

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA  
SISWA KELAS VII SMPN 2 IX KOTO SUNGAI LASI  
MELALUI TEKNIK PERMAINAN *LET'S TELL A STORY***

**SKRIPSI**

**untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**SELVI YASNI SANTIKA  
NIM 2009/12070**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN DAERAH  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Selvi Yasni Santika  
NIM : 2009/12070

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji  
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang  
dengan judul

**Peningkatan Keterampilan Bercerita  
Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi  
melalui Teknik Permainan *Let's Tell A Story***

Padang, Agustus 2013

Tim Penguji,

1. Ketua : Dra. Ermawati Arief, M.Pd.
2. Sekretaris : Dra. Emidar, M.Pd.
3. Anggota : Prof. Dr. Syahrul R., M.Pd.
4. Anggota : Dra. Ellya Ratna, M.Pd.
5. Anggota : Zulfikarni, M.Pd.

Tanda Tangan

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

## ABSTRAK

**Selvi Yasni Santika, 2013.** “Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui Teknik Permainan *Let’s Tell A Story*”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa faktor yakni sebagai berikut. (1) siswa tidak kuat mental untuk bercerita, sehingga waktu disuruh bercerita mereka gugup; (2) siswa pada umumnya masih banyak menggunakan bahasa ibu (bahasa pertama) dalam bercerita; (3) pada saat siswa diminta bercerita ke depan kelas, kata yang diucapkan masih sering tersendat-sendat atau diulang-ulang karena seringkali siswa tidak punya ide, malu, dan grogi; (4) pembelajaran bercerita juga dilakukan secara tidak serius dan dianggap sebagai bagian sepele yang sering dilakukan siapa saja. Padahal pada kenyataannya di lapangan, masih banyak siswa yang kurang mampu mengekspresikan diri melalui kegiatan bercerita. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui Teknik Permainan *Let’s Tell A Story*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan penelitian tindakan kelas yang meliputi: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengobservasian hasil tindakan, dan (4) refleksi. Penelitian tindakan ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus 1 dan siklus 2. Siklus 2 dilaksanakan berdasarkan hasil evaluasi pada siklus 1. Data kualitatif diperoleh melalui lembar observasi dan catatan lapangan. Data kuantitatif diperoleh melalui tes keterampilan bercerita dan angket respon siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan tiga hal berikut. *Pertama*, secara kualitatif terdapat peningkatan pada proses pembelajaran keterampilan bercerita siswa kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui teknik permainan *let’s tell a story*. *Kedua*, secara kuantitatif terdapat peningkatan hasil keterampilan bercerita siswa kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui teknik permainan *let’s tell a story*. *Ketiga*, penerapan teknik permainan *let’s tell a story* dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran keterampilan bercerita kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi. peningkatan tersebut terlihat dari perolehan nilai rata-rata tes siswa yang mengalami peningkatan. Pada prasiklus nilai rata-rata keterampilan bercerita siswa adalah 51,46 dengan kualifikasi hampir cukup. Pada siklus I setelah menggunakan teknik permainan *let’s tell a story* meningkat menjadi 63,46 dengan kualifikasi cukup, dan pada siklus II juga mengalami peningkatan 85,14 dengan kualifikasi baik.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui Teknik Permainan *Let’s Tell A Story*” diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (SI) di Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Proses penulisan skripsi ini terlaksana atas bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1) Dra. Ermawati Arief, M. Pd selaku Pembimbing I, (2) Dra. Emidar, M. Pd selaku Pembimbing II, (3) Prof. Dr. Atmazaki, M. Pd. selaku Penasehat Akademis, (3) Dr. Ngusman, M. Hum. dan Zulfadhli, S.S., M.A., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, (4) staf pengajar dan tata usaha Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, FBS UNP, (5) Sudirman, S.Pd, MM selaku Kepala SMPN 2 Sungai Lasi, (4) Silfia, S. Pd selaku guru Bahasa Indonesia SMP N 2 IX Koto Sungai Lasi; dan (6) siswa-siswi kelas VII SMPN 2 Sungai Lasi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapat ridho dari Allah SWT. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Padang, Agustus 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

|                                                              |               |
|--------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                                         | <b>i</b>      |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                   | <b>ii</b>     |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                                      | <b>iii</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                                     | <b>v</b>      |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                    | <b>viii</b>   |
| <b>DAFTAR BAGAN.....</b>                                     | <b>ix</b>     |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                 | <b>x</b>      |
| <br><b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                            | <br><b>1</b>  |
| A. Latar Belakang .....                                      | 1             |
| B. Identifikasi Masalah .....                                | 3             |
| C. Pembatasan Masalah.....                                   | 4             |
| D. Perumusan Masalah .....                                   | 4             |
| E. Tujuan Penelitian .....                                   | 5             |
| F. Manfaat Penelitian .....                                  | 5             |
| <br><b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>                       | <br><b>6</b>  |
| A. Kajian Teori.....                                         | 6             |
| 1. Pembelajaran Keterampilan Berbicara .....                 | 6             |
| a. Hakikat Berbicara .....                                   | 6             |
| b. Jenis-jenis Berbicara .....                               | 7             |
| c. Tujuan Pengajaran Keterampilan Berbicara .....            | 8             |
| d. Manfaat Pengajaran Keterampilan Berbicara .....           | 9             |
| e. Faktor Penunjang Keefektifan Keterampilan Berbicara ..... | 9             |
| 2. Teknik Permainan <i>Let's Tell A Story</i> .....          | 10            |
| a. Pengetian Teknik Permainan .....                          | 10            |
| b. Jenis-jenis Teknik Permainan .....                        | 12            |
| c. Keunggulan Teknik Permainan .....                         | 14            |
| d. Permainan <i>Let's Tell A Story</i> .....                 | 14            |
| 3. Evaluasi pembelajaran bercerita .....                     | 16            |
| B. Penelitian yang Relevan .....                             | 17            |
| C. Kerangka Konseptual .....                                 | 18            |
| <br><b>BAB III RANCANGAN PENELITIAN .....</b>                | <br><b>20</b> |
| A. Jenis Penelitian.....                                     | 20            |
| B. Subjek Penelitian .....                                   | 21            |
| C. Latar Penelitian .....                                    | 21            |
| D. Prosedur Penelitian .....                                 | 22            |
| 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas .....                      | 22            |
| a. Studi Pendahuluan .....                                   | 22            |
| b. Analisis Masalah.....                                     | 23            |
| c. Pelaksanaan Siklus PTK .....                              | 23            |
| 1) Prasiklus.....                                            | 23            |
| 2) Siklus I .....                                            | 24            |

|                                      |            |
|--------------------------------------|------------|
| a) Perencanaan.....                  | 24         |
| b) Pelaksanaan .....                 | 24         |
| c) Pengamatan .....                  | 27         |
| d) Refleksi .....                    | 28         |
| 3) Siklus II.....                    | 28         |
| E. Instrumentasi .....               | 30         |
| F. Teknik Pengumpulan Data .....     | 31         |
| G. Teknik Penganalisisan Data .....  | 32         |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b> | <b>37</b>  |
| A. Temuan Penelitian .....           | 37         |
| B. Pembahasan.....                   | 98         |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>           | <b>103</b> |
| A. Simpulan .....                    | 103        |
| B. Saran.....                        | 104        |
| <b>KEPUSTAKAAN .....</b>             | <b>105</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                | <b>107</b> |

## DAFTAR TABEL

|          |                                                                                                      |    |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1  | Kisi-kisi Evaluasi Keterampilan Bercerita .....                                                      | 17 |
| Tabel 2  | Format Kegiatan Pembelajaran.....                                                                    | 25 |
| Tabel 3  | Lembar Soal Evaluasi Keterampilan Bercerita melalui Teknik Permainan <i>Let's Tell A Story</i> ..... | 31 |
| Tabel 4  | Format Penilaian Keterampilan Bercerita melalui Teknik Permainan <i>Let's Tell A Story</i> .....     | 33 |
| Tabel 5  | Pedoman Skala Sepuluh .....                                                                          | 35 |
| Tabel 6  | Lembar Observasi Aktivitas Guru Selama Pembelajaran Siklus I pertemuan I.....                        | 43 |
| Tabel 7  | Lembar Observasi Aktivitas Guru Selama Pembelajaran Siklus I pertemuan II .....                      | 46 |
| Tabel 8  | Lembar Observasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Siklus I pertemuan I.....                       | 49 |
| Tabel 9  | Lembar Observasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Siklus I pertemuan II .....                     | 50 |
| Tabel 10 | Lembar Observasi Aktivitas Guru Selama Pembelajaran Siklus II pertemuan I .....                      | 55 |
| Tabel 11 | Lembar Observasi Aktivitas Guru Selama Pembelajaran Siklus II pertemuan II .....                     | 57 |
| Tabel 12 | Lembar Observasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Siklus II pertemuan I .....                     | 58 |
| Tabel 13 | Lembar Observasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Siklus II pertemuan II .....                    | 59 |
| Tabel 14 | Kualifikasi Keterampilan Bercerita Siswa Tahap Prasiklus .....                                       | 62 |
| Tabel 15 | Keterampilan Bercerita untuk Indikator I (Siklus I).....                                             | 64 |
| Tabel 16 | Distribusi Frekuensi Keterampilan Bercerita Siswa untuk Indikator Penggunaan Lafal yang Tepat .....  | 65 |

|          |                                                                                                            |    |
|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 17 | Keterampilan Bercerita Siswa untuk Indikator 2(Siklus I) .....                                             | 67 |
| Tabel 18 | Distribusi Frekuensi Keterampilan Bercerita Siswa untuk Indikator Penggunaan pilihan kata yang Tepat.....  | 68 |
| Tabel 19 | Keterampilan Bercerita Siswa untuk Indikator 3 (Siklus I) .....                                            | 70 |
| Tabel 20 | Distribusi Frekuensi Keterampilan Bercerita Siswa untuk Indikator Penggunaan Struktur Bahasa .....         | 71 |
| Tabel 21 | Keterampilan Bercerita Siswa untuk Indikator 4 (Siklus I) .....                                            | 73 |
| Tabel 22 | Distribusi Frekuensi Keterampilan Bercerita Siswa untuk Indikator Hubungan Isi dan Topik.....              | 74 |
| Tabel 23 | Keterampilan Bercerita Siswa Untuk Indikator 5 (Siklus I) .....                                            | 76 |
| Tabel 24 | Distribusi Frekuensi Keterampilan Bercerita Siswa untuk Indikator Volume Suara .....                       | 77 |
| Tabel 25 | Kualifikasi Keterampilan Bercerita Siswa Tahap Siklus I.....                                               | 78 |
| Tabel 26 | Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa pada Tahap Prasiklus dengan Siklus I.....                         | 80 |
| Tabel 27 | Keterampilan Bercerita untuk Indikator I (Siklus II) .....                                                 | 82 |
| Tabel 28 | Distribusi Frekuensi Keterampilan Bercerita Siswa untuk Indikator Penggunaan Lafal yang Tepat .....        | 82 |
| Tabel 29 | Keterampilan Bercerita Siswa Untuk Indikator 2 (Siklus II).....                                            | 84 |
| Tabel 30 | Distribusi Frekuensi Keterampilan Bercerita Siswa untuk Indikator Penggunaan Pilihan Kata yang Tepat ..... | 85 |
| Tabel 31 | Keterampilan Bercerita Siswa Untuk Indikator 3 (Siklus II).....                                            | 87 |
| Tabel 32 | Distribusi Frekuensi Keterampilan Bercerita Siswa untuk Indikator Penggunaan Struktur Bahasa .....         | 89 |
| Tabel 33 | Keterampilan Bercerita Siswa Untuk Indikator 4 (Siklus II).....                                            | 90 |
| Tabel 34 | Distribusi Frekuensi Keterampilan Bercerita Siswa untuk Indikator Hubungan Isi dan Topik.....              | 91 |

|          |                                                                                              |    |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 35 | Keterampilan Bercerita Siswa Untuk Indikator 5 (Siklus II) .....                             | 93 |
| Tabel 36 | Distribusi Frekuensi Keterampilan Bercerita Siswa untuk Indikator Volume Suara .....         | 95 |
| Tabel 37 | Kualifikasi Keterampilan Bercerita Siswa Tahap Siklus II .....                               | 96 |
| Tabel 38 | Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Pada Tahap Siklus I, dan Siklus II .....            | 97 |
| Tabel 39 | Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Pada Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II ..... | 98 |

## DAFTAR GAMBAR

|           |                                                                                                                                                                          |    |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1  | Grafik Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui Teknik Permainan <i>Let's Tell A Story</i> pada Siklus I untuk Indikator 1.....         | 65 |
| Gambar 2  | Grafik Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui Teknik Permainan <i>Let's Tell A Story Story</i> pada Siklus I untuk Indikator 2.....   | 68 |
| Gambar 3  | Grafik Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui Teknik Permainan <i>Let's Tell A Story Story</i> pada Siklus I untuk Indikator 3.....   | 71 |
| Gambar 4  | Grafik Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui Teknik Permainan <i>Let's Tell A Story Story</i> pada Siklus I untuk Indikator 4.....   | 74 |
| Gambar 5  | Grafik Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui Teknik Permainan <i>Let's Tell A Story Story</i> pada Siklus I untuk Indikator 5.....   | 77 |
| Gambar 6  | Grafik Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui Teknik Permainan <i>Let's Tell A Story Story</i> pada Siklus II untuk Indikator 1 ..... | 82 |
| Gambar 7  | Grafik Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui Teknik Permainan <i>Let's Tell A Story Story</i> pada Siklus II untuk Indikator 2 ..... | 85 |
| Gambar 8  | Grafik Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui Teknik Permainan <i>Let's Tell A Story Story</i> pada Siklus II untuk Indikator 3 ..... | 88 |
| Gambar 9  | Grafik Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui Teknik Permainan <i>Let's Tell A Story Story</i> pada Siklus II untuk Indikator 4 ..... | 91 |
| Gambar 10 | Grafik Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui Teknik Permainan <i>Let's Tell A Story Story</i> pada Siklus II untuk Indikator 5 ..... | 94 |

## DAFTAR BAGAN

|         |                                                                                                                            |    |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Bagan 1 | Kerangka Konseptual Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Menggunakan Teknik Permainan <i>Let's Tell A Story</i> ..... | 18 |
| Bagan 2 | Alur Penelitian Tindakan Kelas .....                                                                                       | 29 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|             |                                                                                                                                            |     |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1  | Identitas Sampel Penelitian.....                                                                                                           | 107 |
| Lampiran 2  | Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....                                                                                                     | 110 |
| Lampiran 3  | Instrumen Penelitian .....                                                                                                                 | 130 |
| Lampiran 4  | Lembar Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran<br>Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto<br>Sungai Lasi Siklus I.....    | 131 |
| lampiran 5  | Lembar Observasi Kegiatan Guru dalam Pembelajaran<br>Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto<br>Sungai Lasi Siklus II .....  | 134 |
| Lampiran 6a | Lembar Observasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran<br>Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto<br>Sungai Lasi Siklus I.....   | 137 |
| Lampiran 6b | Lembar Observasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran<br>Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto<br>Sungai Lasi Siklus II ..... | 138 |
| Lampiran 7a | Lembar Observasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran<br>Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto<br>Sungai Lasi Siklus I.....   | 140 |
| Lampiran 7b | Lembar Observasi Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran<br>Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto<br>Sungai Lasi Siklus II ..... | 142 |
| Lampiran 8  | Angket Respon Siswa terhadap Pembelajaran Keterampilan<br>Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi<br>.....                    | 144 |
| Lampiran 9  | Angket Respon Siswa terhadap Pembelajaran Keterampilan<br>Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi<br>Siklus I .....           | 147 |
| Lampiran 10 | Angket Respon Siswa terhadap Pembelajaran Keterampilan<br>Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi<br>Siklus II .....          | 149 |

|             |                                                                                                                                                      |     |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 11 | Perbandingan Angket Respon Siswa terhadap Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi Siklus I dan siklus II..... | 151 |
| Lampiran 12 | Catatan Lapangan Siklus I pertemuan I .....                                                                                                          | 153 |
| Lampiran 13 | Catatan Lapangan Siklus I pertemuan II .....                                                                                                         | 154 |
| Lampiran 14 | Catatan Lapangan Siklus II pertemuan I .....                                                                                                         | 155 |
| Lampiran 15 | Catatan Lapangan Siklus II pertemuan I .....                                                                                                         | 156 |
| Lampiran 16 | Nilai dan Skor Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi Prasiklus .....                                                     | 157 |
| Lampiran 17 | Nilai dan Skor Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi Siklus I.....                                                       | 159 |
| Lampiran 18 | Nilai dan Skor Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi Siklus II .....                                                     | 161 |
| Lampiran 19 | Nilai dan Skor Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi Prasiklus .....                                                     | 163 |
| Lampiran 20 | Nilai dan Skor Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi Siklus I.....                                                       | 164 |
| Lampiran 21 | Nilai dan Skor Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi Siklus II .....                                                     | 165 |
| Lampiran 22 | Skor, Nilai, dan Kualifikasi Nilai Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi prasiklus.                                      | 166 |
| Lampiran 23 | Skor, Nilai, dan Kualifikasi Nilai Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi Siklus I...                                     | 168 |
| Lampiran 24 | Skor, Nilai, dan Kualifikasi Nilai Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi Siklus II .                                     | 170 |
| Lampiran 25 | Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi Prasiklus dengan Siklus I .....                                        | 172 |
| Lampiran 26 | Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi Siklus I dengan Siklus II .....                                        | 173 |
| Lampiran 27 | Transkrip Cerita Tokoh Idola Prasiklus .....                                                                                                         | 174 |

|             |                                              |     |
|-------------|----------------------------------------------|-----|
| Lampiran 28 | Transkrip Cerita Tokoh Idola Prasiklus ..... | 177 |
| Lampiran 29 | Transkrip Cerita Tokoh Idola Prasiklus ..... | 180 |
| Lampiran 30 | Dokumentasi .....                            | 183 |

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Setiap keterampilan mempunyai hubungan yang erat dengan proses berpikir yang mendasari bahasa seseorang. Artinya semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pemikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak berlatih. Asalkan tekun berlatih dan tidak pernah bosan mencoba, siapa pun berpeluang meningkatkan keterampilannya.

Berbicara merupakan aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu keterampilan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pemikiran pembicara dapat dipahami orang lain. Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif melalui lambang-lambang bunyi agar terjadi kegiatan komunikasi antara penutur dan mitra tutur. Memang setiap orang dikodratkan untuk bisa berbicara, tetapi tidak semua memiliki keterampilan untuk berbicara secara baik dan benar. Keterampilan berbicara dapat diperoleh dimana saja dan kapan saja. Mulai dari lingkungan keluarga kecil, keluarga besar, lingkungan sekitar tempat tinggal, dan sekolah. Dengan kata lain, dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu dihadapkan pada kegiatan berbicara. Kegiatan berbicara tersebut bisa saja terjadi ketika para siswa bercerita dengan teman-teman mereka.

Bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang. Bercerita dapat dipahami sebagai suatu tuturan yang memaparkan atau menjelaskan bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa, dan kejadian, baik yang dialami sendiri maupun orang lain. Seseorang dapat bertukar pengalaman, perasaan, informasi, dan keinginannya melalui kegiatan bercerita. Dengan demikian, kegiatan berbicara khususnya bercerita dapat membangun hubungan mental, emosional antara satu individu dengan individu lain. Keterampilan bercerita tidak diperoleh begitu saja, tetapi harus dipelajari dan dilatih.

Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII semester II dalam Standar Kompetensi (SK)<sup>10</sup>. Mengungkapkan pikiran, informasi, dan pengalaman melalui kegiatan menanggapi cerita dan bertelepon dan kompetensi dasar (KD) menceritakan tokoh idola dengan mengemukakan identitas dan keunggulan tokoh, serta alasan mengidolakannya dengan pilihan kata yang sesuai. Pada kompetensi ini diharapkan siswa mampu bercerita tentang tokoh idola dengan memperhatikan lafal dan intonasi, pilihan kata, struktur bahasa, hubungan isi dan topik, dan volume suara.

Berdasarkan hasil wawancara antara peneliti dengan guru bahasa Indonesia kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi pada tanggal 3 September 2012, diperoleh informasi bahwa keterampilan berbicara siswa masih rendah khususnya dalam pembelajaran bercerita. Banyak kendala yang dihadapi siswa dalam bercerita, diantaranya siswa tidak kuat mental untuk bercerita, sehingga waktu disuruh bercerita mereka gugup. Siswa pada umumnya masih banyak menggunakan bahasa ibu (bahasa pertama) dalam bercerita. Selain itu, pada saat

siswa diminta bercerita ke depan kelas, kata yang diucapkan masih sering tersendat-sendat atau diulang-ulang karena seringkali siswa tidak punya ide, malu, dan grogi. Pembelajaran bercerita juga dilakukan secara tidak serius dan dianggap sebagai bagian sepele yang sering dilakukan siapa saja. Padahal pada kenyataannya di lapangan, masih banyak siswa yang kurang mampu mengekspresikan diri melalui kegiatan bercerita. Berdasarkan uraian dari permasalahan yang dikemukakan di atas, perlu adanya pembaharuan serta perbaikan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa khususnya dalam pembelajaran bercerita.

Cara mengatasi hal tersebut, guru hendaknya dapat menggunakan teknik pembelajaran yang sesuai. Penerapan teknik permainan diharapkan dapat menjadi alternatif sekaligus inovasi bagi guru dalam pembelajaran bercerita agar semakin meningkat. Dengan teknik ini, diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang sehat dan pemerolehan mutu yang optimal. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi yang berkaitan dengan meningkatkan keterampilan bercerita, maka peneliti menggunakan teknik permainan dalam proses pembelajaran bercerita. Peneliti mengadakan penelitian yang berbentuk penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi Melalui Teknik Permainan *Let’s Tell A Story*”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi permasalahan yang relevan dengan pembelajaran keterampilan bercerita adalah sebagai berikut. *Pertama*, siswa tidak punya ide, malu, dan grogi. Hal ini terlihat pada saat siswa diminta bercerita ke depan kelas, kata yang diucapkan masih sering tersendat-sendat atau diulang-ulang. *Kedua*, Siswa tidak menguasai topik pembicaraan, sehingga gugup dan tidak siap mental jika disuruh berbicara ke depan kelas. *Ketiga*, pilihan kata yang tidak tepat. Hal ini terlihat ketika siswa bercerita masih banyak menggunakan bahasa ibu (bahasa pertama). *Keempat*, pembelajaran bercerita dianggap sebagai bagian yang sepele. Hal ini terlihat dari pembelajaran yang dilakukan secara tidak serius oleh siswa. Padahal pada kenyataannya di lapangan, masih banyak siswa yang kurang mampu mengekspresikan diri melalui kegiatan bercerita.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah dari penelitian ini adalah “peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui teknik permainan *let’s tell a story*”.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, bagaimanakah proses peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui teknik permainan *let’s tell a story*. *Kedua*, apakah terdapat peningkatan keterampilan bercerita siswa

kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui teknik permainan *let's tell a story*.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, mendeskripsikan proses peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui teknik permainan *let's tell a story*. *Kedua*, mendeskripsikan peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui permainan *let's tell a story*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak-pihak berikut. *Pertama*, guru bidang studi bahasa Indonesia khususnya guru kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi, diharapkan penelitian ini dapat sebagai bahan pertimbangan dalam memilih teknik pengajaran yang cocok untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa khususnya bercerita. *Kedua*, siswa SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi, siswa dapat belajar dengan menyenangkan, tidak monoton, dan membangkitkan keberanian siswa untuk menyampaikan ide, pendapat, pertanyaan dan saran sehingga hasil belajar dapat meningkat. *Ketiga*, peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan perbandingan dalam penelitian. *Keempat*, peneliti sendiri, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan akademik dan untuk menambah pengetahuan peneliti di bidang pengajaran.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

Dalam kajian teori ini, ada beberapa hal yang akan dijelaskan yaitu: (1) pembelajaran keterampilan berbicara, (2) teknik permainan *let's tell a story*, dan (3) evaluasi pembelajaran bercerita.

#### **1. Pembelajaran Keterampilan Berbicara**

##### **a. Hakikat Berbicara**

Menurut Arief dan Munaf (2003:11) “berbicara bukanlah sekadar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata, tetapi berbicara merupakan suatu alat untuk menyampaikan gagasan yang disusun dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar atau penyimak”. Selanjutnya Tarigan (2008:16) mengemukakan berbicara adalah mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Diterima atau tidaknya gagasan yang disampaikan seseorang tergantung kepada kemampuannya dalam berbicara. Seseorang yang dapat berbicara belum tentu dapat menyampaikan gagasannya kepada orang lain jika ia tidak memiliki kemampuan berbicara. Sesuai dengan pernyataan Ath-Thawil (2004:69) yang menyatakan berbicara adalah seni, namun sangat sedikit yang berbicara dengan baik. Meskipun semua orang bisa berbicara, tetapi sedikit dari mereka yang menguasai seni (keterampilan) berbicara, sehingga sulit dipahami oleh pendengar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa berbicara tidak hanya sekedar mengeluarkan bunyi-bunyi dalam bentuk kata-kata, tetapi lebih dari itu berbicara merupakan alat untuk menyampaikan gagasan-gagasan pada pendengar atau penyimak secara langsung.

#### **b. Jenis-jenis Berbicara**

Menurut Lana (dalam Arief dan Munaf, 2003:21), pembicaraan dibagi atas dua jenis.

##### **1. Berbicara Satu Arah**

Berbicara satu arah merupakan suatu pembicaraan untuk mengungkapkan buah pikiran, gagasan, dan perasaannya kepada pendengar tanpa terjadinya proses interaksi timbal balik. Contohnya pidato, khotbah, wawancara, pewara, dan bercerita. Pada kegiatan berpidato, yang aktif berbicara hanya orator saja, sedangkan pendengar hanya mendengarkan saja. Khotbah adalah pengganti rakaat shalat, sehingga tidak ada yang berbicara ketika itu selain pengkhotbah. Wawancara juga termasuk berbicara satu arah karena pada kegiatan ini ada pihak yang selalu berada pada posisi sebagai pewawancara dengan bertanya, dan ada pula pihak yang selalu menjawab atau yang diwawancarai. Dengan demikian, posisi masing-masing tetap satu arah dan tidak boleh bertukar arah dalam satu kegiatan wawancara. Pewara adalah orang yang berbicara untuk membawakan suatu acara. Bercerita adalah suatu tuturan yang memaparkan/menjelaskan bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa, dan kejadian, baik yang dialami sendiri maupun orang lain. Seseorang dapat bertukar pengalaman, perasaan, informasi, dan keinginannya melalui kegiatan bercerita.

## 2. Berbicara Dua Arah.

Berbicara dua arah yaitu interaksi timbal balik antara pembicara dengan lawan bicara. Pihak-pihak yang terlibat dalam pembicaraan ini aktif berbicara secara bergantian. Contohnya diskusi, tanya jawab, dan drama. Di dalam diskusi peserta atau semua orang terlibat berdiskusi, berusaha menyampaikan buah pikirannya untuk memecahkan masalah yang didiskusikan. Proses tanya jawab di sini tidak sama dengan wawancara. Tanya jawab artinya seseorang mengawali pembicaraan dengan pertanyaan, kemudian orang lain menjawab. Setelah itu mungkin saja orang lain itu yang bertanya dan pembicara I yang menjawab, begitu seterusnya. Drama merupakan kegiatan berbicara dialogika. Setiap orang yang terlibat bermain drama saling berinteraksi sambil bermain peran.

### c. Tujuan Pengajaran Keterampilan Berbicara

Pembelajaran bahasa khususnya keterampilan berbicara bukan hanya mengharapkan siswa mengetahui teori tentang berbicara, tetapi lebih dari itu mengharapkan siswa dapat terampil menggunakan bahasa atau berbicara. Dalam Arief dan Munaf (2003:206), tujuan pengajaran keterampilan berbicara adalah sebagai berikut.

- (1) Siswa mampu menggunakan alat ucap/bicara secara tepat, (2) siswa berlatih menggunakan bahasa Indonesia secara aktif dalam komunikasi resmi, (3) siswa dapat berbahasa sesuai dengan sopan santun yang berlaku, (4) siswa mampu melafalkan kata dan kalimat dengan intonasi yang tepat, (5) siswa berani mengeluarkan pendapat secara lisan dalam berbagai diskusi.

Menurut Keraf (dalam Arief dan Munaf, 2003:12) tujuan berbicara adalah untuk mendorong, meyakinkan, berbuat atau bertindak, memberitahukan, dan menyenangkan. Mendorong maksudnya memberikan dorongan emosi kepada

pendengar untuk mendengarkan sesuatu yang menimbulkan semangat barunya. Meyakinkan disini maksudnya adalah pembicaraan yang dapat meyakinkan pendengar dengan bukti dan alasan yang tepat. Berbuat atau bertindak adalah pembicaraan yang mengharapkan pendengar mengambil suatu tindakan setelah pembicaraan selesai. Memberitahukan ialah pembicaraan yang memberitahukan suatu informasi baru pada pendengar. Menyenangkan ialah pembicara menciptakan suasana yang hangat dan menyenangkan bagi pendengar.

#### **d. Manfaat Pengajaran Keterampilan Berbicara**

Manfaat pengajaran keterampilan berbicara antara lain: (1) berlatih dan mampu berdialog, (2) berlatih dan mampu mengemukakan gagasan, (3) berlatih dan mampu berdiskusi, (4) berlatih dan mampu berpidato atau ceramah, (5) berlatih dan mampu bertelepon serta berwawancara (Arief dan Munaf, 2003:206).

Pengajaran keterampilan berbicara bermanfaat sekaligus memiliki ciri-ciri membimbing siswa mampu berdialog dengan menyenangkan dan sopan dengan orang lain. Siswa dibimbing untuk mampu mengemukakan gagasan, pendapat, dan pengalaman secara logis dan sistematis sehingga pendengar mudah memahami. Selain itu, membimbing siswa untuk mampu berdiskusi dengan tata cara dan sopan santun. Selanjutnya membimbing siswa mampu berpidato atau berceramah dan juga mampu bertelepon serta berwawancara dengan baik.

#### **e. Faktor Penunjang Keefektifan Berbicara**

Keefektifan berbicara ditentukan oleh faktor kebahasaan dan nonkebahasaan. Faktor kebahasaan berhubungan langsung dengan bahasa,

sedangkan faktor nonkebahasaan adalah penunjang penyampaian bahasa tersebut. Menurut Maidar (dalam Arief dan Munaf, 2003:51) faktor-faktor penunjang keefektifan berbicara yaitu, (1) kebahasaan, meliputi: (a) ketepatan ucapan, (b) penempatan tekanan, (c) pilihan kata, (d) ketepatan sasaran pembicaraan, (2) Faktor nonkebahasaan yaitu, (a) sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku, (b) pandangan harus diarahkan pada lawan bicara, (c) kesediaan mengargai pendapat orang lain, (d) gerak dan gerik mimik yang tepat, (e) kenyaringan suara, (f) kelancaran, (g) relevansi atau penalaran, dan (h) penguasaan topik.

Senada dengan Maidar, Ehrlich (dalam Darmastuti, 2006:5) mengemukakan lima kunci rahasia untuk berhasil dalam berbicara, yaitu (1) kontak mata, (2) berbicara agak keras agar cukup terdengar, (3) jangan terlalu cepat, (4) ucapkan setiap kata dengan jelas, (5) hilangkan kebiasaan latah. Lima kunci rahasia tersebut jika salah satu diabaikan, proses komunikasi atau berbicara akan terganggu.

## **2. Teknik Permainan *Let's Tell A Story***

### **a. Pengertian Teknik Permainan**

Menurut Hidayat (1980:5) permainan memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) adanya seperangkat peraturan yang eksplisit yang mesti dindahkan oleh para pemain, (2) adanya tujuan yang harus dicapai pemain atau tugas yang mesti dilaksanakan. Unsur-unsur yang merupakan daya kreatifitas adanya kelancaran, fleksibel, pilihan, orisinal, elaborasi dengan latihan menjawab, luwes dalam menerima beragam jawaban, mampu memilih jawaban yang paling tepat, jawaban yang tidak menyontek. Untuk itu, perlu adanya kerja keras. Hal itu juga akan

menimbulkan motivasi dan keinginan untuk bekerja dengan baik sehingga akan terjadi proses belajar sampai menghasilkan produk.

Bermain atau permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembalikan imajinasi pada anak (Sudono, 2000:1). Jika pengertian bermain dipahami dan sangat dikuasai, kemampuan itu akan berdampak positif dalam membantu proses belajar anak. Montessori (dalam Sudono, 2000:3), seorang tokoh pendidikan menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Untuk itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama, sehingga segala sesuatu merupakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak itu sendiri.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahuinya dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak-anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri dan belajar melompat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan keterampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau

terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya (semiawan, 2002:21).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, peneliti menyimpulkan permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memunculkan imajinasi positif untuk membangkitkan semangat belajar anak dan motivasi yang tinggi dalam suasana yang menyenangkan dan mengasyikkan.

#### **b. Jenis-jenis Teknik Permainan**

Menurut Arief dan Munaf (2003: 243) salah satu cara untuk melatih murid mau dan terampil berbicara, maka ada beberapa permainan yang dapat dilaksanakan yaitu sebagai berikut. (a) apakah di dalamnya (*what's in it?*), (b) silahkan terka (*please gues*), (c) teka teki (*riddles*), (d) tanya terka (*twenty question*), (e) anda terka (*charades*), dan (f) mari kita bercerita (*let's tell a story*) Permainan pertama apakah di dalamnya (*What's In It*) dengan cara anak menerka dan menceritakan tentang sesuatu benda dalam kotak. Permainan kedua silahkan terka (*Please Gues*) dengan cara siswa menerka (dengan kalimat sebaik-baiknya). Bahan yang diperlukan kartu-kartu yang berisikan daftar/istilah. Permainan ketiga permainan teka-teki (*Riddles*) dengan cara siswa menyampaikan suatu teka-teki, siswa lain menerka (kalau bisa dengan kalimat). Bahan yang digunakan kertas/kartu yang berisikan sejumlah teka-teki. Permainan keempat tanya-terka (*Twenty Question*). Siswa mengarahkan teman-temannya untuk menerka, tapi sebelumnya teman-temannya harus bertanya, maksimal 20 pertanyaan mengarah pada hal yang diterka. Bahannya kartu-kartu kecil yang berisikan kata/istilah yang harus diterka siswa. Permainan kelima anda terka (*Charades*) dengan cara siswa

menirukan gerakan-gerakan yang dilakukan temannya, mungkin gerakan tukang jual bakso, tukang sepatu dan lain-lain. Bahannya hanya daftar gerakan yang akan diperagakan. Permainan keenam mari kita bercerita (*Let's Tell A Story*). Cara bermainnya ialah siswa dilatih untuk mampu mengarang lisan, mungkin meneruskan cerita guru, atau menulis/menyusun kalimat-kalimat menjadi karangan pendek.

Dalam penelitian ini penulis memilih permainan mari kita bercerita (*Let's Tell A Story*). Sesuai dengan KTSP kelas VII, semester II aspek berbicara, dengan standar kompetensi mengungkapkan pikiran, perasaan, informasi, dan pengalaman melalui kegiatan cerita dan bertelepon. Kompetensi dasar yaitu menceritakan tokoh idola dengan mengemukakan identitas dan keunggulan tokoh, serta alasan mengidolakannya dengan pilihan kata yang sesuai (KTSP, 2006:62).

Teknik ini dipilih karena merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian orang lain. “Manusia tidak hanya makhluk berpikir (*homo sapiens*), tetapi juga makhluk bercerita (*symbolicum*)” (Atmazaki, 2006:132). Selain itu, sesuai dengan kompetensi dasar kelas VII semester II yaitu menceritakan tokoh idola dengan mengemukakan identitas dan keunggulan tokoh, serta alasan mengidolakannya dengan pilihan kata yang sesuai. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mengharapkan perubahan struktur materi yang diajarkan, proses pembelajaran, dan penggunaan evaluasi hasil belajar (Yamin dan Ansari, 2008:126). Maka dalam proses belajar, guru hendaknya mengubah kebiasaan yang selama ini cenderung menggunakan metode ceramah atau *teacher centered*

(terpusat pada guru) dengan KTSP diharapkan dapat mengubah pola pembelajaran menuju pembelajaran yang *student centered* (siswa yang menjadi pusatnya).

### **c. Keunggulan Teknik Permainan**

Menurut Sudjana (2010:2) teknik pembelajaran adalah langkah atau cara khusus yang digunakan pendidik dalam masing-masing metode pembelajaran.

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan ialah teknik permainan bercerita. Teknik permainan digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol atau alat-alat komunikasi lainnya. Informasi itu disampaikan dengan singkatan kata-kata. Permainan dapat bersifat kompetitif yang ditandai dengan adanya pemain yang menang dan yang kalah. Penyajian teknik permainan yang baik akan menarik perhatian peserta didik hingga menimbulkan suasana yang mengasyikkan tanpa menimbulkan kelelahan (Sudjana, 2010:118).

Keunggulan teknik ini menurut Sudjana adalah “(1) permainan menumbuhkan kegembiraan dan tidak melelahkan dalam belajar, (2) kompetisi dan ingin menang dirasakan oleh peserta, (3) dapat menggunakan alat-alat yang mudah didapat di daerah setempat, mudah, dan gampang digunakan, dan (4) ganjaran bagi pemenang dirasakan secara langsung.

### **d. Permainan *Let's Tell A Story***

Menurut Arief dan Munaf (2003:256), *let's tell a story* adalah salah satu jenis permainan berbicara yang bisa melatih murid atau siswa untuk mampu mengarang secara lisan. Permainan ini dapat dilaksanakan dengan dua cara, yaitu

sebagai berikut. *Pertama*, dengan topik cerita. Siswa dimotivasi untuk mendengarkan dan bercerita dalam proses belajar mengajar dalam rangka melatih bahasa lisan murid. *Kedua*, dengan topik umum. Siswa dilatih menyusun kalimat-kalimat menjadi suatu karangan pendek. Di awal kegiatan ini guru telah membimbing dengan satu atau beberapa kalimat awal setelah itu siswa melanjutkan dengan kalimat-kalimat berikutnya dalam kelompok mereka.

Keunggulan dari permainan *let's tell a story*, yaitu (1) melatih siswa mampu dengan cepat dan tepat menuangkan ide, (2) melatih siswa untuk mampu merumuskan ide ke dalam kalimat yang menarik dan efektif, dan (3) melatih siswa untuk mampu menghubungkan satu ide dengan ide yang lain hingga terbentuk satu kesatuan pikiran yang dapat dengan mudah dipahami.

Kelancaran pelaksanaan permainan ini juga ditentukan oleh kesiapan guru. Sebelum permainan dimulai sebaiknya guru terlebih dahulu mempersiapkan contoh sebuah karangan pendek yang menarik untuk memotivasi murid dan kalimat-kalimat awal dari karangan-karangan yang akan disusun oleh murid nanti. Langkah-langkah permainan *let's tell a story* ini adalah (1) guru menceritakan suatu cerita utuh sebagai motivasi bagi murid untuk berlatih bercerita, (2) guru memberi waktu kepada siswa untuk memikirkan dan merangkai cerita yang telah diceritakan sesuai dengan keinginan dan interpretasi mereka, (3) salah seorang murid diminta secara spontan untuk bercerita sesuai dengan tema cerita yang telah diceritakan dengan interpretasinya sendiri, (4) guru mencatat kesalahan-kesalahan siswa ketika bercerita, dan (5) guru menjelaskan segala

sesuatu yang menyangkut dengan cerita yang telah diceritakan (Arief dan Munaf, 2003:257).

### **3. Evaluasi Pembelajaran Bercerita**

Menurut Abdurahman dan Ratna (2003:24) evaluasi dalam pembelajaran adalah kegiatan untuk memperoleh informasi tentang hasil belajar, mengolah dan menafsirkan informasi tersebut dengan menggunakan acuan tertentu. Evaluasi kemampuan (keterampilan) bercerita merupakan suatu proses pengumpulan data (informasi) tentang kemampuan seseorang (siswa) dalam berbicara (Abdurrahman dan Elya Ratna 2003:100).

Evaluasi keterampilan berbicara dilaksanakan secara terpadu karena banyak faktor (indikator) yang terlibat di dalamnya yang harus mendapat perhatian secara menyeluruh. Keterampilan berbicara memadukan sejumlah indikator yang dijadikan sasaran evaluasi (Abdurahman dan Ratna, 2003:111). Dalam penelitian ini indikatornya yaitu meliputi lima aspek yaitu lafal dan intonasi, pilihan kata, struktur bahasa, hubungan isi dan topik, dan volume suara.

Selanjutnya menentukan tujuan umum dan tujuan khusus evaluasi pembelajaran kemampuan (keterampilan) berbicara. Tujuan umum evaluasi ialah untuk mengetahui tingkat keterampilan bercerita siswa, sedangkan tujuan khususnya yaitu mengetahui tingkat keterampilan siswa dalam bercerita tentang tokoh idola. Setelah menentukan tujuan umum dan khusus, lalu menentukan jenis alat ukur yang akan digunakan dalam evaluasi pembelajaran keterampilan bercerita. Setelah itu mengumpulkan data dan menyusun bahan evaluasi, pada penelitian ini mengevaluasi keterampilan berbicara dengan bahan evaluasi

keterampilan siswa bercerita pengalaman pribadinya. Selanjutnya baru menentukan indikator dan kisi-kisi evaluasi keterampilan bercerita yaitu sebagai berikut.

Tabel 1  
**Kisi-kisi Evaluasi Keterampilan Bercerita**

| No | Indikator yang dinilai | Sub indikator yang dinilai               | Kriteria penilaian                   | Pedoman skor       |
|----|------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------|--------------------|
| 1  | Kebahasaan             | Lafal<br>Pilihan Kata<br>Struktur Bahasa | Kebenaran<br>Ketepatan<br>kecermatan | Skala<br>Penilaian |
| 2  | Isi                    | Hubungan Isi dan Topik                   | Kecocokan                            | Skala<br>Penilaian |
| 3  | Penampilan             | Volume Suara                             | Kejelasan                            | Skala<br>Penilaian |

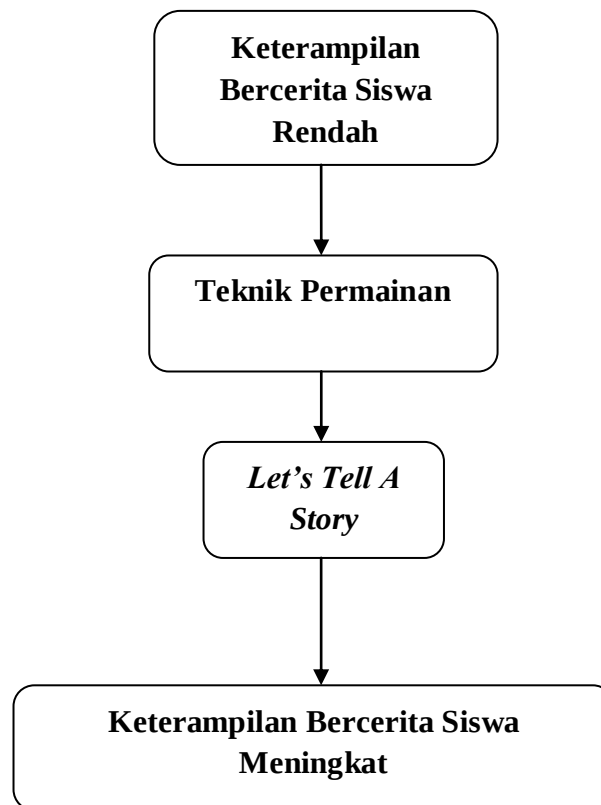
## **B. Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan tinjauan terhadap hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini ditemukan dua penelitian. *Pertama*, penelitian Susi Aisyiyenti (2008) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Teknik Bermain Peran Siswa Kelas VIII 3 SMP 9 Padang”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam berbicara meningkat melalui teknik bermain peran. *Kedua*, Widia Hasanah (2011) “Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIII-6 SMP Negeri 2 Kota Solok dengan Metode Kooperatif Tipe *Jigsaw*”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa kelas VIII-6 SMP Negeri 2 Kota Solok yang awalnya berada pada taraf rendah, berhasil meningkat setelah diterapkan metode kooperatif tipe *Jigsaw*.

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang keterampilan berbicara. Perbedaannya terdapat pada objek dan teknik pembelajaran yang digunakan. Objek penelitian adalah siswa kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi. Teknik yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa khususnya keterampilan bercerita yaitu Teknik Permainan *Let's Tell A Story*.

### **C. Kerangka Konseptual**

Salah satu penyebab rendahnya keterampilan berbicara siswa khususnya bercerita ialah pemilihan teknik pembelajaran yang kurang tepat. Maka dilakukan penelitian dengan menerapkan teknik permainan. Permainan untuk keterampilan berbicara, antara lain: apakah di dalamnya (*what's in it?*), silahkan terka (*please guess*), teka teki (*riddles*), tanya terka (*twenty question*), anda terka (*charades*), dan mari kita bercerita (*let's tell a story*). Di dalam penelitian ini digunakan jenis permainan mari kita bercerita (*let's tell a story*). Dengan teknik permainan bercerita ini, diharapkan keterampilan berbicara siswa meningkat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kerangka konseptual berikut ini.



Bagan 1  
**Kerangka Konseptual Peningkatan Keterampilan Bercerita  
dengan Menggunakan Teknik Permainan *Let' S Tell A Story***

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi melalui teknik permainan *let's tell a story* dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, penggunaan teknik permainan *let's tell a story* dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Aktivitas belajar yang positif seperti ke kompakkan siswa dengan anggota kelompok. Keantusiasan siswa juga dapat dilihat dengan sikap percaya diri untuk tampil bercerita di depan kelas tanpa ditunjuk oleh guru..

*Kedua*, keterampilan bercerita siswa kelas VII SMPN 2 IX Koto Sungai Lasi menunjukkan peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan penggunaan teknik permainan *le's tell a story*. Peningkatan keterampilan bercerita siswa terlihat dari perubahan nilai rata-rata dari prasiklus, ke siklus I, dan dari siklus I ke siklus II. Pada prasiklus, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 51,46 yang hanya berada pada kualifikasi hampir cukup. Setelah pembelajaran dengan penggunaan teknik permainan *let's tell a story* diterapkan dalam pembelajaran bercerita nilai siswa menjadi berkualifikasi cukup yakni 63,46. Keterampilan bercerita siswa mencapai kualifikasi baik setelah siklus II dilaksanakan yaitu 85,14. Dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan teknik permainan *let's tell a story* dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil simpulan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh berbagai pihak, yaitu sebagai berikut. (1) bagi guru bahasa Indonesia SMPN 2 Sungai Lasi, dapat memanfaatkan penggunaan teknik permainan *let's tell a story* pada pembelajaran bercerita karena teknik ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan membantu siswa untuk berani bercerita, menuangkan ide, tidak takut dan grogi, serta semangat dalam mengikuti pembelajaran. (2) bagi peneliti selanjutnya untuk membahas penggunaan teknik permainan *let's tell a story* dalam pembelajaran keterampilan bercerita lebih mendalam lagi. Dengan adanya peningkatan pada penelitian ini, diharapkan peningkatan lebih besar pada penelitian selanjutnya.

## KEPUSTAKAAN

- Abdurahman dan Elya Ratna. 2003. *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia “Buku Ajar”*. Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBSS UNP.
- Ahira, Anne. 2011. “Pengertian Bercerita Di mata Anak-anak”. <file:///D:/pengertian-bercerita.htm>. Diakses hari Senin tanggal 14 November 2011.
- Alwi, Hasan, dkk. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arief, Ermawati dan Yarni Munaf. 2003. “Pengajaran Keterampilan Berbicara” *Buku Ajar*. Padang: Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBSS UNP.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ath-thawil, M. Ali Ghanim. 2004. *Mencetak Pribadi Magnetis*. Solo: Era Intermedia.
- Atmazaki. 2006 *Kiat-kiat Mengarang dan Menyunting*. Padang: Yayasan Citra Budaya Indonesia.
- Darmastuti, Rini. 2006. *Bahasa Indonesia dan Komunikasi*. Jogjakarta: Gava Media.
- Indrawati, Dewi dan Didik Durianto. 2008. *Aktif Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Moleong, J. Lexy. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2010. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production