



**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA
DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN KREATIF ULAR TANGGA
PADA SISWA KELAS III SDN JAMBEARUM 02 PUGER – JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Guna Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Syarat-syarat
Untuk Menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
dan Meraih Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Wanty Hardiyani
NIM. 070210204399**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UNIVERSITAS JEMBER

2010

HALAMAN PENGANTAR

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA
DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN KREATIF ULAR TANGGA
PADA SISWA KELAS III SDN JAMBEARUM 02
PUGER – JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan untuk dipertahankan di depan penguji sebagai syarat
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi S1 PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh

Nama : Wanty Hardiyani
NIM : 070210204399
Angkatan : 2007
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 09 Juli 1986
Daerah Asal : Jember
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/S1 PGSD

Disetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

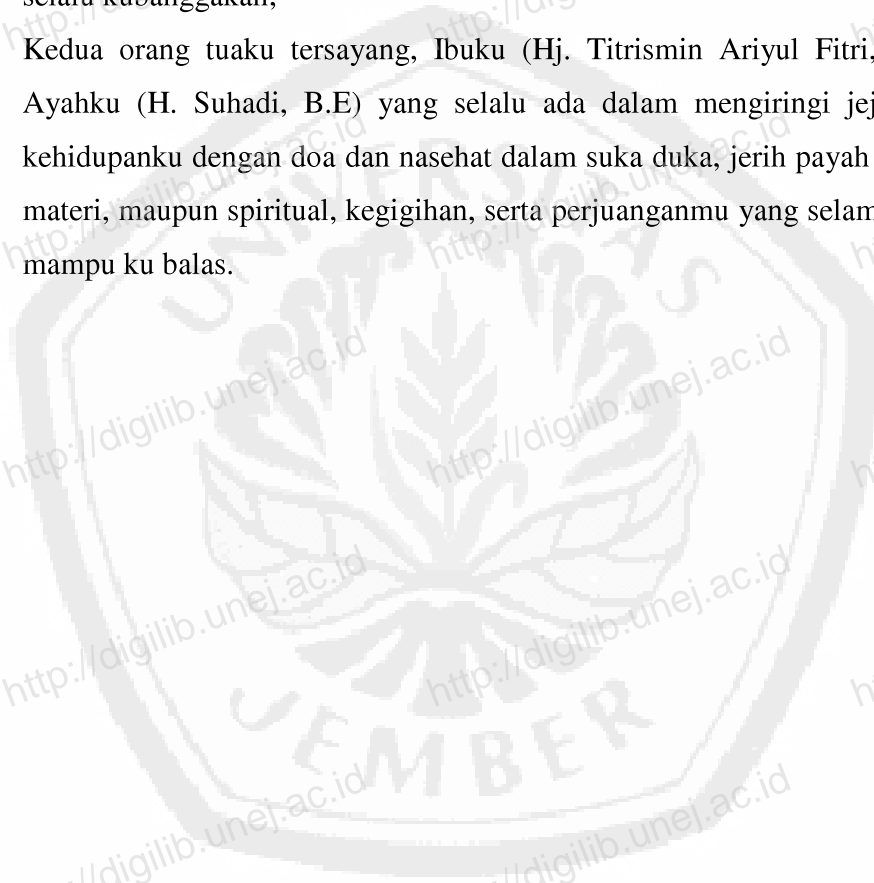
Dr. Sukatman, M.Pd
NIP. 19640123 199512 1 001

Senny Weyara Dienda S, S.Psi
NIP. 132 315 803

PERSEMBAHAN

Menghatur dan menyebut nama Allah SWT, kupersembahkan karya ini kepada:

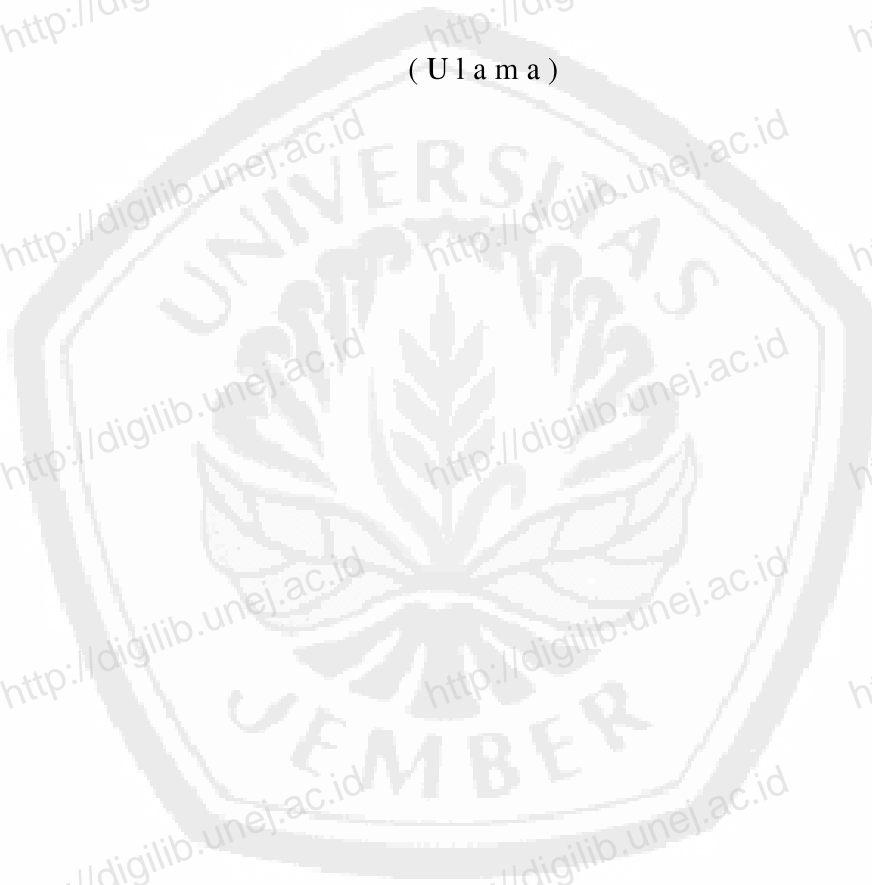
- 1) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang selalu kubanggakan;
- 2) Kedua orang tuaku tersayang, Ibuku (Hj. Titrismin Ariyul Fitri, S.Pd) dan Ayahku (H. Suhadi, B.E) yang selalu ada dalam mengiringi jejak langkah kehidupanku dengan doa dan nasehat dalam suka duka, jerih payah baik moral, materi, maupun spiritual, kegigihan, serta perjuanganmu yang selama ini belum mampu ku balas.



MOTTO

“Iman dibangun di atas empat penyangga, yaitu keyakinan yang kokoh, kesabaran, keadilan, dan jihad (perjuangan)”.

(U l a m a)



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wanty Hardiyani

NIM : 070210204399

menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul "*Meningkatkan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Permainan Kreatif Ular Tangga pada Siswa Kelas III SDN Jambearum 02 Puger-Jember*" adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

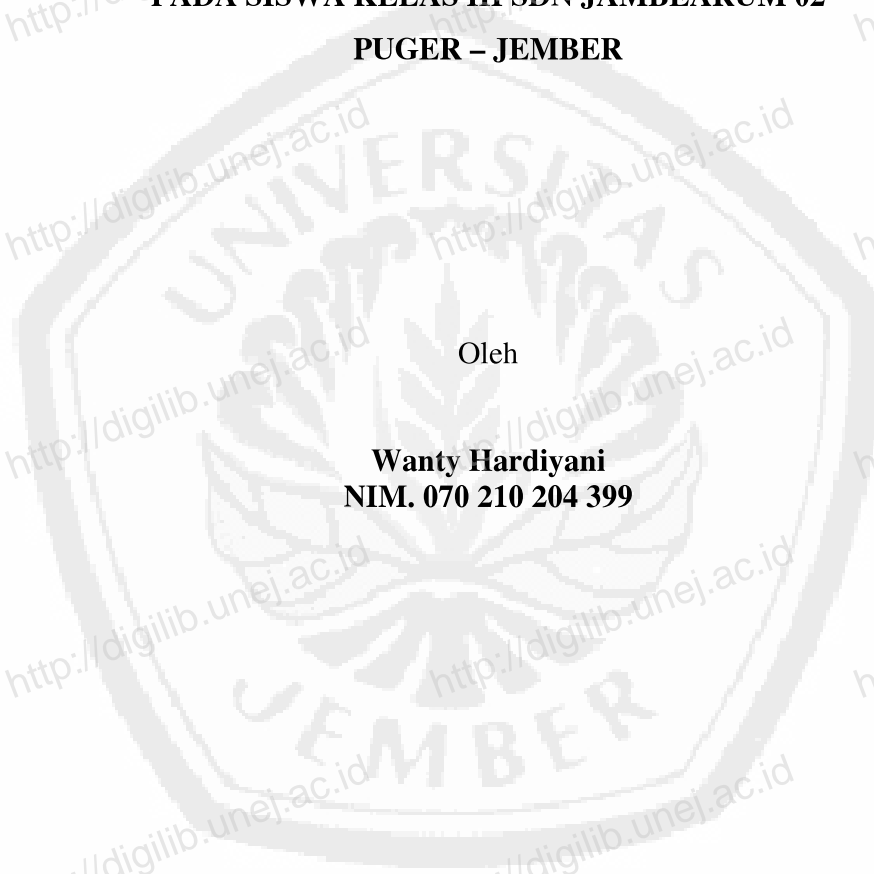
Jember, 08 Nopember 2010

Yang menyatakan,

Wanty Hardiyani
NIM. 070 210 204 399

SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCERITA
DENGAN MENGGUNAKAN PERMANAN KREATIF ULAR TANGGA
PADA SISWA KELAS III SDN JAMBEARUM 02
PUGER – JEMBER**



Oleh

Wanty Hardiyani
NIM. 070 210 204 399

PEMBIMBING

Dosen Pembimbing I : Dr. Sukatman, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Senny Weyara Dienda S, S.Psi

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Meningkatkan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Permainan Kreatif Ular Tangga pada Siswa Kelas III SDN Jambearum 02 Puger-Jember* telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Senin

Tanggal : 08 Nopember 2010

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Arju Muti'ah, M.Pd
NIP. 19601217 198802 2 001

Senny Weyara Dienda S, S.Psi
NIP. 132 315 803

Anggota I

Anggota II

Dr. Sukatman, M.Pd
NIP. 19640123 199512 1 001

Dra. Suhartiningsih, M.Pd
NIP. 19601217 198802 2 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M.Hum
NIP. 19540712 198003 1 005

RINGKASAN

Meningkatkan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Permainan Kreatif Ular Tangga pada Siswa Kelas III SDN Jambearum 02 Puger-Jember, Wanty Hardiyani, 070210204399, 08 November 2010, 129 halaman. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Observasi awal menunjukkan bahwa siswa SDN Jambearum 02 Puger-Jember masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan dalam bahasa lisan dalam bentuk cerita. Kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia keterampilan menceritakan pengalaman pribadi dan gambar yang pernah dilihat masih belum terlaksana dengan baik. Dari hasil observasi tahap prasiklus yang menunjukkan bahwa dari 13 siswa, 6 siswa dengan kriteria sangat kurang. Selanjutnya 5 siswa memiliki kemampuan bercerita kurang, sedangkan 2 siswa yang lain masuk kriteria cukup. Permasalahan kemampuan bercerita siswa kelas III SDN Jambearum 02 yang rendah, dikarenakan sumber belajar yang tersedia masih terbatas, metode dan teknik pembelajaran yang kurang menyenangkan, dan interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru kurang terjalin. Siswa yang mempunyai rasa percaya diri mampu untuk bercerita dengan lantang dan jelas di depan kelas sesuai dengan indikatornya. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah tersebut perlu diatasi agar siswa berani dan lancar dalam bercerita.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bercerita adalah penggunaan permainan kreatif ular tangga. Permainan ular tangga dipilih karena membuat siswa santai dalam bercerita dan mengabaikan sedikit rasa takut dan rendah dirinya. Dipilihnya metode permainan kreatif ular tangga karena penerapan dalam pembelajaran dapat memberikan pengajaran yang tidak membosankan, karena adanya variasi-variasi dalam permainan dan akan mengembangkan diri siswa untuk berperan aktif dan kreatif dalam mencetuskan ide cerita. Berdasarkan alasan yang telah dikemukakan, penelitian ini mengangkat permasalahan (1) bagaimanakah penerapan permainan kreatif ular tangga yang dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas III SDN Jambearum 02, (2) bagaimanakah kemampuan bercerita siswa kelas III SDN Jambearum 02 setelah pembelajaran dengan menggunakan permainan kreatif ular tangga

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan di SDN Jambearum 02 Puger-Jember dan diikuti oleh seluruh siswa kelas III sebanyak 13 siswa. Penelitian dilaksanakan dua siklus, masing-masing dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dan dilakukan kolaboratif antara peneliti dan guru. Data penelitian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Sumber data meliputi, guru kelas III SDN Jambearum 02 Puger-Jember dan siswa kelas III SDN Jambearum

02 Puger-Jember. Instrumen penelitian dalam penelitian ini ada dua jenis, yaitu (1) instrumen pengumpul data dan , (2) instrumen analisis data.

Penerapan permainan kreatif ular tangga bercerita berlangsung dengan langkah inti sebagai berikut : (a) satu kelompok maju kedepan, (b) semua pemain melempar dadu dan nilai dadu tertinggi mendapat giliran pertama memainkan, (c) pemain yang lain meneruskan permainan yang berikutnya secara berurutan, (d) pemain yang mendapat kesempatan mengambil kartu dan mendapat perintah bercerita segera bercerita, tidak perlu melanjutkan permainan dan permainan dilanjutkan anggota yang belum berkesempatan bercerita, (e) pendengar cerita mencatat komentar cerita, dan (f) permainan dilanjutkan kelompok berikutnya. Permainan kreatif ular tangga ini dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa SDN Jambearum 02 Puger-Jember, karena permainan ini terkondisikan dalam suasana yang santai, siswa aktif bermain serta mendengarkan, dan kreatif dalam menceritakan cerita dengan berpedoman pada aspek-aspek kebahasaan dan nonkebahasaan yang dikuasai.

Kemampuan siswa bercerita setelah diterapkan permainan kreatif ular tangga dalam pembelajaran dapat diketahui meningkat. Pada tahap prasiklus dalam satu kelas hanya 2 siswa atau 15,39% siswa tuntas dengan nilai ≥ 60 dan sisanya belum mencapai keberhasilan. Pada siklus I terjadi peningkatan dari tahap prasiklus sebesar 6 orang siswa atau 46,15% yang mendapat nilai ≥ 60 dari seluruh siswa. Dengan demikian ketuntasan siswa pada siklus I meningkat dari 2 menjadi 8 siswa atau 61,54% yang mendapat nilai ≥ 60 . Setelah diterapkan siklus II meningkat menjadi 11 siswa atau 84,61% yang mendapat nilai ≥ 60 dan dapat dinyatakan tuntas secara klasikal.

Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) bagi guru di SDN Jambearum 02 yang akan menerapkan permainan kreatif media ular tangga dalam pembelajaran disarankan untuk menyesuaikan langkah-langkah dan skenario pembelajaran yang tersedia agar siswa tidak mengutamakan unsur permainan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai sebaik mungkin; (2) bagi peneliti lain, sebaiknya mengembangkan penelitian ini, misalnya menggunakan kolom pada media ular tangga yang secukupnya untuk mengefisiensikan waktu yang dipergunakan dalam bermain. Selain itu, untuk memancing keaktifan pada siswa yang lain peneliti dapat membuat panduan untuk memantau cerita dan disesuaikan dengan aspek-aspek bercerita yang baik; (3) bagi guru kelas III, berdasarkan hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan permainan kreatif dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu bercerita sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa dan meningkatkan rasa berani siswa untuk tampil.

PRAKATA

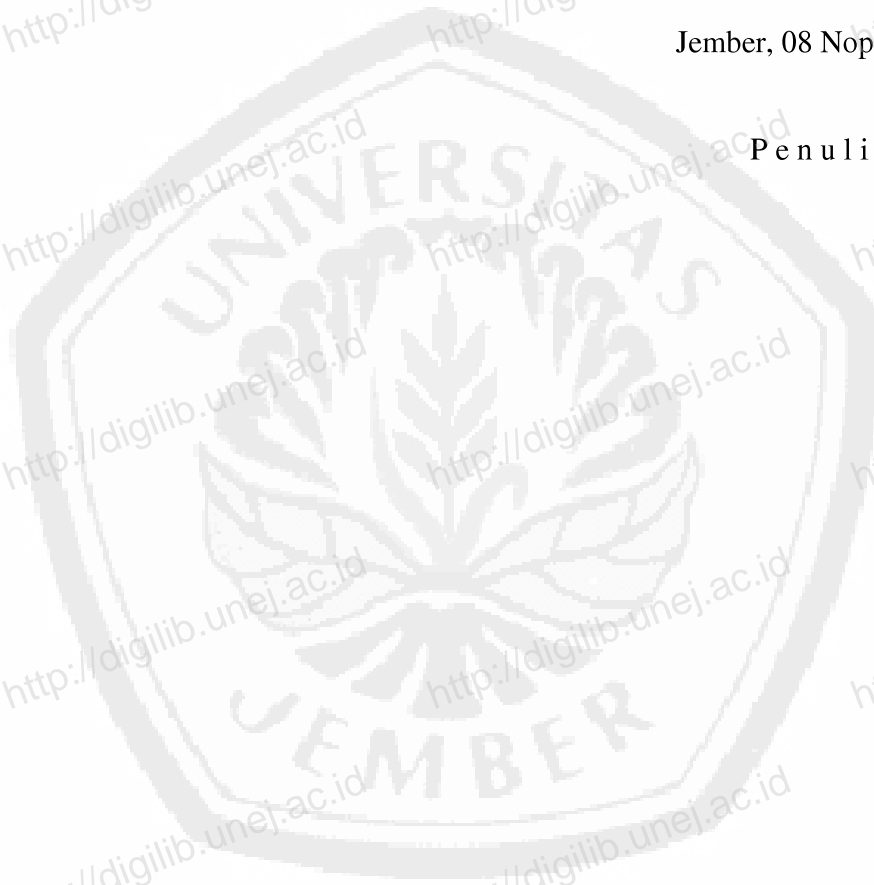
Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Allah Swt atas rahmat, hidayat, dan karunia-Nya serta limpahan kesabaran lahir dan batin sehingga skripsi dengan judul: *“Meningkatkan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Permainan Kreatif Ular Tangga pada Siswa Kelas III SDN Jambearum 02 Puger-Jember”* dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

- 1) Dr. Ir. T. Sutikno, M.Sc selaku rektor Universitas Jember;
- 2) Drs. Imam Muchtar, S.H., M.Hum selaku Dekan FKIP;
- 3) Drs. Nuriman, Ph.D selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Jember;
- 4) Dr. Sukatman, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, dan Ibu Senny Weyara Dienda S, S.Psi selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penulisan skripsi ini;
- 5) Semua Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jember, yang telah banyak berperan dalam membentuk pribadi penulis dan memberikan tambahan pengetahuan yang banyak bagi penulis;
- 6) Adik (Alfian Hardiono), suamiku tercinta (Robby Setyo Handoyo), serta putraku tersayang (Aliffurrohman Setyo Ramadhani) yang memberikan semangat, dukungan dan mengiringi doa demi keberhasilan dan kesuksesanku;
- 7) Kakek, nenek dan seluruh anggota keluarga tercinta yang selalu berdoa dan mendukung untuk keberhasilanku;
- 8) Kepala sekolah SDN Jambearum 02 Puger-Jember beserta guru kelas III yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian;
- 9) Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2007 yang memberikan motivasi dan ide – ide yang cemerlang;

Semoga Allah Memberikan balasan yang sepadan atas bantuan yang telah diberikan dalam penyusunan skripsi ini. Akhirnya semoga Skripsi ini bermanfaat bagi semua.

Jember, 08 Nopember 2010

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN JUDUL	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN	v
PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Definisi Operasional	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Pengertian Bercerita	8
2.1.1 Unsur-unsur Bercerita yang Baik	8
2.1.2 Hal-hal yang Harus Diperhatikan dalam Bercerita	9
2.1.3 Faktor Penunjang Keefektifan Bercerita	9
2.2 Pembelajaran Bercerita	12

2.3	Permainan Kreatif Ular Tangga	13
2.3.1	Pengertian Permainan Kreatif	13
2.3.2	Pembelajaran Menggunakan Permainan Kreatif	14
2.3.3	Pembelajaran Melalui Permainan Kreatif Ular Tangga ..	15
2.3.3.1	Permainan Ular Tangga yang Sebenarnya	15
2.3.3.2	Permainan Kreatif Ular Tangga Bercerita	16
2.3.4	Keunggulan dan Kelemahan Permainan Kreatif Ular Tangga.....	17
2.4	Penelitian Permainan Kreatif yang Sebelumnya	17
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN		20
3.1	Rancangan dan Jenis Penelitian	20
3.2	Subjek dan Lokasi Penelitian	21
3.3	Tahap-tahap Penelitian	22
3.4	Data dan Sumber Data	26
3.5	Teknik Pengumpulan Data	26
3.5.1	Observasi	27
3.5.2	Tes	27
3.5.3	Wawancara	28
3.6	Analisis Data	29
3.6.1	Analisis Kualitatif	29
3.6.2	Analisis Kuantitatif	33
3.7	Instrumen Penelitian	36
3.8	Prosedur Penelitian	37
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Pembelajaran Bercerita Sebelum Diterapkan Permainan Kreatif Ular Tangga (Prasiklus).....	38

4.2	Penerapan Permainan Kreatif Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita.....	40
4.2.1	Siklus I	41
4.2.2	Siklus II	53
4.3	Kemampuan Siswa Kelas III SDN Jambearum 02 dalam Bercerita dengan Menggunakan Permainan Kreatif Ular Tangga.....	63
4.3.1	Siklus I	63
4.3.2	Siklus II	65
4.4	Perbandingan Kemampuan Bercerita pada Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	67
4.5	Peningkatan Kemampuan Bercerita Setelah Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Kreatif Ular Tangga	70
4.6	Tingkat Kemampuan Siswa Bercerita dengan Menggunakan Permainan Kreatif Ular Tangga	72
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	74
5.1	Kesimpulan	74
5.2	Saran	75
DAFTAR PUSTAKA		76
LAMPIRAN- LAMPIRAN		79

DAFTAR TABEL

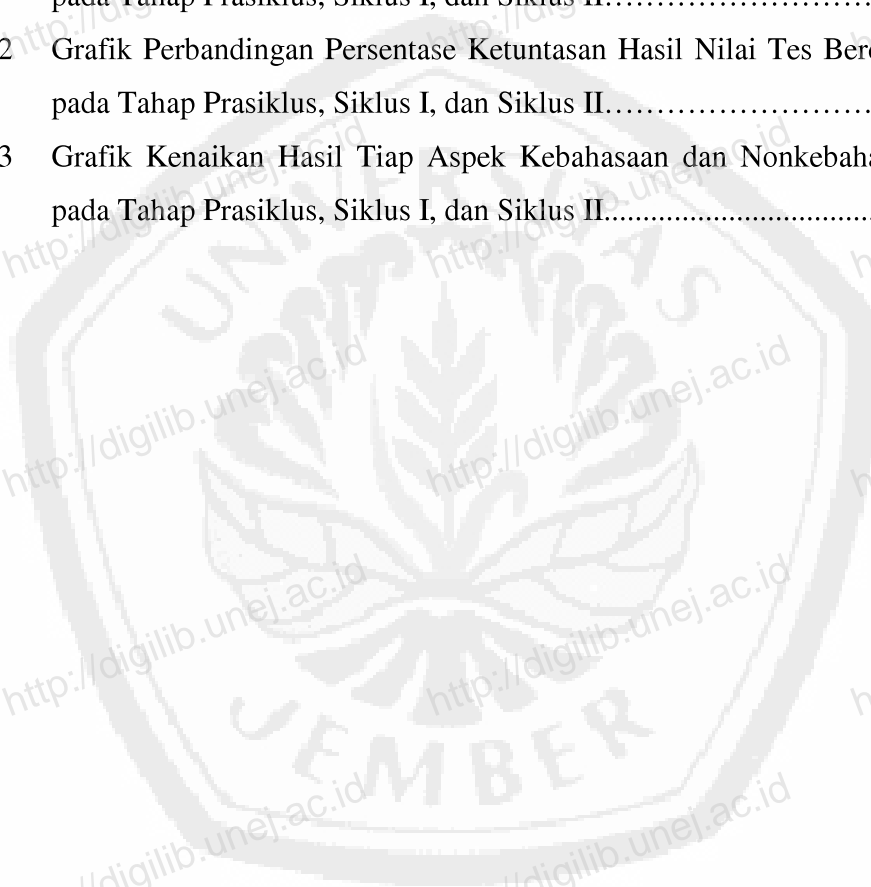
Tabel	Halaman
3.1 Pedoman Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran	29
3.2 Pedoman Observasi kktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran	31
3.3 Kriteria Pensekoran Kemampuan Bercerita pada Aspek Nonkebahasaan.....	33
3.4 Kriteria Pensekoran Kemampuan Bercerita pada Aspek Kebahasaan.....	34
3.5 Makna Tingkat Tiap Skor	35
3.6 Kriteria Penilaian	36
3.7 Ketuntasan Hasil Belajar Bercerita	37
3.8 Hasil Perbandingan Nilai Tes Siswa	37
4.1 Hasil Kemampuan Bercerita Tahap Prasiklus	39
4.2 Persentase Ketuntasan Bercerita Tahap Prasiklus	40
4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran Siklus I	47
4.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus I	50
4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran Siklus II	58
4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus II	60
4.7 Hasil Kemampuan Bercerita Setelah Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Kreatif Ular Tangga pada Siklus I	63
4.8 Persentase Ketuntasan Bercerita Siklus I	65
4.9 Hasil Kemampuan Bercerita Setelah Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Kreatif Ular Tangga pada Siklus II	65
4.10 Persentase Ketuntasan Bercerita Siklus II	67
4.11 Hasil Tes Bercerita pada Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	68
4.12 Persentase Ketuntasan Hasil Perbandingan Nilai Bercerita Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	68

4.13 Kenaikan Hasil Tiap Aspek Kebahasaan dan Nonkebahasaan pada Tahap
Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II..... 71



DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
3.1	Siklus Penelitian Tindakan Kelas	21
4.1	Grafik Perbandingan Rata-rata Nilai Prestasi dengan Rata-rata Skor pada Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	69
4.2	Grafik Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Nilai Tes Bercerita pada Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	70
4.3	Grafik Kenaikan Hasil Tiap Aspek Kebahasaan dan Nonkebahasaan pada Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A. Matrik Penelitian	78
B. Silabus	79
C. Pedoman Penilaian	80
1. Pedoman Penilaian Kemampuan Bercerita pada Aspek Nonkebahasaan	80
2. Pedoman Penilaian Kemampuan Bercerita pada Aspek Kebahasaan.....	81
D. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	82
E. Hasil Kemampuan Bercerita Setelah Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Kreatif Ular Tangga pada Siklus I	86
F. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	87
G. Hasil Kemampuan Bercerita Setelah Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Kreatif Ular Tangga pada Siklus II	91
H. Pedoman Observasi	92
1. Pedoman Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran	92
2. Pedoman Observasi Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran	93
I. Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran Siklus I	96
J. Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus I	98
K. Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran Siklus II	100
L. Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus II..	102
M. Hasil Kemampuan Bercerita Tahap Prasiklus	104
N. Pedoman Wawancara	105
1. Pedoman Wawancara dengan Guru Setelah Dilakukan Tindakan	105
2. Pedoman Wawancara dengan Siswa Setelah Dilakukan Tindakan	106
O. Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Dilakukan Tindakan	107

P.	Hasil Wawancara dengan Siswa Setelah Dilakukan Tindakan	109
Q.	Daftar Nama Siswa Kelas III SDN Jambearum 02 Puger-Jember.....	112
R.	Foto-foto Media Ular Tangga	113
S.	Foto-foto Aktivitas Guru	114
T.	Foto-foto Aktivitas Siswa	115
U.	Aktivitas Siswa dalam Permainan Ular Tangga	116
V.	Aktivitas Siswa Memperhatikan Cerita	117
W.	Aktivitas Siswa Saat Menanggapi Cerita	118
X.	Lembar Ular Tangga	119
Y.	Kartu Ular Tangga	120

