

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Pengertian Permainan Cerita Berantai

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, anak belajar berbagai hal. Bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Oleh karena itu, bermain bagi anak adalah salah satu hak anak yang paling hakiki. Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial. Menurut Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati menjelaskan bahwa bermain merupakan kebahagiaan anak-anak dan siswa. Sebab, dengan bermain mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaan, serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.⁷ Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seseorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat. Melalui permainan siswa dapat terlibat dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa.

Banyak sekali permainan yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam proses mengajar adalah permainan cerita berantai.

⁷Faktul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan Educatif Pendukung Pembelajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h. 22

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Permainan cerita berantai adalah mendengarkan informasi yang disampaikan teman kemudian menyampaikan informasi yang didengar ke teman sebelahnya secara berantai dalam kelompok.⁸ Permainan cerita berantai ini bertujuan untuk melatih kecermatan, kreatifitas, dan kecepatan siswa.

2. Langkah-langkah Permainan Cerita Berantai

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan permainan cerita berantai di dalam proses pembelajaran adalah:⁹

1. Bagilah siswa menjadi beberapa kelompok.
2. Guru memulai cerita, lalu menunjukkan kelompok untuk meneruskan cerita.
3. Setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita.
4. Jangan lupa guru harus memberi batas waktu kepada kelompok siswa untuk membaca cerita dalam waktu yang ditentukan.

3. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Cerita Berantai

a. Kelebihan Permainan Cerita Berantai

Berdasarkan langkah-langkah di dalam menggunakan permainan cerita berantai ini terdapat kelebihan, yaitu:¹⁰

⁸Suyatno., *Loc.Cit*

⁹M. Khalilullah, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), h. 91

¹⁰Jupri, *Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Permainan Cerita Berantai pada Siswa Kelas IV-C SDN Ditotrunan 01 Lumajang*, Vol.1. No.3, 2013

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dapat membangkitkan motivasi siswa untuk menyimak isi pembicara.
2. Dapat membuat suasana menjadi gembira.
3. Dapat menarik minat siswa untuk menyampaikan kembali isi pembicara (cerita) yang diterimanya kepada orang lain.

b. Kekurangan Permainan Cerita Berantai

Berdasarkan langkah-langkah di dalam menggunakan permainan cerita berantai ini terdapat kekurangan, yaitu:¹¹

1. Hanya dapat dilaksanakan pada kelompok siswa yang jumlah kelompoknya kecil.
2. Pada kelompok yang besar sulit sekali mendeteksi kesalahan isi cerita yang disampaikan.
3. Pendengaran siswa yang kurang baik akan menjadi pembatas dalam menerapkan permainan cerita berantai ini.

4. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Sardiman A.M, kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan diluar subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata motif maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.¹² Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri

¹¹*Ibid*

¹²Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2010), h. 73

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.¹³ Sedangkan belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri individu melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan dan perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir.¹⁴

Motivasi adalah keadaan internal yang menghidupkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku. Motivasi membuat siswa bergerak menuju arah tertentu dan menjaga agar pergerakan itu tetap konsisten. Motivasi siswa tercermin dalam keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku di berbagai aktivitas sekolah. Motivasi dapat timbul dari dua faktor, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri siswa seperti keinginan untuk mendapatkan sesuatu. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari orang lain. Menurut Uno yang dikutip dari buku Mohammad Syarif Sumantri, indikator motivasi belajar baik intrinsik maupun ekstrinsik dapat diklasifikasikan sebagai berikut:¹⁵

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

¹³B. Uno Hamzah, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), h. 3

¹⁴Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), h. 16

¹⁵Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), h. 378

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah segala sesuatu yang timbul dari dalam diri seseorang yang menjadi pendorong tingkah laku yang menuntut atau mendorong seseorang untuk memenuhi kebutuhan atau tujuan yang ingin dicapai. Motivasi belajar adalah suatu usaha yang datang dari individu siswa yang menjadikan siswa bersemangat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

5. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan. Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.¹⁶

¹⁶Sardiman A.M., *Op Cit.*, h. 84-85

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Hubungan Permainan Cerita Berantai dengan Motivasi Belajar Siswa

Bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Karena itu, bermain bagi anak adalah salah satu hak anak yang paling hakiki. Melalui kegiatan bermain ini, anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial.¹⁷

Menurut Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati bermain merupakan kebahagiaan bagi anak-anak dan siswa. Sebab, mereka bisa mengapresiasi berbagai perasaan, serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan memang tidak selalu mempercepat pembelajaran. Tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah semangat dan motivasi dalam belajar. Permainan bukanlah tujuan dari permainan itu sendiri melainkan merupakan sarana untuk meningkatkan tujuan, yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa.¹⁸ Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan permainan. Banyak sekali permainan yang dapat membuat siswa ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran, salah satu contohnya adalah permainan cerita berantai.

Permainan cerita berantai adalah mendengarkan informasi yang disampaikan teman kemudian menyampaikan informasi yang didengar ke

¹⁷Dewi Sunar Prasetyono, *Biarkan Anakmu Bermain (Menegal Manfaat & Pengaruh Positif Permainan Bagi Perkembangan Psikologi Anak)*, (Jogjakarta: Diva Press, 2008), h. 5

¹⁸Faktul Mujib dan Nailur Rahmawat., *Loc.Cit*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

teman sebelahnya secara berantai dalam kelompok. Dalam proses pembelajaran dengan permainan cerita berantai membuat kegiatan pembelajaran menarik, memacu daya ingat dan dapat dijadikan bahan dari inovasi siswa dalam berbicara. Dengan demikian, melalui permainan cerita berantai ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia dan mendorong belajar siswa.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian Nirmala Sari dengan judul “Penerapan Strategi *Poster Comment* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV SD Negeri Semawung”.¹⁹ Peningkatan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I motivasi belajar siswa mencapai 56,7% berada pada kategori “cukup baik”. Pada siklus II motivasi belajar siswa mencapai 77,6%, dengan kategori “baik”.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Nirmala Sari terletak pada variabel y yaitu sama-sama untuk meningkatkan Motivasi belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel x yaitu peneliti Nirmala Sari menerapkan strategi *poster comment* Sedangkan pada peneliti menerapkan permainan cerita berantai.

Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan penelitian Khaerani Haerun Nufus dengan judul “Penerapan Metode Toples Berbantu Permainan Cerita Berantai untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan di

¹⁹Nirmala Sari, *Penerapan Strategi Poster Comment untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV SD Negeri Semawung I*, Jurnal Pendidikan, Vol. 4. No. 1, 2016

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kelas IV SDN Mandalaherang II". Peningkatan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I keterampilan menulis karangan mencapai 60%. Pada siklus II keterampilan menulis karangan mencapai 80%, artinya keterampilan menulis karangan pada siklus II mengalami peningkatan.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian Khaerani Haerun Nufus terletak pada variabel x yaitu sama-sama menggunakan cerita berantai. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel y di mana penelitian Khaerani Haerun Nufus untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan sedangkan penelitian ini berfokus pada meningkatkan motivasi belajar.²⁰

C. Kerangka Berpikir

Permainan cerita berantai adalah mendengar informasi yang disampaikan teman kemudian menyampaikan informasi yang didengar ke teman sebelahnya secara berantai dalam kelompok. Kelompok tersebut dipilih berdasarkan kemampuan bervariasi. Permainan cerita berantai juga memiliki kelebihan yaitu menarik minat siswa untuk menyampaikan kembali isi pembicara (cerita) yang diterimanya kepada orang lain, diharapkan dengan permainan cerita berantai ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Permainan cerita berantai ini dapat melatih kecermatan, kreatifitas, dan kecepatan siswa, sehingga siswa mampu mengingat cerita yang didengarkannya dalam jangka waktu yang lama. Melalui kreatifitas siswa dalam menggunakan permainan cerita berantai, siswa memiliki semangat

²⁰Khaerani Haerun Nufus, *Penerapan Metode Toples Berbantu Permainan Cerita Berantai untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan di Kelas IV SDN Mandalaherang II*, Jurnal Pena Ilmiah, Vol. 2. No. 1, 2017

belajar yang tinggi dan motivasi belajarnya akan meningkat. Dengan demikian prestasi belajarnya pun akan meningkat.

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Indikator aktivitas guru melalui penerapan permainan cerita berantai dalam kegiatan pembelajaran adalah :

- 1) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- 2) Guru memulai cerita, lalu menunjukkan kelompok untuk meneruskan cerita.
- 3) Guru meminta setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita.
- 4) Guru memberi batas waktu kepada kelompok siswa untuk membaca cerita dalam waktu yang ditentukan.

b. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa melalui penerapan permainan cerita berantai dalam kegiatan pembelajaran adalah :

- 1) Siswa membentuk kelompok.
- 2) Siswa mendengarkan guru bercerita, lalu kelompok yang ditunjuk guru harus meneruskan cerita.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Setiap kelompok harus memperhatikan apapun yang diucapkan oleh kelompok lainnya. Sebab, guru dapat menunjuk kelompok manapun untuk meneruskan cerita.
- 4) Setiap kelompok harus memperhatikan waktu dalam membaca cerita tersebut.

2. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar siswa melalui penerapan permainan cerita berantai adalah :

- 1) Siswa disiplin, datang tepat waktu dan tertib dalam proses pembelajaran.
- 2) Siswa bersemangat, antusias, perhatian dan tanggap terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru.
- 3) Siswa tekun, gigih, berusaha dan bekerja keras dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
- 4) Siswa tidak mudah putus asa dan pantang menyerah dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

2.3 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kerangka teoretis yang dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan penelitian adalah jika permainan cerita berantai diterapkan, maka motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al Falah Naumbai Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar dapat meningkat.