

**Upaya Meningkatkan Karakter Percaya diri dan
Keterampilan siswa dalam menyampaikan cerita Dengan Menggunakan
Permainan Kreatif di Kelas III SD Muhammadiyah 08 Semarang
Tahun Pelajaran 2014 / 2015**

Rosid Ridlo¹⁾ Abdul Karim²⁾

¹⁾SD Muhammadiyah 08 Kota Semarang
email: Aburoyyas1013@gmail.com

²⁾Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Muhammadiyah Semarang
Email : abdulkarim@unimus.ac.id

Abstract

Perbaikan ini dilatar belakangi oleh permasalahan rendahnya pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi pokok menceritakan pengalaman yang di alami, dilihat dan di dengar, sebagian besar siswa karakter percaya dirinya belum terlihat. Oleh karena itu, guru berupaya menggunakan model permainan kreatif agar tercipta suasana pembelajaran yang menarik. Tujuan perbaikan ini yaitu untuk mengetahui peningkatan karakter percaya diri dan faktor pendukung penggunaan model permainan kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 18 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran di SD Muhammadiyah 18 mulai tanggal 1 Oktober s.d 6 Oktober 2014 dan terdiri dari 2 siklus (siklus I dan siklus II). Hasil yang diperoleh terjadi peningkatan prosentase hasil belajar siswa yang di atas nilai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM), yang mana hasil ketuntasan siklus I mencapai 62%, dan siklus II mencapai 76%. Sedangkan pencapaian nilai karakter percaya diri pada siklus II mencapai 3,2 dengan predikat baik (B). Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan model permainan kreatif dapat meningkatkan karakter percaya diri dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi pokok menyampaikan cerita berdasarkan pengalaman yang dialami, dilihat dan didengar di kelas III SD Muhammadiyah 18 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015.

Keywords: *karakter percaya diri, prestasi belajar, permainan kreatif.*

1. PENDAHULUAN

Keterampilan berbicara adalah keterampilan untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, dan perasaan secara lisan. Berbicara adalah bentuk komunikasi yang membentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor fisik, yaitu alat ucap, berupa suara, gerakan tubuh, mimik untuk mempertegas isi pembicaraan. Pembicara yang tidak gugup dan bergairah dalam berbicara merupakan modal utama untuk berbicara. Faktor yang harus dipenuhi untuk penunjang keefektifan bercerita adalah faktor kebahasaan dan nonkebahasaan. Seorang pencerita yang baik harus memperhatikan 1) ketepatan ucapan, 2) penempatan tekanan nada, sendi, dan ritme sesuai, 3) pilihan kata yang tepat, jelas, dan bervariasi, dan 4) ketepatan sasaran pembicaraan.

Berdasarkan observasi awal di SD Muhammadiyah 18 Semarang, siswa merasa takut dalam bercerita. Pada kegiatan pembelajaran bercerita hanya 2 siswa yang berani bercerita dengan lancar, sedangkan siswa yang lain masih kurang kemampuan berceritanya. Ada siswa yang hanya bercerita satu kalimat atau tiga kalimat, dan ada juga siswa yang diam ketika disuruh bercerita. Pada awal siswa menganggap bercerita di luar kelas kegiatan yang menyenangkan akan tetapi, akhirnya berubah menjadi momok ketika berada di dalam kelas. Dalam hal ini, seharusnya siswa disarankan untuk lebih membiasakan diri bercerita di depan orang lain dan dibimbing untuk menghilangkan rasa malu dan rendah diri. Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya pembenahan suatu proses pembelajaran yang dapat menimbulkan ketertarikan siswa dalam bercerita pada guru dan teman temannya.

Permasalahan keterampilan bercerita siswa kelas III SD Muhammadiyah 18 Semarang, masih 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. Sumber belajar adalah modal utama siswa untuk belajar. Sumber belajar yang kurang memadai atau terbatas menyebabkan terhambatnya proses belajar mengajar. Di SD Muhammadiyah 18 sumber belajar yang tersedia terutama buku cerita masih kurang. Buku-buku cerita yang ada hanya sedikit dan buku yang ada sudah terbitan lama. Di kelas-kelas terutama kelas III media yang mendukung di dalam kelas juga masih sedikit. Di kelas hanya ada gambar para pahlawan, sedangkan mading-mading sebagai hasil karya siswa sebagai ajang kreativitasnya tidak ada. Dalam kegiatan pembelajaran sewaktu guru kelas III SD Muhammadiyah 18 Semarang, metode yang digunakan hanya menggunakan metode ceramah, tanpa ada variasi metode yang lain.

Dari masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran dapat diketahui penyebabnya yaitu :

- a. Siswa hanya menjadi pendengar pasif
- b. Topik tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari
- c. Tidak memeriksa pemahaman siswa (Guru tidak melakukan konfirmasi untuk mengetahui pemahaman siswa pada materi yang disampaikan)
- d. Tidak memberi petunjuk siswa secara terperinci.

Dari masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran dapat diketahui penyebabnya yaitu :

- a. Guru hanya menggunakan metode ceramah
- b. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik.
- c. Guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang tepat.
- d. Guru tidak fokus dalam menjelaskan materi.

Berdasarkan latar belakang di atas maka guru mencoba melakukan perbaikan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan karakter percaya diri dan prestasi siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa melalui media permainan kreatif di kelas III SD Muhammadiyah 18 Semarang.

Permainan kreatif adalah pengajaran dengan permainan yang tidak membosankan dan menjenuhkan, karena adanya variasi-variasi dalam permainan. Permainan itu akan mengembangkan diri siswa untuk berperan aktif. Jenis-jenis permainan kreatif diantaranya seperti permainan kreatif bercerita dengan kartu, permainan kreatif bercerita dengan memutar botol, permainan kreatif bercerita dengan boneka, permainan kreatif bercerita dengan topeng, dan sebagainya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apakah dengan menggunakan media permainan kreatif dapat meningkatkan karakter percaya diri siswa dalam bercerita di kelas III SD Muhammadiyah 18 Semarang Tahun pelajaran 2014/ 2015?
2. Apakah dengan menggunakan permainan kreatif dapat meningkatkan ketrampilan siswa dalam menyampaikan cerita di kelas III SD Muhammadiyah 18 Semarang Tahun pelajaran 2014/ 2015?

Dikaji dari latar belakang penelitian yang memusatkan pada proses perbaikan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Muhammadiyah 18 Semarang, mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Meningkatkan karakter paercaya diri siswa dalam bercerita di kelas III SD Muhammadiyah 18 Semarang.
2. Meningkatkan ketrampilan siswa dalam menyampaikan cerita di kelas III SD Muhammadiyah 18 Semarang.

Hasil perbaikan ini diharapkan dapat memberikan sumbang sih bagi dunia pendidikan dalam upaya meningkatkan aktifitas, keterampilan dan kemampuan siswa serta prestasi siswa dalam melakukan kegiatan untuk menunjukkan hasil belajar bahasa indonesia siswa melalui ketrampilan siswa dalam menyampaikan cerita dengan menggunakan permainan kreatif. Hasil yang diharapkan dari perbaikan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
 - a. Dapat meningkatkan kreatifitas siswa terhadap proses pembelajaran bercerita.
 - b. Dapat meningkatkan pemahaman konsep bercerita secara baik dan terampil.
2. Bagi guru.
 - a. Mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman tentang penggunaan media serta metode yang tepat untuk mengajarkan konsep bercerita secara kreatif.
 - b. Memberikan bekal dan solusi agar menerapkan dan mengembangkan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran
3. Bagi sekolah.
 - a. Merupakan sumbang sih pemikiran dalam usaha-usaha yang mengarah pada peningkatan hasil belajar siswa.
 - b. Memberikan berbagai alternatif tindakan pembelajaran dalam meningkatkan pembelajaran dalam mengembangkan pembelajaran melalui perbaikan pembelajaran.

2. KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Menurut Mulyasa, dalam Solchan (2014 : 11.6) Pembelajaran bahasa Indonesia menekankan pada aspek peningkatan kemampuan membaca dan menulis permulaan, sedangkan untuk 3-6 (kelas tinggi) menekankan pada peningkatan kemampuan berkomunikasi lisan dan tulisan. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan dalam kurikulum.

Standar kompetensi pelajara Bahasa Indonesia bersumber pada hakekat pembelajaran bahasa, yaitu belajar bahasa adalah berkomunikasi dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan. Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia mengupayakan peningkatan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara lisan maupun tulisan serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia.

1. Pengertian bercerita.

Menurut Kridalaksana, dalam Solchan (2014 : 11.9) bercerita adalah “berkata, bercakap, berbahasa atau melahirkan pendapat (dengan perkataan, tulisan, dan sebagainya). Pendapat lain, Tarigan (2013 : 15) memberikan batasan bahwa berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atas kata- kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Sejalan dengan pendapat Tarigan, Mulgrave (2014 : 3-4) mengemukakan pendapat bahwa bercerita adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa atau kata-kata untuk mengekspresikan pikiran. Berbicara merupakan sistem tanda yang dapat didengar dan dilihat yang memanfaatkan otot-otot dan jaringan otot manusia untuk mengkomonikasikan ide-ide.

Pada hakikatnya berbicara merupakan ungkapan pikiran dan persaan pikiran seseorang dalam bunyi-bunyi bahasa. Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

2. Tehnik Bercerita

Penguasaan tehnik yang digunakan untuk menyajikan pikiran dan gagasan secara lisan merupakan persyaratan yang harus dipenuhi oleh pembicara. Sebagai salah satu metode penyampaian secara lisan yang ditunjukkan kepada pendengar (khalayak). Untuk melatih kemampuan siswa berbicara ada beberapa syarat, yaitu:

a. Memiliki keberanian dan Tekad yang Kuat

Keberanian merupakan hal yang mendasar. Tanpa sikap berani atau keberanian yang setengah-setengah akan mengakibatkan kekacauan. Tekad yang kuat akan menghilangkan keragu-raguan dan menambah kepercayaan terhadap diri sendiri. Penanaman sikap percaya diri pada siswa sangat penting. Untuk mendukung kelancaran pada proses pembelajaran keterampilan berbicara.

b. Memiliki Pengetahuan yang Luas

Di dalam keterampilan berbicara pengetahuan yang luas sangat dibutuhkan dalam penyampaian materi, gagasan-gagasan secara lancar dan teratur. Oleh karena itu seorang siswa harus banyak membaca buku-buku sebagai pendukung dalam pelajaran.

c. Memahami Proses Komunikasi Massa

Untuk memahami proses komunikasi massa, boleh diawali dengan menganalisis pendengar dan situasi akan membuat siswa akan sanggup bereaksi dengan cepat dan tepat.

d. Menguasai Bahasa yang Baik dan Lancar

Jika siswa menguasai bahasa dengan baik dan lancar, secara otomatis akan mempunyai perbendaharaan kata yang memadai. Dengan kosa kata yang memadai, siswa akan mampu berinteraksi dengan baik. Tanpa bahasa yang baik dan lancar, siswa akan gagal berbicara karena bahasa yang kacau dan tidak mampu mewakili gagasan-gagasan akan mengganggu penyampaian materi belajar.

e. Pelatihan yang Memadahi

Pelatihan merupakan syarat mutlak yang harus dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Untuk melatih siswa, memberi kesempatan pada siswa untuk banyak berlatih berbicara. Pelatihan yang memadai akan semakin tinggi nilai pembicaraan karena secara umum dapat disimpulkan bahwa sesuatu yang terencana menghasilkan kualitas yang lebih baik. Beberapa hal yang perlu dipersiapkan dalam berbicara adalah: Menentukan maksud pembicaraan, Menganalisis pendengar dan situasi, Memilih topik yang singkat, Mengumpulkan bahan, Membuat kerangka uraian, Menguraikan secara mendetail, Berlatih dengan suara nyaring.

3. Tujuan bercerita

Pada umumnya tujuan orang berbicara adalah untuk menghibur, menginformasikan, menstimulus, meyakinkan, atau menggerakkan pendengar. Tarigan, dalam Solchan (2014 : 11.19) Tujuan pembelajaran berbicara di SD dikelompokkan atas (a) tujuan pembelajaran berbicara di kelas rendah, (b) tujuan pembelajaran berbicara di kelas tinggi. Pada hakikatnya, kegiatan pembelajaran berbicara di kelas rendah merupakan dasar-dasar pembentukan kemampuan berkomunikasi pada tahap awal. Pada kelas rendah, siswa memerlukan bimbingan dan pengarahan yang cukup dari guru. Dasar dasar yang dimiliki siswa dapat berkembang pada kelas tinggi apabila pembelajaran memberikan lebih banyak kepada siswa untuk berlatih menggunakan bahasa.

a. Tujuan bercerita di Kelas Rendah, antara lain : (1) Melatih keberanian, siswa, (2) melatih siswa menceritakan pengetahuan dan pengalamannya, (3) melatih menyampaikan pendapat, dan (4) membiasakan siswa untuk bertanya.

b. Tujuan bercerita di Kelas Tinggi

Pembelajaran bercerita di kelas tinggi mempunyai tujuan, diantaranya adalah:

1. Memupuk keberanian siswa

Jika pada kelas rendah sudah memiliki keberanian (mengungkapkan isi hati) maka pada kelas tinggi sebagai guru berkewajiban untuk selalu memupuk keberanian yang dimiliki siswa melalui pembelajaran. Dengan meningkatnya keberanian, pengetahuan, dan keterampilan siswa akan lebih mudah dalam mengungkapkan pengetahuan dan wawasan yang

yang dimilikinya. Pada akhir siswa akan terbiasa berbicara dan mampu menganalisis serta menyimpulkan hal-hal yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

2. Menceritakan Pengetahuan dan Wawasan Siswa

Kemampuan yang dimiliki siswa dalam menceritakan pengalamannya, dia akan mampu menceritakan pengetahuan dan wawasan yang dimiliki secara bertahap. Jika kemampuan tersebut terus dilatih dan ditambah kemauannya untuk membaca dan mendengarkan maka siswa terlatih untuk mengungkapkan Melatih pengetahuan dan wawasan setiap saat.

3. Siswa Menyanggah atau Menolak Pendapat Orang Lain

Berlatih menerima dan memberi sanggahan terhadap pendapat orang lain adalah suatu latihan bagi siswa, dengan seringnya berlatih dan banyak membaca, suatu saat siswa dihadapkan pada persoalan menolak atau mendebat dapat menyampaikan argumen yang kuat.

4. Melatih siswa berpikir kritis dan logis

Berpikir kritis dan logis tidak dimiliki oleh setiap orang. Sebagai guru mempunyai tanggung jawab untuk menjadikan siswa-siswa mampu berpikir kritis dan logis melalui pembelajaran berbicara. Oleh sebab itu, pembelajaran harus diarahkan agar siswa menjadi kritis dan logis dalam berpikir. Hal ini dapat terbentuk pada diri siswa jika memiliki keberanian mengungkapkan pendapat, keberanian menolak atau menyanggah pendapat orang lain disertai alasan yang kuat, memiliki wawasan yang luas, dan juga sikap menghargai orang lain.

5. Melatih siswa menghargai pendapat orang lain

Melalui pembelajaran berbicara dapat menanamkan sikap saling menghargai. Sikap menghargai dibutuhkan oleh semua orang. Dengan saling menghargai kehidupan dapat berlangsung dengan aman dan damai. Sikap itu harus ditanamkan sejak dini agar tertanam pada diri siswa dan harus dipupuk secara terus menerus. Dari penjelasan tujuan di atas dapat disimpulkan bahwa jika siswa dapat melakukan tujuan-tujuan tersebut, maka kelak akan melakukan berbagai macam tujuan berbicara yaitu, berbicara untuk menghibur, berbicara untuk menginformasikan, berbicara untuk menstimulasi, berbicara untuk meyakinkan, dan berbicara untuk menggerakkan, sesuai dengan tujuan orang berbicara.

4. Manfaat Bercerita

Halliday, dalam Solchan (2014 : 11.8) secara khusus mengidentifikasi manfaat atau fungsi bahasa sebagai berikut :

- a. Fungsi Personal, yaitu penggunaan bahasa untuk mengungkapkan pendapat, pikiran, sikap, atau perasaan pemakainya.
- b. Fungsi regulator, yaitu penggunaan bahasa untuk mempengaruhi sikap atau pikiran, pendapat orang lain, seperti bujukan, rayuan, permohonan atau perintah.
- c. Fungsi interaksional, yaitu penggunaan bahasa untuk menjalin kontak dan menjaga hubungan sosial, sapaan, simpati atau hiburan.
- d. Fungsi informatif, yaitu penggunaan bahasa untuk menyampaikan informasi, ilmu pengetahuan atau budaya.
- e. Fungsi heuristik, yaitu penggunaan bahasa belajar atau memperoleh informasi, seperti pertanyaan atau permintaan penjelasan atas sesuatu hal.
- f. Fungsi imajinatif, yaitu penggunaan bahasa untuk memenuhi dan menyalurkan rasa estetis (indah), seperti nyanyian dan karya sastra.
- g. Fungsi instrumental, yaitu penggunaan bahasa untuk mengungkapkan keinginan atau kebutuhan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian permainan kreatif adalah proses kegiatan dengan suasana santai dan menyenangkan yang melibatkan partisipasi siswa secara aktif yang mengandung kreativitas untuk mendapatkan kecerdasan dan imajinasi yang tinggi. Permainan kreatif melibatkan tindakan dan perbuatan yang kreatif sehingga menghasilkan hasil belajar yang kreatif pula Ciri-ciri permainan kreatif adalah 1) dalam belajar anak dapat melakukan bermain, 2) permainan kreatif melatih kerampilan siswa, 3) permainan dapat menumbuhkan kesenangan spontan, 4) permainan

kreatif adanyaan penghayatanlangsung yang dapat dihayati anak, 5) Permainan kreatif dapat meningkatkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Jean Piageat, Dalam Sumantri Mulyani, (2014 : 1.42) bahwa perkembangan kognitif mempunyai pengaruh besar untuk memahami bagaimana anak memperoleh dan menggunakan pengetahuan. Pengetahuan anak terbentuk secara berangsur sejalan dengan pengalaman yang berkesinambungan dan bertambah luasnya pemahaman tentang informasi-informasi yang ditemui. Menurut Piaget, anak menjalani urutan yang sudah pasti dari tahap-tahap perkembangan kognitif. Pada setiap tahap, baik kuantitas informasi maupun kualitas kemampuan meningkat.

Menurut Gesell, Dalam Sumantri Mulyani, (2014 : 1.45) keterampilan berjalan, berbicara dan belajar membaca terjadi sebagai akibat perkembangan biologis anak. Diskripsi Gesell tentang tahap kematangan anak dan kesiapan untuk belajar pada usia kronologis.

Di dalam UU No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 ps 3 dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional itu merupakan rumusan mengenai kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (BSNP, 2006). KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus. Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan/atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar. Silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian.

3. METODE PENELITIAN

Subyek penelitian di sini adalah siswa kelas III SD Muhammadiyah 18 Semarang kecamatan Pedurungan Kota Semarang yang terdiri dari 22 siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan kompetensi Dasar menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar karakteristik siswa kelas III SD Muhammadiyah 18 Semarang dapat peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Kurang tertarik terhadap pelajaran Bahasa Indonesia
2. Terjadi kesenjangan yang cukup signifikan antara siswa yang pandai dan kurang
3. Sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia kurang memadai.
4. Siswa kelas III memasuki masa peralihan dan cenderung kurang berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.
5. Siswa SD Muhammadiyah 18 rata-rata berasal dari keluarga kurang mampu, orangtuanya kurang memperhatikan pendidikan, hanya mengandalkan dari sekolah.
6. Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah 18 UPTD Pendidikan Kecamatan Pedurungan kota Semarang. Letak geografis SD Muhammadiyah 18 berada di Kota Semarang, tepatnya di Jalan Giri Mukti Barat II No. 19 Semarang.

Waktu pelaksanaan perbaikan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pokok bercerita adalah berikut :

1. pelaksanaan pembelajaran siklus I, Hari Selasa, tanggal 1 Oktober 2014
2. pelaksanaan pembelajaran siklus II, Hari Senin, tanggal 6 Oktober 2014

Dalam pelaksanaan penelitian ini, pihak yang membantu peneliti antara lain :

1. Guru senior sekaligus supervisor 2 (Ahmad Mudhofar, S.Pd SD)
2. Guru senior sebagai teman sejawat I (Muhammad Rifqi, S.Pd)
3. Siswa kelas III SD Muhammadiyah 18 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015

SIKLUS I

1. Perencanaan

- a. Identifikasi masalah dan perumusan masalah.
- b. Menyusun RPP.
- c. Menyusun lembar kerja siswa
- d. Menyusun lembar observasi

2. Pelaksanaan

1. Kegiatan Pembukaan(10 menit)

- a. Berdo'a bersama sebelum pembelajaran dimulai dan memberi salam.
- b. Memberi motivasi siswa dengan mengamati gambar yang disediakan guru.
- c. Memberi informasi materi yang dipadukan dengan sub tema yang akan disampaikan.
- d. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan.

2. Kegiatan Inti (190 menit)

- a. Siswa mengemukakan pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui tentang bercerita yang telah mereka pelajari sebelumnya.
- b. Siswa membentuk kelompok terdiri atas 3-4 orang serta berdiskusi untuk membagi tugas dengan tertib
- c. Siswa mengidentifikasi pertanyaan dan menyusunnya dalam tabel tugas serta melaksanakannya.
- d. Siswa secara berkelompok menyusun cerita dengan memerankan permainan.
- e. Siswa secara berkelompok mendiskusikan untuk membuat rumusan naskah cerita secara jelas dan runtut
- f. Siswa dengan sikap saling menghargai pendapat dan disiplin.
- g. Siswa menentukan sumber-sumber informasi penting dari bacaan dan tahap-tahap penting untuk mendapatkan informasi penulisan cerita dengan baik secara runtut
- h. Siswa mengumpulkan data untuk mengisi bagian-bagian diagram peta cerita secara runtut dan teliti
- i. Siswa mengidentifikasikan persoalan tentang penulisan naskah cerita
- j. Siswa menyimpulkan problem pembuatan naskah cerita secara cermat dan teliti.
- k. Siswa berlatih menyampaikan cerita dalam kelompok kecil.
- l. Siswa salingbergantian dalam menyampaikan cerita dan saling memberi komentar.
- m. Bimbing Siswa untuk bercerita dengan memperhatikan volume suara yang cukup, kejelasan kata, intonasi bervariasi serta sikap percaya diri ketika berbicara di depan kelas.
- n. Siswa memberikan pendapat tentang presentasi dan gambar yang disajikan temannya.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- a. Siswa bersama guru membuat rangkuman atau simpulan dari kegiatan hari ini.
- b. Siswa melakukan Tanya jawab berhubungan dengan materi yang telah dipelajari, bagian yang belum dipahami, dan materi yang akan dipelajari lebih lanjut.
- c. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a pulan

3. Pengamatan

a. Bersama dengan observer peneliti melakukan pengamatan jalannya pembelajaran yang meliputi proses pengamatan terhadap aktivitas dalam pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan, yaitu persiapan guru, membuka pelajaran, memotivasi siswa, penguasaan materi, pelaksanaan sesuai dengan urutan materi, bimbingan siswa yang mengalami kesulitan belajar, pelaksanaan evaluasi, pelaksanaan sesuai alokasi waktu, penggunaan media gambar, mengamati karakter percaya diri.

b. Observer mengamati hasil yang telah dicapai siswa, setelah mengadakan kegiatan perbaikan, melalui instrumen pengamatan aktivitas siswa selama dalam pembelajaran berupa kesungguhan siswa terhadap materi, keberanian dalam bertanya, semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan siswa serta ketepatan siswa dalam mengikuti peraturan.

4. Refleksi

Dalam refleksi bersama teman sejawat dan dosen pembimbing untuk mencatat semua kejadian dan temuan perbaikan pembelajaran yang meliputi kelebihan dan kekurangan, yang dialami siswa. Kemudian hasil pengamatan dan temuan pada siklus I dikonsultasikan dengan dosen pembimbing (supervisor I). Pada siklus I ditemukan beberapa kelemahan gambar yang masih dalam bentuk diagram atau bagan, sehingga siswa masih bingung dalam menjelaskan proses daur air, dan guru belum memberi nomer secara urut pada gambar tersebut. Hal ini akan menjadi dasar evaluasi untuk perbaikan pada siklus II agar lebih optimal.

SIKLUS II

1. Perencanaan

- a. Identifikasi masalah dan perumusan masalah berdasarkan siklus I.
- b. Membuat rencana siklus II dengan menggunakan permainan kreatif dengan standar kompetensi menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar.
- c. Menyusun lembar kerja siswa, lembar observasi dan merancang tes formatif

2. Pelaksanaan

1. Kegiatan Pembukaan

- a. Guru memberikan salam dan mengajak berdoa (religius).
- b. Mengecek kehadiran peserta didik
- c. Mengulas pelajaran yang lalu tentang cerita
- d. Siswa berpasangan untuk menyampaikan cerita secara bergantian
- e. Bimbing peserta didik untuk menyampaikan cerita yang baik dan benar.

2. Kegiatan Inti

- a. Siswa mendengarkan arahan dari guru berkaitan dengan penyampaian cerita dengan permainan kreatif.
- b. Siswa memperhatikan guru dalam menjelaskan langkah-langkah permainan kreatif secara langsung.
- c. Guru membentuk kelompok dan menunjuk masing-masing kelompok untuk memerankan permainan kreatif (bercerita dengan kartu, memutar botol, boneka, topeng dll)
- d. Siswa mempersiapkan diri dan membagi peran dalam kelompok.
- e. Siswa memerankan permainan kreatif dan mempraktekkan cerita di dalam kelompok kecil.
- f. Siswa menyampaikan cerita didepan kelas
- g. Guru membimbing peserta didik untuk mendiskusikan hal - hal apa saja yang berkaitan dengan menyampaikan cerita dengan permainan kreatif.
- h. Bimbing siswa untuk memperhatikan setiap proses penting yang mereka dapatkan dari tahapan menyampaikan cerita dengan permainan kreatif secara cermat dan teliti.

- i. 12. Siswa menyimpulkan dan menceritakan hasil sesuai dengan peran dan permainan kreatif.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan / rangkuman tentang macam-macam permainan kreatif sebagai bahan bercerita.
2. Siswa bersama guru melakukan refleksi kegiatan belajar hari ini
3. Siswa memimpin doa di akhir pembelajaran.

4. Pengamatan

a. Observer mengamati jalannya pembelajaran yang difokuskan pada kegiatan (aktivitas) guru yaitu: persiapan, membuka pelajaran, memotivasi siswa, penguasaan materi pokok, pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan urutan materi, bimbingan terhadap siswa yang mengalami kesulitan belajar, pelaksanaan evaluasi, pelaksanaan sesuai alokasi waktu, bermaian peran dalam permainan kreatif dan mengakhiri pembelajaran.

b. Observer mengamati hasil yang telah dicapai siswa, setelah melaksanakan kegiatan perbaikan, melalui instrumen pengamatan aktivitas siswa selama dalam pelaksanaan pembelajaran berupa kesungguhan siswa terhadap materi pokok, keberanian siswa dalam bertanya, ketepatan siswa dalam mengumpulkan tugas, semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, percaya diri siswa serta kesungguhan siswa pada peraturan.

5. Refleksi

Dalam refleksi bekerja sama dengan teman sejawat dan dosen pembimbing untuk mencatat semua kejadian dan temuan perbaikan pembelajaran yang meliputi kelebihan dan kekurangan yang dialami siswa pada perbaikan pembelajaran siklus II yang selanjutnya dipergunakan sebagai masukan untuk membuat laporan.

Tehnik Analisis Data.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif yang berupa hasil evaluasi siswa yang diambil dalam tiap siklus baik siklus I maupun siklus II. Sikap Disiplin pada siswa diamati menggunakan lembar pengamatan dengan rentang nilai sebagai berikut:

Mulai Konsisten (MK)	: 3,50 – 4,00
Mulai Berkembang (MB)	: 2,50 – 3,50
Mulai Terlihat (MT)	: 1,50 – 2,50
Belum Terlihat (BT)	: < 1,50

Sedangkan untuk menghitung hasil belajar siswa maka digunakan rumus:

$$Skor = \frac{\text{banyaknya butir soal yang dijawab benar}}{\text{banyaknya butir soal}} \times 100$$

Hasil belajar tersebut akan dianalisis apakah sudah tuntas (> 75) atau belum tuntas (< 75) kemudian dipersentase.

Data tersebut akan diolah menggunakan teknik deskriptif komparatif yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat.

4. HASIL PENELITIAN

Bagian ini menyajikan hasil penelitian. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Bagian pembahasan memaparkan hasil pengolahan data, menginterpretasikan penemuan secara logis, mengaitkan dengan sumber rujukan yang relevan. Kemungkinan tindak lanjut kegiatan dapat juga disampaikan pada bagian ini [Times New Roman, 11, normal].

Dalam penelitian ini subjek penelitian berjumlah 22 siswa. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam 2 (dua) siklus, yakni siklus I (pada hari Rabu, 1 Oktober 2014) dan siklus II (pada hari Senin, 6 Oktober 2014). Berikut disajikan paparan hasil penelitian yang terdiri atas penilaian karakter percaya diri siswa dan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui permainan kreatif.

A. Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Paparan Hasil Observasi karakter percaya diri Siswa

Berdasarkan data hasil penelitian siklus I mengenai sikap percaya diri siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi pokok menjelaskan menyampaikan cerita dengan menggunakan permainan kreatif diperoleh data (berdasarkan lembar observasi) dari 22 siswa untuk kategori MT (Belum Terlihat) 2 siswa, MT (Mulai Terlihat) ada 6 siswa, MB (Mulai Berkembang) 6 siswa, MK (Menjadi Konsisten) ada 8 siswa. Hasil selengkapnya dapat dibaca pada tabel distribusi frekuensi bergolong sesuai dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 4.1. Deskripsi frekuensi bergolong sikap percaya diri siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Siklus I

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
< 1,50	2	9,0%	BT (Belum Terlihat)
1,50 - 2,50	6	27,2%	MT (Mulai Terlihat)
2,50 – 3,50	6	27,2%	MB (Mulai Berkembang)
3,50 – 4,00	8	36,3%	MK (Menjadi Konsisten)
Jumlah	22	100%	

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa sikap percaya diri siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia melalui Model permainan kreatif, 9,0% siswa berada pada kategori Belum terlihat, 27,2% kategori percaya diri Mulai terlihat, 27,2% berada pada kategori Mulai berkembang, dan 36,3% percaya diri Menjadi Konsisten. Hal ini masih belum sesuai dengan harapan peneliti oleh sebab itu dilakukan perbaikan pada siklus II dengan harapan hasilnya akan meningkat.

a. Paparan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data hasil penelitian pada siklus I diperoleh gambaran mengenai hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar diperoleh data dari 22 siswa untuk nilai tertinggi 100 ada 2 siswa, nilai terendah 50 ada 2 siswa, dan rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia sebesar 82,5 Hasil selengkapnya dapat dibaca pada tabel distribusi frekuensi ketuntasan sebagai berikut:

Tabel 4.2. Deskripsi frekuensi ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siklus I

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
85 – 100	8	36,3%	Tuntas
75 – 84	6	27,2%	Tuntas
65 – 74	6	27,2%	Tuntas
50 – 64	2	9,0%	Tidak tuntas
< 50	0	0%	
Jumlah	22	100%	

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar bahasa indonesia melalui permainan kreatif terdapat 2 siswa yang mendapat nilai < 65 dan ada 20 siswa yang mendapat nilai >75. Hal ini menunjukkan pada siklus I masih ada siswa yang belum mencapai ketuntasan yaitu sebanyak 9,0%. Sedangkan siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 91%. Rata-rata Hasil belajar siswa pada siklus I adalah 81,5. Hal ini belum sesuai dengan harapan peneliti (kriteria ketuntasan 85%) maka dalam siklus II akan dilakukan perbaikan agar terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

2. Siklus II

a. Paparan Hasil Observasi Sikap Percaya diri Siswa

Berdasarkan data hasil penelitian siklus II mengenai sikap percaya diri siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi pokok menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar melalui permainan kreatif di peroleh data (berdasarkan lembar observasi) dari 22 siswa untuk kategori BT (Belum terlihat) tidak ada, MT (Mulai Terlihat) ada 1 siswa, MB (Mulai Berkembang) ada 11 siswa, MK (Menjadi Konsisten) ada 10 siswa. Hasil selengkapnya dapat dibaca pada tabel distribusi frekuensi bergolong sesuai dengan kategori hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3. Deskripsi Frekuensi sikap percaya diri siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siklus II

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
< 1,50	0	0%	BT (Belum Terlihat)
1,50 – 2,59	1	4,5%	MT (Mulai Terlihat)
2,50 – 3,50	11	50%	MB (Mulai Berkembang)
3,50 – 4,00	10	45%	MK (Menjadi Konsisten)
Jumlah	22	100%	

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa sikap percaya diri siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui permainan kreatif, ada 4,5% siswa berada pada kategori mulai terlihat sikap percaya diri, 50% kategori percaya dirinya mulai berkembang, dan 45% kategori percaya dirinya menunjukkan menjadi konsisten. Dari hasil siklus I dan siklus II sikap percaya diri siswa mengalami peningkatan. Siswa memiliki percaya diri yang baik dalam proses pembelajaran dari awal hingga akhir.

b. Paparan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data hasil penelitian pada siklus II di peroleh gambaran mengenai hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia materi pokok menjelaskan menyampaikan cerita dengan media permainan kreatif menunjukkan peningkatan. Diperoleh data dari 22 siswa untuk nilai tertinggi 100 ada 8 siswa, nilai terendah 70 ada 4 siswa Kesungguhan siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia lebih meningkat. Kesungguhan siswa secara penuh tertuju pada materi pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini juga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil selengkapnya dapat dibaca pada tabel distribusi frekuensi ketuntasan sebagai berikut:

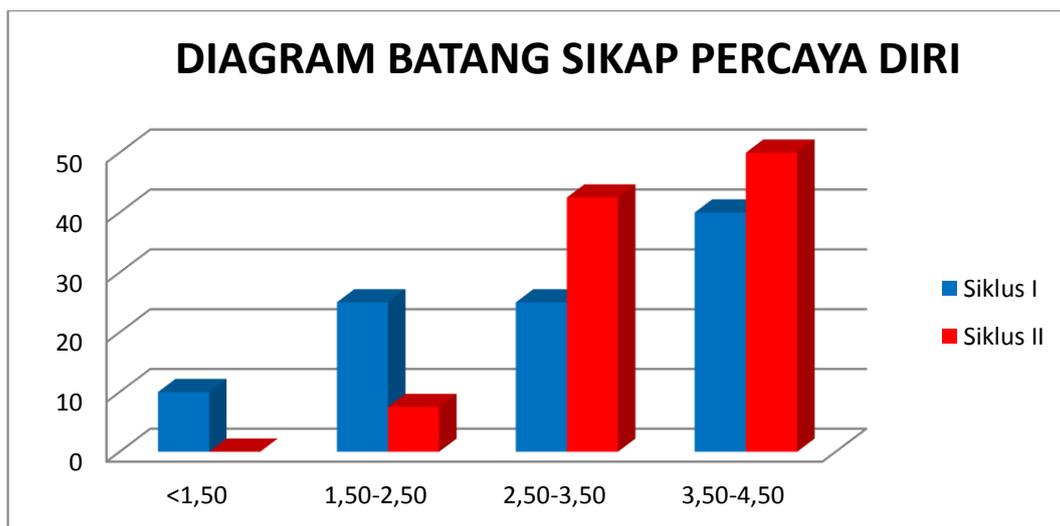
Tabel 4.4. Deskripsi ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siklus II

Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
85 – 100	10	45%	Menjadi Konsisten
75 - 84	11	50%	Mulai Berkembang
65 – 74	1	4,5%	Mulai Terlihat
50 – 64	0	0%	Belum Terlihat
< 50	0	0%	
	22	100%	

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa perolehan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui permainan kreatif terdapat 17 siswa yang mendapat nilai > 75 dan ada 5 siswa yang mendapat nilai < 75. Hal ini menunjukkan pada siklus II ada 22 siswa yang mencapai ketuntasan atau 100%. Rata-rata kelas pada siklus II juga mengalami peningkatan dibanding siklus I, Jika pada siklus I rata-rata kelas 81,5 pada siklus II rata-rata kelasnya 87,5 . Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat peningkatan sikap percaya diri siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menjelaskan menyampaikan ceritadengan menggunakan permainan kreatif. Hal tersebut diindikasikan dari data yang diperoleh melalui lembar observasi. Pada siklus I dari 22 siswa yang memenuhi kriteria Belum Terlihat ada 2 siswa(9%), sedangkan pada siklus II yang memenuhi kriteria Belum Terlihat tidak ada (0%).Yang memenuhi kriteria Mulai Terlihat pada siklus I ada 6 siswa (27,2%) sedangkan pada siklus II yang memenuhi kriteria Mulai Terlihat hanya ada 1 siswa (4,5%), yang memenuhi kreteria Mulai Berkembang pada siklus I ada 6 siswa (27,2%), sedangkan pada siklus II yang memenuhi kreteria Mulai Berkembang ada 11 siswa (50%). yang memenuhi kreteria Menjadi Konsisten pada siklus I ada 8 siswa (36,3%), sedangkan yang memenuhi kreteria Menjadi Konsisten pada siklus II ada 10 siswa (45%). Data selengkapnya tentang perbandingan sikap percaya diri siswa pada siklus I dan siklus II dapat dibaca pada diagram sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Prestasi Belajar Siswa

Dari diagram diatas diperoleh gambaran bahwa nilai sikap percaya diri siswa pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan sikap percaya diri siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan sikap percaya diri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siklus I dan siklus II merupakan dampak positif dari penerapan penggunaan media permainan kreatif. Sikap percaya diri siswa meningkat dalam proses pembelajaran karena penerapan penggunaan media permainan kreatif mampu menjadikan siswa sebagai subyek dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi berpusat pada siswa, Sehingga siswa lebih aktif, kreatif, dan pembelajaran tidak terkesan membosankan.

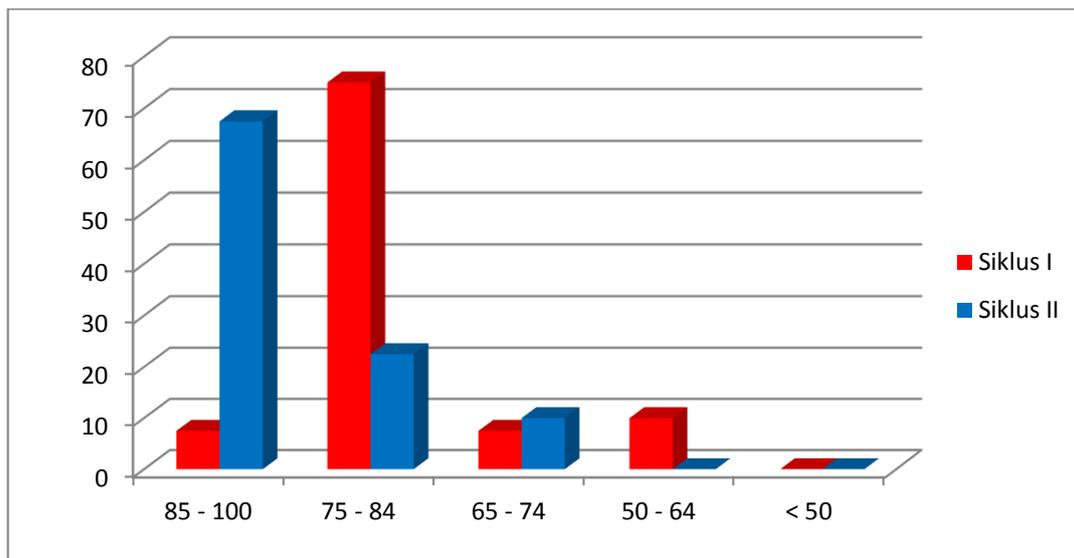
Langkah awal dari penerapan media permainan kreatif ini adalah guru mampu mebagi peran yang menarik bagi siswa, Sehingga siswa terdorong rasa ingin tahunya untuk mempelajari materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Tahapan selanjutnya siswa mempunyai keinginan untuk mempraktikkan peranannya sesuai intruksi dari guru, setelah mempraktikkan permainan kreatif, siswa mengidentifikasi dan mencoba mengkomonikasikan dalam bentuk tulisan dan lisan sesuai dengan jenis permainan kreatif yang di perankan. Jika suasana tersebut sudah terbentuk, Maka proses pembelajaran akan berlangsung dengan semangat, aman, efektif, menyenangkan, dan efisien akan terwujud.

Pada dasarnya jika siswa sudah mulai merasakan nyaman, menyenangkan dalam proses pembelajaran maka akan menuju ke peningkatan hasil belajar siswa (aspek kognitif),

Hal ini sesuai dengan Teori perkembangan kognitif Jean Piaget, Dalam Sumantri Mulyani bahwa perkembangan kognitif mempunyai pengaruh besar untuk memahami bagaimana anak memperoleh pengetahuan dan menggunakannya. Pengetahuan anak terbentuk secara berangsur sejalan dengan pengalaman tentang informasi-informasi yang ditemui. Menurut Piaget, anak menjalani urutan yang sudah pasti dari tahap-tahap perkembangan kognitif. Pada setiap tahap, baik kuantitas informasi maupun kualitas kemampuan meningkat.

Hal ini terbukti dalam penelitian terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dengan penggunaan media permainan kreatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Perolehan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I (81,8) dan siklus II (87,5), Sedangkan pada pencapaian ketuntasan belajar individu pada siklus I sebesar 82 % dan siklus II sebesar 90%. Data selengkapnya tentang perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dibaca pada diagram sebagai berikut:



Gambar 4.2 Diagram Peningkatan Prestasi Belajar Siswa

Data yang diperoleh pada siklus I dan II baik sikap percaya diri siswa maupun hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan pada tahap refleksi, kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada siklus I dilakukan perbaikan. Pada siklus I guru dalam menggunakan media gambar belum optimal, dikarenakan gambar yang digunakan dalam proses pembelajaran masih dalam bentuk bagan atau diagram, Sehingga siswa kurang tertarik. Suasana siswa yang seperti ini kurang mendukung motivasi siswa dalam pembelajaran, tetapi hal ini dapat diatasi oleh guru pada siklus II guru melakukan persiapan dan perencanaan yang lebih detail sehingga kelemahan dan kekurangan yang terjadi dapat diminimalisir.

Pada siklus I media gambar yang masih dalam bentuk bagan atau diagram, kurang menarik bagi siswa, dan dalam pembentukan kelompok siswa belum terkondisikan dengan baik. siswa masih terlihat pasif dan dalam pembentukan siswa masih bebas, sehingga akibatnya ada kelompok yang mayoritas terdiri dari siswa yang pasif, dan sebaliknya ada kelompok yang terdiri dari siswa yang aktif. Setelah dilakukan refleksi maka pada siklus II media pembelajaran dirancang berupa permainan kreatif, permainannya menarik dan guru berperan dalam menentukan kelompok sehingga antar kelompok satu dengan kelompok yang lain kualitasnya seimbang (guru mengelompokkan berdasarkan kemampuan). Oleh sebab itu hasil pada siklus II mengalami peningkatan.

Dalam penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media permainan kreatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disamping aspek kognitif siswa, penggunaan media permainan kreatif juga mampu meningkatkan aspek afektif dan psikomotor. Aspek afektif yang tampak yakni kesungguhan, keberanian, dan percaya diri siswa. Sementara aspek psikomotor dapat dilihat dari melatih siswa menceritakan pengetahuan, wawasan serta melatih berfikir kritis dan logis.

Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran berbicara pada kelas tinggi yang dikemukakan oleh Tarigan, dalam Solchan (2014) adalah (1.) Memupuk keberanian dan disiplin siswa, (2.) Menceritakan pengetahuan dan wawasan siswa. (3.) Siswa menyanggah atau menolak pendapat orang lain. (4.) Melatih siswa untuk berfikir kritis dan logis. (5.) Melatih siswa menghargai pendapat orang lain. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan oleh peneliti lain yang hendak menelaah dan mengkritisi permasalahan di bidang pendidikan khususnya dalam hal inovasi pembelajaran.

Peningkatan sikap percaya diri siswa dan hasil belajar siswa pada penelitian ini (pembelajaran Bahasa Indonesia) merupakan keberhasilan guru dalam penggunaan permainan kreatif. Dengan menggunakan media permainan kreatif ini dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, efektif, dan menyenangkan.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Melalui penggunaan media permainan kreatif terbukti dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi pokok menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar melalui permainan kreatif di SD Muhammadiyah 18 Semarang. Hal tersebut ditandai dari adanya peningkatan sikap percaya diri siswa dari siklus I kategori Belum Terlihat 9%, Mulai Terlihat 27,2%, Mulai Berkembang 27,2%, dan Menjadi Konsisten 36,3% sedangkan pada siklus II kategori Belum Terlihat 0%, Mulai Terlihat 4,5%, Mulai Berkembang 50%, dan Menjadi Konsisten 45%. Hal ini menandakan penggunaan media permainan kreatif mampu mewujudkan pembelajaran yang aktif, efektif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.
2. Melalui penggunaan media permainan kreatif terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi pokok menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat atau didengar melalui permainan kreatif di SD Muhammadiyah 18 Semarang. Hal tersebut ditandai dari adanya peningkatan rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia dari siklus I sebesar 81,5 dan pada siklus II sebesar 93,8. Sedangkan untuk pencapaian ketuntasan belajar individual, siklus I sebesar 82,5% dan siklus II sebesar 90%. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media permainan kreatif mampu mewujudkan pembelajaran yang aktif, efektif, inovatif, inovatif, kreatif dan menyenangkan yang tertuju pada peningkatan hasil belajar siswa.

6. REFERENSI

- Ahira, Anne. 2010. Pengaruh Karakter Percaya diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa.<http://www.aneahira.com/pengaruh-disiplin-terhadap-prestasi-belajar.html>. Diakses pada hari Sabtu, 19 -10-2014
- Budiharjo. 2010. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Jakarta: Kemendiknas.

Karso, dkk. 2013. Pendidikan Matematika I. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Manindar, Yuni. 2013. Definisi Media Menurut Para Ahli. <http://yunimanindar.blogspot.com/2013/04/defenisi-media-menurut-para-ahli.html>. diakses pada hari senin, 20 Oktober 2014. 11.33

Martiana, Septi. 2014. Media Pembelajaran Dakonmatika. <http://septimartiana.blogspot.com/2014/01/media-pembelajaran-dakonmatika.html>. diakses pada hari Selasa, 21 Oktober 2014.

Sumantri, Mulyani. 2014. Perkembangan Peserta Didik. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional