

Penerapan media permainan tradisional ucing puntang untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar

Jimat Laelasari¹, Iis Nurasih², Irna Khaleda³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Indonesia

¹jimatlaelasari@gmail.com, ²iisnurasih@ummi.ac.id, ³irnakhaleda@ummi.ac.id

Abstract

This research is motivated by the low speaking skills of students, this is because the speaking aspect of learning activities is less interesting and boring for students and the learning methods used are still passive, so that students are not actively involved in class, ultimately students are still shy about expressing their thoughts, then the choice of words is still not quite right and his speaking is still stammering, perhaps due to lack of confidence. Because speaking skills are difficult to learn but must be practiced directly through continuous practice. Researchers used a classroom action research approach in this research. The subjects in this research were 13 class III students at SD Negeri 2 Bojongkalong. This research was carried out through two cycles which included planning, implementation, observation and reflection phases. The results of the research showed that the implementation of the traditional game media ucing puntang was able to improve the speaking skills of class III students at SD Negeri 2 Bojongkalong. The study findings show that initially only 5 students out of 13 exceeded the KKM and an average score of 57.46 was obtained. However, after the first cycle, the number of students who exceeded the KKM increased to 9 students and an average score of 69.5 was obtained. Meanwhile, in cycle II there was an increase in the number of students who exceeded the KKM, namely 11 students, and an average score of 74.84 was obtained. Apart from that, there was an increase in the aspect of speaking skills in the activity phase of cycle 1 towards cycle II. In cycle II, it was seen that the increase in each indicator of speaking skills increased significantly. So that the indicator of suitability of speech to topic obtained an average of 73.8, accuracy of writing words and spelling was 74.4, correct sentence construction was 76.6 and indicator intonation and expression of 74.4.

Keywords: traditional ucing puntang game, speaking skills, elementary school students.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berbicara siswa, hal tersebut dikarenakan kegiatan pembelajaran aspek berbicara kurang menarik dan membosankan bagi siswa serta metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat pasif, sehingga siswa tidak terlibat aktif di dalam kelas akhirnya siswa masih malu-malu untuk mengungkapkan isi pikirannya, lalu pemilihan kata yang masih kurang tepat dan bicaranya pun masih terbata-bata mungkin karena kurang percaya diri. Karena keterampilan berbicara itu sulit dipelajari tapi harus di praktekkan secara langsung melalui latihan secara terus menerus. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini. Adapun subjek pada penelitian ini yaitu 13 siswa kelas III SD Negeri 2 Bojongkalong. Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus yang mencakup fase perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi penerapan media permainan tradisional ucing puntang mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD Negeri 2 Bojongkalong. Temuan studi menunjukkan bahwa pada awalnya hanya 5 siswa dari 13 yang melebihi KKM dan didapatkan nilai rata-rata sebesar 57,46. Namun, setelah dilakukan siklus I jumlah siswa yang melebihi KKM meningkat menjadi 9 siswa dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 69,5. Adapun pada siklus II terdapat peningkatan jumlah siswa yang melebihi KKM yaitu sebanyak 11 siswa, dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,84. Selain itu, pada aspek keterampilan berbicara pada tahap kegiatan siklus 1 terdapat peningkatan menuju siklus II. Pada siklus II terlihat bahwa peningkatan setiap indikator keterampilan berbicara sangat meningkat secara signifikan. Sehingga dalam indikator kesesuaian ucapan dengan topic memperoleh rata-rata 73,8, ketepatan penulisan kata dan ejaan sebesar 74,4, penyusunan kalimat yang tepat sebesar 76,6 dan indikator intonasi dan ekspresi sebesar 74,4.

Kata Kunci: permainan tradisional ucing puntang, Keterampilan berbicara, Siswa SD.

1. Pendahuluan

Dewasa ini, belajar bahasa Indonesia memiliki banyak fungsi dan manfaat, tidak hanya sebagai alat komunikasi sehari-hari, tetapi juga sebagai sarana untuk memahami budaya, sastra, dan pemikiran. Bahasa merupakan alat komunikasi untuk mewujudkan hakikat manusia sebagai makhluk sosial yang harus atau wajib berinteraksi dengan sesamanya. Seseorang dengan kemampuan berbahasa yang memadai akan lebih mudah menyampaikan dan memahami informasi lisan dan tulisan, karena bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan siswa dan juga merupakan penunjang keberhasilan pembelajaran di semua bidang studi. Guna memiliki keterampilan tersebut maka diperlukan Latihan yang intens, salah satunya melalui proses pembelajaran di kelas, salah satunya melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. Dan untuk mencapai tujuan tersebut peran guru pun penting dalam memilih metode/model pembelajaran yang tepat, sebagai salah satu kompetensi yang harus ditingkatkan, dalam hal ini terkait kompetensi pedagogic, karena menurut Susanto (dalam Filaidi, A, dkk, 2023) menjelaskan bahwa Dalam konteks pendidikan, guru yang dikatakan sebagai guru profesional adalah guru yang memiliki aspek, pengetahuan, keterampilan, dan integritas yang tinggi dalam melaksanakan pekerjaannya. Guru yang profesional bertanggung jawab atas pembelajaran dan perkembangan siswa serta berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu menurut Oktavi & Taufina (dalam Fitri, Yusrani, Dkk, 2023) menjelaskan bahwa guru juga harus mampu memahami dan melaksanakan prinsip-prinsip pembelajaran yang berkualitas dengan merancang pembelajaran yang menyenangkan, menantang, interaktif, inspiratif dan mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta menciptakan pembelajaran yang mampu membuat siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga siswa lebih mudah menerima, menyimpan dan menerapkan konsep pembelajaran yang telah dipelajari kedalam kehidupan sehari-hari.

Melatih keterampilan berbahasa berarti juga melatih keterampilan berpikir Dawson (dalam Tarigan, 2015: 1). Pembelajaran bahasa Indonesia saat ini memiliki banyak fungsi dan manfaat, tidak hanya sebagai sarana komunikasi sehari-hari tetapi juga sebagai sarana untuk mempelajari budaya, sastra, dan ideologi. Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa, antara lain keterampilan berbicara, keterampilan mendengarkan, keterampilan menulis, dan keterampilan membaca. Sejalan dengan pandangan Tarigan (2015: 1) bahwa dengan memperoleh keterampilan berbahasa, khususnya mendengarkan bahasa, kemudian berbicara, seseorang belajar membaca dan menulis. Salah satu keterampilan berbahasa yang berperan penting dalam menciptakan inisiatif dan kreativitas siswa dalam belajar adalah kemampuan berbicara. Selain menjadikan bahasa dinamis dan kreatif, juga sebagai alat komunikasi, keterampilan berbicara harus dikuasai untuk menunjang keterampilan lainnya. Salah satu keterampilan berbahasa yang berperan penting dalam menciptakan dinamisme dan kreativitas siswa ketika belajar bahasa Indonesia adalah kemampuan berbicara dan menunjang keterampilan lainnya.

Dengan berbicara peserta didik dapat menyampaikan pendapat, gagasan atau ide yang ingin disampaikan secara lisan. Menurut Tarigan (2015: 86) keterampilan berbicara bukanlah suatu jenis keterampilan yang dapat diwariskan secara turun temurun walaupun pada dasarnya akan secara alamiah setiap manusia dapat berbicara. Namun, keterampilan berbicara secara formal memerlukan latihan dan pengarahan. Peserta didik yang mempunyai keterampilan berbicara yang baik, pembicaraannya akan lebih mudah dipahami oleh pendengarnya.

Selain itu, keterampilan berbicara juga terkait dengan keterampilan mengungkapkan suatu perasaan secara lisan yang dimengerti satu sama lain. Berbicara merupakan alat untuk berkomunikasi dalam rangka memenuhi sifat dasar manusia sebagai makhluk sosial yang seharusnya berinteraksi dengan sesama manusia. Namun manusia tidak langsung bisa berbicara sebelumnya melewati tahap menyimak. Sejalan dengan Greene dan Petty (dalam Tarigan, 2015: 3) berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara dipelajari. Keterampilan berbicara harus dapat dikuasai oleh setiap siswa karena keterampilan berbicara ini secara langsung berkaitan dengan seluruh proses belajar peserta didik di sekolah. Keberhasilan belajar peserta didik dalam mengikuti proses

pembelajaran sangat ditentukan oleh penguasaan keterampilan berbicara peserta didik. Peserta didik yang tidak mampu mengikuti kegiatan pembelajaran di semua mata pelajaran. Keterampilan anak untuk berbicara merupakan hal yang sangat mendasar untuk keberhasilannya dalam setiap bagian kehidupan, baik di sekolah, lingkungan masyarakat maupun di rumahnya bersama keluarganya. Masa kanak-kanak sampai awal masa remaja merupakan periode untuk mengembangkan Bahasa, karena di masa itulah terjadi interaksi-interaksi antar seseorang individual dengan lingkungan sekitarnya.

Kegiatan pembelajaran aspek berbicara kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Hal ini merupakan penyebab rendahnya aspek berbicara. Permasalahan yang menyangkut pengelolaan proses belajar mengajar di kelas masih menggunakan metode lama yang kurang memotivasi peserta didik untuk belajar. Sering kali siswa hanya di kasih tugas lalu menyimpulkan di depan kelas dan tidak ada proses pembelajaran yang mampu menstimulus siswa untuk terlibat aktif di kelas siswa, akhirnya siswa masih malu-malu untuk mengungkapkan isi pikirannya, lalu pemilihan kata yang masih kurang tepat dan berbicaranya pun masih terbata-bata mungkin karena kurang percaya diri. Karena keterampilan berbicara itu sulit dipelajari tapi harus di praktekan secara langsung melalui latihan secara terus..

Dari permasalahan di atas, maka hal tersebut dapat menunjukkan bahwa keterampilan berbicara perlu ditingkatkan Oleh sebab itu, maka perlu dicarikan *alternative* solusi yang dapat mengatasi masalah tersebut agar keterampilan berbicara di kelas III di SD Negeri 2 Bojong kalong dapat meningkat. Berdasarkan hasil pengamatan awal peneliti yang dilakukan, para peserta didik di sekolah SD Negeri 2 Bojong kalong kabupaten sukabumi, masih terlihat banyak yang belum terampil dalam berbicara menggunakan Bahasa indonesia yang baik. Selain itu, logat daerah tidak bisa mereka hilangkan selama berbicara dalam menggunakan bahasa Indonesia. Untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik agar lebih bersemangat dan termotivasi dan mengikuti proses pembelajaran serta dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Maka salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara tersebut adalah dengan digunakannya media permainan tradisional ucing puntang sebagai salah satu alternatif solusinya.

Permainan tradisional dapat menjadi wahana atau media bagi anak untuk bebas berekspresi sekaligus menciptakan pembelajaran yang partisipatif, Lebih lanjut menurut Subagio (dalam Tjahyaningsih, R.,dkk. 2023), keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuhkan kembangkan otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas. Semua segi kemanusiaan dalam mempertahankan dan membermakna kan hidup ditumbuh suburkan dalam permainan tradisional.

Selain itu, permainan tradisional bagi anak juga mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan 9 kecerdasan (kemampuan) anak yaitu kecerdasan linguistik, logika matematika, visual spasial, musical, kinestetik, naturalis, interpersonal, dan spiritual dengan menggunakan strategi belajar sambil bermain. Nilai-nilai pendidikan dalam permainan tradisional tersebut (Tjahyaningsih, R.,dkk. 2023).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berkaitan dengan kemampuan atau keterampilan berbicara peserta didik, dengan menggunakan media permainan tradisional ucing puntang, adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan penerapan media permainan tradisional ucing puntang ini dapat meningkatkan Keterampilan berbicara Siswa Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Bojong kalong , Kec. Nyalindung, Kab. Sukabumi.

Permainan tradisional adalah segala bentuk permainan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati (Suryawan, A. 2018). Lebih lanjut lagi permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, yaitu, permainan untuk bermain (*rekreatif*), Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang Permainan untuk bertanding (*kompetitif*) Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri terorganisir, dimainkan oleh paling

sedikit 2 orang mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Permainan yang bersifat edukatif. Dapat dikatakan bahwa permainan tradisional yang dimiliki masyarakat Indonesia secara kearifan lokal masing-masing daerah di Indonesia yang beraneka-ragam permainan tradisional didalamnya, setiap permainan tentunya memiliki nilai edukasi di dalamnya. Kita sadari atau tidak nilai edukasi yang tersimpan di dalamnya, adalah nilai yang timbul dalam masyarakat itu sendiri. Nilai edukasi itu sendiri terbentuk, karena masyarakat Indonesia cenderung menjunjung tinggi nilai kebersamaan dan memupuk semangat kerjasama membentuk karakter masyarakat Indonesia yang ramah dan terkenal tinggi akan kemauan serta kerja keras untuk menggapai harapan dan cita-cita bangsa Indonesia, melalui permainan atau olahraga tradisionalnya. Dalam hal ini aspek bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak dalam hidupnya. Lebih detail lagi tujuan permainan yang bersifat edukatif sebenarnya dapat terkait dengan upaya mengembangkan konsep diri (*self concept*), untuk mengembangkan kreativitas, untuk mengembangkan komunikasi, untuk mengembangkan aspek fisik dan motorik, mengembangkan aspek sosial, mengembangkan aspek emosi atau kepribadian, mengembangkan aspek kognitif, mengasah ketajaman penginderaan, mengembangkan keterampilan olahraga dan menari. Selain itu permainan edukatif itu sendiri dapat berfungsi sebagai berikut: Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran sambil belajar Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa, agar dapat menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik, dan menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan sehingga diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak (Suryawan, A. 2018).

Dari beberapa permainan tradisional tersebut, ucing puntang atau ucing-ucingan salah satu permainan yang familiar dan sering dimainkan anak-anak. Irvansetiawan (Tjahyaningsih, R.,dkk. 2023) mengatakan bahwa sekilas tampak beberapa kesamaan dalam permainan yang terdapat kata “ucing” dalam penamaannya. Persamaan tersebut salah satunya ialah sebelum memulai permainan, biasanya dimulai dengan menentukan siapa yang menjadi ucing. Penentuan siapa yang berperan sebagai ucing ini biasanya ditentukan berdasarkan lagu ataupun undian (misalnya hompimpah alaihum gambreng). Anak yang kalah kemudian harus menjadi ucing. Permainan ini ucing harus memiliki kemampuan berlari dengan kencang agar mampu mengenai atau menangkap teman-temannya yang berlarian. Permainan tersebut menuntut ucing memiliki kemampuan fisik yang kuat. Ucing harus bisa berlari kencang, teliti, dan memiliki kekuatan. Kata ucing (kucing) dalam permainan tradisional anak direpresentasikan berkaitan dengan kolektif masyarakat yang menjadi identitas lokal masyarakat Sunda. Banyaknya permainan anak yang dimulai dengan kata ucing sebagai ikon kata dalam permainan tersebut mereprestasikan bahwa kucing merupakan hewan yang terdekat dengan manusia yang berada di dalam rumah maupun di luar rumah (Tjahyaningsih, R.,dkk. 2023).

Ucing-ucingan yaitu permainan meniru kucing yang sedang mengejar tikus menunjukkan bahwa permainan ucing-ucingan dapat menjadi sarana perkembangan motorik anak yang berfungsi meningkatkan kebugaran jasmani (Harini, A.,Y. & Zenab, A. 2022). Membuktikan bahwa permainan ucing ucingan dapat menjadi sarana perkembangan kognitif anak terutama dalam aspek pemahaman terhadap nilai-nilai kearifan lokal (Harini, A.,Y. & Zenab, A. 2022). Permainan tradisional yang mampu mengembangkan sosial anak adalah permainan ucing bal. Contoh permainan tradisional yang bisa dilaksanakan kepada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan sosial anak adalah permainan ucing bal. Permainan tradisional ini terdiri dari dua suku kata, yaitu ucing (artinya-kucing) dan bal artinya bola, dapat diterjemahkan maksud dari permainan ini bahwa seekor kucing akan mencari mangsanya yang berupa bola yang dimainkan oleh teman-teman yang ada di lingkaran ucing tersebut, ketika teman yang lain membagi bola sementara teman yang menjadi ucing sendiri berada ditengah-tengah lingkaran tersebut untuk menangkap bola. Yang diopor oleh temannya tersebut. Anak lainnya akan bekerja sama mempertahankan bola yang dimiliki agar tidak dilebut oleh ucing tersebut (Febriyanti, U & Saridewi. 2019).

Keterampilan berbicara merupakan kemampuan yang sangat penting untuk melahirkan siswa yang cerdas dan kreatif. Keterampilan berbicara siswa tidak datang begitu saja, tetapi melalui proses dan

perlu dilatih secara terus menerus. Apabila selalu dilatih, keterampilan berbicara siswa tentu akan semakin baik. Sebaliknya, kalau siswa malu, ragu atau takut salah dalam berlatih berbicara, maka siswa tersebut sulit memiliki kepandaian atau kemampuan dalam berbicara (Sakinah, L.,dkk. 2020). Menurut Tarigan (dalam Sakinah, L.,dkk. 2020) “Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan”. Kemampuan berbicara dilatih agar mempermudah memahami dalam berkomunikasi, untuk melatih keterampilan berbicara tentunya dimulai sejak dini yaitu di lingkungan sekolah tempat di mana peserta didik belajar. keterampilan berbicara di kembangkan secara terus menerus maka semakin lama akan semakin sempurna, dalam artian strukturnya menjadi benar, kalimat-kalimatnya semakin bervariasi, kosa kata yang semakin banyak, lalu pilihan katanya semakin tepat dan sebagainya (Sakinah, L.,dkk. 2020). Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogyanyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan; dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap (para) pendengarnya; dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan. Apakah sebagai alat sosial (*social tool*) ataupun sebagai alat perusahaan maupun profesional (*business or profesional tool*), maka pada dasarnya berbicara mempunyai tiga maksud umum, yaitu: 1) memberitahukan, melaporkan (*to inform*), 2) menjamu, menghibur (*to entertain*), dan 3) membujuk, mengajak, mendesak, meyakinkan (*to persuade*) (Nurwida Martin, 2016). Menurut Puji Santosa (dalam Nurwida Martin, 2016) berpendapat bahwa “siswa berbicara secara efektif untuk mengungkapkan gagasan, pendapat dan perasaan, dalam berbagai bentuk dan cara kepada berbagai sasaran sesuai dengan tujuan dan konteks pembicaraan”. Pembelajaran berbicara pada tahap awal sekolah dasar ini tentulah masih sangat bersahaja, tidak seperti mereka yang telah menduduki kelas yang lebih tinggi, Dalam hal ini Sapani (dalam Wuryaningtyas J, 2015) Berpendapat mengenai penilaian keterampilan Berbicara keterampilan berbicara ini mencakup tiga Aspek sebagai berikut: a) Bahasa lisan yang Digunakan, meliputi: lafal dan intonasi, pilihan kata, Struktur bahasa, serta gaya bahasa dan pragmatik; b) isi pembicara, meliputi: hubungan isi topik, struktur Isi, kuantitas isi, serta kualitas isi; c) Teknik dan Penampilan, meliputi: gerak-gerak dan hubungan Dengan pendengar, volume suara, serta jalannya Pembicara.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan *design* penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam dua tahapan siklus, dengan tiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Rancangan yang dimaksud adalah tindakan berupa penerapan media permainan tradisional ucing puntang. dengan Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 2 Bojongkalong, Kec. Nyalindung, Kab. Sukabumi, yang berjumlah 18 siswa. Objek penelitian ini adalah keterampilan berbicara siswa dalam proses pembelajaran di sekolah, Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan tes berupa pemberian soal, observasi dan dokumentasi. Data mengenai keterampilan berbicara diperoleh dengan tes yang dilaksanakan setiap pertemuan. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif secara presentase terhadap data yang diperoleh dari hasil tes keterampilan berbicara siswa yang terdiri dari tiga Aspek sebagai berikut: a) Bahasa lisan yang Digunakan, meliputi: lafal dan intonasi, pilihan kata, Struktur bahasa, serta gaya bahasa dan pragmatik; b) isi pembicara, meliputi: hubungan isi topik, struktur Isi, kuantitas isi, serta kualitas isi; c) Teknik dan Penampilan, meliputi: gerak-gerak dan hubungan Dengan pendengar, volume suara, serta jalannya Pembicara, Adapun Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah 70% dari jumlah siswa mendapatkan nilai dengan kriteria baik (76-100%). Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan keterampilan berbicara melalui media permainan tradisional ucing puntang ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase setiap aspek keterampilan berbicara yang dikembangkan, yaitu apabila 70% dari jumlah siswa mencapai indikator dalam persentase baik (76%-100%).

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

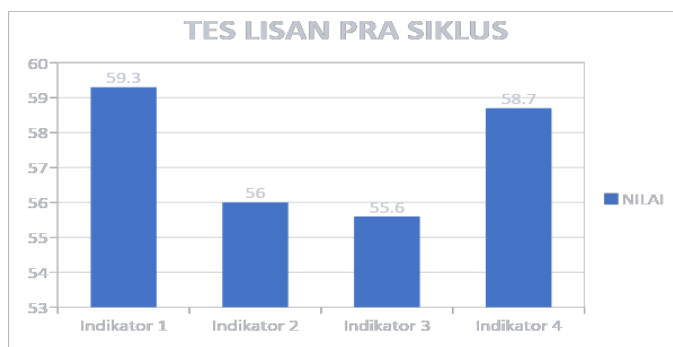
Berdasarkan dari hasil observasi peneliti yang mencatat kreativitas siswa selama semester, data yang diperoleh adalah daftar dari pengamatan pada minggu terakhir pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum

memperkenalkan permainan tradisional ucing puntang. Rincian data telah disusun dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Nilai Keseluruhan Pra Siklus

No.	Keterangan	Hasil
1	Nilai maksimum	100
2	Nilai terendah	42
3	Nilai tertinggi	77
	Rata-rata Kelas	57,46
	Siswa memenuhi KKM (70)	5
	Siswa Belum memenuhi KKM (70)	8

Data diatas menunjukkan bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum intervensi dilakukan, rata-rata nilai kelas adalah 57,46, yang menunjukkan tingkat prestasi yang kurang. Hanya 5 siswa dari total 13 yang berhasil mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), menyumbang 37,35% dari keseluruhan siswa. Sementara itu, sisanya, sebanyak 8 siswa, masih belum mencapai KKM, dengan persentase nilai di bawah 70. Adapun yang diamati dalam proses pembelajaran ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Nilai Indikator Keterampilan berbicara Pra Siklus

Pada Gambar 1 terdapat nilai-nilai indikator kreativitas pra siklus yang menjelaskan empat aspek, yaitu: 1) Kesesuaian ucapan dengan topik, dengan rata-rata 59,3; 2) Ketepatan penulisan kata dan ejaan, dengan rata-rata 56; 3) Penyusunan kalimat yang tepat, dengan rata-rata 55,6; 4) Intonasi dan ekspresi yang sesuai, dengan rata-rata 58,7. Beberapa nilai yang tercatat pada tahap pra siklus menunjukkan tidak hanya kekurangan dalam kreativitas, tetapi juga kekurangan dalam keterampilan berbicara, yang masih memerlukan perhatian lebih dari guru. Maka berdasarkan hal tersebut tindakan Siklus 1 dengan Penerapan Media Permainan Tradisional Ucing Puntang Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dari barang yang ada di sekitar.

Pembelajaran Siklus 1

Dalam proses pembelajaran Bahasa Inonesia, guru terlebih dahulu menyusun RPP berdasarkan kompetensi Dasar (KD) dan Indikator untuk siklus dengan metode secara berkelompok, Membuat instrumen Penilaian siswa, Menyusun dan menyikapi instrumen penelitian.

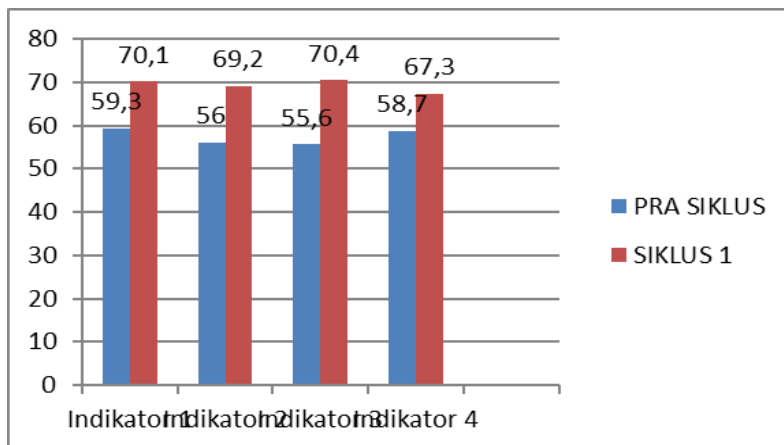
Pada siklus pertama, pembelajaran dilaksanakan dalam dua sesi dengan pembagian siswa ke dalam kelompok. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia disampaikan dengan memanfaatkan permainan tradisional ucing puntang sebagai media untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Pada awal pembelajaran, guru mengajak siswa untuk keluar setelah itu siswa dibagi menjadi dua kelompok ibu guru menjelaskan lewat media gambar tentang dongeng sikancil dan sibuaya setelah menceritakan lewat gambar siswa diminta kembali mencertikan dongeng sikancil dan sibuaya siapa yang kebagiaan ucing harus berani menceritakan dongeng sikancil dan sibuaya lewat gambar begitu seterusnya hingga permainan selesai dan guru mengumumkan kelompok mana yang nilainya bagus dalam permainan tradisional ucing puntang tersebut pada gambar dibawah ini:

Berikut adalah hasil penemuan dari proses pembelajaran pada siklus 1 menggunakan media gambar di kelas III:

Tabel 2. Nilai Keseluruhan Siklus 1

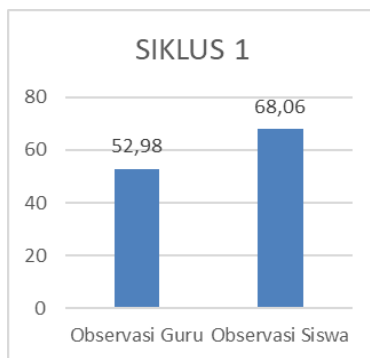
No.	Keterangan	Hasil
1	Nilai maksimum	100
2	Nilai terendah	40
3	Nilai tertinggi	85
4	Rata-rata Kelas	69,5
5	Siswa memenuhi KKM (70)	9
6	Siswa belum Memenuhi KKM (70)	4

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa hasil nilai keseluruhan telah mengalami peningkatan dari nilai terendah, yang sebelumnya mencapai 42, meskipun nilai tertinggi masih tetap berada di 77. Adapun jumlah siswa yang telah mencapai atau melebihi KKM meningkat menjadi 9 orang pada siklus 1, dibandingkan dengan 5 orang pada prasiklus, yang merupakan lima dari total siswa kelas III. Sementara itu, terdapat 4 orang siswa yang masih belum dapat mencapai KKM. Nilai rata-rata untuk siklus 1 adalah 69,30, masih termasuk dalam kategori yang kurang. Berikut adalah hasil data untuk setiap indikator.



Gambar 2. Hasil Penilaian Siklus 1

Berdasarkan pada gambar 4.3, terlihat bahwa nilai setiap indikator meningkat dari pra siklus hingga siklus 1. Meskipun demikian, keberhasilan siklus 1 belum dapat dipastikan karena masih terdapatnya siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Hal ini dapat terlihat dalam gambar berikut:



Gambar 3. Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus 1

Pada gambar 4.4 di atas, hasil observasi yang dilakukan terhadap guru menunjukkan rata-rata keseluruhan sebesar 68,06. Skor ini masih berada di dalam kategori kurang yaitu dalam hal penyampaian materi oleh guru, penerapan metode pengajaran, penyajian materi, dan penggunaan media

pembelajaran. Selain memperhatikan aktivitas siswa selama pembelajaran, aspek-aspek seperti keaktifan siswa, kedisiplinan, dan jenis tugas yang diberikan juga diamati. Sehingga, penting bagi setiap guru untuk dapat membuat proses pembelajaran yang lebih mudah dipahami oleh siswa, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, guru menggunakan media pembelajaran berupa permainan tradisional ucing puntang dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa di sekolah dasar. Pada siklus I, siswa dibagi kelompok menceritakan dongeng yang berjudul si kancil dan sibuaya . Pada saat melakukan refleksi, ternyata proses dalam permainan tradisional ucing puntang secara berkelompok masih banyak kekurangan dalam pencapaian yang diharapkan karena siswa bukannya bekerjasama melainkan bermain . Oleh karena itu, penulis perlu melanjutkan penelitian ini ke siklus 2 dengan menggunakan metode yang berbeda. Adapun pada pembelajaran di siklus 2, siswa akan dikelompokkan dan akan menerapkan media gambar dalam permainan tradisional ucing puntang untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa sekolah dasar.

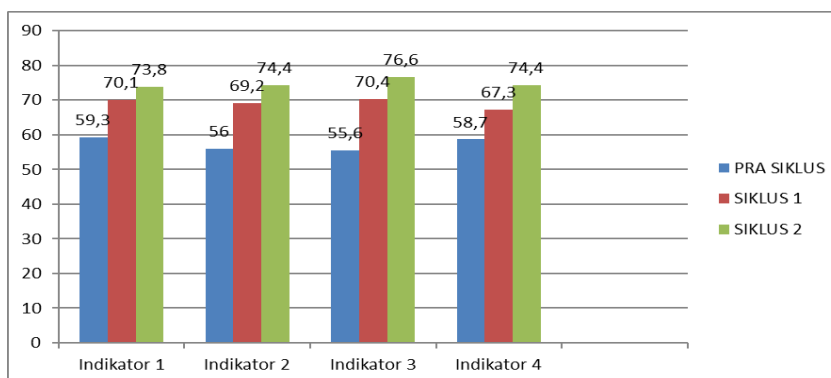
Pembelajaran Siklus II

Pada siklus II, pembelajaran dilakukan dalam dua sesi dengan pembagian siswa menjadi dua kelompok, masing-masing terdiri dari kelompok 1 lima orang perempuan dan kelompok 2 delapan orang laki-laki dengan menggunakan media gambar dan permainan ucing puntang dengan menggunakan tiang-tiang yang ada di sekolah. Adapun pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 3. Hasil Penilaian Siklus II

No.	Keterangan	Hasil
1	Nilai maksimum	100
2	Nilai terendah	50
3	Nilai tertinggi	86
4	Rata-rata Kelas	74,84
5	Siswa memenuhi KKM (70)	11
6	Siswa belum Memenuhi KKM (70)	3

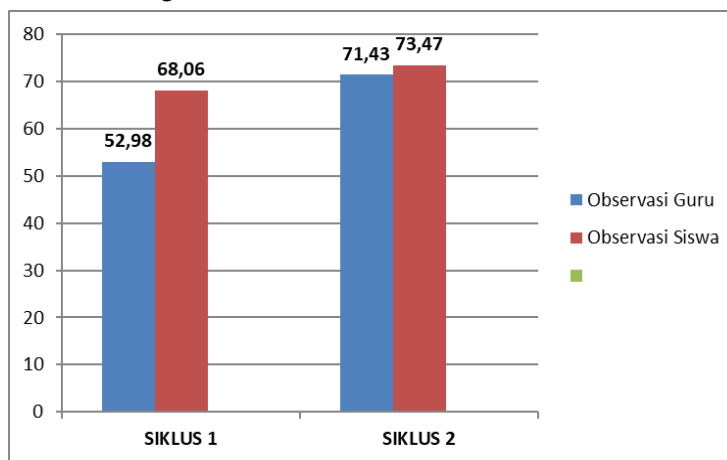
Berdasarkan pada gambar tabel 3 diatas, diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam nilai keseluruhan dibandingkan dengan siklus I, dengan nilai terendah mencapai 40 dan nilai tertingginya mencapai 79. Adapun jumlah siswanya yang telah mampu mencapai atau melebihi KKM pada siklus II meningkat menjadi 11 orang dari 9 orang pada siklus I, dari total siswa di kelas 1, sehingga dari siswa yang belum memenuhi dari KKM telah berkurang menjadi 2 orang. Rata-rata nilai kelas pada siklus II adalah 66.5, yang masih termasuk dalam kategori cukup. Berikut hasil data setiap indikator:



Gambar 4. Nilai Indikator Keterampilan Berbicara Siklus II

Dari hasil analisis data diatas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari nilai indikator antara pra-siklus, lalu siklus I, dan siklus II. Evaluasi dari indikator 1 hingga 4 menunjukkan pencapaian yang memenuhi standar yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan penelitian, yakni meningkatkan

keaktivitas siswa. Temuan ini juga sejalan dengan hasil observasi guru dan siswa yang dilakukan oleh penulis untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu perbaikan dalam proses pembelajaran. Detailnya dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar 5. Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus 1 dan 2

Gambar 5 menunjukkan bahwa pada siklus 2, rata-rata nilai observasi guru adalah 71,43, yang mencakup aspek dari penguasaan materi dari guru, metode penyajian, penerapan metode pengajaran, dan penggunaan media pembelajaran. Selain itu, penulis melakukan pengamatan terhadap setiap siswa dan mencatat rata-rata nilai mereka sebesar 73,47. Pengamatan ini mencakup evaluasi atas partisipasi siswa selama proses pembelajaran, tingkat keterlibatan, fokus, kedisiplinan, serta penyelesaian tugas. Terlihat respon siswa cukup antusias ketika guru menyampaikan media gambar dalam dongeng sikancil dan sibuya dan dengan media permainan tradisional ucing puntang.

3.2. Diskusi

Hasil dari penelitian yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru melakukan perencanaan pembelajaran terlebih dahulu. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh E. Kosasih (2014, hal. 144), yang menekankan bahwa perencanaan tersebut bertujuan untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang tercantum dalam standar kompetensi dan dijabarkan dalam silabus. Setiap guru di lembaga pendidikan memiliki tanggung jawab dalam membuat rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan secara komprehensif dan juga terstruktur agar pembelajaran dapat dijalankan dengan cara yang interaktif, memotivasi, menantang, efisien, dan inspiratif, serta mampu menggerakkan peserta didik untuk terlibat secara aktif. Selain itu, RPP juga harus memberikan ruang bagi eksplorasi, kreativitas, dan kemandirian siswa sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis mereka. RPP disusun dengan mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) atau subtema yang akan dipelajari dalam satu atau lebih pertemuan. Dari perspektif para pakar tersebut, sehingga disimpulkan bahwa RPP adalah suatu rencana pembelajaran yang harus disusun oleh guru sebelum melaksanakan proses belajar dan mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pelaksanaan proses pembelajaran didasarkan pada beberapa prinsip pokok: (1) Pengakuan atas keberagaman individu peserta didik, yang mencakup berbagai hal seperti kemampuan awal, tingkat kecerdasan, bakat, minat, motivasi, keterampilan sosial, aspek emosional, preferensi gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, identitas, nilai-nilai, dan konteks lingkungan peserta didik. (2) Keterlibatan aktif peserta didik. (3) Pusatnya pembelajaran pada peserta didik, yang bertujuan untuk merangsang semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif inovatif, dan kemandirian, (4) pembangunan budaya literasi membaca dan menulis, yang bertujuan untuk mengembangkan kebiasaan membaca, pemahaman berbagai jenis bacaan, dan ekspresi tulisan. (5). pemberian umpan balik dan tindak lanjut, di mana RPP harus mengandung rancangan program yang mencakup umpan balik positif, penilaian, pengayaan, dan remedial. (6).penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara Kompetensi Dasar (KD), materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator

pencapaian, kompetensi, penilaian, dan sumber belajar, agar menjadi satu kesatuan dalam pengalaman belajar. (7) Penerapan teknologi tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya, (8). Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi kondisi. Pembahasan ini didasarkan pada data yang diperoleh dari observasi dan juga refleksi terhadap proses belajar dan mengajar yang telah dilakukan. Analisis data menunjukkan bahwa penerapan multimedia audio visual dalam pengajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi Dongeng Sikancil dan Sibuya, telah meningkatkan kemampuan guru, maupun dari aktivitas belajar siswa, dan juga hasil belajar siswa kelas III di SD Negeri 2 Bojong Kalong Kabupaten Nyalindung.

Hal ini sesuai dengan gagasan yang telah dijelaskan oleh peneliti dalam bab 2, bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar adalah salah satu dari mata pelajaran yang dapat memungkinkan untuk membangun aktivitas siswa. Bahasa adalah sarana komunikasi, dan mempelajari bahasa berarti mempelajari bagaimana dalam berkomunikasi. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sejalan dengan mata pelajaran lainnya, yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Terdapat empat aspek dalam keterampilan berbahasa dalam kurikulum sekolah, yaitu satu keterampilan mendengarkan (*listening skills*), kedua, keterampilan berbicara (*speaking skills*), ketiga, keterampilan membaca (*reading skills*), dan keempat, keterampilan menulis (*writing skills*) (Farhrohman, 2017).

Permainan tradisional telah menjadi bagian dari kekayaan budaya bangsa sejak zaman lampau. Permainan-permainan ini memiliki potensi besar dalam merangsang berbagai aspek dari perkembangan anak-anak. Sebagai bagian dari pendidikan, guru perlu mengenalkan kepada anak-anak pada permainan tradisional ini. Dalam permainan Ucing Puntang, anak-anak diharapkan memiliki kemampuan berlari dengan cepat untuk mengejar atau menangkap teman yang berlari. Permainan ini menuntut pemain untuk memiliki kemampuan fisik yang baik, termasuk kecepatan, ketelitian, dan kekuatan. Istilah kata "ucing" dalam permainan tradisional ini mencerminkan identitas lokal masyarakat Sunda, yang merupakan bagian dari budaya kolektif mereka.

Berdasarkan hasil analisis data dan bertolak pada beberapa teori tersebut dapat terlihat bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar sehingga dengan demikian penelitian ini dapat dikatakan berhasil. Adapun keberhasilan dari penelitian ini dapat dilihat dari pencapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti, termasuk keberhasilan dalam kemampuan guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa. Hal ini yang menjadi tolak ukur untuk mengevaluasi hasil penelitian ini.

Kemampuan guru didalam melaksanakan pembelajaran secara rinci hasil yang diperoleh di SD Negeri 2 Bojong Kalong selama penelitian berlangsung yaitu dari siklus 1 dan di siklus 2 dapat dilihat pada gambar tabel 4. Terdapat peningkatan hasil dari siklus 1 ke siklus 2. Pada siklus 1, persentase ketuntasan mencapai 69%, yang masuk dalam kategori kurang. Pada siklus 2, persentase tersebut meningkat menjadi 73,47%, yang termasuk dalam kategori baik. Sehingga penelitian tersebut dapat dinyatakan berhasil karena sudah mencapai 85%.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diambil kesimpulannya bahwa kemampuan guru di dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan tradisional dalam pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dongeng Sikancil dan Sibuya, dinyatakan berhasil terbukti karena telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 85%.

Keberhasilan dari kemampuan seorang guru dalam merencanakan dan juga melaksanakan suatu pembelajaran, dirasa peneliti karena adanya kolaborasi yang baik antara peneliti dengan observer yaitu guru kelas III. Sehingga hal ini menjadi salah satu faktor dalam keberhasilan penelitian. Karena ketika melakukan refleksi, peneliti dan observer sama-sama mengungkapkan kelemahan yang harus diperbaiki untuk siklus selanjutnya dengan tujuan yang diharapkan yaitu adanya peningkatan hasil dan keberhasilan penelitian.

4. Kesimpulan

Berdasarkan temuan serta pembahasan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan upaya peningkatan kreativitas siswa melalui media Penerapan Permainan tradisional Ucing Puntang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Perencanaan pembelajaran diawali dengan menyiapkan terlebih dahulu menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Kompetensi Dasar serta Indikator Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas III. Selanjutnya, dilakukan penyusunan instrumen penilaian siswa yang terdiri dari empat indikator, kesesuaian ucapan dengan topik (berbicara sejalan dengan gambar dan materi yang dibahas), ketepatan penulisan kata dan ejaan (menggunakan kata yang benar sesuai dengan EYD), ketepatan penyusunan kalimat (menggunakan kalimat yang tepat), dan intonasi serta ekspresi (menggunakan nada, tempo, dan ekspresi yang sesuai). Tahap terakhir dalam perencanaan adalah menyiapkan instrumen penelitian, termasuk formulir observasi untuk guru dan siswa.

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media penerapan permainan tradisional ucing puntang untuk meningkatkan keterampilan berbicara yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan. Pembelajaran ini bersifat non tes dengan menceritakan kembali dongeng sikancil dan sibuya melalui media gambar. Metode pembelajaran pada siklus I dilaksanakan secara berkelompok dengan menggunakan media gambar pada siklus II dilaksanakan secara dengan berkelompok menggunakan media gambar dan permainan tradisional ucing puntang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada kreativitas siswa yang semula hanya 9 orang siswa atau 74,84% memenuhi KKM. Pada siklus II diperoleh peningkatan menjadi 11 orang siswa atau 80% yang nilainya mampu memenuhi KKM, sehingga artinya angka ini telah melewati target keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu 85%.

5. Referensi

- Filaidi, Anisa, dkk. (2023). Pentingnya Peran Guru Di Sekolah Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Era Digital. *Jurnal Perseda*. 6 (2). 100-109.
- Fitri, Yusrani, dkk. (2023). Implementasi Model *Sequenced* Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD. *Jurnal Perseda*. 6(2). 90-99.
- Harini, Y. 2023. Ucing Corona: Modifikasi Permainan Tradisional Pada Era Adaptasi Kebiasaan Baru. *Jurnal Panggung*. 3(9). 391-401.
- Lestari.,Dkk.2017.Penggunaan Metode Show And Tell Untuk Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*. 1(1).
- Nurwida Martin. 2016. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Story Telling Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Guru*. 2(20).
- Sakinah L.,dkk. 2020.Penerapan Show And Tell Method Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Di Kelas Rendah. *Jurnal Perseda*. 3(1).
- Suryawan, A. 2018. Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Jurnal* 2(2). 1-10.
- Tarigan, Henry Guntur. (2015). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tjahyaningsih, R.,dkk. 2023. Pengaruh Permainan Tradisional Ucing-Ucingan Terhadap Keterampilan Gerak Manipulatif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al-Dzakwan. *Jurnal Ilmiah Hospitality*. 12(1). 83-89.