

Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Keterampilan Bahasa Anak Usia 7-8 Tahun Di Sdn 173 Pekanbaru Kecamatan Tenayan Raya

Diterima:

13 Desember 2022

Revisi:

18 Juli 2024

Terbit:

18 Juli 2024

¹*Puja Kusuma Wati

¹Pg Paud , Universitas Lancang Kuning

¹Pekanbaru, Indonesia

E-mail: ¹pujapku8@gmail.com

Abstrak—Selama masa pandemi, eksistensi aplikasi Tiktok semakin kuat. Aplikasi Tiktok mempermudah para konten kreator pemula untuk membuat video singkat yang menarik perhatian. Banyak isi dari video tersebut yang berisi ujaran-ujaran tidak pantas, salah satunya bahasa kasar. Anak-anak yang melihat isi konten tersebut, tentu saja belum bisa mempertimbangkan apakah ujaran tersebut layak jika diucapkan di khalayak umum. Banyak dari mereka menirukan bahasa kasar dari konten aplikasi Tiktok. Fokus penelitian ini adalah, mengetahui pengaruh bahasa anak apa saja yang mereka tirukan dari konten aplikasi Tiktok. Jenis penelitian ini adalah kualitatif, dengan subjek kelas 1 SDN 173 Pekanbaru, kecamatan tenayan raya .Dari hasil penelitian, banyak ditemukan jenis-jenis bahasa kasar yang mereka ucapkan. Jenis bahasa kasar tersebut dapat digolongkan menjadi lima jenis yaitu kondisi, nama hewan, makhluk astral, sebuah objek, dan bagian organ tubuh manusia. Mereka mengaku bahwa, dari konten Tiktok mereka menirukan dan ikut memviralkan ujaran-ujaran bahasa kasar tersebut. Anak-anak remaja tersebut mengaku wajar dan lumrah jika mengucapkan bahasa kasar tersebut.

Kata Kunci— Tiktok, Perkembangan Bahasa, Siswa Sekolah Dasar

Abstract— *During the pandemic, the existence of the Tiktok application is getting stronger. The Tiktok app makes it easy for beginner content creators to create short, eye-catching videos. Many of the contents of the video contain inappropriate utterances, one of which is abusive language. Teenagers who see the contents of the content, certainly, cannot consider whether the utterance is appropriate if it is uttered in the general public. Many of them imitate the abusive language of the content in the Tiktok application. The focus of this research is to find out what types of abusive language which they imitate from the content of the Tiktok application. The type of this research is qualitative, with the subject of a teenager group in Mojoarum Village, Gondang District, Tulungagung Regency. Based on the the study results, many types of abusive language were found. This type of abusive language can be classified into five types, namely conditions, names of animals, astral beings, an object, and parts of the human body. They admitted that, from their Tiktok content, they imitated and took part in the viral utterances of the abusive language. The teenagers admitted that it was natural and normal for them to say abusive language*

Keywords— *LearningOutcomes, Team Games Tournament (Tgt) Type, MixedFraction*

I. PENDAHULUAN

Kemampuan bahasa pada anak usia dini adalah hal yang penting bagi anak untuk diperhatikan oleh orang tua. Badudu mengatakan bahwa bahasa merupakan sebuah alat penghubung dalam berkomunikasi antara anggota masyarakat yang melibatkan individu yang dapat menyatakan pikirannya, perasaannya, serta keinginannya, begitu pula bagi anak usia dini bahasa merupakan alat bagi anak untuk menyatakan perasaannya seperti menolak sesuatu yang sekiranya anak tidak sukai, walaupun bahasa yang digunakan oleh anak belum jelas seperti orang dewasa. Dari bahasa muncul kemampuan yang sangat penting bagi manusia untuk keberlangsungan hidup yang disebut komunikasi, karena bahasa digunakan sebagai alat perantara untuk menyampaikan dan mengutarakan perasaan dan pikiran kepada orang lain sehingga komunikasi antar makhluk hidup berjalan dengan baik. Namun masih banyak para orang tua yang tidak menganggap penting sebuah perkembangan bahasa pada anak usia dini, sehingga para orang tua tidak memperhatikan secara khusus dan tidak menstimulasi perkembangan bahasa dan berbicara anak, banyak orang tua yang berfikir bahwa berbicara dan berbahasa tidak memerlukan stimulasi khusus agar anak mampu berbicara. Perkembangan bahasa pada anak usia dini sudah termasuk kedalam kategori memahami sebuah konsep spasial dan posisi yang telah memahami sebuah kalimat yang kompleks, dan pada dasarnya kemampuan bahasa dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu kemampuan bahasa reseptif yang mencakup kemampuan membaca dan mendengarkan dan kemampuan bahasa ekspresif yang mencakup kemampuan berbicara dan menulis. Lenneberg mengatakan bahwa kemampuan perkembangan bahasa anak berjalan sesuai dengan jadwal biologisnya. Selain kemampuan yang ada pada diri anak, keterampilan berbicara perlu dilatih dengan orang tua melalui percakapan, dengan melakukan percakapan maka anak akan mendapatkan pengalaman dan meningkatkan kemampuan serta pengetahuan bahasanya. Maka dari teori tersebut kita dapat memahami mengapa perkembangan bahasa pada setiap anak memiliki perbedaan dalam setiap perkembangannya. Maka diperlukan seseorang yang lebih dewasa untuk memberikan stimulasi yang tepat guna mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia dini, penambahan kosa-kata terhadap anak usia dini dapat terjadi secara acak dan tidak teratur hal tersebut terjadi karena dalam penambahan kosa-kata dan bahasa anak usia dini mempelajari dari berbagai macam objek seperti lingkungan, televisi, tayangan media social, dari beberapa objek tersebut maka anak mampu mendapatkan kata-kata baru dan anak akan mengingat di dalam otaknya lalu mereka akan menggunakan kata tersebut kedalam kehidupannya. Sebuah indikator untuk melihat perkembangan yang ada dalam diri anak tidak kalah penting dalam mengukur perkembangan anak, anak apakah sudah sesuai dengan perkembangan yang seharusnya, atau anak memiliki keterlambatan, bahkan anak mengalami perkembangan yang lebih cepat dari yang seharusnya, sebelum menciptakan indikator tersebut maka harus diketahui karakteristik dari perkembangan bahasa anak usia dini terlebih dahulu. Sedangkan para orang tua dilingkungan sekitar kurang wawasan mengenai karakteristik serta indikator perkembangan anak berdasarkan usianya, sehingga seringkali orang tua membandingkan anaknya dengan anak lainnya, dan para orang tua juga memberikan stimulasi maupun pembelajaran yang tidak sesuai dengan usia anak yang dapat menyebabkan keterlambatan maupun peningkatan yang tidak sesuai dengan tingkatan usia anak. Seperti yang kita ketahui bahwa anak usia dini memiliki kemampuan mengingat yang sangat luar biasa, dan pada masa awal anakanak dapat disebut

sebagai masa perkembangan bahasa anak yang sangat pesat, kemampuan anak dalam bahasa dapat disebut nativisme atau keterampilan atau kemampuan yang bersifat alamiah dan sudah tertanam di otak sejak lahir. TikTok sendiri berasal dari Negeri Tirai Bambu atau China, dan dinaungi oleh perusahaan ByteDance sebuah perusahaan raksasa di China yang dirilis pada September 2016 oleh Zhang Yiming yang merupakan lulusan dari Universitas Nankai China. Dengan kecanggihannya fitur pada aplikasi TikTok maka para konten creator menyediakan video-video yang menarik sehingga para pengguna aplikasi TikTok menjadikan video tersebut sebagai hiburan, tidak jarang para anak usia dini ikut serta dalam penggunaan aplikasi TikTok. Hal tersebut dapat dikarenakan anak melihat para orang tua menggunakan aplikasi tersebut sehingga anak mencontoh kegiatan tersebut. Selain itu para anak usia dini pun tertarik dengan isi-isi tayangan video pada aplikasi TikTok yang sangat beragam sehingga anak dengan rutin menggunakan aplikasi tersebut sebagai hiburan semata, tidak jarang para orang tua dengan sengaja memberikan kesempatan pada anak untuk bermain TikTok serta mengajarkan gerak-gerakan yang ada dalam video dengan tujuan anak akan senang dan tidak rewel. Sayangnya, pada aplikasi TikTok tidak tersedia Batasan/Filter untuk anak dibawah umur, sehingga semua konten dan video yang ada dalam aplikasi TikTok tersebut dapat diakses oleh siapapun dengan semua kalangan usia. Dari aktivitas menonton tayangan video TikTok, tanpa disadari anak akan mengamati, meniru, bahasa maupun gerakan yang ada di dalam video yang ia lihat dari tayangan tersebut dan tidak jarang anak akan menirukan bahasa, perilaku, nyanyian, gerakan yang tidak sesuai dengan usia mereka di dalam tayangan video tersebut ke dalam kegiatan anak sehari-hari. Dengan beragamnya tayangan video dalam aplikasi TikTok, maka banyak pula video yang bersifat positif maupun negative dan anak usia dini belum mampu memfilter tayangan yang baik maupun tidak baik sehingga anak akan menirukan semua yang ada di dalam tayangan tersebut baik yang positif maupun negative. Karena anak usia dini akan meniru perilaku verbal atau meniru tutur kata, perilaku ini didapatkan oleh anak melalui indera pendengarannya maka diharapkan para orang tua maupun pendidik lebih berhati-hati dalam berkomunikasi kepada anak. Siswa dengan keterampilan berbicara yang baik seharusnya sudah baik dalam hal volume suara, artinya suara terdengar jelas oleh seluruh pendengar. Selain itu, siswa yang sudah mempunyai keterampilan berbicara yang baik dapat memilih kata yang sesuai. Saat berbicara intonasi dan jeda sudah tepat sesuai dengan maksud dan tujuan berbicara. Berbicarannya pun tidak terbata – bata, dan tentunya mereka memiliki kepercayaan diri yang sangat tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Syafitri, Yundayani, & Kusumajati (2019) bahwa terdapat hubungan yang kuat antara kemampuan berbicara dengan kepercayaan diri siswa. Berdasarkan keterangan dari wali kelas I SDN 173 Pekanbaru, melalui kegiatan wawancara saat melakukan kegiatan berbicara terutama yang terintegrasi dengan pembelajaran masih banyak kekurangan. Kebanyakan siswa dalam menyampaikan kalimat masih berbasis teks karena belum bisa memilih kata yang sesuai, serta kurang bisa menentukan intonasi dan jeda yang sesuai. Beberapa siswa saat berbicara juga masih terbata-bata karena kurang percaya diri, terutama bagi siswa dengan sifat yang pemalu. Guru melakukan upaya-upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa, antara lain: sering mengajak siswa tanya jawab, menunjuk secara bergantian baik itu individu atau kelompok siswa maju di depan kelas untuk melakukan kegiatan berbicara, baik itu bercerita, atau lainnya. Namun dengan jumlah 21 siswa per kelasnya, guru merasa kesulitan untuk mengondisikan siswa yang sedang tidak bertugas. Akibatnya, beberapa siswa yang tidak mendapat giliran maju menjadi

tidak menyimak dan tidak tertib. Siswa berbicara dengan teman sebangku, bermain, dan sebagainya. Hal ini disampaikan oleh ibu marcella batavia, S.Pd selaku wali kelas 1 SDN 173 Pekanbaru. Hal-hal tersebut dapat terjadi karena cara seperti itu, membuat siswa yang menjadi pendengar “dipaksa” diam dan menyimak. Akibatnya siswa menjadi bosan dan tidak mendapat esensi dari apa yang diharapkan guru, yaitu peningkatan keterampilan berbicara. Hal itu terjadi karena menurut Teori perkembangan kognitif Piaget (Ibda, 2015) memang di rentang usia ini siswa sangat aktif aktivitas internalnya yang terdiri dari beberapa proses, seperti pemahaman mengingat, mengelola informasi, dan perasaan. Dan masih banyak hal-hal yang dinyanyikan oleh anak usia dini yang sedang viral di aplikasi TikTok, salah satunya anak di lingkungan SDN 173 Pekanbaru menyanyikan lagu bergenre dangdut yang dinyanyikan oleh Ayu Ting-Ting dengan judul “Saya Masih Ting-Ting”, anak menyanyikan lagu tersebut dengan riang dan gembira tanpa mengetahui makna dari lagu yang ia nyanyikan tersebut, yang seharusnya para anak menyanyikan lagu anak-anak yang memiliki lirik bermakna dan baik namun dengan adanya pengaruh tayangan TikTok pada anak, maka anak lebih memilih menyanyikan lagu tersebut. Maka dengan adanya observasi sederhana yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti menyimpulkan bahwa pengaruh tayangan TikTok terhadap bahasa anak usia dini sudah mulai terlihat pada anak di lingkungan SDN 173 Pekanbaru, maka peneliti ingin mengobservasi lebih dalam mengenai pengaruh tayangan TikTok terhadap bahasa anak usia dini di SDN 173 Pekanbaru. Sehingga penulis memutuskan untuk menjadikan uraian ini sebagai latar belakang dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia 7-8 Tahun Di Sekolah Dasar Negeri 173 Pekanbaru”

II. METODE

Metode eksperimen merupakan metode yang digunakan pada penelitian ini. Penelitian eksperimen dibedakan menjadi penelitian eksperimen murni dan eksperimen kuasi. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu atau Quasi Experimental Design dengan tipe non-equivalen post-test only control group design. Penelitian ini dipilih karena akan diterapkan suatu tindakan atau perlakuan dimana kondisi lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil penelitian tidak dapat dikendalikan oleh peneliti sehingga penelitian tidak murni dari percobaan yang dilakukan (Kusmaedi, 2016). Adapun tipe yang digunakan yaitu tipe nonequivalen control group design adalah kelas kontrol maupun kelas eksperimen tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2010). Penelitian dilaksanakan di SDN 173 Pekanbaru kecamatan tenayan raya kota pekanbaru. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SDN 173 Pekanbaru yang berjumlah 21 siswa. Siswa kelas 1A sebagai kelas eksperimen dan kelas 2 B sebagai kelas kontrol dengan masing masing siswa berjumlah 23 orang. Kelas eksperimen akan diberi perlakuan berupa permainan werewolf sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan permainan. Adapun variable bebas pada penelitian ini yaitu permainan werewolf, sedangkan variabel terikatnya yaitu keterampilan berbicara

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen penelitian terlebih dahulu diujikan kepada ahli dan mendapatkan hasil bahwa instrumen layak digunakan dalam penelitian. Setelah instrumen dinyatakan layak, selanjutnya melaksanakan pretest pada kedua kelas. Bentuk pretest berupa tes unjuk kerja berbicara. Berdasarkan perhitungan statistika deskriptif, rata-rata hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama. Namun perlu diuji hipotesis menggunakan statistika inferensial untuk mendukung hasil statistika deskriptif tersebut. Hasil uji analisis data pretest dapat dilihat pada Tabel 1. Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa bahwa hasil uji normalitas skor pretest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai $\text{sig} < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, langkah analisis selanjutnya adalah mengetahui perbedaan kemampuan awal siswa menggunakan uji nonparametrik yaitu uji U Mann-Whitney. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa permainan werewolf dengan penguatan karakter demokratis berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SDN Kepanjenlor 2 Kota Blitar. Hal ini sesuai dengan hasil uji t ($\text{sig} < 0,05$) bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, dengan demikian ada perbedaan rata-rata antara skor posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yang artinya permainan werewolf dengan penguatan karakter demokratis mempengaruhi keterampilan berbicara siswa kelas V. Permainan werewolf dalam meningkatkan keterampilan berbicara lebih baik daripada pembelajaran konvensional tanpa permainan karena memang permainan dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang efektif, hal ini sejalan dengan pendapat Aristoteles (Hartati et al., 2013) bahwa sebaiknya anak dalam mempelajari sesuatu seharusnya didorong dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan contohnya dengan bermain. Selain itu, anak pada usia kelas V aspek keterampilannya sedang berkembang pesat. Hal ini juga dikemukakan oleh Alfin (2014) bahwa salah satu ciri pada anak usia kelas V untuk aspek keterampilan adalah berkembangnya kemampuan bermain. Untuk itu, dilihat dari karakteristik anak usia SD yaitu masih senang bermain maka menurut Sundari (2017) guru dituntut untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermuatan permainan. Keterampilan berbicara siswa di kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol karena dalam permainan werewolf siswa diharuskan melakukan kegiatan-kegiatan pengembangan berbicara seperti percakapan, wawancara, diskusi secara langsung dan berulang kali. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (2008) bahwa percakapan, wawancara, dan diskusi merupakan tiga dari empat metode mengembangkan keterampilan berbicara. Percakapan dalam permainan ini dapat dilihat baik pada sesi malam hari, maupun pagi hari. Pada malam hari terjadi percakapan antara moderator dan pemain tertentu, sedangkan pada pagi hari terjadi percakapan saat berdiskusi baik oleh sesama pemain maupun pemain dengan moderator. Kegiatan wawancara terlihat pada malam hari saat moderator mengajukan pertanyaan kepada beberapa pemain. Pada pagi hari pun, saat berdiskusi terdapat kegiatan wawancara, contohnya saat moderator menanyakan pendapat kepada pemain atau sesama pemain menanyakan alasan atas tuduhan mereka. Kegiatan diskusi sudah jelas terlihat pada permainan ini terutama pada sesi pagi hari. Dimana memang inti permainan ini adalah kegiatan diskusi untuk menentukan siapa yang dituduh menjadi serigala dan dikeluarkan. Oleh karena itu hampir seluruh aktivitas berbicara terdapat dalam permainan ini, maka permainan ini dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Kegiatan diskusi, yang merupakan kegiatan paling dominan

dalam permainan ini memiliki pengaruh yang dominan dalam upaya peningkatan keterampilan berbicara. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Lamajau (2014) yang menemukan bahwa metode diskusi kelas dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V SD. Begitupun penelitian yang dilakukan oleh Musyawir & Mangesa (2019) yang menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran active learning teknik Jigsaw berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SD. Hasil penelitian tersebut relevan dengan hasil penelitian ini karena seperti halnya permainan werewolf, model pembelajaran active learning teknik Jigsaw juga berisi kegiatan diskusi yang dominan. Selain diskusi, permainan werewolf pada dasarnya merupakan permainan bertipe role playing atau bermain peran. Dengan adanya kegiatan role playing ini memiliki peran juga dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afifi, Sabdaningtyas, & Akhyar (2017), Mabruhi & Aristya (2017), Wardana, Putra, & Asri, (2014), dan Priatna & Setyarini (2020) yang menemukan bahwa dengan terdapat pengaruh model pembelajaran role playing terhadap keterampilan berbicara siswa. Dengan demikian maka permainan werewolf ini dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa, hal ini sejalan dengan pendapat anggraeni & Paksi (2019a) bahwa permainan werewolf dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Selain disebutkan di atas, permainan werewolf juga membantu menciptakan iklim belajar yang menyenangkan. Sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Zulkifli & Fatimah (2019) yang menunjukkan hasil bahwa permainan Werewolf dapat membantu guru untuk membiasakan peserta didik berbicara menggunakan bahasa Inggris karena terbentuk iklim belajar yang menyenangkan dan menarik. Permainan werewolf pun memiliki kelebihan yang ditemukan selama penelitian. Salah satu kelebihan yang ditemukan yaitu menumbuhkan rasa percaya diri. Hal ini terlihat ketika permainan berlangsung, siswa dengan percaya diri mengungkapkan pendapat atau gagasan. Hal ini tidak hanya terjadi pada siswa yang memang sebelum melakukan permainan sudah aktif berbicara di dalam kelas. Namun juga terlihat pada siswa yang pada dasarnya memiliki kepribadian pendiam. Memang pada awalnya, mereka masih cenderung menjadi pendengar. Namun dengan “pancingan” dari moderator, mereka secara bertahap menjadi percaya diri dalam mengungkapkan pendapat. Pancinganpancingan yang disampaikan moderator contohnya seperti “menurut kamu, siapa sebenarnya werewolf? dan “alasan apa kamu menuduh dia?”. Pada awalnya, rata-rata jawaban untuk contoh pertanyaan kedua adalah “ya, kayanya aja”, namun setelah beberapa lama, jawaban menjadi bervariasi seperti “karena ketika malam hari, dia bergerak-gerak”, “karena sifat jujur sudah ada yang punya”, “karena dia mencurigakan”. Hal ini terjadi karena iklim yang dibangun oleh moderator, siswa yang aktif, sifat-sifat pada kartu karakter dan keseruan permainan sedikit banyak mempengaruhi siswa yang pendiam. Hal ini sesuai dengan pendapat Anggraeni & Paksi (2019a) dimana salah satu kelebihan permainan werewolf adalah meningkatkan kepercayaan diri dalam mengungkapkan pendapat atau gagasan. Selain percaya diri, kelebihan permainan ini yaitu melatih keaktifan siswa dalam berbicara, melatih kemampuan menganalisis, membiasakan musyawarah, belajar mengontrol emosi, dan berlatih peran. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian Anggraeni & Paksi (2019a) yaitu kelebihan permainan ini antara lain, menumbuhkan rasa percaya diri dalam hal mengungkapkan pendapat atau gagasan, melatih kemampuan menganalisis, fokus,

dan logika, melatih siswa untuk terbiasa mengambil keputusan berdasarkan pendapat bersama, serta belajar mengontrol emosi. Hal tersebut dapat diamati dari jawaban-jawaban siswa yang bervariasi yang menunjukkan hasil analisis siswa terhadap suatu masalah. Siswa belajar menyampaikan sesuatu dengan berdasarkan pada sesuatu pula. Mereka “merekam” apa yang mereka lihat, dengar, dan mengolaborasi dengan memori-memori yang mereka ingat. Hasil kolaborasi inilah dijadikan dasar bagi siswa untuk menyampaikan pendapat dan menggunakan hak suara mereka. Hal tersebut, menunjukkan bahwa siswa sudah terlihat mampu untuk menggunakan logika dan mengeksekusinya menjadi sebuah tindakan atau ucapan. Hal ini sejalan dengan pendapat Piaget dalam Ibda (2015) bahwa pada usia ini anak sudah bisa untuk menggunakan logika namun hanya untuk objek yang nyata dan bisa diamati anak. Pendapat tersebut sekali lagi sejalan dengan realita penelitian ini. Anak sudah mampu menggunakan logika karena dalam permainan ini, anak terlibat secara langsung. Mereka meramu apa-apa yang dapat mereka amati secara langsung, baik itu didengar maupun dilihat. Kelebihan lain yang didapat siswa adalah terbangunnya kekompakan dan kebersamaan. Di luar permainan, yang mungkin terdapat lingkaran-lingkaran pertemanan melebur menjadi satu ketika bermain. Memang dalam permainan, terdapat dua kubu, kubu baik dan kubu jahat. Namun karena permainan bersifat siklus dan acak, maka sebelum siswa mendapat kesempatan untuk membuat lingkaran baru, permainan sudah usai dan harus dilakukan lagi dengan pembagian karakter baru. Siswa belajar mengontrol emosi dalam diri mereka. Karena di dalam permainan, terutama saat diskusi banyak terjadi perdebatan. Siswa dibantu moderator senantiasa meredam apabila sudah ada indikasi terjadi pertengkaran. Moderator melakukan upaya-upaya dengan cara antara lain, menyudahi topik pembicaraan atau diskusi, bertanya kepada pemain lain, dan menyimpulkan sendiri berdasarkan pendapat kedua belah pihak. Selain itu, siswa juga berlatih untuk memerankan sesuatu karakter, namun akan ada kecenderungan untuk berbohong. Dalam hal ini moderator seringkali menegaskan bahwa berbohong dalam hal ini adalah sebatas permainan, di luar itu siswa harus senantiasa membiasakan perilaku jujur. Berdasarkan paparan di atas maka pengaruh permainan werewolf ini memberikan dampak positif bagi siswa khususnya pada keterampilan berbicara siswa, hal ini sejalan dengan hasil penelitian Sari (2018) bahwa permainan werewolf berpengaruh positif pada hasil belajar siswa pada kelas eksperimen karena melalui permainan werewolf dapat meningkatkan kemampuan berbicara serta prestasi belajar siswa dalam memahami materi dan lebih aktif dalam mempertunjukkan salah satu tokoh. Penguatan Pendidikan karakter dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Begitu juga karakter demokratis dalam permainan werewolf ditunjukkan dengan beberapa kegiatan dan indikator dalam pelaksanaannya. Indikator-indikator tersebut di antaranya pelaksanaan instruksi, penerimaan tokoh, keaktifan bertanya, melakukan interupsi, giliran berbicara, mendengarkan pendapat pemain lain, penggunaan hak suara, dan penerimaan keputusan akhir. Indikator-indikator tersebut merupakan turunan dari pendapat Kurniawan (2018) bahwa indikator sikap demokratis adalah menjamin terselenggaranya perubahan secara damai, menyelenggarakan pergantian pemimpin secara teratur, menyelesaikan persoalan secara damai dan melembaga, mengakui adanya perbedaan, membatasi pemakaian kekerasan, menjamin tegaknya keadilan. Berdasarkan hasil analisis data bahwa masing-masing indikator karakter demokratis menunjukkan kenaikan yang beragam. Indikator yang pertama yaitu pelaksanaan instruksi moderator. Lebih dari 80% siswa sudah patuh dalam hal menjalankan instruksi dari moderator. Meskipun pada

pertemuan ketiga sempat mengalami penurunan dan kembali mengalami kenaikan pada pertemuan berikutnya. Hal ini disebabkan karena pada pertemuan pertama dan kedua moderator merupakan peneliti sedangkan pada pertemuan ketiga moderator dipilih dari siswa. Kemungkinan siswa cenderung bersikap tidak patuh karena moderator merupakan teman sebaya mereka, namun kembali patuh pada hari ke-empat karena sebagian siswa sudah pernah mendapat giliran menjadi moderator sehingga mengetahui bagaimana harus bersikap karena sudah pernah berada di posisi itu

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah permainan werewolf dengan penguatan karakter demokratis berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas 1 SDN Pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan pelaksanaan penelitian baik untuk kegiatan pembelajaran dan kegiatan tes, sebaiknya dilakukan pada pagi hari karena suasana masih segar dan konsentrasi siswa masih baik agar diperoleh hasil yang maksimal. Penelitian ini juga disarankan untuk diujicobakan kembali dengan subjek dan materi yang berbeda agar semakin berkembang. Selain itu sesudah dilaksanakannya penelitian, sebaiknya kegiatan permainan werewolf atau permainan lain digunakan dalam pembelajaran meskipun dalam materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifi, F., Sabdaningtyas, L., & Akhyar, F. (2017). Pengaruh Model Role Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Terpadu. *Jurnal Pedagogi*
- Alfin, J. (2014). Analisis karakteristik siswa pada tingkat sekolah dasar. Anggraeni, A. D., & Paksi
- H. P. (2019). Pengembangan Media Permainan Werewolf untuk Mengenalkan Keragaman Sosial Budaya Indonesia pada Siswa Kelas V SDN Pacar Keling V Surabaya.
- Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(6). Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2013). Permainan Kecil (cara efektif mengembangkan fisik, motorik keterampilan sosial dan emosional). Malang: Wineka Media.
- Hirata, Y., Inaba, M., Takahashi, K., Toriumi, F., Osawa, H., Katagami, D., & Shinoda, K. (2016). Werewolf game modeling using action probabilities based on play log analysis. *International Conference on Computers and Games*, 103–114. Springer.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: Teori jean piaget. *Intelektualita*,
- Kurniawan, S. (2018). Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Implementasinya secara terpadu Dilingkungan Keluarga, sekolah, Perguruan Tinggi. (Skripsi Tidak Dipublikasikan) IAI Batusangkar, Batusangkar, Indonesia.
- Kusmaedi, N. (2016). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebentengan terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun.

JTIKOR (Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan), , 29–33. Lamajau, E. (2014). Peningkata Kemampuan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Sampaka Kec. Bualemo Kab. Bangga Melalui Metode Diskusi Kelompok.