



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERCERITA
DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN KREATIF
MELALUI MEDIA ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS III
SDN 03 BULUAGUNG SILIRAGUNG-BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

SKRIPSI

Oleh:

**Eva Santi Natalia
NIM 090210204184**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2012



**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERCERITA
DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN KREATIF
MELALUI MEDIA ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS III
SDN 03 BULUAGUNG SILIRAGUNG-BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1 PGSD)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**Eva Santi Natalia
NIM 090210204184**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2012

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Tuhan Yesus Kristus, yang selalu memberkati dan menyertaiku;
2. kedua orangtuaku, Samekto dan Tresningati yang telah mendoakan dan memberi kasih sayang serta pengorbanan selama ini;
3. guru-guruku yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu, sejak taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi yang telah memberikan ilmu dan membimbing dengan penuh kesabaran;
4. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu,
tetapi orang-orang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan.

(Mario Teguh)*

*) <http://salamsuper.com/kumpulan-tips-tips-motivasi-mario-teguh/.htm>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eva Santi Natalia

NIM : 090210204184

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul: “Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Metode Permainan Kreatif melalui Media Ular Tangga pada Siswa Kelas III SDN 03 Buluagung Siliragung-Banyuwangi Tahun Pelajaran 2011/2012” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan 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 mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 23 Februari 2012

Yang menyatakan,

Eva Santi Natalia
NIM 090210204184

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERCERITA
DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN KREATIF
MELALUI MEDIA ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS III
SDN 03 BULUAGUNG SILIRAGUNG-BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2011/2012**

Oleh:

**Eva Santi Natalia
NIM 090210204184**

Dosen Pembimbing I : Dra. Suhartiningsih, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Drs. Hari Satrijono, M. Pd

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Metode Permainan Kreatif melalui Media Ular Tangga pada Siswa Kelas III SDN 03 Buluagung Siliragung-Banyuwangi Tahun Pelajaran 2011/2012” telah diuji dan disahkan pada :

hari : Kamis

tanggal : 23 Februari 2012

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNEJ

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Drs. Parto, M.Pd
NIP 19631116 198903 1 001

Drs. Hari Satrijono, M.Pd
NIP 195805022 198503 1 011

Anggota

1. Dra. Suhartiningsih, M.Pd
NIP 196012171 198802 2 003

(.....)

2. Drs. Anwar Rozaq, M.S
NIP 19741113 197903 1 001

(.....)

Mengesahkan,

Dekan FKIP Universitas Jember

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

RINGKASAN

“Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Metode Permainan Kreatif melalui Media Ular Tangga pada Siswa Kelas III SDN 03 Buluagung Siliragung-Banyuwangi Tahun Pelajaran 2011/2012” ; Eva Santi Natalia, 090210204184; 2012: 98 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Fakta menunjukkan bahwa pembelajaran bercerita di SDN 03 Buluagung dinilai membosankan oleh siswa, karena disampaikan dengan metode yang tidak menarik, tidak menggunakan media pembelajaran dan interaksi antara guru dengan siswa kurang terjalin. Hal ini mempengaruhi rendahnya keberanian siswa dan penguasaan materi yang diperoleh siswa, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas maka perlu digunakan metode maupun media yang menarik bagi siswa dan dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa, yaitu metode permainan kreatif dan media ular tangga. Oleh karena itu diadakanlah penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Metode Permainan Kreatif melalui Media Ular Tangga pada Siswa Kelas III SDN 03 Buluagung Siliragung-Banyuwangi Tahun Pelajaran 2011/2012”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimanakah penerapan permainan kreatif ular tangga yang dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas III SDN 03 Buluagung? (2) Bagaimanakah kemampuan bercerita siswa kelas III SDN 03 Buluagung setelah pembelajaran dengan menggunakan permainan kreatif ular tangga?. Tujuan dalam penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan penerapan permainan kreatif ular tangga untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas III SDN 03 Buluagung. (2) Mendeskripsikan kemampuan bercerita siswa kelas III SDN 03 Buluagung setelah pembelajaran dengan menggunakan permainan kreatif ular tangga.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 03 Buluagung Siliragung-Banyuwangi pada siswa kelas III, yang terdiri dari 18 siswa. Dengan menggunakan metode permainan kreatif melalui media ular tangga. Permainan kreatif ular tangga merupakan permainan ular tangga

yang dimodifikasi untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan suasana santai dan menyenangkan.

Dalam penerapannya, awalnya siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok lalu setiap perwakilan kelompok maju ke depan untuk melempar dadu dan menentukan kelompok mana yang mendapatkan nilai dadu tertinggi yang akan mendapatkan giliran pertama bermain. Pemain yang mendapatkan kesempatan mengambil kartu dan mendapat perintah bercerita segera bercerita, sedangkan pendengar cerita menanggapi cerita pencerita. Berdasarkan perbandingan hasil penilaian pada pembelajaran prasiklus, siklus I dan siklus II, dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Pada prasiklus hanya ada 5 siswa yang mendapatkan nilai ≥ 60 dengan persentase 27,78 %. Setelah dilakukan pembelajaran bercerita menggunakan permainan kreatif ular tangga pada siklus I jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 60 menjadi 8 siswa dengan persentase 44,44 %. Pada siklus II pembelajaran menggunakan perencanaan yang lebih baik dari siklus I, peningkatan persentase nilainya menjadi 94,44 % dengan jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 60 sebanyak 17 siswa. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode permainan kreatif dengan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas III SDN 03 Buluagung.

Saran yang dapat diberikan setelah melakukan penelitian ini adalah : (1) siswa diharapkan berlatih untuk mengungkapkan apa yang ada dipikiran di depan orang banyak, (2) guru diharapkan lebih teliti dalam pemilihan metode maupun media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi, (3) sekolah diharapkan dapat menyediakan media sebagai penunjang pembelajaran yang lebih baik, dan (4) peneliti lanjut diharapkan dapat menemukan sesuatu yang baru dan dapat bermanfaat bagi banyak orang.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis berupa skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Metode Permainan Kreatif melalui Media Ular Tangga pada Siswa Kelas III SDN 03 Buluagung Siliragung-Banyuwangi Tahun Pelajaran 2011/2012”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan strata satu (SI) pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Drs. Mohammad Hasan, M.Sc, Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
2. Drs. Imam Muchtar, S.H, M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yuliati M. Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Drs. Nuriman, Ph.D selaku Ketua Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
5. Dra. Suhartiningsih selaku Dosen pembimbing I dan Drs. Hari Satrijono selaku Dosen pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini;
6. guru dan siswa kelas III SDN 03 Buluagung Siliragung-Banyuwangi;
7. teman-teman seangkatan dan seperjuangan, serta Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran dari semua pihak, demi kesempurnaan skripsi ini.

Jember, 23 Februari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN	v
PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Pengertian Bercerita	6
2.1.1 Hal-hal yang perlu Diperhatikan dalam Bercerita	6
2.1.2 Persiapan Bercerita.....	7
2.1.3 Faktor Penunjang Keefektifan Bercerita.....	8
2.2 Penilaian Kemampuan Bercerita.....	10
2.3 Metode Pembelajaran.....	11
2.3.1 Pengertian Permainan Kreatif	12
2.3.2 Fungsi Permainan Kreatif	12
2.3.3 Pembelajaran Menggunakan Permainan Kreatif.....	13

2.4	Media Pembelajaran	14
2.4.1	Permainan Kreatif Ular Tangga	14
2.4.2	Permainan Ular Tangga Sebenarnya.....	15
2.4.3	Permainan Kreatif Ular Tangga untuk Pembelajaran Bercerita..	15
2.4.4	Keunggulan dan Kelemahan Permainan Kreatif Ular Tangga....	16
2.5	Implementasi Pembelajaran Metode Permainan Kreatif dengan Media Ular Tangga	17
2.6	Hipotesis Penelitian	19

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Tempat dan Subjek Penelitian	20
3.2	Definisi Operasional	20
3.3	Rancangan Penelitian	21
3.3.1	Tindakan Pendahuluan.....	22
3.3.2	Pelaksanaan Siklus I.....	22
3.3.3	Pelaksanaan Siklus II	25
3.4	Teknik Pengumpulan Data	25
3.4.1	Teknik Observasi	25
3.4.2	Teknik Wawancara	26
3.4.3	Teknik Tes.....	26
3.4.4	Teknik Dokumentasi	26
3.5	Teknik Analisis Data	27
3.5.1	Analisis Kualitatif.....	27
3.5.2	Analisis Kuantitatif.....	30
3.6	Prosedur Penelitian	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Pembelajaran Bercerita sebelum Diterapkan Permainan Kreatif Ular Tangga	33
4.2	Penerapan Permainan Kreatif Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita	35

4.2.1 Siklus I	36
4.2.2 Siklus II	45
4.3 Kemampuan Siswa Kelas III SDN 03 Buluagung dalam Bercerita dengan Menggunakan Permainan Kreatif Ular Tangga	53
4.4 Perbandingan Kemampuan Bercerita pada Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	57
4.5 Peningkatan Kemampuan Bercerita Setelah Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Kreatif Ular Tangga	60
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	64
 DAFTAR PUSTAKA	 65

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Permainan Kreatif Ular Tangga Bercerita	17
3.1 Pedoman Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran	27
3.2 Pedoman Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran	28
3.3 Kriteria Penskoran Kemampuan Bercerita pada Aspek Nonkebahasaan	30
3.4 Kriteria Penskoran Kemampuan Bercerita pada Aspek Kebahasaan	31
3.5 Kriteria Tingkat Penskoran	32
4.1 Hasil Kemampuan Bercerita Tahap Prasiklus	34
4.2 Persentase Ketuntasan Bercerita Tahap Prasiklus	35
4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran Siklus I	39
4.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus I	41
4.5 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran Siklus II	49
4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus II	51
4.7 Hasil Kemampuan Bercerita Setelah Pembelajaran Menggunakan Permainan Kreatif Ular Tangga pada Siklus I	53
4.8 Persentase Ketuntasan Bercerita Siklus I	55
4.9 Hasil Kemampuan Bercerita Setelah Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Kreatif Ular Tangga pada Siklus II	55
4.10 Persentase Ketuntasan Bercerita Siklus II	57

4.11 Hasil Tes Bercerita pada Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	58
4.12 Persentase Ketuntasan Hasil Perbandingan Nilai Bercerita Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	59
4.13 Kenaikan Hasil Tiap Aspek Kebahasaan dan Nonkebahasaan pada Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	61

DAFTAR 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	60
4.2 Grafik Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Nilai Tes Bercerita Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	60
4.3 Kenaikan Hasil Tiap Aspek Kebahasaan dan Nonkebahasaan pada Tahap Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	61

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matriks Penelitian	67
B. Pedoman Pengumpulan Data	69
C. RPP Siklus I	72
D. Lembar Observasi pada Siklus I	
D1. Lembar Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I	77
D2. Lembar Observasi Kegiatan Siswa pada Siklus I	79
E. RPP siklus II	81
F. Lembar Observasi pada Siklus II	
F1. Lembar Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II	86
F2. Lembar observasi Kegiatan Siswa pada Siklus II	88
G. Daftar Nama Siswa	90
H. Daftar Nilai Siswa	
H1. Daftar Nilai Siswa pada Prasiklus	91
H2. Daftar Nilai Siswa pada Siklus I	92
H3. Daftar Nilai Siswa pada Siklus II	93
I. Foto Media Ular Tangga Kreatif	94
J. Foto Kartu Perintah Permainan Ular Tangga Kreatif	95
K. Foto Kegiatan pembelajaran	96
L. Biodata	98