

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR BAHASA INDONESIA
MELALUI METODE PERMAINAN CERITA BERANTAI
PADA SISWA KELAS V SD INPRES MALENGKERI II
KOTA MAKASSAR**



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2015



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

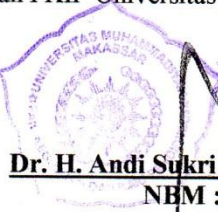
Skripsi ini atas nama **HUSNI**, NIM **10540 2981 09** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 040/Tahun 1436 H/2015 M, tanggal 08 Mei 2015, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 13 Mei 2015.

Makassar, 16 Syawal 1437 H
21 Juli 2016 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum: **Dr. H. Irwan Akib, M. Pd.** (.....)
2. Ketua : **Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M. Hum.** (.....)
3. Sekretaris : **Khaeruddin, S. Pd., M. Pd.** (.....)
4. Penguji : 1. **Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M. Hum.** (.....)
2. **Andi Adam, S.Pd., M.Pd.** (.....)
3. **Drs. H. M Anier, S.Pd., M. Pd.** (.....)
4. **Dr. Abdul Munir Kondongan, M.Pd.** (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M. Hum.
NBM : 858 625



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : HUSNI
Stambuk : 10540 2981 09
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Sripsi : **Peningkatan Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Permainan Cerita Berantai Pada Siswa Kelas V SD Inpres Mallengkeri II Kota Makassar.**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini dinyatakan telah diujikan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Juli 2016

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum

Andi Adam, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
PGSD

Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M. Hum.
NBM .858 625

Sulfasyah, MA., Ph.D.
NBM. 970 635

MOTO

Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah, Kecuali ia yang selalu mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri sendiri



PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya sederhana ini dan berwujudan cinta dan darma bahtiku kepada yang tercinta

Ayahanda H. Pallanggara dan Ibunda Hj. Bunga Rajeng AS

Serta Saudara saudaraku

yang senantiasa mencintaiku,

menyayangiku, dan berdoa demi suksesanku

dan telah menjadi sumber inspirasiku Serta kepada semua pihak yang dengan ikhlas membimbing dengan

penuh kasih sayang.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah Yang Maha Kuasa, karena atas berkat rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Salam dan salawat yang melimpah semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Serta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang *istiqomah* dan setia di jalan Allah, hingga akhir zaman nanti. *Amin yarobbalamin.*

Terima kasih yang tak terhingga penulis ucapkan kepada kedua orang tuaku yang tercinta Ayahanda H. Pallanggara dan Ibunda Hj. Bunga Rajeng AS., dan saudara-saudari serta keluarga tercinta yang telah memberikan perhatian, kasih sayang, dorongan baik moril maupun materil, dengan penuh keikhlasan serta doa restunya yang selalu mengiringi penulis dalam setiap langkah selama menempuh pendidikan.

Penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih sebesar-besarnya kepada Dr. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum., Pembimbing I dan Andi Adam, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II yang dengan ikhlas dan sabar mengarahkan serta membimbing penulis hingga terselesainya skripsi ini..

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada; Dr. H. Irwan Akib, M.Pd., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.

Dr. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Sulfasyah, MA., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, dan kepada Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas bimbingan dan jasa-jasa beliau selama penulis mengikuti perkuliahan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan guru kelas V SD Inpres Malengkeri II yang telah memberikan izin dan bantuan kepada penulis dalam melakukan penelitian. Terima kasih juga kepada murid-murid kelas V atas kerjasama dan motivasinya dalam belajar selama penelitian ini berlangsung.

Seluruh rekan mahasiswa Jurusan PGSD FKIP UMM, Terkhusus teman-teman kelas J 2009 atas segala bantuan dan kebersamaan selama menjalani perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini. Penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Akhirnya, Penulis menyadari bahwa sebagai hamba Allah Swt yang tak lepas dari segala keterbatasan, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat menjadi masukan yang bermanfaat, khususnya bagi penulis sebagai calon pendidik dan pembaca pada umumnya. Amin.

Makassar, April 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Pustaka	7
B. Kerangka Pikir	23
C. Hipotesis Tindakan	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Setting dan Subjek Penelitian.....	26
C. Fokus Penelitian	27
D. Prosedur Penelitian.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Teknik Analisis Data.....	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan Hasil Penelitian	38
BAB V P E N T U P	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Halaman
4.1.	Distribusi Frekuensi, Rata-rata dan Persentase Observasi Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran pada Siklus Pertama	34
4.2.	Distribusi Frekuensi, Rata-rata dan Persentase Observasi Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran pada Siklus Kedua	35



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin maju mempengaruhi sistem pengajaran di sekolah, hal ini dapat dilihat dari perubahan sistem pengajaran yang pada mulanya dimulai dengan pengajaran tradisional yang memiliki ciri-ciri konservatif berkembang menuju sistem pengajaran modern yang memiliki ciri-ciri yang sesuai dengan kemajuan zaman. Dalam tahap-tahap perkembangan tersebut, terdapat perubahan-perubahan dalam sistem pengajaran pada semua aspek dan unsur-unsurnya. Jadi, perkembangan pengajaran sejalan dengan perkembangan tantangan pendidikan dan dinamika sekolah. Sistem pengajaran tradisional menitikberatkan pada sistem impasisi, yang menurut (Hamalik, 2004: 55) adalah “pengajaran dengan cara menuangkan hal-hal yang dianggap penting oleh guru bagi murid”.

Cara tersebut di atas tentu tidak mempertimbangkan apakah bahan pelajaran yang diberikan itu sesuai dengan kesanggupan, kebutuhan, minat dan tingkat perkembangan siswa. Tidak pula diperhatikan apakah bahan-bahan yang diberikan didasarkan atas motivasi dan tujuan yang ada pada murid. Ketika hal tersebut terjadi, maka hal itu akan mempengaruhi semangat dan motivasi belajar siswa, karena adanya ketidaksesuaian antara kebutuhan siswa dan keinginan guru.

Proses pengajaran tersebut di atas, hampir pada umumnya berlaku untuk semua bidang studi termasuk dalam hal ini pengajaran bahasa Indonesia. Namun

sejalan dengan perkembangan zaman dan perubahan sistem pendidikan, maka telah banyak dilakukan perbaikan-perbaikan atas kelemahan-kelemahan yang ada pada sistem tersebut. Bahkan pada saat ini telah banyak diperkenalkan bagaimana cara mengajar yang tepat di sekolah sesuai dengan tingkat usia, kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai serta pada mata pelajaran apa seorang guru akan mengajar.

Salah satu pelajaran mendasar pada satuan pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) yang merupakan pengantar mata pelajaran lainnya adalah pelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian, guru perlu memikirkan langkah-langkah atau metode yang tepat dalam pembelajaran agar siswa dapat mencintai dan termotivasi untuk belajar bahasa Indonesia. Apalagi sekolah yang terletak di daerah kabupaten, peserta didiknya pada umumnya hanya terampil menggunakan bahasa daerah dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, agar siswa dapat mempelajari bahasa Indonesia dengan baik, guru perlu memilih atau menetapkan suatu metode dalam proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan dalam tahapan prosesnya siswa dapat merasa senang dan bahagia. Subana dan Sunarti (2005: 20) mengemukakan bahwa :

Dalam dunia pengajaran, metode adalah rencana penyajian bahan yang menyeluruh dengan urutan yang sistematis berdasarkan pendekatan (*approach*) tertentu. Jadi, metode merupakan cara melaksanakan pekerjaan, sedangkan pendekatan (*approach*) bersifat aksioma karena itu dari approach dapat tumbuh beberapa metode.

Untuk mewujudkan pengajaran bahasa Indonesia yang dapat

meningkatkan motivasi siswa, seorang guru harus mampu mengetahui kondisi atau keadaan siswa serta melihat tingkatan usianya. Kemampuan seorang guru dalam

menghilangkan kejenuhan dan rasa malas siswa dalam proses belajar mengajar adalah sebuah kelebihan yang patut untuk diteladani, karena untuk menyesuaikan kondisi atau keadaan siswa dalam tiap proses pembelajaran tidaklah mudah. Salah satu faktor penghambat yang bisa membatasi seorang guru melakukan hal tersebut adalah sikap psikologis siswa dalam belajar yang terkadang mudah jenuh, lelah dan malas apalagi pada tingkat usia sekolah dasar.

Pada tingkat usia sekolah dasar, penerapan metode permainan dalam proses belajar mengajar adalah hal yang menyenangkan dan sangat membahagiakan bagi mereka karena permainan tidaklah dapat dipisahkan dari kehidupan yang salah satu tujuannya adalah mencari kebahagiaan (Subana dan Sunarti, 2005: 206). Permainan mampu menembus kebosanan dan dapat menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif secara sehat, serta melalui permainan siswa yang lamban dan kurang termotivasi akan terdorong semangatnya untuk belajar.

Berdasarkan paparan di atas, maka penulis terdorong untuk menerapkan suatu metode yaitu permainan cerita berantai guna meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Malengkeri II. Permainan cerita berantai merupakan salah satu metode dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang bertujuan untuk melatih siswa menyimak dan menyusun cerita yang runtut. Penulis terdorong untuk memilih metode permainan cerita berantai mengingat siswa kelas V SD Inpres Malengkeri II belum mampu menyusun cerita yang runtut secara baik, selain itu motivasi belajarnya terhadap pelajaran Bahasa Indonesia berkurang dan nampak suasana yang menjenuhkan sehingga siswa malas untuk belajar Bahasa Indonesia.

Melihat kenyataan tersebut, dimana kemajuan zaman menuntut agar siswa terampil dalam belajar bahasa Indonesia serta menguasai berbagai macam disiplin ilmu tentunya dengan modal motivasi yang besar. Oleh karena itu, penulis memandang penting untuk melakukan penelitian tindakan kelas terkait dengan metode permainan cerita berantai dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia agar dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kah meningkatkan aktifitas belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar melalui metode permainan Cerita berantai ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar melalui metode permainan cerita berantai.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat pada umumnya dan pihak terkait khususnya. Adapun manfaat secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai landasan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan ke depan terkait persoalan-persoalan yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa dalam bidang studi bahasa Indonesia.
- b. Memberikan bahan informasi baru bagi dunia pendidikan, khususnya dalam bidang studi bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Bagi guru

Sebagai bahan masukan guru dalam meningkatkan mutu pendidikan kelasnya dan mendorong guru untuk kreatif dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi murid

Murid lebih termotivasi dalam belajar karena dikenalkan dengan hal yang baru dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang baik kepada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran, sehingga dapat menopang pencapaian target yang diharapkan.



d. Bagi pembaca

Informasi yang diperoleh dari hasil penelitian dapat digunakan oleh pembaca dalam yang terkait di dalamnya tentang keefektifan metode permainan cerita berantai dalam meningkatkan aktivitas belajar bahasa Indonesia dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

e. Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat berguna sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, yaitu penelitian yang berhubungan dengan metode permainan cerita berantai sebagai bahan kajian untuk meningkatkan aktivitas belajar bahasa Indonesia murid.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Fatimah (2012) dalam skripsinya berjudul “Peningkatan Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia melalui Metode Cerita Berantai pada Murid Kelas IV SD Inpres Padongko Kabupaten Barru”. Dengan hasil penelitian yaitu aktivitas belajar siswa pada siklus I diperoleh 59,6% dan kemudian meningkat pada siklus II menjadi 84,84% dengan ketuntasan secara klasikal 90%.

Selain itu, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Yusniar (2011) dalam skripsinya berjudul “Penerapan Metode Permainan Cerita Berantai untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Nguling 3 Kabupaten Pasuruan”. Dengan hasil penelitian yaitu menunjukkan bahwa aktivitas siswa meningkat 46 % dari siklus I ke siklus II.

2. Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Mengapa di dalam belajar diperlukan aktivitas? Sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkat laku, jadi harus melakukan aktivitas. Tidak ada belajar dan hasil belajar tanpa ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan

prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan Djamarah, (1994: 45) bahwa “guru yang baik akan mampu menciptakan atau mengkreasikan lingkungan belajar siswa agar kegiatan belajar menjadi aktif”.

Menurut Al Barry (1994: 15) bahwa aktivitas adalah “kegiatan atau keaktifan”, sedangkan Usman (2005: 23) memberikan batasan bahwa “keaktifan dalam belajar menunjuk pada keaktifan mental meskipun untuk mencapai maksud ini dalam banyak hal dipersyaratkan keterlibatan langsung dalam berbagai keaktifan fisik”. Sementara itu, menurut Sardiman (2006: 100) “bahwa yang dimaksud aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik atau mental”.

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah kegiatan baik yang bersifat fisik maupun mental.

Adapun belajar merupakan istilah yang sudah lazim di tengah masyarakat dan begitu banyak ahli atau pakar pendidikan telah memberikan batasan dan definisi tentang belajar. Menurut Sardiman (2006: 20) bahwa “dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi yang seutuhnya”. Kemudian lebih lanjut Sardiman (2006: 20) menyatakan bahwa “dalam arti sempit, belajar dapat diartikan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya”. Sementara itu menurut Sukardi (1983: 15) bahwa “belajar ialah suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman kecuali perubahan tingkah laku

yang disebabkan oleh proses menjadi matangnya seseorang atau perubahan instinktif atau yang bersifat temporer”.

Selanjutnya Skinner dalam Abdullah (1989: 70) mengemukakan bahwa “Belajar adalah proses adaptasi tingkah laku secara progresif”. Adapun menurut Abdurrahman (1993: 97) bahwa “Belajar adalah upaya manusia memobilisasikan semua sumber daya yang dimilikinya untuk memberikan jawaban yang tepat terhadap problema yang dihadapinya”. Lebih lanjut definisi belajar dapat dilihat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 14) sebagai “Usaha memperoleh kepandaian atau ilmu; berlatih; berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman-pengalaman”.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan dan perilaku melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya.

Oleh karena itu, dengan mengintegrasikan definisi aktivitas dan belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan fisik maupun mental yang dilakukan setiap individu dalam usaha memperoleh pengetahuan, keterampilan dan perilaku melalui interaksi edukatif dengan lingkungannya.

b. Prinsip-prinsip Pengembangan Aktivitas Belajar

Prinsip-prinsip aktivitas dalam belajar dapat dilihat dari sudut pandang perkembangan konsep jiwa menurut ilmu jiwa. Dengan melihat unsur kejiwaan

subjek belajar dapatlah diketahui bagaimana prinsip aktivitas yang terjadi dalam kegiatan belajar tersebut. Oleh karena dilihat dari sudut pandang ilmu jiwa, maka sudah barang tentu yang menjadi fokus perhatian adalah komponen manusiawi yang melakukan aktivitas dalam belajar-mengajar, yakni siswa dan guru.

Menurut Sardiman (2006: 99) bahwa “aliran ilmu jiwa yang tergolong modern akan menerjemahkan jiwa manusia sebagai sesuatu yang dinamis, memiliki potensi dan energi sendiri”. Oleh karena itu, secara alami anak didik dapat menjadi aktif, karena adanya motivasi dan didorong oleh bermacam-macam kebutuhan. Anak didik dipandang sebagai organisme yang mempunyai potensi untuk berkembang, sehingga tugas pendidik adalah membimbing dan menyediakan kondisi agar anak didik dapat mengembangkan bakat dan potensinya. Dalam hal ini, anak didiklah yang beraktivitas, berbuat dan harus aktif sendiri.

Guru bertugas menyediakan bahan pelajaran, tetapi yang mengolah dan mencerna adalah para siswa sesuai dengan bakat, kemampuan dan latar belakang masing-masing. Belajar adalah berbuat dan sekaligus merupakan proses yang membuat anak didik harus aktif. Guru hanya memberikan acuan atau alat, sementara yang harus mendominasi aktivitas atau kegiatan adalah murid. Hal ini sesuai dengan hakikat anak didik sebagai manusia yang penuh dengan potensi yang bisa berkembang secara optimal apabila kondisi mendukungnya. Sehingga yang penting bagi guru adalah menyediakan kondisi yang kondusif tersebut.

Aktivitas yang dimaksudkan dalam proses belajar adalah aktivitas fisik dan mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas tersebut harus selalu berkait dan

berkelindang. Sehubungan dengan hal tersebut, Piaget dalam Sardiman (2006) menerangkan bahwa seseorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru akan timbul setelah anak berpikir pada taraf perbuatan.

Agar siswa berperan sebagai pelaku dalam kegiatan belajar, maka guru hendaknya merencanakan pengajaran yang membuat siswa banyak melakukan aktivitas belajar. Menurut Ibrahim dan Syaodih (2003: 27) bahwa “aktivitas atau tugas-tugas yang dikerjakan siswa hendaknya menarik minat siswa, dibutuhkan dalam perkembangannya, serta bermanfaat bagi masa depannya”.

Pemilihan metode pembelajaran yang efektif, di dasarkan atas pertimbangan bahwa perkembangan mental peserta didik di sekolah bekerja secara abstraksi menuju konseptual. Implikasinya pada pembelajaran, guru harus memberikan pengalaman yang bervariasi. Sehingga metodologi mengajar dalam dunia pendidikan perlu dimiliki oleh pendidik, karena keberhasilan proses belajar mengajar bergantung pada cara mengajar gurunya. Jika cara mengajar guru enak dalam pandangan siswa maka siswa akan tekun, rajin, antusias menerima pelajaran yang diberikan sehingga diharapkan akan terjadi perubahan pada tingkah laku siswa. Hal tersebut semakna dengan yang dikemukakan Abdurrahman (1993: 109) bahwa “untuk mengaktifkan siswa belajar, maka hendaknya pelajaran dikemas dalam suasana menantang, merangsang dan menggugah daya cipta siswa untuk menemukan dan mengesankan”.

Lebih lanjut menurut Abdurrahman (1993: 109-110) “terdapat beberapa prinsip yang dapat digunakan dalam mengembangkan aktivitas belajar yaitu prinsip motivasi, prinsip latar atau konsep, dan prinsip belajar sambil bermain”.

1) Prinsip Motivasi

Prinsip motivasi dimaksudkan untuk merangsang daya dorong pribadi siswa melakukan sesuatu (motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik). Untuk motivasi intrinsik, gairahkanlah perasaan ingin tahu anak, keinginan mencoba dan hasrat untuk lebih memajukan hasil belajar.

2) Prinsip Latar atau Konteks

Siswa akan terangsang mempelajari sesuatu jika mengetahui adanya hubungan langsung pada hal-hal yang sudah diketahui sebelumnya. Guru hendaknya mengetahui apa kira-kira pengetahuan, keterampilan, sikap dan pengalaman yang sudah dimiliki siswa. Dengan pengetahuan latar ini, guru dapat mengembangkan kemampuan dan hasil belajar siswa.

3) Prinsip Belajar sambil Bermain

Bermain merupakan tuntutan menyatakan diri untuk berprestasi pada diri anak, karena itu berilah kesempatan mengembangkan kemampuan dan hasil belajarnya melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain.

4) Prinsip *Problem Solving*

Jika seorang peserta didik dihadapkan pada suatu masalah, pada akhirnya mereka bukan hanya sekedar memecahkan masalah, tetapi juga belajar sesuatu yang baru.

Pemecahan masalah memegang peranan penting baik dalam pelajaran sains maupun disiplin ilmu lainnya.

c. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Pada prinsipnya belajar merupakan suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau mengubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya sehingga dapat diartikan bahwa, aktivitas belajar bahasa Indonesia adalah keterlibatan intelektual emosional siswa dalam kegiatan belajar matematika, yang meliputi asimilasi dan akomodasi kongnitif dalam pencapaian pengetahuan, perbuatan serta pengalaman langsung terhadap balikkannya (*feed back*) dalam pembentukan keterampilan dan penghayatan atau internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap.

Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar, dengan demikian di sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional.

Aktivitas belajar siswa yang dimaksudkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah aktivitas fisik maupun aktivitas mental. Menurut Sardiman (2006: 101) banyak aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah, antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

- 1) *Visual activities* (aktivitas visual), yang termasuk di dalamnya membaca, menulis, memperhatikan gambar demonstrasi, atau percobaan.

- 2) *Oral activities* (aktivitas lisan), seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, atau interupsi.
- 3) *Listening activities* (aktivitas mendengarkan), seperti mendengarkan uraian, percakapan, atau diskusi.
- 4) *Writing activities* (aktivitas menulis), seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket atau menyalin.
- 5) *Drawing activities* (aktivitas menggambar), seperti menggambar, membuat grafik atau peta, dan diagram.
- 6) *Motor activities* (aktivitas bergerak), seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, memperbaiki model, atau bermain.
- 7) *Mental activities* (aktivitas mental), seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, atau mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities* (aktivitas emosional), seperti menaruh minat, rasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, atau gugup.

Jadi dengan klasifikasi aktivitas sebagaimana diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Kalau berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, maka sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlancar perannya sebagai pusat transfer ilmu pengetahuan teknologi dan transformasi kebudayaan dan nilai-nilai hidup. Kondisi tersebut sebaliknya merupakan tantangan yang menuntut jawaban dari para guru. Kreatifitas dan daya inovasi guru dalam memilih metode dan alat peraga pembelajaran mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan siswa yang lebih bervariasi.

3. Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pengajaran bahasa Indonesia pada satuan pendidikan tingkat Sekolah Dasar memiliki arti dan peranan penting bagi siswa, karena padanyalah diletakkan landasan kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar. Penerapan metode belajar

yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar merupakan hal yang sangat penting. Siswa pada usia tingkat SD, sifat dan tingkah lakunya sangat dipengaruhi oleh faktor rasa ingin bermain, karena pada usia yang seperti itu memang sangat membutuhkan kebebasan dalam bermain, termasuk dalam proses belajar mengajar.

Melalui permainan, guru dapat dengan mudah mengajak para siswa untuk belajar dan dapat menumbuhkan serta mengembangkan aktivitas belajar sebagaimana dikemukakan Subana dan Sunarti (2005: 2007-2008) sebagai berikut :

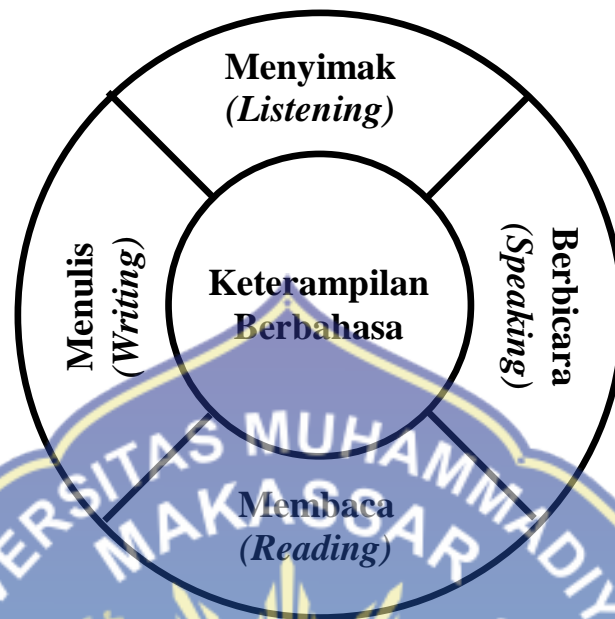
- a. Permainan mampu menembus kebosanan Stephens dalam bukunya *The Psychology of Classroom Teaching* mengemukakan mekanisme motivasi “*monotony and regularites are especial enemies of makefullness* (keadaan yang terus menerus tanpa variasi adalah tidak menggairahkan”.
- b. Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira. Pelajaran yang dianggap sulit umumnya sering menjadi masalah dan menimbulkan ketegangan, namun jika pelajaran dikelola dengan baik dan bervariasi yaitu dengan cara permainan maka siswa akan lebih berani dan santai melakukan sesuatu.
- c. Permainan menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat, diantaranya :
 - 1) Permainan beregu mengajak peserta untuk berpartisipasi aktif agar regunya menang. Setiap orang akan berusaha memberikan andilnya sehingga timbullah semangat kerjasama dan persaingan yang sehat.

2) Tugas guru :

- a) Menghindari keputusan bagi regu yang sering kalah.
- b) Menghilangkan sikap sok pintar bagi regu pemenang.
- c) Mengadakan pergantian anggota regu.
- d. Permainan dapat membantu siswa yang lamban dan kurang termotivasi. Pengamatan menunjukkan bahwa siswa yang dalam kegiatan rutin tidak memperlihatkan prestasi ternyata dengan permainan mampu berpartisipasi aktif.
- e. Permainan menggalakkan guru untuk kreatif. Surprise merupakan salah satu unsur permainan, karena itu guru dituntut untuk menciptakan permainan yang selalu bervariasi. Bila ternyata aktivitas tersendat, guru harus segera menggantinya dengan jenis lain sehingga guru di tantang untuk memiliki koleksi permainan yang menarik.

a. Model Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada dasarnya setiap pengajaran bahasa bertujuan agar peserta didik atau para siswa mempunyai keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan (1991: 40) bahwa “Terampil dalam berbahasa meliputi empat hal, yakni: terampil menyimak, terampil berbicara, terampil menulis dan terampil membaca”. Keempatnya merupakan catur tunggal sebagaimana ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.1. Catur Tunggal Keterampilan Berbahasa

Pembelajaran bahasa Indonesia pada satuan pendidikan tingkat SD dibagi dalam dua kelompok utama yakni peringkat pemula (kelas I – III) dan peringkat lanjutan (kelas IV – VI). Penerapan pembelajaran bahasa untuk kedua kelompok tersebut berbeda karena sasaran dan tujuan pengajaran-nyapun berbeda. Bagi peringkat pemula penguasaan keterampilan membaca –menulis permulaan dan menyimak– berbicara tingkat sederhana bertujuan untuk mengarahkan pada pelatihan penggunaan keterampilan berbahasa yang lebih kompleks dan mendekati kenyataan (Subana dan Sunarti, 2005: 267).

Pembelajaran yang ditujukan untuk tingkat lanjutan (kelas IV – VI) dimaksudkan untuk melatih dan mengembangkan penguasaan keterampilan berbahasa siswa secara integral yang meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Sebagai contoh,

kegiatan pembelajaran bertolak dari tema tertentu yang kemudian dikembangkan menjadi topik-topik tertentu yang dapat dilakukan secara bersama-sama antara guru dengan siswa.

b. Jenis Permainan untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam diri anak atau bersifat naluriah. Semua naluri anak harus diusahakan disalurkan secara baik dan terkontrol. Oleh karena itu bermain bagi anak merupakan kebutuhan hidupnya. Menurut Seto (2004: 53) bahwa “bermain sangat penting, sehingga meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak dilakukan demi kesenangan saja. Di dalam sebuah permainan anak-anak harus bisa mengembangkan kreatifitasnya”.

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 428) dinyatakan bahwa “bermain merupakan melakukan sesuatu yang sifatnya tidak serius untuk menyenangkan hati”. Berangkat dari pengertian bermain di atas, maka dapat dipahami bahwa permainan pada usia sekolah dasar adalah kebutuhan bagi mereka namun bukan berarti dalam permainan tersebut hanya akan menimbulkan kebahagiaan dan kesenangan saja melainkan terkandung unsur pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus memilih suatu metode atau jenis permainan kepada siswa dalam proses belajar mengajar yang sesuai dengan materi yang disajikan dan disinkronisasikan dengan tujuan pembelajaran sehingga siswa dalam proses belajarnya merasa senang dan akhirnya menyukai pelajaran tersebut.

Terdapat beberapa jenis permainan yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat usia sekolah dasar, diantaranya:

- a. Bisik Berantai. Permainan ini dilakukan dengan cara saling berbisik antara satu siswa ke siswa lainnya. Untuk kelas rendah digunakan kata dan untuk kelas tinggi digunakan kalimat. Permainan terus berlanjut sampai pada siswa yang paling terakhir dan untuk mengetahui betul atau salahnya kata yang dibisikkan akan terlihat dari siswa yang paling terakhir ketika ia mengungkapkan kata tersebut. Permainan ini untuk melatih keterampilan menyimak atau mendengar.
- b. Baca Lakukan. Permainan khusus untuk kelas rendah yang sudah bisa membaca. Permainan ini dilakukan secara berpasangan, tiap pasangan akan membagi diri, salah seorang menjadi pembaca instruksi guru yang ada di papan tulis dan salah seorang lagi mengikuti atau melakukan instruksi tersebut melalui gerakan. Permainan ini untuk melatih membaca dan menyimak.
- c. Bermain Telepon. Permainan ini untuk kelas rendah. Setiap siswa harus menyiapkan telepon mainan sebagai alat untuk berkomunikasi. Dalam sistem pengajarannya guru memberi pancingan kepada siswa agar mereka dapat berkomunikasi dengan lancar, melalui hal itu siswa dapat mengungkapkan gagasannya. Permainan ini dimaksudkan untuk melatih berbicara.
- d. Stabilo Kalimat. Permainan ini berkelompok, dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Tujuannya agar siswa dapat menentukan kalimat yang salah dan benar dalam wacana yang dibacanya. Wacana harus disediakan berupa kliping yang kalimat-kalimatnya ada yang benar dan ada yang salah. Berdasarkan

waktu yang ditentukan guru memberi aba-aba kepada siswa untuk memulai dengan cara memberikan stabilo pada kalimat yang benar dan yang salah. Tiap kelompok harus dapat memberi tanda sebanyak-banyaknya. Permainan ini untuk melatih membaca cepat dan cermat serta memahami kalimat untuk kelas tinggi (IV – VI).

- e. Cerita Berantai. Permainan cerita berantai adalah permainan yang dilakukan secara berpasangan dalam tiap-tiap kelompok. Sebelum memulai permainan, tiap kelompok harus memutuskan dan membagi diri pada permainan tersebut, salah seorang harus menjadi pembicara dan seorang lagi sebagai pencatat setiap kalimat yang diucapkan kelompok lain. Cerita dimulai dari guru, misalnya “disebuah kampung ada seorang anak yatim”, maka kelompok pertama harus meneruskan cerita tersebut dan salah seorang lainnya mencatat kalimat yang disebutkan. Demikian pula kelompok yang lain juga mencatat kalimat-kalimat tersebut. Kalimat dari kelompok yang pertama diteruskan oleh kelompok kedua dan seterusnya sampai pada kelompok yang terakhir. Setelah permainan berakhir dalam artian tiap kelompok telah mendapatkan tugasnya masing-masing di depan kelas, kemudian guru mencocokkan dengan hasil catatan yang telah dibuat oleh guru sesuai dengan kalimat yang diungkapkan oleh tiap-tiap kelompok. Permainan ini dimaksudkan untuk melatih dan menyusun cerita yang runtut dan cocok diterapkan pada kelas tingkat lanjutan yaitu kelas IV, V, dan VI.

Jenis permainan di atas merupakan sebagian dari begitu banyak jenis permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada tingkat

sekolah dasar. Kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan, maka permainan cerita berantai dipilih menjadi metode yang akan diterapkan untuk membangkitkan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar pada siswa kelas V SD Inpres Malengkeri II karena dianggap menarik dan melatih siswa menyimak dan menyusun cerita secara runtut.

Dalam penelitian ini, urutan kegiatan pembelajaran yang digunakan adalah sebagai berikut:

1) Presentasi Materi Pelajaran

Materi pengantar akan diperkenalkan oleh guru melalui penyajian kelas.

2) Belajar dalam Kelompok

Setelah guru menyajikan materi pengantar, kemudian siswa dikelompokkan dan setiap kelompok bekerja dengan menggunakan buku siswa.

3) Tes/Evaluasi

Setelah selesai satu sub pokok bahasan, siswa akan diberikan tes (kuis) secara individual dan tidak diperbolehkan saling membantu. Dengan demikian, siswa sebagai individu bertanggung jawab untuk memahami materi pelajaran.

4) Penghargaan Kelompok

Kelompok akan diberikan penghargaan jika memperoleh skor rata-rata melebihi kriteria tertentu (skor kelompok dihitung dengan menambahkan skor peningkatan tiap-tiap anggota kelompok dan membagi dengan jumlah anggota kelompok).

Dalam kaitannya dengan pembelajaran yang bersifat kooperatif (disain kelompok), menurut Arends (Suradi, 2005: 36) terdapat enam sintaks atau tahapan (fase) yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran, yaitu:

- (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) menyajikan informasi, (3) mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (4) membimbing kelompok bekerja dan belajar, (5) evaluasi, dan (6) memberikan penghargaan.

Sedangkan aktivitas siswa di dalam kelas menurut Suradi (2003: 24) dapat dibagi menjadi dua, yaitu: (1) aktivitas siswa di dalam tugas (*on-task*), dan (2) aktivitas siswa di luar tugas (*off-task*). Dalam kaitannya dengan aktivitas siswa di dalam tugas, dapat digolongkan menjadi dua yakni, aktivitas aktif dan aktivitas pasif. Kedua jenis aktivitas tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Aktivitas Aktif

Empat kategori untuk aktivitas aktif di dalam tugas yang dapat diamati, seperti berikut ini:

- (1) Menyelesaikan masalah secara mandiri.
- (2) Membuat catatan tertulis.
- (3) Memberi penjelasan.
- (4) Mengajukan pertanyaan atau menawarkan (meminta) bantuan.

b) Aktivitas Pasif

Aktivitas siswa di dalam tugas yang dikategorikan pasif adalah :

- (1) Mendengar penjelasan.
- (2) Membaca materi ajar.

- (3) Siswa nampak berpikir untuk menyelesaikan suatu masalah atau memperhatikan apa yang dikerjakan temannya.

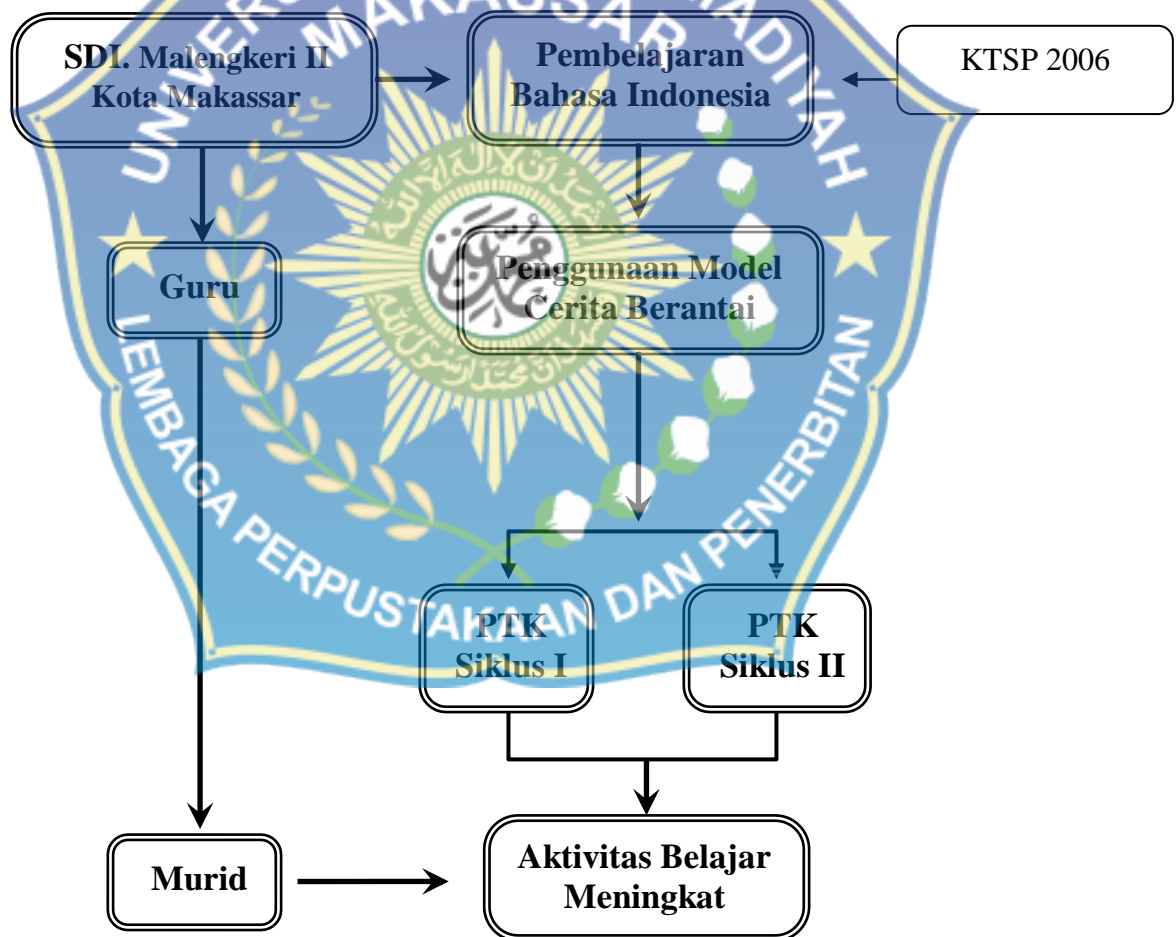
Dalam penelitian ini, aktivitas utama siswa yang diuraikan di atas akan diobservasi di dalam kelompok kecil yang telah dibentuk. Adapun aktivitas siswa yang diamati adalah: (1) memperhatikan informasi dan mencatat seperlunya, (2) membaca LKS, materi pembelajaran atau buku siswa, (3) aktif terlibat dalam tugas, (4) aktif berdiskusi dengan teman, (5) mencatat apa yang disampaikan teman, (6) mengajukan pertanyaan kepada teman/guru, (7) menjawab/menanggapi pertanyaan teman/guru, (9) kegiatan di luar tugas, misalnya tidak memperhatikan penjelasan guru, mengerjakan tugas mata pelajaran lain. Aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan tugas, misalnya: tidur-tiduran, melamun dan lain sebagainya.

B. Kerangka Pikir

Pengajaran bahasa Indonesia pada satuan pendidikan tingkat sekolah dasar memiliki arti dan peran yang sangat penting, karena landasan meletakkan kemampuan berbahasa Indonesia. Dalam sistem pengajaran, baik pada pelajaran bahasa Indonesia maupun pelajaran lainnya tentu tidak akan berhasil jika peserta didik merasa jenuh, monoton dan membosankan serta pada akhirnya murid tidak tertarik pada mata pelajaran yang disajikan. Pada tingkat sekolah dasar, metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran adalah metode belajar sambil bermain, karena tingkat usia sekolah dasar adalah masa dimana seorang anak membutuhkan suasana yang menyenangkan sehingga dapat mengembangkan kreatifitasnya dan melalui

permainan siswa tidak hanya merasa sekedar puas, namun lebih daripada itu akan mendapat wawasan dan pengetahuan melalui pengalaman dalam permainan.

Salah satu metode yang disajikan dalam penelitian ini agar siswa dalam lebih bermotivasi dalam belajar khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia adalah permainan cerita berantai. Model pembelajaran ini mengandung unsur permainan sehingga peserta didik akan merasa senang menjalaninya secara berkelompok.



Gambar 2.2. Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: Jika dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia digunakan metode permainan cerita berantai, maka akan meningkatkan aktivitas belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan disain deskriptif (Mulyasa, 2007: 151) yang bertujuan meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Malengkeri II melalui metode belajar cerita berantai. Daur penelitian tindakan kelas ditujukan sebagai perbaikan atas hasil refleksi terhadap tindakan yang dilakukan belum berhasil atau mencapai tujuan, maka masalah tersebut akan coba dipecahkan kembali dengan mengikuti daur sebagaimana sebelumnya.

B. Setting dan Subjek Penelitian

a. Setting

SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar terletak di Kota Makassar.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah murid kelas V SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar dengan jumlah 34 murid yang terdiri atas 16 murid laki-laki dan 18 murid perempuan.

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar yang difokuskan pada siswa kelas V dengan maksud untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan indikator yang diukur, diantaranya: sikap belajar di kelas, persepsi siswa terkait dengan metode yang diterapkan, dan kehadiran siswa dalam pembelajaran. Adapun metode belajar sambil bermain menggunakan teknik cerita berantai adalah permainan yang dilakukan secara berpasangan dalam tiap-tiap kelompok, dimana tiap kelompok dibagi menjadi dua yakni seorang menjadi pembicara dan seorang lagi sebagai pencatat setiap kalimat yang diucapkan kelompok lain.

D. Prosedur Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian yang dilakukan yakni penelitian tindakan kelas, maka prosedur penelitian yang akan dilakukan terdiri atas dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan dan siklus kedua juga dilakukan dengan empat kali pertemuan. Prosedur kegiatan dalam setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi atau evaluasi dan refleksi. Dimana dalam tahap perencanaan sampai melakukan tindakan terdapat empat langkah utama yang akan dilakukan yaitu: identifikasi masalah, analisis dan perumusan masalah, perencanaan penelitian tindakan kelas, dan melakukan penelitian tindakan kelas yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model PTK Kurt Lewin (Umar dan Kaco, 2007: 19)

Secara lebih terperinci, prosedur penelitian tindakan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- 1) Menelaah kurikulum bahasa Indonesia SD Kelas V semester II.
- 2) Membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran cerita berantai.
- 3) Mendalami materi bacaan dengan judul yang telah disiapkan sebelum diimplementasikan dalam pengajaran di kelas.

- 4) Mengidentifikasi keadaan awal siswa termasuk keaktifannya dalam proses belajar mengajar dan mendisain rencana pembentukan kelompok yang terdiri dari dua orang.
- 5) Membuat lembar observasi untuk melihat kondisi atau keadaan proses belajar mengajar saat metode belajar cerita berantai diimplementasikan.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah kegiatan belajar mengajar dan mengimplementasikan materi yang telah dipersiapkan dalam proses belajar mengajar di kelas. Adapun perincian kegiatan pelaksanaan tindakan tersebut adalah :

- 1) Mengingatkan kembali pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan diberikan oleh guru.
- 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Memotivasi siswa untuk memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh guru.
- 4) Membagi siswa ke dalam 20 kelompok, dimana tiap kelompok terdiri dari dua orang. Seorang sebagai pencatat dan seorang lagi sebagai pembicara (penyambung cerita dari guru atau kelompok lain).
- 5) Guru mengimplementasikan metode belajar cerita berantai.
- 6) Selama kegiatan berlangsung, guru melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa dengan menggunakan lembar observasi.
- 7) Memberikan latihan.

c. Tahap Observasi dan Evaluasi

Observasi dilakukan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Untuk seluruh jenis aktifitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung dicatat oleh peneliti. Di samping itu, diberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan tanggapan secara tertulis, baik mengenai teknik pelaksanaan secara umum maupun mengenai pemberian soal-soal latihan.

d. Tahap Refleksi

Pada akhir siklus dilakukan refleksi terhadap hal-hal yang diperoleh baik dari hasil observasi maupun catatan guru. Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus pertama akan diperbaiki pada siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Langkah-langkah yang dilakukan pada siklus II relatif sama dengan siklus I yaitu mengadakan perbaikan sesuai dengan hasil refleksi yang didapatkan pada tindakan evaluasi siklus I.

E. Teknik Pengumpulan Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa. Jenis data yang diperoleh adalah data kualitatif dan data kuantitatif yang diambil dari: (1) format observasi, (2) catatan harian guru, (3) kuisioner persepsi. Cara pengambilan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data tentang kondisi pembelajaran selama tindakan penelitian diambil dengan menggunakan lembar observasi yang dikembangkan sendiri oleh peneliti.
2. Data mengenai tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan digunakan pertanyaan refleksi.
3. Data tentang kehadiran, keaktifan/kesungguhan siswa mengikuti kegiatan belajar dengan cara pengamatan (observasi).

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif. Data yang diperoleh berupa aktivitas belajar siswa diskoring dan ditabulasikan kemudian dihitung frekuensi dan persentasenya. Berikut adalah rumus-rumus yang digunakan untuk mengukur nilai rata-rata dan persentase aktivitas belajar.

1. Mencari rata-rata hitung sebagaimana dalam Mangkuatmodjo, (1997: 58):

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{n} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata hitung

f_i = Frekuensi

x_i = Nilai hasil tes

2. Persentase skor pencapaian, sebagaimana dalam Sugiyono, (2001: 40):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah sampel/responden

Adapun pengukuran aktivitas belajar siswa menggunakan skala deskriptif (Sukmadinata, 2006) adalah:

1. Aktivitas belajar dikategorikan baik sekali persentase 86%–100%.
2. Aktivitas belajar dikategorikan baik dengan persentase 66%–85%.
3. Aktivitas belajar dikategorikan cukup dengan persentase 56%–65%.
4. Aktivitas belajar dikategorikan kurang dengan persentase 36%–55%.
5. Aktivitas belajar dikategorikan sangat kurang dengan persentase 0%–35%.

G. Indikator Keberhasilan

Yang menjadi indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah bila skor rata-rata aktivitas siswa meningkat secara matematis dari satu siklus ke siklus berikutnya melalui metode belajar sambil bermain dengan teknik cerita berantai pada siswa kelas V SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus di kelas V semester II tahun pelajaran 2014/2015. Metode pelaksanaannya mengikuti prinsip kerja *classroom action research*, yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian dimulai pada tanggal 16 Maret 2015 sampai dengan tanggal 16 April 2015 dengan waktu sebagaimana waktu proses pembelajaran berlangsung yakni 07.30 – 10.40 wita.

Hasil penelitian ini disajikan dua kelompok data. Pertama, data tentang hasil pengamatan (observasi) aktivitas belajar dan tanggapan siswa yang dianalisis secara kuantitatif deskriptif, kedua data pendukung yakni data hasil belajar siswa.

1. Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran pada Siklus Pertama

Data sikap siswa pada siklus pertama diperoleh melalui observasi selama proses pembelajaran berlangsung di setiap pertemuan dapat dilihat pada Tabel 4.1. Berdasarkan data pada Tabel 4.1 tersebut, diperoleh gambaran bahwa dari 34 siswa kelas V SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar, kehadiran siswa rata-rata mencapai 91,91%, siswa yang memperhatikan informasi dari guru dan mencatat seperlunya rata-rata mencapai 49,26%,

siswa yang membaca lembar kerja siswa (LKS), materi pembelajaran atau buku siswa rata-rata mencapai 75,74%, siswa yang aktif terlibat dalam tugas rata-rata mencapai 85,29%, siswa yang aktif berdiskusi dengan teman rata-rata mencapai 57,35%, siswa yang memberikan tanggapan atas pertanyaan guru rata-rata mencapai 33,08%, siswa yang memberi tanggapan atas pertanyaan teman rata-rata mencapai 47,79%, siswa yang mengajukan pertanyaan rata-rata mencapai 51,47%, siswa yang dapat menarik kesimpulan materi rata-rata mencapai 78,68%, dan siswa yang mengumpulkan tugas rata-rata mencapai 83,82%.

Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi, Rata-rata dan Persentase Observasi Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran pada Siklus Pertama

Kriteria Penilaian	Pertemuan ke-				Rata-rata	Persentase (%)
	1	2	3	4		
Kehadiran	31	31	31	32	31,25	91,91
Memperhatikan informasi dan mencatat seperlunya	13	15	18	21	16,75	49,26
Membaca LKS, materi pembelajaran atau buku siswa	23	23	27	30	25,75	75,74
Aktif terlibat dalam tugas	29	28	29	30	29,0	85,29
Aktif berdiskusi dengan teman	18	13	24	23	19,5	57,35
Menanggapi pertanyaan guru	13	11	12	9	11,25	33,08
Menanggapi pertanyaan teman	15	18	14	18	16,25	47,79
Mengajukan pertanyaan	17	23	16	14	17,5	51,47
Membuat kesimpulan materi	22	27	28	30	26,75	78,68
Mengumpulkan tugas	30	28	27	29	28,5	83,82

Sumber: Disusun berdasarkan format observasi, 2008.

2. Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran pada Siklus Kedua

Data sikap siswa dalam proses pembelajaran pada siklus kedua diperoleh melalui observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran di setiap pertemuan dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi, Rata-rata dan Persentase Observasi Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran pada Siklus Kedua

Kriteria Penilaian	Pertemuan ke-				Rata-rata	Persentase (%)
	1	2	3	4		
Kehadiran	32	34	33	33	33	97,06
Memperhatikan informasi dan mencatat seperlunya	18	14	17	23	18,0	52,94
Membaca LKS, materi pembelajaran atau buku siswa	27	24	28	31	27,5	80,88
Aktif terlibat dalam tugas	31	30	31	31	30,75	90,44
Aktif berdiskusi dengan teman	24	16	26	27	23,25	68,38
Menanggapi pertanyaan guru	17	18	15	13	15,75	46,32
Menanggapi pertanyaan teman	14	13	11	17	13,75	40,44
Mengajukan pertanyaan	22	21	19	20	20,5	60,29
Membuat kesimpulan materi	26	25	27	31	27,25	80,15
Mengumpulkan tugas	29	31	30	32	30,5	89,71

Sumber: Disusun berdasarkan format observasi, 2008.

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas diperoleh gambaran bahwa dari 34 siswa kelas V SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar, setelah pemberian tindakan belajar dengan metode belajar cerita berantai pada siklus kedua kehadiran siswa rata-rata mencapai 97,06%, siswa yang memperhatikan informasi dari guru dan mencatat seperlunya rata-rata mencapai 52,94%, siswa yang membaca lembar kerja siswa (LKS), materi pembelajaran atau buku siswa

rata-rata mencapai 80,88%, siswa yang aktif terlibat dalam tugas rata-rata mencapai 90,44%, siswa yang aktif berdiskusi dengan teman rata-rata mencapai 68,38%, siswa yang memberikan tanggapan atas pertanyaan guru rata-rata mencapai 46,32%, siswa yang memberi tanggapan atas pertanyaan teman rata-rata mencapai 40,44%, siswa yang mengajukan pertanyaan rata-rata mencapai 60,29%, siswa yang dapat menarik kesimpulan materi rata-rata mencapai 80,15%, dan siswa yang mengumpulkan tugas rata-rata mencapai 89,71%.

Berdasarkan analisis deskriptif kuantitatif terhadap aktivitas siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode belajar cerita berantai pada siklus pertama dan kedua, maka diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sebagai indikasi bahwa motivasi belajar siswa juga meningkat terhadap pelajaran bahasan Indonesia.

Jika dibandingkan hasil observasi siklus pertama dan siklus kedua, persentase rata-rata kehadiran siswa meningkat dari 91,91% menjadi 97,06%, persentase rata-rata siswa yang memperhatikan informasi dari guru dan mencatat seperlunya meningkat dari 49,26 menjadi 52,94%, persentase rata-rata siswa yang membaca lembar kerja siswa (LKS), materi pembelajaran atau buku siswa meningkat dari 75,74% menjadi 80,88%, persentase rata-rata siswa yang aktif terlibat dalam tugas meningkat dari 85,29% menjadi 90,44%, persentase rata-rata siswa yang aktif berdiskusi dengan temannya juga

meningkat dari 57,35% menjadi 68,38%, persentase rata-rata siswa yang memberikan tanggapan atas pertanyaan guru rata-rata meningkat dari 33,08% menjadi 46,32%, persentase rata-rata siswa yang memberi tanggapan atas pertanyaan teman rata-rata menurun dari 47,79% menjadi 40,44%, persentase rata-rata siswa yang mengajukan pertanyaan meningkat dari 51,47% menjadi 60,29%, persentase rata-rata siswa yang dapat menarik kesimpulan materi juga meningkat dari 73,68% menjadi 80,15%, persentase rata-rata siswa yang mengumpulkan tugas meningkat dari 83,82% menjadi 89,71%, dan persentase rata-rata siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan mengerjakan tugas lain menurun dari 10,29% menjadi 6,62%.

Terjadinya peningkatan persentase aktivitas siswa, kehadiran siswa mengikuti proses belajar mengajar dan jumlah siswa yang mengumpulkan tugas menunjukkan bahwa siswa memiliki perhatian yang besar dalam belajar bahasa Indonesia, khususnya dalam penelitian ini. Peningkatan jumlah siswa yang menanggapi pertanyaan guru dan yang mengajukan pertanyaan menunjukkan antusiasme sikap positif siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan model pengajaran cerita berantai. Peningkatan jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan dapat diinterpretasikan bahwa sebahagian besar siswa merasa sulit mengerjakan LKS dan tugas, namun ini juga menunjukkan besarnya keinginan tahanan mereka untuk berani mengajukan pertanyaan dan memecahkan persoalan mereka yang patut dihargai.

Di samping perubahan aktivitas siswa yang menunjukkan peningkatan, juga terjadi perubahan yang menunjukkan penurunan. Jumlah siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan mengerjakan tugas lain menurun yang menunjukkan bahwa siswa lebih fokus pada pembelajaran bahasa Indonesia mampu mengerjakan LKS tanpa dibimbing oleh guru.

Peneliti menyadari untuk meningkatkan kualitas belajar siswa bukan hal yang mudah, apalagi dengan kemampuan siswa yang masih terbatas, baik dalam hal pengetahuan bahasa Indonesia maupun dalam hal perkembangan cara berpikir siswa. Namun yang terpenting adalah membelajarkan siswa untuk senantiasa antusias, keberanian mengungkapkan kreatifitas, ide dan pemikiran, serta menumbuhkan motivasi dan minat belajar bahasa Indonesia adalah yang paling penting.

B. Pembahasan

1. Refleksi Siklus Pertama

Pertemuan pertama pada siklus pertama penelitian tindakan ini adalah pembahasan yang dimulai dengan memperkenalkan pokok bahasan lingkungan sekitar kita dan bagian-bagiannya serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran menggunakan buku paket siswa kelas V bahasa Indonesia. Pada pertemuan pertama tersebut umumnya siswa telah menunjukkan antusiasme belajar yang positif, keberanian bertanya,

menanggapi pertanyaan dan semangat mengerjakan tugas membuat suasana pembelajaran menjadi gaduh apalagi pada saat pengaturan pembagian kelompok, guru lebih banyak membimbing siswa dari kelompok ke kelompok setelah dimulainya pembelajaran metode cerita berantai.

Secara umum tampak bahwa tujuan pembelajaran pada pertemuan pertama dapat tercapai. Hal ini mungkin disebabkan siswa telah mengenal materi lingkungan sekitar kita dan bagian-bagiannya sehingga umumnya siswa dapat mengerjakan LKS dan tugas dengan baik. Selain itu pembelajaran dengan model cerita berantai membuat siswa dapat saling bekerjasama. Menyikapi proses pembelajaran pada pertemuan pertama siklus pertama tersebut, bentuk refleksi lebih banyak ditekankan pada bagaimana merancang pengelolaan kelas yang lebih baik untuk pertemuan berikutnya.

Proses pembelajaran pada pertemuan kedua, membahas materi untuk yang sama namun ditekankan pada penentuan pokok-pokok isi bacaan. Menyadari kekurangan pada pertemuan pertama tampak bahwa guru berusaha mengelola kelas dengan membimbing siswa secara kelompok dan klasikal. Siswapun tetap menunjukkan antusias belajarnya dan suasana kelas lebih terkendali. Namun secara umum siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas. Hal ini disebabkan materi pembelajaran sedikit lebih sulit daripada pertemuan sebelumnya. Akibatnya jumlah siswa yang mampu mengerjakan tugas menurun, akan tetapi melalui model pengajaran dengan metode cerita kelompok yang mengandalkan kerjasama kelompok, siswa

akhirnya dapat bekerjasama mengerjakan tugas. Menyikapi proses pembelajaran pada pertemuan kedua tersebut, bentuk refleksi lebih ditekankan pada penyampaian tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk giat belajar lagi.

Proses pembelajaran pada pertemuan ketiga, membahas materi penggunaan kalimat pujian dan kalimat pengandaian. Proses pembelajaran ini dikendalikan oleh peneliti. Walaupun kekurangan sebelumnya dapat teratasi, akhirnya ditemukan kekurangan bahwa masih terdapat siswa yang sulit menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan penggunaan kalimat pujian dan kalimat pengandaian. Untuk itu siswa masih perlu banyak dibimbing secara individu.

Proses pembelajaran pada pertemuan keempat, membahas materi menghitung penggunaan kalimat pujian dan kalimat pengandaian dan menyelesaikan soal-soal cerita tentang penggunaan kalimat pujian dan kalimat pengandaian. Proses pembelajaran dikendalikan oleh peneliti. Menyadari kekurangan sebelumnya tampak bahwa guru berusaha membimbing setiap siswa dalam masing-masing kelompok secara lebih baik. Siswapun lebih menunjukkan antusias belajar jika proses pembelajaran dilaksanakan dengan model pengajaran cerita berantai. Menyikapi proses pembelajaran pada pertemuan keempat tersebut, bentuk refleksi lebih ditekankan pada pemberian bimbingan secara perorangan.

Temuan pada siklus pertama belum menggambarkan pencapaian yang maksimal dari model pembelajaran cerita berantai. Hal ini dikarenakan belum maksimalnya intervensi tindakan yang dilakukan guru dalam mengemas pembelajaran bernuansa permainan, sebagaimana pendapat yang dikemukakan Seto (2004: 53) bahwa “bermain sangat penting, sehingga meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak dilakukan demi kesenangan saja. Di dalam sebuah permainan anak-anak harus bisa mengembangkan kreatifitasnya”.

2. Refleksi Siklus Kedua

Proses pembelajaran pada pertemuan pertama siklus kedua, membahas cara penggunaan kalimat pujian dan kalimat pengandaian. Proses pembelajaran dikendalikan oleh peneliti. Peneliti berusaha memberikan motivasi dan umpan balik terhadap refleksi pada siklus pertama, sehingga harus lebih banyak bertanya mengantarkan siswa untuk dapat menangkap dan memahami materi yang diajarkan, mampu mengerjakan tugas dengan pemikirannya sendiri. Namun untuk membimbing setiap siswa dengan kemampuan yang heterogen dan tergolong rendah ini, proses pembelajaran akan membutuhkan banyak waktu. Untuk itu, bentuk refleksi lebih ditekankan pada pengelolaan waktu agar proses pembelajaran selesai tepat pada waktunya dan tujuan pembelajaran tercapai.

Proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus kedua, membahas cara menentukan tema dan percakapan dari sebuah narasi atau cerita. Proses pembelajaran dikendalikan oleh peneliti. Dengan motif mengerjakan tugas yang sama pada pertemuan sebelumnya, siswa merasa lebih mudah menemukan dan mampu menyelesaikan tugasnya, sehingga masalah pengelolaan waktu pun teratasi. Pada pertemuan ini bentuk refleksi lebih ditekankan pada memberikan bimbingan lebih banyak untuk siswa dengan kemampuan rendah sedangkan siswa yang sudah cukup kemampuannya akan dibiarkan mengerjakan tugasnya sendiri.

Proses pembelajaran pada pertemuan ketiga siklus kedua, membahas cara membaca intensif pada sebuah rubrik khusus. Proses pembelajaran dikendalikan oleh peneliti. Sama halnya pada pertemuan kedua siklus kedua, pada pertemuan ini bentuk refleksi lebih ditekankan pada memberikan bimbingan lebih banyak untuk siswa dengan kemampuan rendah sedangkan siswa yang sudah cukup kemampuannya akan dibiarkan mengerjakan sendiri. Bentuk refleksi akan ditekankan pada penguasaan materi, konsep, dan materi pendukung.

Proses pembelajaran pada pertemuan keempat siklus kedua, membahas cara menentukan pokok-pokok dari membaca intensif sebuah rubrik. Pada pertemuan ini refleksi ditekankan pada siswa yang kurang mampu sehingga dalam mengerjakan tes siklus kedua tidak merasa kesulitan.

Tes hasil belajar bahasa Indonesia pada siklus kedua menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar siswa pada kategori tinggi. Menyikapi hal tersebut dan dengan mengamati berbagai kekurangan dan kemajuan siswa selama siklus kedua tampak bahwa sebahagian besar hambatan pada siklus pertama dapat diatasi meskipun masih terjadi pada siklus kedua. Umumnya siswa sudah dapat menjawab pertanyaan secara fokus dan tidak mengambang ditambah lagi dengan sistematika bahasa yang sudah mulai membaik (baku) sehingga skor tes hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar umumnya meningkat.

3. Hasil Tanggapan Siswa Setelah Pemberian Tindakan dengan Metode Cerita berantai pada Proses Pembelajaran

Berdasarkan analisis tanggapan siswa tentang pelajaran bahasa Indonesia diperoleh gambaran bahwa pada dasarnya semua siswa menyukai pelajaran bahasa Indonesia, 6 siswa menyukai pelajaran bahasa Indonesia karena gurunya, 9 siswa menyukai pelajaran bahasa Indonesia dengan alasan pelajaran bahasa Indonesia gampang dan mudah dimengerti, 5 siswa menyukai pelajaran bahasa Indonesia dengan alasan pelajaran bahasa Indonesia gampang-gampang susah dan 9 siswa menyukai pelajaran bahasa Indonesia dengan alasan pelajaran bahasa Indonesia sebagai ilmu yang bermanfaat dalam kehidupan sehingga sangat penting untuk dipelajari.

Berdasarkan tanggapan-tanggapan siswa, diperoleh gambaran bahwa sikap dan kemampuan guru mengajar sangat mempengaruhi pendapat siswa tentang pelajaran bahasa Indonesia, sulit atau mudah. Sebanyak 6 siswa berpendapat bahwa menyukai pelajaran bahasa Indonesia karena gurunya baik dan mampu menjelaskan sehingga pelajaran bahasa Indonesia terasa mudah, 9 siswa yang berpendapat bahwa pelajaran bahasa Indonesia gampang-gampang susah, menyukai pelajaran bahasa Indonesia karena mereka mudah memahami penjelasan guru.

Berdasarkan analisis tanggapan siswa tentang pembelajaran bahasa Indonesia dengan model belajar sambil bermain atau cerita berantai, diperoleh bahwa dari 34 siswa kelas V SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar, 27 siswa menyukai model pengajaran belajar sambil bermain atau cerita berantai, 5 siswa menyatakan biasa-biasa saja dengan model pengajaran belajar sambil bermain atau cerita berantai, dan 2 siswa menyatakan bosan dengan model belajar sambil bermain atau cerita berantai.

Berdasarkan analisis tanggapan siswa bahwa apakah model pengajaran belajar sambil bermain atau cerita berantai juga diminati siswa pada pokok bahasan lain, umumnya berpendapat bahwa senang yakni sebanyak 27 siswa atau 79,41%, sedang 4 siswa atau 11,76% menyatakan biasa-biasa saja dan 3 siswa atau 8,83% yang menyatakan membosankan. Melalui model pengajaran belajar sambil bermain atau cerita berantai, umumnya siswa menyatakan asyik yakni 27 siswa atau 79,41%. Hal ini karena siswa banyak memperoleh

manfaat lewat metode tersebut, diantaranya mengetahui cara menentukan tema melalui cerita yang disimak bahkan menurut siswa mampu menangkap gambaran atau ilustrasi dari cerita yang disimak secara berantai tersebut. Siswa pun dapat mengerti materi sehingga mampu mengerjakan soal dan mudah mengingat kembali pelajaran yang telah lalu.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, di mana terjadi peningkatan aktivitas belajar sehingga hasil tersebut relevan dengan apa yang dikemukakan Subana dan Sunarti (2005: 2007-2008) bahwa:

- f. Permainan mampu menembus kebosanan.
- g. Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira.
- h. Permainan menimbulkan semangat kooperatif dan kompetitif yang sehat.
- i. Permainan dapat membantu siswa yang lamban dan kurang termotivasi.
- j. Permainan menggalakkan guru untuk kreatif.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian dan pembahasan memberikan gambaran bahwa aktivitas belajar murid meningkat dari siklus pertama ke siklus kedua. Peningkatan aktivitas belajar meliputi: kehadiran siswa meningkat dari 91,91% menjadi 97,06%, memperhatikan informasi dari guru dan mencatat seperlunya meningkat dari 49,26% menjadi 52,94%, membaca LKS dan materi pembelajaran meningkat dari 75,74% menjadi 80,88%, aktif terlibat dalam tugas meningkat dari 85,29% menjadi 90,44%, aktif berdiskusi dengan temannya meningkat dari 57,35% menjadi 68,38%, siswa yang memberikan tanggapan atas pertanyaan guru meningkat dari 33,08% menjadi 46,32%, siswa yang mengajukan pertanyaan meningkat dari 51,47% menjadi 60,29%, siswa yang dapat menarik kesimpulan materi belajar juga meningkat dari 78,68% menjadi 80,15%, dan siswa yang mengumpulkan tugas meningkat dari 83,82% menjadi 89,71%. Peningkatan aktivitas belajar tersebut memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran dengan metode cerita berantai dapat meningkatkan aktivitas belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar.

B. Saran

1. Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka kiranya model pengajaran dengan metode cerita berantai dapat digunakan oleh guru-guru lain pada saat proses

belajar mengajar berlangsung di dalam kelas, sehingga siswa dapat lebih mudah mengerti dan menganggap bahwa pelajaran bahasa Indonesia bukan merupakan pelajaran yang sulit melainkan pelajaran yang menarik.

2. Guru bahasa Indonesia perlu menguasai beberapa metode/pendekatan mengajar sehingga pada pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas dapat dilakukan secara bervariasi sesuai dengan materi yang diberikan agar siswa tidak bosan belajar dan mudah memahami materi pelajaran. Selain itu, juga sebagai motivasi untuk memperhatikan apa yang diajarkan guru.
3. Penelitian ini dapat pula dilanjutkan oleh peneliti lain yang berminat dengan mengambil populasi dan sampel yang cukup besar, sehingga perbedaan perlakuan yang diberikan dapat memberikan hasil yang lebih baik dengan ruang lingkup yang lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, AE. 1989. *Prinsip-prinsip Layanan Bimbingan Belajar*. Ujung pandang: FIP IKIP Ujung Pandang.
- Abdurrahman, 1993. *Pengelolaan Pengajaran*. Ujung Pandang: PT. Bintang Selatan.
- Al Barry, MD. 1994. *Kamus Modern Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Arkola.
- Djamarah. 1994. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fatimah. 2012. Peningkatan Hasil Peningkatan Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia melalui Metode Cerita Berantai pada Murid Kelas IV Inpres Padongko Kabupaten Barru. *Skripsi* tidak diterbitkan. Unismuh Makassar.
- FKIP Unismuh. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Panrita Press Unismuh Makassar.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Bumi Aksara.
- Hopkins. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ibrahim dan Syaodih, N. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, 2007. *Menjadi Guru Profesional; Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung. Rosdakarya.
- Sardiman, A.M. 2000. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali Press.
- Subana & Sunarti, 2005. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung. Pustaka Setia.
- Sudjana. 1996. *Metoda Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2001. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, N. 1989. *CBSA dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: SB.
- Tarigan, H.G. 1991. *Metodologi Pengajaran Bahasa Jilid 2*. Bandung. Angkasa.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Ed.3*. Jakarta: Balai Pustaka.

Usman, M.U. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakary.

Umar, A, dan Kaco, N. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas. Pengantar ke Dalam Pemahaman Konsep dan Aplikasi*. Makassar:Badan Penerbit UNM.

Yusniar. 2011. Penerapan Metode Permainan Cerita Berantai untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Nguling 3 Kabupaten Pasuruan. *Skripsi*. Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang. <http://hidayat-nur.blogspot.com/2011/03/pembelajaran-peta-konsep.html> (diakses pada tgl 1 November 2014).



**HASIL KUISIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
METODE CERITA BERANTAI**

No.	Pertanyaan	Jumlah	Persentase (%)
1.	Apakah cara belajar dalam kelompok yang diterapkan guru dalam mengajar bahasa Indonesia merupakan hal yang baru bagi kamu?		
	a. Merupakan hal yang baru	28	82,35
	b. Sudah pernah dilakukan sebelumnya	6	7,65
2.	Bagaimana persepsi kamu terhadap cara belajar dengan menggunakan kelompok dalam metode cerita berantai?		
	a. Sangat senang	19	55,88
	b. Senang	8	23,53
	c. Biasa-biasa saja	5	14,71
	d. Membosankan	2	5,88
3.	Apakah pokok bahasan lain, kamu berminat diajar secara kelompok dalam metode cerita berantai?		
	a. Sangat senang	21	61,76
	b. Senang	6	17,65
	c. Biasa-biasa saja	4	11,76
	d. Membosankan	3	8,83
4.	Apakah belajar bahasa Indonesia dengan metode cerita berantai, mengasyikkan atau biasa-biasa saja ?		
	a. Mengasyikkan	27	79,41
	b. Biasa-biasa saja	7	20,59

RIWAYAT HIDUP



Husni, lahir di Gilireng pada tanggal 7 Agustus 1986. Anak kedua dari lima bersaudara, anak dari pasangan H. Pallanggara dan Hj. Bunga Rajeng AS.

Penulis memulai pendidikan formal di SD Negeri 51 Gilireng Kecamatan Maniang Pajo pada tahun 1999, kemudian melanjutkan ke SMP Taman Siswa Makassar pada tahun 2002, kemudian melanjutkan ke SLTA tahun 2005. Pada tahun 2009, penulis diterima sebagai mahasiswa reguler jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Berkat petunjuk Allah SWT penulis dapat menyelesaikan studi dengan judul "Peningkatan Aktivitas Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Permainan Cerita Berantai Pada Siswa Kelas V SD Inpres Malengkeri II Kota Makassar".

Semoga ilmu yang diperoleh dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi orang lain dan semoga Allah SWT memberikan Rahmat atas segalanya dan bernilai ibadah disisinya, Amin.