

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIDATO SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 27 MALANG MELALUI PERMAINAN “TATA DANA”

Hana Nur Azizah Kusumawardhani, Muhammad Suluh Jati

Universitas Negeri Malang

hana.nur.2202116@students.um.ac.id, muhsuluhjati@ub.ac.id

Abstract: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpidato kelas 8 SMP Negeri 27 Malang melalui media permainan “Tata Dana” (Tanya dan Tantang Dadu Warna) berdasarkan (1) penerapan permainan “Tata Dana” pada materi pidato kelas VIII dan (2) hasil penerapan media permainan “Tata Dana”. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan campuran yaitu kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa lembar kerja peserta didik (LKPD), pelaksanaan media permainan “Tata Dana”, dan pertanyaan reflektif. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara pengamatan pada siklus pertama dan siklus kedua. Siklus pertama berupa penyebaran lembar kerja peserta didik (LKPD), sedangkan siklus kedua berupa pelaksanaan media permainan “Tata Dana” dan pertanyaan reflektif. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa media permainan tersebut efektif dalam meningkatkan keterampilan berpidato peserta didik kelas VIII, terutama pada aspek pemahaman materi, antusiasme, dan keaktifan selama pembelajaran daripada melalui media lembar kerja tertulis.

Keywords: kemampuan berpidato, SMP, media permainan “Tata Dana”, pembelajaran kooperatif, penelitian tindakan kelas

PENDAHULUAN

Media pembelajaran dalam dunia pendidikan merupakan faktor penting yang digunakan oleh guru untuk melihat keberhasilan proses belajar peserta didik. Menurut Harsiwi (2020), media merupakan salah satu bagian penting yang mendukung capaian keberhasilan kegiatan atau proses belajar mengajar di sekolah karena memiliki fungsi dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses penyampaian selama kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran sangat penting digunakan oleh guru sebagai alat ajar untuk menarik perhatian peserta didik. Guru dapat merancang atau membuat media ajarnya dengan kreatif, inovatif, dan efektif untuk pembelajarannya di kelas. Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat yang baik dalam memudahkan proses belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran, fungsi media diharapkan mampu menciptakan proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Terdapat beragam media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi dalam kelas. Selain itu, media pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai metode pembelajaran pula disesuaikan dengan target pembelajaran yang akan dicapai oleh guru.

Media pembelajaran yang kreatif, sederhana, tetapi tetap menyenangkan menjadi fokus utama dalam perencanaan pembelajaran. Tujuannya tidak lain adalah agar siswa dapat memahami dengan mudah melalui media yang disajikan oleh guru. Pemilihan media pembelajaran juga bergantung pada situasi dan kondisi kelas serta metode yang dipilih oleh guru. Dalam pelaksanaan pembelajaran, keberhasilan peserta didik dapat dipengaruhi oleh

beberapa faktor, baik dari dalam maupun dari luar (Tibahary & Muliana, 2018). Selain media, salah satu faktor yang cukup berpengaruh dalam dunia pembelajaran bagi guru maupun siswa adalah penggunaan metode pembelajaran oleh guru. Selaras dengan itu, metode pembelajaran merupakan suatu desain yang dapat mendeskripsikan mengenai proses dalam menciptakan situasi lingkungan belajar yang memungkinkan terjadinya pembelajaran agar terjadi perubahan dan perkembangan diri peserta didik (Sukmadinata & Syaodih, 2012).

Dalam penelitian ini, penulis memilih media pembelajaran berbasis metode pembelajaran *Cooperative Learning* menggunakan *Team Games Tournament*. Sesuai yang dikemukakan oleh Slavin (2010:4), bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada kegiatan belajar siswa dalam kelompok untuk bekerja sama mempelajari materi pelajaran. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games and Tournament* diharapkan akan membuat suasana kelas yang menyenangkan, sehingga pembelajaran yang dianggap membosankan akan diterima baik oleh siswa jika dikemas dengan pembelajaran yang menarik. TGT ini dapat meningkatkan aktivitas siswa sehingga pola pikir yang aktif dan kreatif akan tumbuh (Amri, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, Hanifa & Budiman (2023) menyebutkan bahwa *Cooperative Learning Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran berkelompok dengan metode pembelajaran kuis atau permainan. Di mana siswa dipecah menjadi beberapa kelompok kecil dan dilakukan pertandingan kuis yang dibagi menjadi beberapa ronde permainan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Mubarokah, dkk (2025), menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT) menggabungkan unsur permainan dan turnamen akademik, menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, terutama di sekolah menengah. Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, interaksi antar siswa, serta efisiensi waktu dalam proses pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran TGT juga memberikan peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Dalam penelitian ini fokus utama materi yang diteliti adalah materi mengenai pidato. Pemilihan materi pidato didasarkan pada pentingnya keterampilan berbicara di depan umum sebagai bagian dari kompetensi inti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, pada kenyataannya, siswa sering merasa kesulitan, gugup, dan kurang antusias ketika diminta untuk menyampaikan pidato. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keberanian siswa, salah satunya melalui penggunaan media permainan "Tata Dana" atau Tanya dan Tantang Dadu Warna yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Media pembelajaran ini terinspirasi dari permainan *Truth Or Dare* (Jujur atau Tantangan) yang dikombinasi dengan permainan ular tangga. Terkait dengan media pembelajaran yang digunakan adalah dadu warna serta kertas berisi keterangan pertanyaan dengan jawaban singkat, pertanyaan menalar, pernyataan benar-salah, pertanyaan mengenai tata bahasa, serta tantangan yang disimbolkan dalam bentuk warna yang sesuai dengan warna dadu. Warna merah untuk tantangan, warna putih untuk pertanyaan melengkapi pidato rumpang, warna biru untuk pernyataan benar atau salah, warna hijau untuk pertanyaan tata bahasa (bahasa baku dan preposisi), warna kuning untuk pertanyaan dengan jawaban singkat, sedangkan warna hitam berarti peserta harus mengulang dadu.

Pemilihan media permainan ini berdasarkan pertimbangan situasi dan kondisi kelas sehingga jika diterapkan media ini digunakan dalam pembelajaran, maka aktivitas dan hasil belajar siswa kelas 8A dan 8B akan mengalami peningkatan dibandingkan dengan pembelajaran

berbasis penugasan secara tertulis. Selain itu, media pembelajaran berbasis permainan ini memadukan unsur visual, kinestetik, dan kognitif dalam satu kegiatan, sehingga mampu menjangkau berbagai gaya belajar siswa. Sedangkan, dadu warna berfungsi sebagai alat pemicu pertanyaan atau tantangan yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa, sesuai dengan warna yang muncul. Penggunaan media ini tidak hanya melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif, tetapi juga memperkuat kerja sama, komunikasi, serta kepercayaan diri peserta didik dalam menjawab pertanyaan atau menghadapi tantangan secara spontan. Tujuan penelitian ini antara lain; 1) Mengetahui proses penerapan permainan “Tata Dana” dalam pembelajaran teks pidato untuk siswa kelas 8 SMP Negeri 27 Malang, 2) Mengetahui hasil penerapan media pembelajaran “Tata Dana”.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan hasil data berupa kuantitatif dan kualitatif. Menurut Arif dan Oktafiana (2023), PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas pada waktu pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk memperbaiki dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berfokus pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Selain itu, PTK merupakan bentuk penelitian reflektif diri yang dilakukan oleh guru dalam situasi sosial di dalam lingkungan belajar untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktik pendidikan dan sosial serta pemahaman mengenai praktik dan situasi tempat dilakukannya.

Data yang diperoleh dari metode PTK dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari penelitian di dua kelas yang berbeda yaitu kelas 8A dan 8B pada siklus pertama dan kedua. Siklus pertama yaitu hasil data ketika penelitian menggunakan penugasan di kertas atau LKPD dari materi pidato yang telah dikerjakan secara individu lalu dihitung dari rata-rata nilai siswa. Sedangkan siklus kedua yaitu hasil data ketika penelitian menggunakan permainan “Tata Dana” dihitung dari perolehan skor siswa. Untuk perolehan data kualitatif yaitu berdasarkan pertanyaan reflektif yang ada pada LKPD mengenai materi pidato yang dapat dipahami dan sulit dipahami, serta didapat dari perolehan data kualitatif dari permainan didapat dari respon siswa setelah melaksanakan permainan yaitu menggunakan pertanyaan tentang kemenarikan pembelajaran yang dilakukan menggunakan permainan “Tata Dana”.

HASIL

- a) Hasil data kuantitatif perolehan penerapan penelitian pembelajaran pidato menggunakan LKPD dan menggunakan media permainan “Tata Dana (Tanya & Tantang Dadu Warna)”

SIKLUS I (Nilai Rata-Rata)	
8A	8B
95	91
SIKLUS II (Skor Rata-Rata)	

8A	8B
82,5	93,75

Berdasarkan data di atas, siklus pertama yaitu perolehan nilai rata-rata dari penugasan lembar kerja menunjukkan di kelas 8A nilai rata-rata yang diperoleh adalah 95, sedangkan di kelas 8B 86. Pada siklus kedua, di kelas 8A memperoleh nilai 82,5 sedangkan di kelas 8B memperoleh 93,75.

- b) Hasil data kualitatif perolehan penerapan penelitian pembelajaran pidato menggunakan LKPD dan menggunakan media permainan “Tata Dana” menggunakan dadu warna berdasarkan respon siswa (refleksi).

Hasil Refleksi Siswa		
	Siklus 1	Siklus 2
8A	Sebanyak 7 siswa masih sulit membedakan data dan fakta, sedangkan 24 siswa sudah memahami materi pidato.	Siswa merasa lebih memahami dan lebih antusias dengan pembelajaran menggunakan media permainan “Tata Dana” karena lebih seru dan menyenangkan.
8B	Sebanyak 18 siswa masih sulit mengidentifikasi struktur pidato, fakta dan data, metode, serta kalimat persuasif dalam pidato, sedangkan 13 siswa sudah mengerti mengenai materi pidato.	Siswa merasa lebih memahami dan lebih antusias dengan pembelajaran menggunakan media permainan “Tata Dana” karena lebih seru dan menyenangkan.

PEMBAHASAN

A. Penerapan Permainan “Tata Dana” pada Materi Pidato Kelas 8

Berikut merupakan prosedur dan ketentuan dalam penerapan media pembelajaran permainan “Tata Dana” yaitu sebagai berikut:

1. Menyiapkan media dadu warna dan kartu pertanyaan yang telah dikelompokkan berdasarkan warnanya.
2. Warna dadu disesuaikan dengan kartu pertanyaan. Warna merah untuk tantangan, warna putih untuk mengisi pidato rumpang, warna biru untuk pernyataan benar atau salah, warna hijau untuk pertanyaan tata bahasa (bahasa baku dan preposisi), sedangkan warna kuning untuk pertanyaan dengan jawaban singkat. Siswa berkumpul sesuai kelompok yang sudah dibagikan sebelumnya.
3. Kartu pertanyaan ditempel di papan tulis secara acak.
4. Perwakilan dari masing-masing kelompok melakukan Hompimpa untuk mengetahui urutan bermain.
5. Perwakilan kelompok urutan pertama maju untuk melempar dadu sekaligus menjadi permulaan babak pertama.
6. Ketika warna dadu keluar, maka siswa diberikan pertanyaan maupun tantangan sesuai warna yang didapat. Siswa yang mendapatkan dadu berwarna merah dapat mengambil kartu di papan tulis yang di dalamnya berisi tantangan, siswa yang mendapat dadu warna putih mengisi teks pidato yang rumpang, siswa yang mendapat dadu warna kuning mendapatkan pertanyaan jawaban singkat, siswa yang mendapat dadu berwarna hijau mendapatkan pertanyaan mengenai pengetahuan tata bahasa (meliputi bahasa baku dan preposisi) dan siswa yang mendapat dadu berwarna biru mendapatkan pertanyaan benar atau salah. Jika keluar dadu warna hitam, maka siswa dapat melempar dadu kembali hingga dadu warna muncul.
7. Siswa atau kelompok yang menjawab dengan benar mendapat skor 10, sedangkan kelompok yang menjawab setengah benar mendapat skor 5 dan kelompok yang menjawab salah tidak mendapatkan skor.
8. Setelah siswa mendapat pertanyaan, dipersilakan untuk berdiskusi dengan kelompoknya dan diberi durasi waktu 10 hingga 20 detik.
9. Jika kelompok tersebut tidak bisa menjawab, maka pertanyaan akan dilempar ke kelompok selanjutnya. Hal ini juga berlaku jika kelompok salah dalam menjawab.
10. Setelah babak pertama selesai, berlanjut babak kedua dan selanjutnya dengan pergantian perwakilan kelompok yang maju.
11. Permainan diakhiri 15 menit sebelum jam berakhir.

Skor dalam permainan akan dihitung oleh guru dan pemenang permainan diberikan hadiah oleh guru.

B. Hasil Penerapan Media Pembelajaran “Tata Dana”

Berdasarkan data kuantitatif, pada siklus pertama menunjukkan bahwa nilai rata-rata antara siswa 8A dan 8B memperoleh nilai di atas 90. Hal ini menunjukkan bahwa antara siswa 8A dan 8B memiliki tingkat pemahaman yang berbeda dalam mengerjakan lembar kerja. Siswa kelas 8A memperoleh rata-rata nilai lebih tinggi daripada siswa kelas 8B, yaitu 95. Sedangkan untuk siklus kedua, siswa kelas 8A memperoleh nilai lebih rendah daripada siklus pertama. Dari skor 95 menjadi 82,5. Sebaliknya, siswa kelas 8B memperoleh skor lebih tinggi daripada perolehan siklus pertama. Dari 91 menjadi 93,75.

Berdasarkan data kualitatif, pada siklus pertama menunjukkan siswa kelas 8A sebanyak 7 siswa masih sulit membedakan data dan fakta, sedangkan 24 siswa sudah memahami materi pidato. Hal ini berbanding terbalik dengan kelas 8B. Di kelas 8B sebanyak 18 siswa masih sulit mengidentifikasi struktur pidato, fakta dan data, metode, serta kalimat persuasif dalam pidato, sedangkan 13 siswa sudah mengerti mengenai materi pidato. Untuk siklus kedua, kelas 8A dan 8B merasa lebih memahami dan lebih antusias dengan pembelajaran menggunakan media permainan “Tata Dana” karena lebih seru dan menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media permainan “Tata Dana” efektif dalam meningkatkan kemampuan berpidato siswa kelas 8 SMP Negeri 27 Malang. Media ini tidak hanya menyederhanakan proses pembelajaran materi pidato, tetapi juga meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi. Ditinjau dari data kuantitatif, terlihat adanya perbedaan capaian nilai antara dua kelas (8A dan 8B) pada dua siklus pembelajaran. Walaupun kelas 8A mengalami penurunan skor dari siklus pertama ke siklus kedua, kelas 8B justru menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media permainan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa respon terhadap metode pembelajaran inovatif bisa berbeda tergantung pada karakteristik kelas.

Dari data kualitatif, refleksi siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih memahami, lebih antusias, serta lebih aktif selama pembelajaran dengan metode permainan dibandingkan dengan pembelajaran berbasis penugasan tertulis. Permainan ini berhasil menyatukan aspek visual, kinestetik, dan kognitif, serta melatih keterampilan berpikir kritis, kerja sama, komunikasi, dan keberanian berbicara di depan umum. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan “Tata Dana” merupakan strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan yang mampu menunjang peningkatan kemampuan berpidato siswa secara efektif.

DAFTAR RUJUKAN

1. Book:

Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model-model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.

Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). *Penelitian Tindakan Kelas*. Mitra Ilmu.

Daryanto. (2018). *Media Pembelajaran*. Gava Media.

Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.

Simeru, A., & Mulya, R. (2023). *Model-model Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.

Slavin, R.E. (2010). *Cooperative learning: Teori, Riset Dan Praktik*. Nusa Media.

Sukmadinata, N. S., & Syaodih, E. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Refika Aditama.

2. Journal Article:

Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (teams, games and tournament) Terhadap Hasil Belajar matematika di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>

Azka Hanifa, M., & Adi Budiman, I. (2023). Efektivitas Model Teams Games Tournament terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 117–120. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i1.444>

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran menggunakan media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>

Mariyatie, M. (2022). EFEKTIVITAS model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Menggunakan media “3 in 1” Dalam Pembelajaran Matematika. *Suluh: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(1), 45–52. <https://doi.org/10.33084/suluh.v8i1.4095>

Mubarokah, W. L., Alfian, M., & Maulana, M. I. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Kognitif Dengan model TGT Berbantuan Dadu Bergambar di Sekolah Dasar. *Journal of Language Literature and Arts*, 5(2), 214–222. <https://doi.org/10.17977/um064v5i22025p214-222>

Tibahary, A. R., & Muliana, M. (2018). Model-model Pembelajaran Inovatif. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 54–64. <https://doi.org/10.56488/scolae.v1i1.12>