

PENERAPAN PERMAINAN *CUBLAK SUWENG* PADA MATERI PEMANASAN GLOBAL UNTUK MELATIHKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI

Kamila Munisa

Prodi Pendidikan Sains, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: kamilamunisa246@gmail.com

Mitarlis, Tutut Nurita

Prodi Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya
Prodi Pendidikan Sains, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: mitaarlis@gmail.com, tututnurita@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian implementasi media permainan *Cublak Suweng* pada materi pemanasan global ini bertujuan untuk Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan permainan *Cublak Suweng*, dan keterampilan komunikasi siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian *pre-eksperimental design* dengan rancangan penelitian *one group pretest and posttest design* dan subyek penelitian kelas VII SMP Negeri 1 Cerme. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan lembar tes komunikasi siswa. Metode yang digunakan dalam menganalisis data keterlaksanaan pembelajaran adalah dengan menghitung rata-rata skor tiap aspek pembelajaran berdasarkan kriteria keterlaksanaan pembelajaran dan metode analisis data peningkatan keterampilan komunikasi siswa menggunakan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media permainan *Cublak Suweng* yang didasarkan dari skor rata-rata tiap pertemuan berpredikat sangat baik. Keterampilan komunikasi lisan siswa meningkat dengan *gain* skor sebesar 0,4 berpredikat sedang. Keterampilan komunikasi tertulis mengalami peningkatan dengan kriteria N-Gain skor sedang ($g = 0,4$).

Kata Kunci: *Cublak suweng*, keterampilan komunikasi

Abstract

Research implementation *Cublak Suweng* aims to describe the enforceability of learning by applying game *Cublak Suweng*, and communication skills of students. This research is a pre-experimental research study design one group *pretest and posttest design* and research subjects of class VII SMP Negeri 1 Cerme. The research instrument used is the observation sheet and test sheet student communication. The method used methods of analysis skills improvement communicates students using test N-Gain. The results showed learning materialize to use game media *Cublak Suweng* that is based on the average score of each meeting predicated excellent. Oral communication skills students gain increases with a score of 0.4 was predicated. Written communication skills increased with N-Gain score criteria were ($g = 0,4$).

Keywords: *Cublak Suweng*, communication skills.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pembelajaran mengenai tentang alam dan mengetahui peran alam mempengaruhi kehidupan kita (Ibrahim, 2010). Dengan kata lain IPA merupakan pembelajaran untuk mengkaji gejala alam yang terjadi. Dalam mengkaji gejala alam yang terjadi para ilmuwan menggunakan metode ilmiah. Metode ilmiah ini digunakan oleh ilmuwan untuk mengembangkan, menemukan, dan menerapkan pengetahuan. Hakikatnya pembelajaran IPA sebaiknya dilakukan seperti bagaimana sains itu ditemukan, yakni dengan adanya metode ilmiah (Ibrahim, 2010). IPA memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan.

Dengan adanya pembelajaran IPA guru dapat menyisipkan nilai-nilai yang berguna dalam menumbuhkan karakter peserta didik, yaitu bisa melalui materi, proses dalam pembelajaran, atau alat peraga yang digunakannya seperti media pembelajaran. Pada Tahun 2013 Indonesia mulai mengimplementasikan Kurikulum 2013. Salah satu tujuan dengan adanya Kurikulum 2013 yaitu mendorong peserta didik lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan) yang peserta didik ketahui setelah menerima materi pembelajaran dan diharapkan peserta didik memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan jauh lebih baik dengan adanya kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 memberikan implikasi bahwa dalam pembelajaran diupayakan lingkungan belajar yang mendukung, metode dan media bervariasi, sehingga membuat peserta didik belajar dengan tenang dan menyenangkan. Menurut Salmah (2014) Proses belajar mengajar yang menyenangkan adalah peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran. Mereka dapat merasa mengasyikkan, nyaman, dan aman,. Perasaan yang asyik terdapat unsur *inner motivation*, yaitu mendorong keingintahuan peserta didik yang disertai upaya untuk mencari tahu sesuatu. Salah satu ciri belajar yang mengandung perasaan senang yaitu adanya lingkungan yang rileks serta tidak membuat tegang.

Guru IPA SMP Negeri 1 Cerme menyatakan bahwa siswa cenderung enggan untuk melakukan latihan-latihan yang biasanya berupa soal-soal karena bagi mereka hal tersebut membosankan disamping kurangnya minat atau motivasi belajar dari dalam diri maupun dari luar siswa. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa aktif, tidak bosan dan memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga lebih banyak menerima materi yang disampaikan oleh guru. Siswa menjadi semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa menjadi berani bertanya, mencoba, dan mengemukakan pendapatnya. Guru harus mampu mengelola pembelajaran di kelas agar menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Pada Pasal 2 Permendikbud no. 103 (2014) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dengan karakteristik:(a) interaktif dan inspiratif, (b) menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif,(c) kontekstual dan kolaboratif, (d) memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik,(e) sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Solusi yang dapat digunakan oleh guru untuk melatih keterampilan komunikasi siswa salah satunya yaitu dengan adanya media permainan melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD. Salah satu tujuan utama dari pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah memotivasi untuk saling memberikan semangat antar siswa dan saling membantu dalam menuntaskan keterampilan yang diajarkan oleh guru (Nur, 2011). Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi, serta media mengarah pada sesuatu yang pengantar/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan (Rohwati, 2012).

Permainan memiliki salah satu kelebihan yaitu membantu siswa dalam kemampuan komunikatifnya, salah satunya meliputi mengemukakan pendapat, memahami pendapat siswa lain, dapat memimpin diskusi dalam kelompok yang efektif, dan serta dapat membantu

siswa belajar dengan menggunakan metode yang tradisional (Sadiman, 2007).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA SMP Negeri 1 Cerme Gresik yang dilakukan pada 16 November 2015 menyatakan bahwa pada materi Pemanasan Global siswa masih banyak yang belum bisa mencapai nilai KKM yaitu 70%. Nilai KKM pelajaran IPA kelas VII adalah 75. Berdasarkan hasil angket yang dibagikan pada siswa menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi siswa di dalam kelas masih kurang, masih ada beberapa siswa yang pasif di kelas dan mengeluarkan pendapat saat diberikan pertanyaan dikarenakan gugup 40,7 %, malu 31 %, dan takut 28%. Keterampilan komunikasi lisan yang dimiliki siswa kurang berkembang karena siswa cenderung pasif selama pembelajaran. Keterampilan berkomunikasi merupakan suatu keterampilan yang membutuhkan waktu untuk dilatihkan kepada siswa. Apabila keterampilan berkomunikasi dapat dilatihkan dengan baik, siswa tidak lagi hanya berperan secara pasif. Kondisi siswa yang cenderung pasif saat di kelas dikarenakan siswa tidak berani dan kurang termotivasi untuk belajar, kurangnya media dalam pembelajaran menyebabkan minat siswa dalam pembelajaran berkurang sehingga minat siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat dalam belajar berkurang dan proses belajar di kelas masih secara individu, dan interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa lainnya kurang.

Menurut Utami (2012) permainan tradisional edukatif dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, salah satunya yaitu permainan *Cublak Suweng*. Permainan *Cublak Suweng* berasal dari Jawa Tengah dan berkembang secara merata di daerah Jawa pada zaman dahulu, tetapi keberadaannya sekarang sudah hampir punah karena anak-anak sekarang dimanjakan oleh permainan modern. Permainan *Cublak Suweng* merupakan permainan yang dimainkan oleh 7 siswa. Dalam permainan tersebut terdapat 1 siswa yang berperan sebagai Pak Empo dan 1 siswa yang berperan sebagai juri yang menghitung jalannya permainan, sedangkan siswa lain sebagai peserta permainan. Tujuan dari permainan ini adalah Pak Empo menemukan suweng (benda lain misalnya kerikil) yang disembunyikan seseorang dan menjawab soal-soal dengan benar untuk mendapatkan skor tertinggi (Utami, 2012).

Penjabaran di atas menunjukkan bahwa perlu adanya penelitian mengenai keterampilan komunikasi siswa. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian tentang keterampilan komunikasi siswa VII di SMP yang menerapkan media permainan *Cublak Suweng* pada materi Pemanasan Global.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Cublak Suweng* serta mengetahui peningkatan keterampilan

komunikasi siswa kelas VII setelah menggunakan media permainan *Cublak Suweng* materi Pemanasan Global.

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu dapat membantu guru dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, memberikan kesempatan siswa untuk lebih memahami materi IPA khususnya terhadap keterampilan komunikasi siswa, serta dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain untuk penelitian dalam menerapkan media permainan *cublak suweng* terhadap materi pemanasan global siswa SMP.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental design* atau eksperimen semu (Sugiyono, 2010) yang mengkaji implementasi media permainan *cublak suweng* pada materi pemanasan global untuk melatih keterampilan komunikasi siswa.

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Cerme, Gresik. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII-G SMP Negeri 1 Cerme, Gresik sebanyak 33 siswa.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan metode tes dan observasi. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal siswa, sedangkan *posttest* diberikan untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai. Lembar *pretest* dan *posttest* terdiri dari lima soal dalam uraian yang mencakup soal mengenai keterampilan komunikasi siswa. Observasi digunakan untuk memperoleh data keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media permainan *Cublak Suweng* dan keterampilan komunikasi lisan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data tentang kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata setiap aspek berdasarkan kriteria keterlaksanaan pembelajaran dari tiga pertemuan yang dilaksanakan. Data analisis yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* komunikasi siswa, serta peningkatan keterampilan komunikasi siswa pada setiap aspek penilaian yang diukur yaitu dengan menggunakan uji *Gain Score*.

a. Uji *N-Gain*

Nilai dari seluruh siswa kemudian dirata-rata untuk setiap aspek penilain keterampilan komunikasi lisan dalam mengemukakan pendapat, dan juga dibandingkan antara nilai *pre-test* dan *post-test* komunikasi tulis setiap siswa. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan keterampilan komunikasi lisan siswa, maka dihitung dengan *N-gain* ternormalisasi yang dapat dihitung dengan rumus :

$$g = \frac{\%S < Sf > - \% < Si >}{\% < Smax > - \% < Si >}$$

Keterangan :

S_f : Skor *Posttest*

S_i : Skor *Pretest*

S_{maks} : Skor Maksimum

N-gain ternormalisasi tersebut diinterpretasikan sesuai kriteria menurut Hake yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. kriteria Gain ternormalisasi

Rentang N-gain	Kriteria Gain
$(g) \geq 0,7$	Gain tinggi
$0,7 > (g) \geq 0,3$	Gain sedang
$(g) < 0,3$	Gain rendah

(Hake, 1998)

Keterampilan komunikasi dianalisis berdasarkan instrumen observasi pada saat pembelajaran dilakukan. Setiap butir instrumen memiliki tingkat skor 1-4. Penilaian kemampuan berkomunikasi dilakukan dengan menjumlah tiap skor tersebut dan dibagi dengan jumlah skor maksimal yang kemudian dikalikan dengan 100, karena pada penelitian ini nilai masih menggunakan rentang 1-100. Penilaian tersebut dilakukan oleh seorang pengamat. Cara menghitungnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Setelah keterampilan komunikasi siswa di dapatkan, hasil yang didapatkan, dilihat dengan kriteria sesuai dengan Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skala Keterampilan Komunikasi

Rentang Angka	Predikat
86 – 100	Sangat baik (A)
71 – 85	Baik (B)
56 – 70	Cukup (C)
≤ 55	Kurang (D)

(kemendikbud 2015)

Keterampilan komunikasi siswa dikatakan terlatih terlatih apabila siswa dalam berkomunikasi telah mencapai kriteria baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dalam penelitian ini diantaranya adalah sintaks proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), alokasi waktu, dan pengelolaan kelas. Data keterlaksanaan pembelajaran yang dinilai oleh pengamat pada tiap pertemuan disajikan dalam Tabel 3 berikut :

Tabel 3. Data Keterlaksanaan Pembelajaran Berdasarkan Tiap Pengamat

No	Aspek yang dinilai	Rata-rata tiap aspek		
		P-1	P-2	P-3
I	Memotivasi peserta didik dan menyampaikan tujuan pembelajaran	3.28	3.33	3.67
II	Menyajikan informasi	3.58	3.58	3.50
III	Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok	3.78	3.33	3.67
IV	Membimbing kelompok	3.33	3.11	3.56
V	Melakukan evaluasi	3.00	3.00	3.00
VI	Memberikan penghargaan	3.67	3.53	3.67
VII	Pengelolaan waktu	3.00	3.00	3.00
VIII	Suasana Kelas	3.83	3.50	4.00
Rata-rata keseluruhan		3.43	3.32	3.53
Predikat		SB	SB	SB

Berdasarkan hasil observasi pengamat 1, pengamat 2 dan pengamat 3 kemudian di rata-rata untuk mengetahui nilai keterlaksanaan pembelajaran. Berdasarkan tabel diatas pada tiap pertemuan mengalami peningkatan rata-rata nilai keterlaksanaan pembelajaran kecuali pada pertemuan kedua mengalami penurunan. Nilai rata-rata pada pertemuan pertama adalah 3,43% mengalami penurunan menjadi 3,32% pada pertemuan kedua. Pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 3,53%. Dari ketiga rata-rata untuk tiga pertemuan mendapat predikat sangat baik karena rata-rata yang didapat lebih dari 3,00%.

b. Keterampilan Komunikasi Lisan

Observasi keterampilan komunikasi dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan kegiatan presentasi hasil percobaan Peranan Vegetasi dalam Mengatasi Pemanasan Global. sedangkan pada pertemuan kedua dan ketiga dilakukan kegiatan permainan *Cublak Suweng*. Data observasi keterampilan komunikasi kelas VII G disajikan dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Data Keterampilan Komunikasi Lisan

Rentang skor	Predikat	Pertemuan		
		1	2	3
86 – 100	A	0	21 %	36 %
71 – 85	B	21 %	46 %	49 %
56 – 70	C	79 %	33 %	15 %
≤ 55	D	0	0	0

Berdasarkan data keterampilan komunikasi lisan kelas VII G didapat hasil bahwa terjadi peningkatan rerata nilai keterampilan komunikasi lisan siswa dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga. Pada pertemuan pertama rerata yang didapat adalah 64% dengan predikat cukup. Pada pertemuan kedua rerata nilai komunikasi

menjadi 73% dengan predikat baik. Sedangkan untuk pertemuan ketiga rerata yang didapat adalah 78% dengan predikat baik. Data yang telah didapat kemudian dianalisis tiap aspek yang dinilai. Berikut rekap nilai keterampilan komunikasi lisan kelas VII G berdasarkan tiap aspek yang disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Data masing-masing Siswa Keterampilan Komunikasi Lisan Tiap Aspek

Aspek yang Dinilai	Pert 1	Pert 2	Pert 3
Penguasaan Konsep	66,67	71,96	75,00
Kejelasan Suara	62,87	72,72	78,78
Kelancaran Berpendapat	63,63	73,48	80,30

Berdasarkan Tabel 5 dapat dilihat bahwa aspek terendah pada kejelasan suara dan kelancaran berpendapat pada pertemuan pertama dengan rerata sebesar 62,97 dan 63,63. Nilai rerata tertinggi terdapat pada aspek kelancaran berpendapat pada pertemuan ketiga yakni sebesar 80,30. Semua aspek mengalami peningkatan pada tiap pertemuan. Nilai komunikasi lisan siswa kemudian di uji dengan *gain* skor untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan. Nilai *gain* skor yang didapat adalah 0,4 dengan kategori sedang.

c. Keterampilan komunikasi Tulis

Data keterampilan komunikasi tertulis siswa didapat melalui pengerjaan soal *pretest* dan *posttest*. Pengerjaan soal *pretest* dilakukan sebelum menerapkan pembelajaran menggunakan media permainan *cublak suweng* untuk menilai pengetahuan awal siswa. sedangkan untuk pengerjaan soal *posttest* dilakukan setelah menerapkan pembelajaran menggunakan media permainan *cublak suweng*. Data rekap hasil nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan komunikasi tertulis siswa kelas VII G dirangkum dalam Tabel 6. berikut ini.

Tabel 6. Data Hasil Rekap Nilai *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Komunikasi Tertulis Siswa

No	Nilai Komunikasi Tertulis				Gain skor (g)	Kategori
	<i>Pretest</i>	Predikat	<i>Posttest</i>	Predikat		
1	40	D	60	C	0,33	sedang
2	40	D	65	C	0,42	sedang
3	45	D	65	C	0,36	sedang
4	20	D	50	D	0,38	sedang
5	60	D	85	B	0,63	sedang
6	50	D	75	B	0,50	sedang
7	45	D	85	B	0,73	tinggi
8	30	D	60	C	0,43	sedang
9	20	D	50	D	0,38	sedang
10	20	D	55	D	0,44	sedang
11	50	D	85	B	0,70	sedang
12	45	D	65	C	0,36	sedang
13	40	D	60	C	0,33	sedang
14	20	D	50	C	0,38	sedang

No	Nilai Komunikasi Tertulis				Gain skor (g)	Kategori
	Pretest	Predikat	Posttest	Predikat		
15	30	D	60	C	0,43	sedang
16	45	D	65	C	0,36	sedang
17	20	D	65	C	0,56	sedang
18	40	D	75	B	0,58	sedang
19	40	D	75	B	0,58	sedang
20	25	D	55	D	0,40	sedang
21	45	D	65	C	0,36	sedang
22	50	D	80	B	0,60	sedang
23	20	D	60	C	0,50	sedang
24	40	D	65	C	0,42	sedang
25	20	D	50	C	0,38	sedang
26	35	D	75	B	0,62	sedang
27	60	C	85	B	0,63	sedang
28	50	D	75	B	0,50	sedang
29	40	D	65	C	0,42	sedang
30	30	D	65	C	0,50	sedang
31	35	D	65	C	0,46	sedang
32	40	D	70	C	0,50	sedang
33	30	D	75	B	0,64	sedang
Rata-rata	36,97	D	66,67	C	0,4	Sedang

Data hasil nilai *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis berdasarkan tiap aspek yang dinilai pada tes keterampilan komunikasi tertulis. Berikut rekap nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan komunikasi tertulis kelas VII G berdasarkan tiap aspek yang dinilai disajikan dalam Tabel 7.

Tabel 7 Data masing-masing siswa Nilai *Pretest* dan *Posttest* Tiap Aspek Kelas

Aspek yang Dinilai	Pretest	Posttest
Menjelaskan gambar atau fenomena	49,24	78,78
Menjelaskan data dalam bentuk grafik/tabel/diagram	35,73	65,35
Menjelaskan obyek atau kejadian	36,14	62,88

Berdasarkan Tabel 7 dapat diketahui bahwa aspek yang memiliki nilai terendah pada saat *pretest* adalah menjelaskan data dalam bentuk grafik/tabel/diagram dengan rerata 35,73. Untuk nilai tertinggi pada aspek menjelaskan gambar atau fenomena dengan rerata sebesar 49,24. Sedangkan untuk nilai *posttest* terendah pada aspek menjelaskan obyek atau kejadian dengan rerata 62,88 dan nilai tertinggi pada aspek menjelaskan gambar atau fenomena sebesar 78,78. Ketiga aspek keterampilan komunikasi tertulis mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan media permainan *Cublak Suweng*.

Pembahasan

Berdasarkan penilaian ketiga pengamat di kelas VII G pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga aspek yang mendapatkan nilai paling baik adalah aspek suasana kelas. Siswa sangat antusias selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media permainan *Cublak Suweng*. Siswa memperhatikan setiap instruksi

dari guru dan melaksanakannya dengan baik. Siswa beranggapan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Cublak Suweng* membuat mereka senang dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Salmah (2014) pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Cublak Suweng* memungkinkan siswa untuk belajar dengan menyenangkan, karena permainan mencakup beberapa aspek yaitu aspek kegembiraan, kelegaan, dan meras bebas dari tegangan atau keudukaan. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media permainan *Cublak Suweng* dilakukan pada pertemuan kedua dan ketiga. Sehingga antusias siswa pada proses pembelajaran semakin meningkat. Selama pembelajaran IPA siswa belum pernah melakukan permainan *Cublak Suweng* dalam proses pembelajaran. Siswa sangat bersemangat dan antusias saat setiap kelompok menentukan peran sebagai juri dan Pak Empo sebelum permainan dimulai. Pada saat permainan dimulai siswa juga sangat merasa senang dan antusias untuk menjawab soal pertanyaan yang dibacakan oleh juri dan menebak letak *suweng* berada. Setiap kelompok kompak dalam menyanyikan lagu *Cublak Suweng* pada saat permainan berlangsung.

Berdasarkan hasil penilaian pengamat kelas VII G mengalami peningkatan rerata nilai komunikasi lisan siswa dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga dengan menerapkan media permainan *Cublak Suweng* melalui pembelajaran kooperatif tipe STAD. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sadiman (2007) sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan, yaitu: permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung dan Membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikatifnya. Sehingga keterampilan komunikasi pada setiap aspek dapat dilatihkan dengan baik sesuai dengan pernyataan Slavin dalam Rusman (2012) bahwa gagasan utama di belakang STAD adalah memacu siswa agar saling mendorong yang membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru.

Kegiatan tes keterampilan komunikasi tulis dilaksanakan selama dua kali yakni kegiatan *pretest* dan *posttest*. Pada soal *pretest* dan *posttest* terdapat tiga aspek yang dinilai yaitu menjelaskan gambar atau fenomena, menjelaskan data dalam bentuk grafik/tabel/diagram, dan menjelaskan obyek atau kejadian. Aspek tersebut dipilih dari indikator menurut Ibrahim (2010) dan Fraser-Abder (2011).

Hasil data *pretest* dan *posttest* keterampilan komunikasi tertulis dianalisis dengan uji *gain* skor untuk

mengetahui ada tidaknya peningkatan yang terjadi setelah dilakukan pembelajaran. Hasil uji *gain* skor menunjukkan bahwa tidak ada siswa kelas VII G yang mendapat kriteria *gain* rendah, 96,97% mendapat kriteria *gain* sedang, dan sisanya 3,030% mendapat kriteria *gain* tinggi. Peningkatan yang didapat pada keterampilan komunikasi tertulis adalah 0,4 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil tes keterampilan komunikasi tertulis siswa didapat bahwa terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai yang didapatkan siswa meningkat dengan *gain* skor 0,4 dalam kategori sedang. Perbedaan dan peningkatan yang terjadi setelah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan media permainan *Cublak Suweng*. Peningkatan nilai keterampilan komunikasi tertulis dipengaruhi oleh peran juri saat membacakan soal dan membacakan kunci jawaban. klarifikasi jawaban yang benar kepada siswa akan membantu siswa untuk melatih keterampilan komunikasi dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Ibrahim (2010) bahwa guru mengusahakan terjadinya umpan balik (*feedback*) agar siswa dapat melatih kemampuan berkomunikasi dan menjadikan siswa lebih aktif.

Rendahnya nilai keterampilan komunikasi pada saat *pretest* disebabkan rendahnya pengetahuan siswa tentang keterampilan komunikasi. Kurangnya media dalam pembelajaran menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan komunikasi. Keefektifan proses mengajar guru tidak hanya dilihat dari kemampuan siswa saja melainkan juga dilihat dari cara mengajar guru berhasil diterima siswa atau tidak.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa peningkatan antara keterampilan komunikasi secara lisan dan tertulis sama atau seimbang. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2008) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan mengembangkan keterampilan berbahasa pada dasarnya merupakan upaya meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam pelaksanaannya, keempat keterampilan itu harus mendapat kedudukan yang seimbang. mengingat fungsi utama bahasa sebagai alat komunikasi, maka proses pembelajaran berbahasa itu harus diarahkan pada tercapainya keterampilan berkomunikasi baik keterampilan komunikasi secara lisan maupun tertulis. Peningkatan keterampilan komunikasi lisan dan tertulis pada kelas VII G berada pada rentang *gain* skor 0,3-0,6 yang termasuk dalam kategori sedang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media permainan *Cublak Suweng* terlaksana

dengan baik. Terdapat peningkatan pembelajaran terhadap beberapa aspek keterlaksanaan pembelajaran pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, pertemuan kedua, dan pertemuan ketiga skor yang diperoleh adalah 3,43%, 3,32 %, dan 3,53% dengan masing-masing predikat sangat baik. Keterampilan komunikasi siswa baik lisan maupun tertulis kelas VII G dapat terlatih dengan baik. Terjadi peningkatan untuk komunikasi lisan maupun tertulis. Keterampilan komunikasi lisan siswa pada pertemuan pertama didapatkan rata-rata 64, sedangkan pada pertemuan kedua didapatkan rata-rata 73, dan pertemuan ketiga didapatkan rata-rata 78 meningkat dengan *gain* skor 0,4 kriteria sedang. Nilai keterampilan komunikasi tertulis siswa juga mengalami peningkatan dengan *gain* skor 0,4 dengan kategori sedang.

Saran

Penelitian penerapan permainan *Cublak Suweng* pada materi Pemanasan Global dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Cublak Suweng* pada materi lain. Selain itu penerapan permainan cublak suweng sebagai media pembelajaran dapat mengetahui keterampilan komunikasi siswa SMP kelas VII dalam materi Pemanasan Global pada sekolah dengan catatan tertentu sesuai dengan sekolah uji coba. Sekolah yang digunakan yakni sekolah Negeri. Sekolah ini memiliki siswa dengan kemampuan hampir merata dari menengah sampai bawah, tidak ada siswa yang sangat unggul.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, keluarga atas doa dan dukungannya baik moril maupun materi, Ibu Mitarlis dan Ibu Tutut yang dengan sabar telah memberikan bimbingan serta masukan untuk penyusunan skripsi ini. Pak Elok dan Ibu Lely yang memberikan saran-sarannya, Ibu Ninik serta siswa-siswi kelas VII-G atas dukungan dan partisipasinya, serta teman-teman Pendidikan Sains B atas semua doa dan bantuannya dalam menyusun artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiningsih, Asri. 2004. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta : Bineka Cipta.
- Cangara, Hafied. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.

- Fad,Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta : Penebar Swadaya Grup.
- Fraser-Abder, Pamela. 2011. *Teaching Budding Scientist : Fostering Scientific Inquiry With Diverse Learners k-2*. USA : Pearson.
- Hibbard, K. Michael. 2000. *Performance Assesment in Science Classroom-Glencoe Science Profesional Series*. New York: Gencoe McGraw-Hill Inc.
- Hosman, M. 2014. *Pendekatan Sainstifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Surabaya : Ghalia Indonesia.
- Hurlock, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, Muslimin dkk. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Surabaya : Unesa University Press.
- Kemendikbud. 2013. *Buku Guru: Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2013. *Buku Siswa: Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kosasih. 2014. *Srtategi Belajar dan Pembelajaran Implimentasi Kurikulum 2013*. Bandung : Irama Widya.
- Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.
- Mulyasa, E. 2008. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Nur, Mohammad. 2011. *Modul Keterampilan-keterampilan Proses Sains*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Riduwan. 2007. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Riswandi.2009. *Ilmu Komunikasi*. Jakarta : Graha Ilmu.
- Rohwati, M. 2012. *Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klarifikasi Makhluk Hidup*. Jurnal Pendidikan IPA indonesia. Jurnal Online Universitas Negeri Semarang. JPPI 1 (1).
- Sadiman, Arief S dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press.
- Salmah, Ummi. 2013. *Penerapan Media Permainan Cublak suweng pada Materi Zat Aditif untuk Melatih Soft skills Siswa Kelas VIII SMP*. Skripsi yang tidak di publikasikan. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito Bandung.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Utami, I.R. 2012. *Pengembangan Media Permainan Cublak suweng pada Materi Bahan Tambahan Makanan di Kelas VIII SMP*. Skripsi yang tidak di publikasikan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.