

**MODIFIKASI PERMAINAN “CUBLAK-CUBLAK SUWENG” UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 Pada
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Oleh:

Octafia Nurcahyani

A510140016

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**MODIFIKASI PERMAINAN “CUBLAK-CUBLAK SUWENG” UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V**

PUBLIKASI ILMIAH

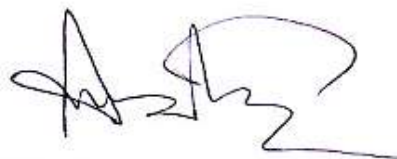
Oleh:

Octafia Nurcahyani

A510140016

Telah diperiksa dan diajukan Oleh:

Dosen Pembimbing



(Nur Amalia, S.S., M.Teach)

NIDN. 0627078502

HALAMAN PENGESAHAN

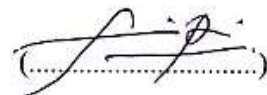
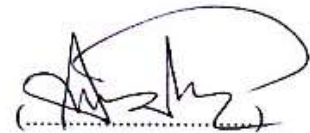
**MODIFIKASI PERMAINAN “CUBLAK-CUBLAK SUWENG” UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V**

Diajukan Oleh:
Octafia Nurcahyani
A510140016

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada hari Senin, 30 Juli 2018
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Nur Amalia, S.S., M.Teach
(Ketua Dewan Penguji)
2. Fitri Puji Rahmawati, S.Pd., M.Hum
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Drs. Mulyadi S.K, S.H., M.Pd
(Anggota II Dewan Penguji)



Surakarta, 30 Juli 2018

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno
NIP. 19650428 199303 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 30 Juli 2018

Yang membuat pernyataan,



Octafia Nurcahyani

NIM. A510140016

MODIFIKASI PERMAINAN “CUBLAK-CUBLAK SUWENG” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS V

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara melalui permainan “cublak-cublak suweng” siswa kelas V SDN II Jatimarto Tahun Ajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modifikasi permainan “Cublak-cublak Suweng” dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan keterampilan berbicara tersebut dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata keterampilan berbicara pada setiap siklus. Nilai rata-rata keterampilan berbicara pada kondisi awal sebesar 66, pada siklus I sebesar 74, dan pada siklus II meningkat menjadi 81. Pada kondisi awal siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (≥ 75) sebanyak 6 siswa (37,5%), siklus I meningkat menjadi 9 siswa (56,25%), dan siklus II meningkat lagi menjadi 14 siswa (87,5%).

Kata kunci : keterampilan berbicara, permainan “cublak-cublak suweng”

Abstract

The aim of this research is to improve the speaking skills through the traditional game cublak-cubak suweng on the fifth grade students of SDN II Jatimarto of 2017/2018 . This research is qualitative research with classroom action research design. Data is collected by using observation, interviews, documentation, and tests. Data analysis technique used is interactive. The results of the research show that the traditional games of cublak-cublak suweng can improve students speaking skills. Increased speaking skill is evidenced by increasing the average value of speaking skills in each cycle. The average score of speaking skill at initial condition was 66, in the first cycle is 74, and in the second cycle increased to 81. In the initial condition the students who scored above KKM (≥ 75) were 6 students (37,5%), in the first cycle increased to 9 students (56,25%), and in the second cycle increased again to 14 students (87,5%).

Keywords: speaking skill, tradisional game cublak-cublak suweng

1. PENDAHULUAN

Manusia dikenal sebagai makhluk sosial, yang artinya membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Untuk mencapai kebutuhan yang diinginkan manusia harus berkomunikasi, baik dalam bentuk bahasa lisan, isyarat maupun tulisan. Seseorang yang memiliki keterampilan berbahasa yang baik maka akan lebih mudah dalam menyampaikan dan menangkap informasi.

Salah satu komponen berbahasa yang harus dikuasai siswa adalah keterampilan berbicara, karena siswa yang memiliki keterampilan berbicara yang terbatas akan mengganggu proses komunikasi antara pemberi dan penerima informasi (Tarigan, 2008).

Bashir (2011) mengungkapkan tentang berbicara, *“Speaking is productive skill in the oral made. It is like the other skills, is more complicated than it seems at first and involves more than just pronouncing words”*. Berbicara merupakan kegiatan ¹produktif yang tidak hanya mengucapkan ²kata-kata saja, tetapi melibatkan proses ³berpikir, mengolah ⁴ide, kemampuan menyampaikan ⁵gagasan atau perasaan sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

Menurut Permana (2015) keterampilan berbicara memiliki peranan penting. Penguasaan ⁶keterampilan berbicara yang baik, mampu mengekspresikan ¹pikiran dan perasaan sesuai materi dan situasi pada saat siswa sedang berbicara. Keterampilan berbicara juga mampu membentuk siswa menjadi ¹kreatif sehingga mampu berbicara yang ¹komunikatif, jelas, runtut, dan mudah ¹dipahami.

Kondisi yang terjadi di SDN II Jatimarto siswa kelas V memiliki keterampilan berbicara yang rendah. Dari hasil observasi, terdapat 37,5% (6 siswa) yang sudah mencapai KKM (75), sedangkan 62,5% (10 siswa) mendapatkan nilai di bawah KKM (75). Kebanyakan siswa masih malu dan ragu untuk menyampaikan gagasan dan ide yang mereka miliki. Kurangnya rasa percaya diri pada diri siswa juga menjadi penghambat. Selain itu siswa juga masih merasa kesulitan dalam merangkai kata yang akan disampaikan kepada orang lain. Apabila masalah ini diabaikan dapat menyebabkan tercapainya tujuan ¹pembelajaran yang tidak ¹optimal.

Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan kegiatan bermain. McCallum (dalam Kurniawati dkk, 2012: 3) menyebutkan beberapa alasan penggunaan permainan dalam pembelajaran bahasa yaitu permainan dapat ¹memusatkan perhatian dan ¹minat siswa pada suatu aspek kebahasaan, menuntut ¹keterlibatan yang sama dari semua peserta, disesuaikan dengan ¹karakteristik siswa, dan permainan mendorong terjadinya persaingan sehat. Groos (dalam Amalia, 2015:

608) menyebutkan bahwa *“appraised plays as a medium that provides opportunities for the practice of life-skills and possibilities of exploring ways of learning.”*

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti modifikasi permainan “Cublak-cublak Suweng” untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN II Jatimarto Tahun Ajaran 2017/2018.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus yang dilakukan sebanyak dua siklus. Tiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Lokasi penelitian ini di SDN II Jatimarto, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN II Jatimarto tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 16 siswa dan guru kelas V.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes. Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi, yang terdiri dari triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Prosedur penelitian terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.. Indikator pencapaian pada penelitian ini apabila nilai yang diperoleh siswa lebih dari 75, dan ketuntasan klasikal lebih dari 75% dari keseluruhan siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional “Cublak-cublak Suweng” merupakan permainan tradisional yang berasal dari Jawa Tengah. Menurut Herawati (dalam Nugrahastuti, 2016:270) “Cublak-cublak Suweng” memiliki nilai kerjasama, nilai kerukunan, dan nilai kreativitas. Permainan “Cublak-cublak Suweng” diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada setiap siklus, dimana setiap siklus dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pada kondisi awal pembelajaran keterampilan berbicara menggunakan metode

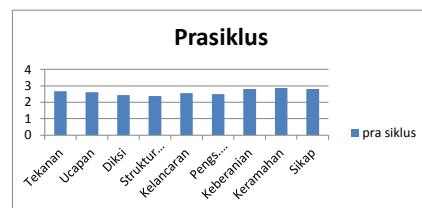
ceramah dan diskusi. Siswa cenderung diam pada saat diskusi dilaksanakan. Ada juga siswa yang dianggap pintar di kelas yang diminta untuk menyampaikan pendapatnya. Hal ini terjadi karena siswa masih malu dan ragu untuk menyampaikan pendapatnya serta siswa merasa kesulitan untuk menyampaikan gagasan yang dimaksud.

Pada saat bermain, siswa menggunakan *‘bahasanya* untuk *‘berkomunikasi* dengan temannya dan pada saat itulah siswa akan belajar *‘bahasa*. Menurut Khasanah (2011: 95) interaksi siswa dengan lingkungan bermain, membantu *‘siswa* memperoleh tata *‘bahasa* secara tepat. Hal ini sejalan dengan Oradee (2012) menyebutkan bahwa *“According to many teaching theorists, speaking skill can be developed through communicative activities which include an information gap, a jigsaw puzzle, games, problem solving, and role playing. In addition supported this idea that the activities that can assist better speaking skills are free discussion and role playing. Also stated that the language activities are important factors in teaching language classrom. Additionally communicat activities can motivate the learners and establish good relationship between the teacher and the students as well as among the students thereby encouraging a supportive environment for language learning”*.

Langkah-langkah modifikasi permainan “cublak-cublak suweng” adalah yang pertama siswa melakukan *‘hompimpa* untuk menentukan *‘urutan* menjadi *Pak Empo*. Kemudian *Pak Empo* berbaring *‘telungkup* di tengah, sedangkan siswa lain *‘melingkari* *Pak Empo*. Semua pemain membuka telapak tangan menghadap ke atas dan diletakkan di punggung *Pak Empo*. Salah satu siswa memegang biji/kerikil kemudian dipindah dari telapak tangan satu ke telapak tangan lainnya diiringi lagu dengan nada “Cublak-cublak Suweng” dengan lirik yang disesuaikan dengan materi. Di akhir lagu, salah satu siswa menyembunyikan biji/kerikil. Apabila *Pak Empo* benar menebak letak biji, maka yang mengambil kartu adalah siswa yang memegang biji tersebut. Apabila *Pak Empo* salah menebak letak biji, maka yang mengambil kartu adalah *Pak Empo* sendiri.

3.1 Kegiatan Prasiklus

Kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara siswa pada Prasiklus dilakukan seperti biasanya dimana guru menerapkan metode ceramah dan diskusi. Siswa cenderung pasif pada saat kegiatan diskusi. Pada saat proses diskusi siswa nampak malu dan ragu dalam menyampaikan pendapatnya. Siswa juga masih terlihat bingung dalam menyampaikan kalimat yang akan diucapkan. Siswa kurang memperhatikan ketika temannya berbicara. Hasil dari kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara pada pra siklus adalah 4 (37,5%) siswa sudah mencapai KKM (≥ 75), sedangkan 12 (62,5%) siswa belum mencapai KKM (≥ 75). Nilai rata-rata yang diperoleh kelas yaitu 66. Sehingga perlu diadakannya penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN II Jatimarto.

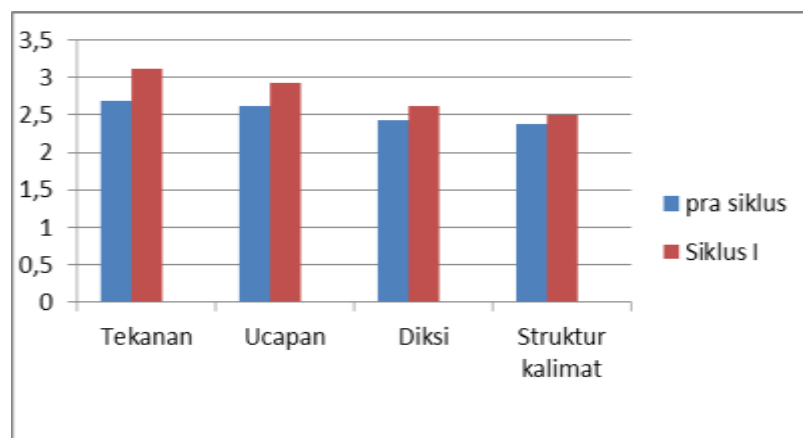


Gambar 1. Hasil Keterampilan Berbicara Pra Siklus

3.2 Siklus I Pertemuan 1

Kegiatan pembelajaran siklus I pertemuan 1. Guru melakukan pembelajaran dengan menerapkan modifikasi permainan “Cublak-cublak Suweng”. Pada pertemuan pertama ini guru masih memfokuskan pada pengenalan dan *modelling* pada modifikasi permainan “Cublak-cublak Suweng”. Penilaian yang digunakan pada pertemuan pertama yaitu pada aspek kebahasaan. Aspek kebahasaan yang dinilai pada penelitian ini adalah tekanan, ucapan, pilihan kata

atau diksi, dan struktur kalimat. Penerapan modifikasi permainan “cublak-cublak suweng” sudah mampu membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan diskusi. Hasil dari kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara siklus I pertemuan 1 adalah 8 siswa (50%) sudah mencapai KKM (≥ 75), sedangkan 8 siswa (50%) belum mencapai KKM (≥ 75). Nilai rata-rata yang diperoleh kelas yaitu 70. Hal tersebut didapatkan dari hasil observasi yang dilakukan selama proses berbicara pada saat permainan “Cublak-cublak Suweng” menyampaikan pendapat yang ada pada kartu. Masih perlu diadakannya penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN II Jatimarto.

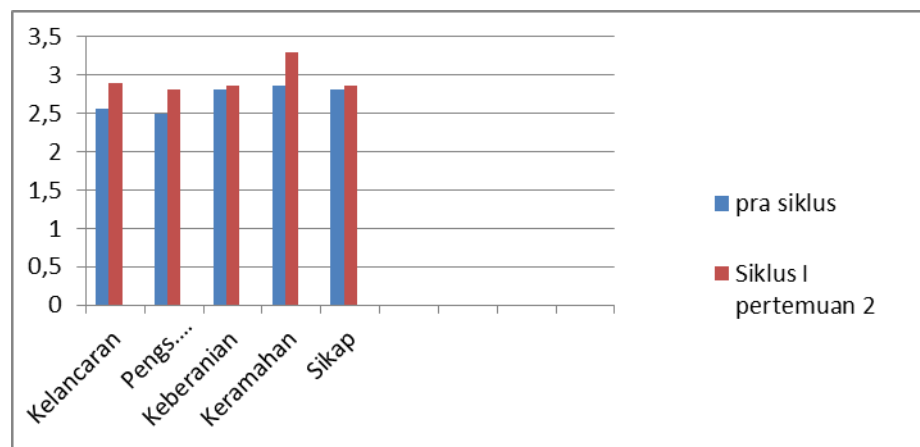


Gambar 2. Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siklus I Pertemuan 1

3.3 Siklus I Pertemuan 2

Kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara siklus I pertemuan 2. Guru melakukan pembelajaran dengan menerapkan modifikasi permainan “Cublak-cublak Suweng”. Guru masih memfokuskan pada modelling modifikasi permainan “Cublak-cublak Suweng”. Guru berpartisipasi dan memandu jalannya permainan. Pada proses permainan setiap kelompok secara bergantian maju ke depan kelas untuk melaksanakan modifikasi permainan “Cublak-cublak Suweng”.

Penilaian yang digunakan pada pertemuan 2 ini adalah pada aspek nonkebahasaan. Siklus I pertemuan 2 sudah dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa walaupun masih kurang maksimal. Hasil dari kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara pada siklus I pertemuan 2 adalah 9 siswa (56,25%) sudah mencapai KKM (≥ 75) sedangkan 7 siswa (43,75%) belum mencapai KKM (≥ 75). Nilai rata-rata kelas yaitu 74. Hal tersebut didapatkan dari hasil observasi yang dilakukan selama proses berbicara pada saat permainan untuk menyampaikan pendapat yang ada pada kartu. Sudah mengalami peningkatan keterampilan berbicara, tetapi masih perlu diadakannya penelitian tindakan kelas siklus berikutnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara agar lebih maksimal.



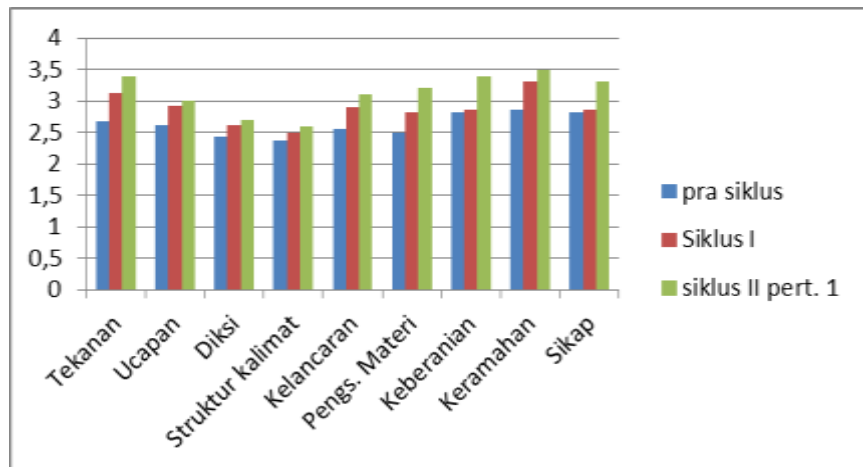
Gambar 3. Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siklus I Pertemuan 2

Sehingga permainan “Cublak-cublak Suweng” mampu meningkatkan perilaku sosial siswa kelas V SDN II Jatimarto. Hasil penelitian yang mendukung yaitu Maryanti (2014) dalam penelitiannya tentang Pelaksanaan Permainan Tradisional dalam Mendukung Perkembangan Perilaku Anak Usia Dini di Kelompok Bermain (KB) Alam Uswatun Khasanah, Kronggahan, Gamping, Sleman menunjukkan bahwa permainan “Cublak-cublak Suweng” selain bersifat rekreatif juga mendidik anak untuk tidak menjadi

pemalu, berani, serta mudah bergaul. Selain itu juga memiliki nilai kerjasama, kesantunan yang berarti berbicara sopan saat berbicara dengan orang lain dan sebaya, kemurahan hati, dan peduli terhadap orang lain.

3.4 Siklus II Pertemuan 1

Kegiatan pembelajaran keterampilan berbicara siklus II pertemuan 1. Guru melakukan pembelajaran dengan menerapkan modifikasi permainan “Cublak-cublak Suweng”. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dengan cara siswa diminta untuk berhitung. Untuk menyampaikan materi guru meminta siswa untuk membaca teks. Guru membagikan poster yang berisi langkah-langkah, aturan, dan urutan menjadi *Pak Empo*. Pada saat proses permainan siswa secara bersama-sama menyanyikan lagu dan memutar kerikil kemudian setiap kelompok secara bergantian menyampaikan pendapatnya. Penilaian yang digunakan adalah aspek kebahasaan dan non-kebahasaan. Siswa sudah mengalami peningkatan keterampilan berbicara. Hasil dari kegiatan keterampilan berbicara siklus II pertemuan 1 adalah 12 siswa (75%) sudah mencapai KKM (≥ 75) sedangkan 4 siswa (25%) belum mencapai KKM (≥ 75). Nilai rata-rata kelas yaitu 77,4. Hal tersebut didapatkan dari hasil observasi yang dilakukan selama proses berbicara pada saat permainan untuk menyampaikan pendapat yang ada pada kartu. Sudah mengalami peningkatan keterampilan berbicara, tetapi masih perlu diadakannya penelitian tindakan kelas siklus berikutnya untuk meningkatkan keterampilan berbicara agar lebih maksimal.



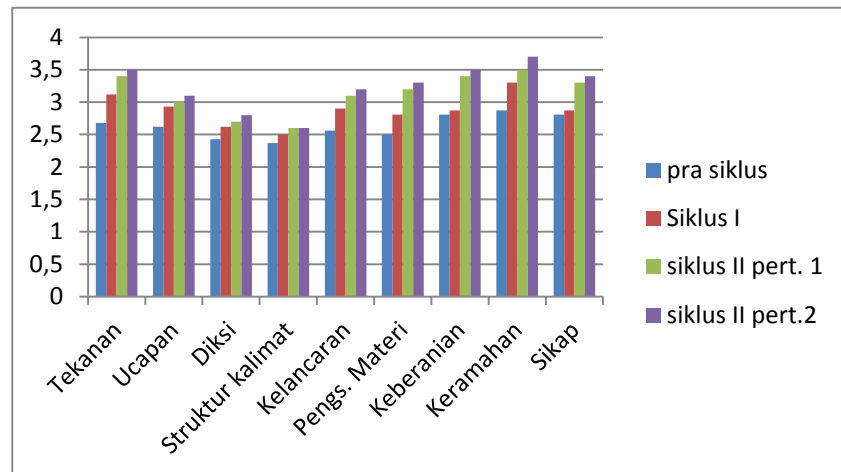
Gambar 4. Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siklus

II Pertemuan 1

3.5 Siklus II Pertemuan 2

Kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan 2. Guru melakukan pembelajaran dengan menerapkan modifikasi permainan “Cublak-cublak Suweng”. Guru hanya mengawasi jalannya permainan. Siswa secara mandiri sudah mampu menerapkan permainan sendiri. Guru membagi kelompok dengan cara berhitung. Siswa secara bersama-sama menyanyikan lagu dan menjalankan permainan. Guru membagikan poster untuk membantu siswa mempermudah pemahaman tentang modifikasi permainan “Cublak-cublak Suweng”. Penilaian yang digunakan adalah penilaian aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Hasil keterampilan berbicara yang dimiliki adalah 14 siswa (87,5%) siswa mencapai KKM (≥ 75) sedangkan 2 siswa (12,5%) belum mencapai KKM (≥ 75). Permainan yang dilakukan membuat siswa lebih berpartisipasi pada kegiatan berbicara dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN II Jatimarto tahun ajaran 2017/2018. Hal tersebut didapatkan dari hasil observasi yang dilakukan selama proses berbicara pada saat permainan untuk menyampaikan pendapat yang ada pada kartu. Hasil penelitian yang mendukung yaitu Indah (2012) dalam penelitiannya tentang Penggunaan Permainan Tradisional “Cublak-cublak Suweng” untuk Meningkatkan Pemerolehan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas V

MI Amanah Turen menunjukkan bahwa permainan tradisional “Cublak-cublak Suweng” dapat meningkatkan pemerolehan kosa kata bahasa Arab di MI Amanah Turen.



Gambar 5. Hasil Observasi Keterampilan Berbicara Siklus II Pertemuan 1

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan “Cublak-cublak Suweng” dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V SDN II Jatimarto tahun ajaran 2017/2018. Peningkatan keterampilan berbicara tersebut dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata keterampilan berbicara pada setiap siklus. Nilai rata-rata keterampilan berbicara pada kondisi awal sebesar 66, pada siklus I sebesar 74, dan pada siklus II meningkat menjadi 81. Pada kondisi awal siswa yang memperoleh nilai di atas KKM (≥ 75) sebanyak 6 siswa (37,5%), siklus I meningkat menjadi 9 siswa (56,25%), dan siklus II meningkat lagi menjadi 14 siswa (87,5%).

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Nur. 2015. Indonesian Traditional Game “Gobak Sodor” As A Teaching Model For A Holistik Learning In Primary Education. *Proceeding of International Conference in Education and Training (ICET) 1: “Quality Improvement in Education and Training”* FIP Universitas Negeri Malang, p. 581-587
- Bashir, M. (2011). Factor Effecting Students’ English Speaking Skills. *British Journal Of Arts and Social Sciences*, 2 (1), 34-50 .

<https://www.yumpu.com/en/document/view/11262925/factor-effecting-students-english-speaking-skills-british-journal-of>

Khasanah, Ismatul, Agung Prasetyo dan Ellya Rakhmawati. 2011. Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Ana Usia Dini. *Jurnal penelitian, Vol. 1, No. 1*

Kurniawati, Novia Indah, Muhaiban, dan Lilik Nur Kholidah. 2012. Penggunaan permainan tradisional cubak-cublak suweng untuk meningkatkan pemerolehan kosa kata bahasa arab siswa kelas V MI Amanah Turen. Vol.1, No.1

Permana, Erwin Putera. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan, Vol.2, No.2*

Tarigan, Henry Guntur. 2008. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara. Bandung: PT. Angkasa

Oradee, Thanyalak. 2012. Developing Speaking Skills Using Three Communicative Activities (Discussion, Problem-Solving, and Role Playing). *International Journal of Science and Humanity, 2 (6), 533*