, demonstration and presentation. The reseacher is a teacher and the target is students in second grade of Elementary School number 1 (SD N 1) Pangkalpinang in 2016/2017 learning period. From the application of this learning inovation we know that the avarage of student's achievement during remedial process from pra cycle is 50, then in the first cyle is 70 and finally in the second cycle is 83. So we can make a summary there is a significant improvement from this reseach. From the final result of applying this learning inovation which are consist of pra-cycle, the first cycle and the second cycle we can conclude that learning with 'Dulang and Tudung Saji' media through playing game for the second grade students' of Elementary School number 1 (SD N 1) Pangkalpinang in Indonesia Language Learning had significant results in speaking skill and the sucessful of student learning achievement.*

The keyword: Dulang and Tudung Saji's media, speaking skill and playing game method.

Abstrak: Karya Inovasi Pembelajaran mengenai Media dulang dan tudung saji untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa melalui metode bermain pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri 1 Pangkalpinang yang telah dilaksanakan pada tanggal 10 April 2017, yang melatar belakangi penelitian ini adalah anak-masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan berbicara secara lisan dan hasil belajar masih sangat rendah. Penelitian Ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan ketrampilan berbicara secara lisan dan hasil belajar siswa kelas II. Metode yang digunakan adalah bermain, tanya jawab, pemberian tugas dan demonstrasi, unjuk kerja. Subjek pelaku adalah guru, dan subjek penerima tindakan adalah anak siswa kelas II SD Negeri I Pangkalpinang Tahun ajaran 2016/2017. Dari penerapan karya inovasi didapatkan hasil bahwa nilai rata-rata anak selama proses perbaikan dari pra siklus nilai 50, siklus I nilai 70, dan siklus II nilai 83, dan mengalami peningkatan yang signifikan. Dari hasil penerapan karya inovasi pra siklus I, dan siklus II disimpulkan bahwa pembelajaran Media dulang dan tudung saji melalui metode bermain di kelas II SD Negeri 1 Pangkalpinang pada Pelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dan mencapai ketuntasan.

Kata kunci: media dulang, tudung saji, keterampilan berbicara, dan metode bermain

Pendahuluan

Mutu pendidikan sedikit banyak tergantung pada keadaan gurunya. Guru adalah faktor penentu keberhasilan belajar disamping alat,fasilitas, sarana dan kemampuan siswa sendiri, termasuk orang tua dan masyarakat. Menyangkut faktor guru, banyak keterampilan yang harus dimilikinya,harus dikuasainya dengan baik agar proses pendidikannya menjadi bermakna dan selalu relevan dengan tujuan dan bahan ajarnya.

Guru merupakan faktor yang sangat dominan dan penting dalam pendidikan formal pada umumnya karena bagi peserta didik guru sering dijadikan tokoh teladan,bahkan menjadi tokoh identifikasi diri. Oleh karena itu, guru seyogyanya memiliki perilaku dan kompetensi yang memadai untuk mengembangkan peserta didik secara utuh. Untuk melaksanakan tugasnya secara baik sesuai dengan profesi yang dimilikinya, guru perlu menguasai berbagai hal terutama kompetensi kepribadian sosial dan profesional.

Guru dalam proses belajar mengajar harus memiliki kompetensi tersendiri guna mencapai harapan yang dicita-cita dalam melaksanakan pendidikan pada umumnya dan proses belajar mengajar pada khususnya. Untuk memiliki kompetensi tersebut guru perlu membina diri secara baik. Karena fungsi guru itu sendiri adalah membina dan mengembangkan kemampuan peserta didik secara profesional didalam proses belajar mengajar.Dengan menggunakan media,strategi dan model pembelajaran yang aktraktif dan menyenangkan bagi siswa.

Seorang guru diharapkan berperan sebagai inovator atau agen perubahan maka guru perlu memiliki wawasan yang memadai mengenai berbagai dan teknologi pendidikan yang pernah dan mungkin dikembangkan pada jenjang pendidikan.Wawasan ini perlu dimiliki oleh setiap guru agar dalam melaksanakan tugasnya mereka tidak cenderung bertindak

secara rutin, tetapi selalu memikirkan cara-cara baru dapat diterapkan disekolah,sekaligus dapat meningkatkan kegairahan mereka.

Proses pembelajaran di sekolah dasar harus bersifat terpadu dengan perkembangan anak baik perkembangan fisik,kognitif,sosial dan moral,maupun emosional. Dengan kata lain pengembangan bahan ajar dan proses pembelajaran di sekolah dasar harus bertolak dari prinsip keterencanaan bagi peserta didik. *Pendekatan Developmentally Appropriate Praticce (DAP)* merupakan alternatif pembelajaran di sekolah dasar, yang menekankan prinsip keterencanaan, yang secara sistematis tugas ajar dan bahan ajar dirancang dan dilaksanakan dengan karakteristik perkembangan siswa, terutama dikelas-kelas awal.

Keterampilan berbahasa lisan terdiri dari keterampilan menyimak dan berbicara. Keterampilan menyimak dan berbicara sangat erat kaitannya, dan bersifat resiprokal. Berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran gagasan atau perasaan secara lisan. (Brown dan Yule 1983). Berbicara sering dianggap sebagai alat kontrol sosial karena berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang paling penting bagi kontrol sosial karena berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor fisik,psikologis,neurologist dan linguistik secara luas.

Keterampilan berbicara anak-anak disekolah dasar terutama di kelas rendah masih sangat rendah, kurang motivasi, anak-anak masih takut dan malu untuk mengungkapkan pendapatnya melalui kegiatan berbicara, maka diperlukan latihan secara kontinyu oleh guru dengan melalui berbagai macam strategi,pendekatan dan media yang menarik,sehingga merangsang

kemampuan motorik anak untuk terampil berbicara didepan kelas.

Penggunaan media dan metode yang tepat dalam kegiatan proses belajar mengajar, diharapkan akan mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas dan ketrampilan siswa secara lisan dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu menciptakan inovasi pembelajaran dengan mengembangkan media dulang dan tudung saji melalui metode bermain. Agar siswa dapat mengembangkan skill kemampuan berbicara secara lisan dengan bahasa yang sederhana runtut dan bermakna bagi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Melalui berbicara diharapkan siswa dapat menyatakan dirinya kepada teman, guru, orang lain, orang tua, berkomunikasi dengan

lingkungan, mengontrol, mempengaruhi dan memahami apa yang di bicarakannya. Berbicara dapat digunakan untuk memperluas cakrawala.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mencoba membuat karya inovasi pembelajaran dengan menggunakan media dulang dan tudung saji dengan metode bermain agar dapat meningkatkan ketrampilan berbicara dan hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri I Pangkalpinang.

Bagaimana upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui metode bermain dikelas II SD Negeri I Pangkalpinang.

1. Apakah penggunaan media dulang dan tudung saji melalui metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Prof Azhar Arsyad (2009 :30) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah

manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Ciri-ciri media pendidikan

Prof Azhar Arsyad (2009: 32) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

Ciri-ciri media pendidikan sebagai berikut :

1. Ciri Fiksaktif (*fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan dan melestarikan, dan mengkonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa film atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transpormasi suatu kejadian atau obek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time lapse recording*.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa engan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian ini.

Fungsi dan manfaat media Pendidikan

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Manfaat penggunaan media sebagai pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantar pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah cukup banyak dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.

7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar ditingkatkan.

8. Peran guru dapat berubah kearah yang positif.

Pengertian Dulang dan Tudung Saji

Pengertian Dulang dalam kamus KBBI adalah nampan yang biasanya berbibir pada tepinya dan berkaki dari kayu dengan tudung saji. Dulang alas untuk mengalas makanan yang disajikan. Sedangkan di Propinsi Bangka Belitung pengertian dulang itu sendiri adalah alas atau nampan untuk menyajikan berbagai jenis makanan yang ditutup dengan tudung saji. Biasanya tradisi ini dikenal dengan nama nanggung dari rumah ke rumah untuk di bawa kemasjid dalam acara keislaman, yang untuk disantap dan dimakan secara bersama-sama.

Dulang kayu adalah sebutan untuk tempat menyimpan makanan. Dulang ini berbentuk setengah lingkaran yang rata dibagian atasnya. Dulang kayu ini terdiri dari dua bagian yang pertama adalah penutup yang digunakan untuk menutup dulang kayu ini dan yang kedua adalah tempat menyimpan makanan yang berbentuk segi empat atau lingkaran.

Pengertian Tudung saji adalah dari wikipedia adalah penutup makanan yang dianyam dari mengkuang, daun pandan atau dibuat dari plastik. Ia disebut sebagai penyungkup makanan. Kebanyakan masyarakat masa kini, terutama kaum Melayu menggunakan tudung saji untuk menutup dan melindungi makanan dari lalat, hewan kecil dan debu sebagainya.

Fungsi tudung saji sangat penting untuk melindungi makanan dari berbagai bahaya seperti kontaminan. Tudung saji melindungi makanan dari gangguan serangga yang berlalu lalang di sekitar makanan. Penggunaan tudung saji untuk menutupi makanan merupakan salah satu langkah keamanan pangan. Serangga yang berkeliaran di sekitar makanan tentu saja akan menjadi kontaminan yang dapat

mengotori makanan. Terlebih jika serangga yang menghinggapi makanan adalah serangga yang membawa penyakit seperti lalat.

Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pemikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Berbicara sering dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial karena berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, dan linguistik secara luas.

Banyaknya faktor yang terlihat di dalamnya, menyebabkan orang beranggapan bahwa berbicara merupakan kegiatan yang kompleks. Faktor-faktor tersebut merupakan indikator keberhasilan berbicara sehingga harus diperhatikan pada saat kita menentukan mampu tidaknya seseorang berbicara. Jadi, tingkat kemampuan berbicara seseorang atau siswa tidak hanya ditentukan dengan mengukur penguasaan faktor linguistik saja atau faktor psikologis saja, tetapi dengan mengukur penguasaan semua faktor tersebut secara menyeluruh.

Berbicara menuntut penggunaan bahasa secara tepat pada tingkatan yang ideal. Untuk dapat berbicara dalam suatu bahasa dengan baik, pembicara harus menguasai lafal, tata bahasa, dan kosakata dari bahasa yang digunakannya itu. Selain itu, penguasaan masalah yang akan disampaikan dan kemampuan memahami bahasa lawan bicara diperlukan juga.

Tujuan utama pembelajaran berbicara di SD adalah melatih siswa dapat berbicara dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dapat menggunakan bahan pembelajaran membaca atau menulis,

kosakata, dan sastra sebagai bahan pembelajaran berbicara, misalnya menceritakan pengalaman yang mengesankan, menceritakan kembali cerita yang pernah dibaca atau didengar, mengungkapkan pengalaman pribadi, bertanya jawab berdasarkan bacaan, bermain peran, berpidato

Banyak cara untuk melaksanakan pembelajaran berbicara di SD, misalnya siswa diminta merespons secara lisan gambar yang diperhatikan guru, bermain tebak-tebakan, menceritakan isi bacaan, bertanya jawab, mendiskusikan bagian cerita yang menarik, menceritakan keindahan sebuah puisi, melanjutkan cerita guru, berdialog, dan sebagainya. Dalam hal ini yang perlu diperhatikan bahwa pembelajaran berbicara harus dikaitkan dengan pembelajaran keterampilan lainnya.

Untuk memantau kemajuan siswa dalam berbicara, guru dapat melakukannya ketika siswa sedang melaksanakan kegiatan diskusi kelompok, tanya jawab, dan sebagainya. Pengamatan guru terhadap aktivitas berbicara para siswanya dapat direkam dengan menggunakan format yang telah dipersiapkan sebelumnya. Faktor-faktor yang diamati adalah lafal kata, intonasi kalimat, kosakata, tata bahasa, kefasihan bicara, dan pemahaman.

Berbicara dan menyimak adalah dua kegiatan berbeda tetapi berkaitan erat dan saling menunjang. Kegiatan berbicara baru akan bermakna apabila didahului dengan kegiatan menyimak. Melalui kegiatan berbicara seseorang menyatakan dirinya kepada orang lain, berkomunikasi dengan lingkungan, mengontrol, mempengaruhi, dan memahami. Berbicara adalah ekspresi diri, yakni pengetahuan dan pengalaman.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk menambah pengetahuan seseorang. Salah satu diantaranya melalui berbicara. Melalui kegiatan bertanya, orang mengarah kepada

berpikir keras dan penemuan. Berbicara dapat digunakan untuk memperluas cakrawala.

Tujuan Berbicara

Pada umumnya berbicara bertujuan:

- a) menghibur.
 - b) menginformasikan
 - c) menstimulasi.
 - d) meyakinkan, dan
 - e) menggerakkan.
1. Jenis berbicara
 - a. Informal (1). tukar pengalaman, (2) percakapan, (3) menyampaikan berita, (4) menyampaikan pengumuman, (5) bertelepon, dan (6) memberi petunjuk
 - b. Formal (1) ceramah, (2) perencanaan dan penilaian, (3)interview, (4) prosedur parlemen, dan (5) bercerita
 2. Materi pembicaraan
Materi pembicaraan dapat disampaikan dengan menggunakan metode penyampaian (a) berbicara mendadak, (b) berbicara berdasarkan catatan kecil, (c) berbicara berdasarkan hafalan, dan (d) berbicara dengan naskah.
 3. Ciri-ciri Pembicara yang Ideal
Ciri-ciri pembicara yang ideal adalah sebagai berikut.
 - a) Memilih topik yang tepat
 - b) Menguasai materi
 - c) Memahami pendengar
 - d) Memahami situasi
 - e) Merumuskan tujuan
 - f) Memiliki kemampuan linguistik
 - g) Menjalin kontak dengar pendengar
 - h) Menguasai pendengar
 - i) Memanfaatkan alat bantu
 - j) Meyakinkan dalam penamilton
 - k) Mempunyai rencana

Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, sedangkan menurut Gagne hasil belajar harus didasarkan pada pengamatan tingkah laku melalui stimulus

respon. Hasil belajar berkenaan dengan kemampuan siswa di dalam memahami materi pelajaran. Menurut Hamalik (2007: 31) mengemukakan, “hasil belajar pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan”.

Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya (Hamalik, 2007: 155) Penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran merupakan implementasi Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan (SNP). Penetapan SNP membawa implikasi terhadap model dan teknik penilaian pembelajaran yang mendidik. Perencanaan penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran mencakup penilaian eksternal dan internal.

Langkah perencanaan penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran mencakup rencana penilaian proses pembelajaran dan rencana penilaian hasil belajar peserta didik. Rencana penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran merupakan rencana penilaian yang akan dilakukan oleh guru untuk memantau proses kemajuan perkembangan hasil belajar peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki dan kemampuan yang diharapkan secara berkesinambungan. Berdasarkan Taksonomi Bloom, hasil belajar dalam rangka pembelajaran meliputi tiga kategori ranah, yaitu: 1. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu: a). Pengetahuan (C.1) b). Pemahaman (C. 2) c). Penerapan (C. 3) d). Analisis (C. 4) e). Sintesis (C. 5) f).

Evaluasi (C. 6). 2. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai.

Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu: a). Menerima b). Menjawab/ Reaksi 13 c). Menilai Organisasi d). Karakteristik dengan suatu nilai e). Kompleks Nilai. 3. Ranah psikomotor, meliputi: a). Keterampilan motorik b). Manipulasi benda-benda c). Koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengintai) Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol namun hasil belajar psikomotor dan afektif harus menjadi bagian dari hasil penilaian dan proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan hasil tersebut dapat digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan dan hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Sehingga hasil belajar yang baik harus dapat memberikan dampak baik bagi siswa guna mendapatkan hasil terbaik, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan tanpa hambatan guna mendapatkan hasil belajar yang terbaik. Hasil belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil belajar yang diperoleh melalui proses belajar dan dipengaruhi oleh faktor yang bersifat internal atau eksternal. Perubahan yang terjadi biasanya dapat dilihat dengan bertambah baiknya atau meningkatnya kemampuan yang dicapai seseorang. Menurut Howard Kingsley, hasil belajar dibedakan tiga kelompok, yaitu (1) keterampilan dan kebiasaan (2) pengetahuan dan pengertian serta (3) sikap dan cita-cita. (dalam Sudjana, 2008: 22).

Menurut Sardiman (2007: 51), "hasil belajar adalah hasil langsung berupa

tingkah laku siswa setah melalui proses belajar-mengajar yang sesuai dengan materi yang dipelajarinya". Sehingga hasil belajar dapat ditafsirkan sebagai output dari proses belajar-mengajar. Menurut Slameto (2003: 54-71), output tersebut dipengaruhi oleh faktor jasmaniah, psikologis dan kelelahan yang dikelompokkan sebagai faktor intern. Sedangkan kelompok faktor ekstern-nya meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan pengertian tentang hasil belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar tidak hanya berupa sesuatu yang dapat diukur secara kuantitatif saja melainkan juga secara kualitatif terkait dengan perubahan peserta didik dari yang belum bisa menjadi bisa, sehingga penilaiannya bisa menggunakan tes maupun non tes. Penilaian berupa tes maupun non tes tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dinilai dari ranah afektif, kognitif maupun psikomotorik.

Metode Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bagi anak, bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan diri membangun dirinya menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Bermain merupakan proses belajar belajar yang menyenangkan. Ia membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan sosial dan membentuk perilaku. B.E.F. montolalu (2008 : 89)

Teori tentang bermain yang dikemukakan oleh para ahli dari berbagai disiplin ilmu.

Ada beberapa teori mengapa manusia bermain, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Teori Rekreasi (*Schaller dan Lazarus*). Menurut teori ini, dibedakan antara

bermain di satu pihak dengan bekerja di lain pihak yang membutuhkan suatu keseriusan (*seriousness*). Apabila seseorang telah lelah bekerja maka ia memerlukan bermain untuk menghilangkan kepenatannya akibat bekerja.

2. Teori Kelebihan Energi (*Herbert Spencer*). Bermain dipandang sebagai penutup atau klep keselamatan pada mesin uap. Energi atau tenaga yang berlebih pada seseorang perlu dibuang atau dilepaskan melalui bermain.
3. Teori fungsi dari Karl Groos dan Maria Montessori. Menurut teori ini bermain dimaksudkan untuk mengembangkan fungsi yang tersembunyi dalam diri seseorang individu. Contohnya, seekor anak kucing bermain dengan ekor induknya, sebenarnya kegiatan itu berfungsi untuk latihan menangkap tikus dalam rangka mempertahankan hidup.
4. John Huizinga (1938) seorang pakar sejarah dalam salah satu karyanya sampai pada satu kesimpulan bahwa kebutuhan bermain adalah yang membedakan manusia dari hewan, bahkan melalui permainannya itu terpantul pula kebudayaannya.

Manfaat Bermain

Dalam buku *Education Games* .Andang Ismail (2006 : 16) menyebutkan bahwa beberapa Ahli Psikologi dan Sosiologi mengemukakan pandangan mengenai manfaat bermain, yang di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Sebagai penyalur energi berlebih yang dimiliki anak. Anak mempunyai energi berlebih karena bebas dari segala macam tekanan, baik tekanan ekonomis maupun sosial, sehingga ia mengungkapkan energinya dalam bermain (Sciller & Spencer).
2. Sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa. Melalui bermain, seorang anak menyiapkan diri untuk hidupnya kelak jika dewasa.

Misalnya, dengan bermain peran secara tidak sadar ia menyiapkan diri untuk peran pekerjaannya di masa depan (Karl Groos).

3. Sebagai pelanjut citra kemanusiaan. Melalui bermain anak melewati tahap-tahap perkembangan yang sama dari pekerjaan sejarah umat manusia (*Teori Rekapitulasi*). Kegiatan-kegiatan seperti lari, melempar, memanjat, dan melompat, merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari dari generasi ke generasi (Stanley Hall).
4. Untuk membangun energi yang hilang. Bermain merupakan medium untuk menyegarkan badan kembali (*revitalisasi*) setelah bekerja selama berjam-jam (Lazarus).
5. Untuk memperoleh kompensasi atas hal-hal yang tidak diperolehnya. Melalui kegiatan bermain, anak memuaskan keinginan-keinginannya yang terpendam atau tertekan. Dengan bermain anak seperti mencari kompensasi untuk apa yang tidak ia peroleh dalam kehidupan nyata, untuk keinginan-keinginan yang tidak mendapat pemuasan (*Mahzab Psikoanalisis*).
6. Bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya, yang dalam realitas tidak dapat diungkapkan.
7. Memberi stimulus pada pembentukan keribadian. Kepribadian terus berkembang dan untuk pertumbuhan yang normal, perlu ada rangsangan (*stimulus*), dan bermain memberikan stimulus ini untuk pertumbuhan (*Appleton*).

Menurut Elizabeth B.Hurlock, pada dasarnya permainan terdiri dari dua jenis bermain, yaitu bermain aktif dan bermain pasif.

1. Bermain aktif

Bermain aktif yaitu kegiatan yang dilakukan seseorang dalam rangka memperoleh kesenangan dan kepuasan

dari aktivitas yang dilakukannya sendiri.

Jenis-jenis kegiatan dalam bermain aktif :

- a. Bermain bebas dan spontan
- b. Bermain konstruktif
- c. Bermain khayal (bermain peran)
- d. Mengumpulkan benda-benda

2. Bermain pasif

Sedangkan bermain pasif yaitu kegiatan yang dilakukan seseorang dalam rangka memperoleh kesenangan dan kepuasan yang diperoleh dari aktivitas yang bukan dilakukan oleh dirinya sendiri.

Jenis kegiatan dalam bermain pasif :

- a. Membaca
- b. Melihat komik

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Pangkalpinang, suatu sekolah yang berlokasi di Jalan Hormen Madatti II Kecamatan Rangkui Kota Pangkalpinang Propinsi Bangka Belitung. Sekolah ini sudah mendapat predikat Sekolah Standar Nasional (SSN). Ruang lingkup dan Subyek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 1 Pangkalpinang, jumlah siswa 40 orang, terdiri dari 21 putra dan 19 putri. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan September- Oktober 2017. Jenis penelitian yang digunakan untuk menghimpun data tentang peningkatan adalah penelitian deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan Peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui metode bermain dikelas II SD Negeri I Pangkalpinang. subjek saat itu, atau menggambarkan lapangan sebagaimana adanya (Sutja,A. 2000 : 45). Atau penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, jadi juga menyediakan data, menganalisis dan menginterpretas. Penelitian ini bertujuan untuk pemecahan masalah secara sistematis dan actual mengenai fakta dan

sifat-sifat populasi (Narbuko dan Ahmadi, 1997 : 44).

Informasi yang ingin peneliti gali dari siswa (Responden) adalah apakah ada peningkatan hasil belajar dan keterampilan berbicara melalui metode bermain dengan beberapa tindakan yang akan diberikan oleh guru kelas, selain itu diharapkan adanya peningkatan pengetahuan siswa bagi siswa kelas II SD Negeri 1 Pangkalpinang.

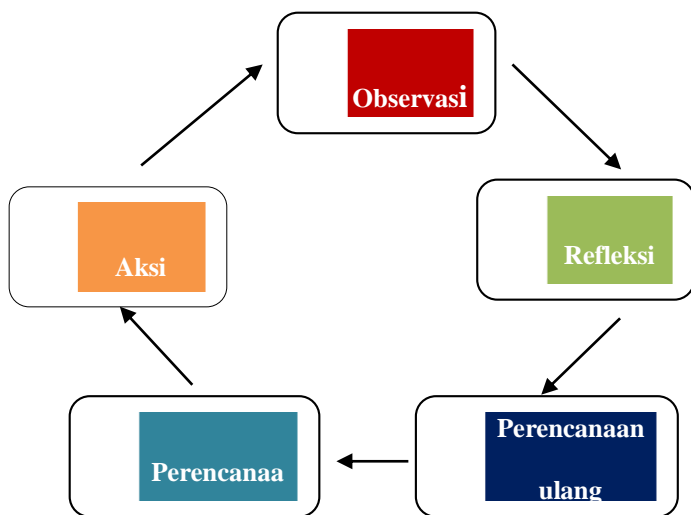
Desain Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Karena permasalahan yang dihadapi dialami oleh guru/peneliti, maka solusinya dirancang berdasarkan kajian teori pembelajaran dan input dari lapangan. Di samping itu, pelaksanaan tindakan juga dilakukan oleh guru/peneliti. Adapun rancangan solusi yang dimaksud adalah tindakan berupa Media dulang dan tudung saji melalui metode bermain dikelas II SD Negeri 1 Pangkalpinang pada Pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Pada Penelitian tindakan ini konseptual perencanaan tindakan diajukan adalah metode Kemmis dan MC Taggart. Model Kemmis dan Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin yang terdiri dari empat komponen yaitu:

- Perencanaan (*Planning*)
 - Tindakan (*Action*)
 - Pengamatan (*Observasi*)
 - Refleksi (*Reflecting*)
- Hubungan keempat komponen itu dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1. Perencanaan Penelitian Tindakan



Pada model Kemmis dan Mc Taggart komponen *acting* (tindakan) dengan *observation* (pengamatan) dijadikan sebagai satu kesatuan, bahwa antara implementasi *acting* dan *observation* merupakan dua kegiatan yang dilakukan dalam satu kesatuan waktu. Begitu berlangsungnya suatu tindakan, maka observasinya harus dilaksanakan seperti pada gambar.

Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data penelitian tindakan kelas berupa lembar observasi atau lembar pengamatan terhadap beberapa komponen pembelajaran siswa berkenaan dengan peningkatan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari responden yang menjadi objek penelitian tindakan kelas (PTK).

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Karena permasalahan yang dihadapi dialami oleh guru/peneliti, maka solusinya dirancang berdasarkan kajian teori pembelajaran dan input dari lapangan. Di samping itu, pelaksanaan tindakan juga dilakukan oleh

guru/peneliti. Adapun rancangan solusi yang dimaksud adalah tindakan berupa media dulang dan tudung saji melalui bermain dalam mengajarkan materi konsep keterampilan berbicara.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data informasi tentang keadaan siswa dilihat dari aspek kualitatif dan kuantitatif. Aspek kualitatif berupa data catatan lapangan tentang pelaksanaan pembelajaran, hasil observasi dengan berpedoman pada lembar pengamatan dan pemberian angket yang menggambarkan proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Aspek kuantitatif yang dimaksud adalah prestasi belajar siswa yaitu hasil penilaian belajar dari materi keterampilan berbicara, berupa nilai yang diperoleh siswa dari penilaian kemampuan berupa aspek pemahaman dan ketrampilan berbicara. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan dalam setiap indikator dari siklus pertama dan siklus selanjutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian tindakan kelas berupa lembar observasi atau lembar pengamatan terhadap beberapa komponen pembelajaran siswa berkenaan dengan peningkatan hasil belajar dan keterampilan berbicara siswa dalam melakukan permainan melalui media dulang dan tudung saji. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari responden yang menjadi objek penelitian tindakan kelas (PTK).

Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini digolongkan menjadi dua yaitu instrumen pembelajaran dan instrumen penilaian.

1) Instrumen Pembelajaran

Instrumen pembelajarannya meliputi:

- a) Silabus
- b) Langkah-langkah pembelajaran
- c) Langkah-langkah pembelajaran disusun oleh peneliti dengan tujuan

dalam pelaksanaan PBM akan terstruktur dengan baik.

2) Instrumen Penilaian

Instrumen Penilaian Kognitif

Untuk penilaian kognitif menggunakan bentuk tes objektif. Adapun langkah pembuatan tes terdiri dari:

- a) Membuat kisi-kisi soal tes
- b) Menyusun soal tes
- c) Mengadakan ujicoba tes (*try Out*)

Metode Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini dimulai sejak awal sampai berakhirnya pengumpulan data. Data-data dari hasil penelitian di lapangan diolah dan dianalisis secara kualitatif. Analisis kualitatif yang dimaksud yaitu analisis deskriptif dengan persentase, setiap indikator dalam soal dihitung persentasenya seberapa banyak siswa menjawab benar kemudian dideskripsikan. Teknik analisis kualitatif juga mengacu pada model analisis Miles dan Huberman (1995: 16-19) yang dilakukan dalam tiga komponen, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

Reduksi data meliputi penyeleksian data melalui ringkasan atau uraian singkat dan penggolongan data ke dalam pola yang lebih luas. Penyajian data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan data yang merupakan penyusunan informasi secara sistematis dari hasil reduksi data dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan observasi dan refleksi pada masing-masing siklus.

Penarikan simpulan merupakan upaya pencarian makna data, mencatat keteraturan dan penggolongan data. Data terkumpul disajikan secara sistematis dan perlu diberi makna. Untuk menjaga kevalidan data dalam penelitian digunakan teknik triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu, yaitu observasi. Selanjutnya untuk mempermudah verifikasi dan analisis, data yang diperlukan untuk menjawab

permasalahan yang ada diidentifikasi secara khusus pada tiap-tiap siklus pembelajaran.

Ide Dasar

Konsep dasar timbulnya ide dalam penyusunan karya inovasi pembelajaran yang saya buat melihat tradisi melayu yang melekat di Bangka Belitung Negeri serumpun sebalai yaitu tradisi ngangung, yang diperingati pada hari besar keagamaan, kematian, hut kota/kabupaten dan Hut RI. Didalam dulang berisi makanan khas daerah beserta lauk pauk dan ditutupi tudung saji yang dominan warna merah dipadu padan dengan sedikit warna kuning dan hijau. Kemudian disajikan untuk makan bersama diatas dulang tanpa ada perbedaan, sebagai ungkapan rasa syukur pada Tuhan Yang Maha Kuasa dan simbol gotong royong dan silaturahmi.

Oleh karena itu, ide dituangkan oleh penulis dalam karya inovasi pembelajaran dengan media dulang dan tudung saji, isi dulang tersebut berupa media pembelajaran dengan bahan styrofoam dan poster gambar yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia pada ketrampilan berbicara pada siswa kelas II, yang diramu dan dirajik seunik mungkin melalui metode bermain. Disamping itu juga untuk mengenal budaya lokal kepada anak didik

Pada saat proses pembelajaran yang berlangsung dikelas II SD negeri I Pangkalpinang saat mengajar Pelajaran Bahasa Indonesia, Pada Standar Kompetensi Berbicara kemampuan berbicara siswa masih sangat rendah, anak-anak kelas II dikelas yang saya ajar mereka masih sangat ragu-ragu, malu-malu dan tidak percaya diri saat mereka untuk berbicara didepan kelas untuk mengungkap perasaannya secara lisan. Misalnya bertanya kepada orang lain dengan pilihan kata yang tepat dan santun, dan menceritakan kegiatan sehari-hari dengan bahasa yang mudah dipahami oleh orang lain.

Oleh karena itu timbul niat penulis untuk merancang perencanaan inovasi pembelajaran untuk melatih ketrampilan berbicara siswa pada kelas rendah, melalui kegiatan bermain dengan media dulang dan tudung saji. Diharapkan siswa senang dan aktif dalam berbicara dan ketrampilan berbicara menjadi semakin lebih baik dengan disajikan gambar media didalam dulang dan tudung saji. Menceritakan dengan bahasa yang sederhana dengan melihat media gambar. Siswa lebih merasa senang, bersemangat dan antusias. Karena diselingi dengan metode bermain, sambil belajar.

Definisi Operasional

- a. Media Dulang dalam kamus KBBI adalah nampan yang biasanya berbibir pada tepinya dan berkaki dari kayu dengan tudung saji. Media dulang digunakan karya inovasi pembelajaran berupa gambar dan deskripsi bacaan dimana siswa bermain dengan menggunakan dulang untuk melatih skill ketrampilan berbicara siswa di kelas II. Alas dulang bagian depan dan belakang berfungsi sebagai medianya.
- b. Tudung saji adalah penutup makanan yang dianyam dari mengkuang, daun pandan atau dibuat dari plastik. Tudung saji berwarna merah, kuning dan hijau merupakan kerajinan khas dari Bangka Belitung. Tudung saji ini digunakan sebagai penutup isi media didalam dulang sehingga siswa bisa menebak kira-kira apa isi didalamnya.
- c. Media dulang dan tudung saji dalam masyarakat bangka belitung digunakan untuk tradisi Nanggung, ganggung merupakan tradisi makan bersama-sama di atas dulang atau nampan yang ditutup dengan tudung saji khas bumi sepintu sedulang ini. Semua orang duduk bersila berbaur menjadi satu tanpa ada perbedaan. Tradisi ini merupakan ungkapan syukur masyarakat kepada Tuhan Yang Maha Esa. Namun

pemakaian Nanggung lebih luas dari itu.

Budaya gotong royong, kebersamaan dan silaturahmi kemudian disimbolkan dengan tudung saji. Maka tudung saji di Bangka Belitung bukan sekedar sebagai penutup makanan. Lebih jauh dari itu, tudung saji berwarna dominan merah dengan motif yang khas ini menjadi simbol atau maskot dengan makna begitu dalam bagi masyarakat Babel.

- d. Keterampilan berbicara adalah ketrampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan. Melalui bermain dengan media dulang dan tudung saji keterampilan berbicara siswa menjadi terlatih.
- e. Hasil Belajar adalah adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.
- f. Metode adalah Metode adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.
- g. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu.

Analisis Data Hasil Aplikasi Praktis Inovasi Pembelajaran

Berdasarkan data hasil belajar kemampuan keterampilan berbicara siswa dengan media dulang melalui metode bermain, ada peningkatan kemampuan ketrampilan berbicara siswa, dapat dijelaskan sebagai berikut:

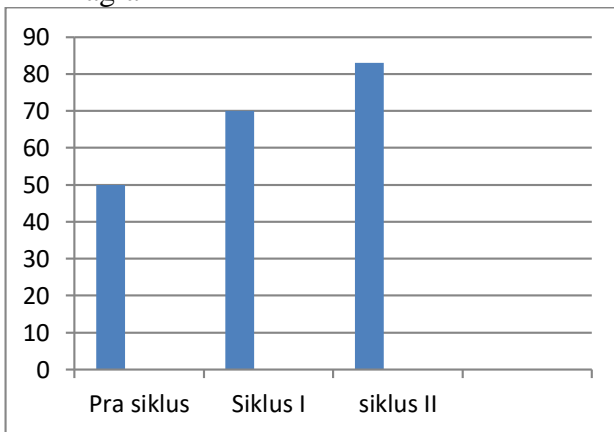
1. Pada awal pembelajaran, angka peningkatan hasil belajar siswa pada ketrampilan berbicara siswa rata-rata 50, siswa yang mencapai ketuntasan ada 15 siswa, sedangkan yang belum tuntas ada 25 siswa
2. Pada siklus I angka peningkatan hasil belajar ketrampilan berbicara siswa rata-rata 70, siswa yang mencapai ketuntasan ada 32 siswa, sedangkan yang belum tuntas ada 8 siswa

3. Pada siklus II angka peningkatan hasil belajar keterampilan berbicara siswa rata-rata 83, semua siswa mencapai ketuntasan.

Untuk lebih jelasnya, peningkatan keterampilan berbicara dengan media dulang dan tudung saji dapat dilihat pada gambar diagram batang berikut :

Gambar

Diagram



Pembahasan

Dari dua siklus pembelajaran melalui media dulang dan tudung saji melalui permainan masing-masing siklus menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan pada setiap siklusnya. Penjelasan secara rinci hasil pembelajaran persiklusnya sebagai berikut:

- 1) Pra siklus
Berdasarkan pengamatan pada prasiklus hasil belajar siswa dari 40 siswa, ternyata hanya 15 siswa atau sebesar 37% yang tuntas, sedangkan 25 siswa atau sebesar 63%, rata-rata ketuntasan hasil belajarnya 50, masih jauh dibawah KKM, maka perlu perbaikan pada siklus I.
- 2) Pada kegiatan awal siklus I, penulis perlu merancang ulang rencana pembelajaran dengan menggunakan media dulang dan tudung saji melalui permainan. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran siswa sangat senang, antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan yang sangat unik dan menarik yang dibawa oleh guru. Kekurangan dan kelemahan

pada prasiklus dapat diatasi. Adapun peningkatan hasil belajar pada siklus I hasil belajar keterampilan berbicara siswa yang mencapai ketuntasan 32 siswa sebesar 80%, sedangkan yang belum mencapai ketuntasan 8 siswa atau sebesar 20%. Rata-rata ketuntasannya adalah 70, sudah ada kenaikan yang signifikan pada siklus I dari pada prasiklusnya.

- 3) Pada kegiatan awal siklus II, penulis merancang ulang rencana pembelajaran dengan menggunakan media dulang dan tudung saji melalui permainan yang lebih atraktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran siswa sangat senang, antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan yang sangat unik dan menarik yang dibawa oleh guru. Kekurangan dan kelemahan pada siklus I dapat diatasi. Adapun peningkatan hasil belajar pada siklus II, keterampilan berbicara siswa yang mencapai ketuntasan 40 siswa sebesar 100%,. Rata-rata ketuntasannya adalah 83, Ada kenaikan yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran pada siklus II dinyatakan tuntas dan berhasil.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil temuan ditarik simpulan sebagai berikut :

1. Bahwa penggunaan media dulang dan tudung saji melalui metode bermain mampu meningkatkan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa secara signifikan.
2. Peningkatan keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa pada pra siklus rata-rata 50, sedangkan pada siklus I menjadi 70 dan pada siklus II rata-rata menjadi 83
3. Ketuntasan hasil belajar pada prasiklus 63%, siklus I menjadi 82%, sedangkan pada siklus II menjadi 100%.
4. Penggunaan media yang unik dan menarik dapat menimbulkan semangat siswa untuk belajar lebih meningkat, antusias dan aktif dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Saran dan tindak lanjut sebagai berikut : B.E.F. Montolalu. (2008). *Bermain dan Bermain*

1. Guru yang profesional dituntut untuk mengembangkan model pembelajaran yang inovatif. Sadimaran . (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Gravindo Persada.
2. Guru yang kreatif mampu menciptakan karya inovasi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.
3. Karya inovasi pembelajaran ini dapat dijadikan rujukan bagi guru-guru untuk membuat karya yang lebih fenomenal.
4. Dalam menyampaikan pembelajaran, hendaknya penanaman konsep lebih dari yang sederhana ke yang kompleks.
5. Karya inovasi pembelajaran masih jauh dari sempurna perlu masukan yang positif dari rekan-rekan guru guna perbaikan.
6. Guru harus mampu menyampaik strategi pembelajaran.

Daftar Pustaka

Andang Ismail. (2006). *Educatin Games*. Yogyakarta: Pilar Media.

Djaman Satori,dkk. (2013). *Profesi keguruan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Djago Tarigan,dkk. (2006). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dikelas rendah*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Departemen Pendidikan Nasional, Pusat Bahasa. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*.

Jakarta.

Hamalik Omar. (2006). *Evalusi Kurikulum pendekatan Sistematis*. Bandung : Yayasan

Al Madani Bandung.

Sudjana, Nana. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.

Miles, B. Mathew dan Michale Huberman. (1995). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang Meotde-metode Baru*. Jakarta : UIP