

Meningkatkan Kemampuan Bercerita Fabel Bahasa Indonesia melalui Media Boneka pada Siswa Kelas VII SMP

Anggraini

SMP Negeri 4 Kota Jambi
dewi55anggrainitahir@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berawal dari rendahnya kemampuan berbicara, pembelajaran menceritakan kembali fabel yang dibaca atau didengar peserta didik kelas VII di SMP N 4 Kota Jambi. Tujuan penelitian ini meningkatkan keterampilan, motivasi, dan membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam bercerita fabel dengan menggunakan media boneka. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus dengan masing-masing siklus dirancang 4 kegiatan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta refleksi. Data diambil dengan menggunakan instrument lembar pengamatan, data tampilan unjuk kerja atau hasil belajar peserta didik, sikap, dan pengetahuan. Analisis data secara deskriptif dengan teknik persentase. Hasil observasi guru menyatakan aktivitas peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dari Siklus I, siklus I, dan siklus II, yaitu aspek keterampilan 55,60%, aspek sikap 30,49%, aspek pengetahuan 71,34%. Penggunaan *media Boneka* meningkatkan keterampilan, motivasi, dan aktivitas belajar peserta didik.

Kata kunci: Media boneka, keterampilan bercerita fabel bahasa Indonesia

Abstract

This research originated from the lack of speaking ability, learning to speak back to the fables that were read or heard by class VII students in SMP N 4, Jambi City. The purpose of research is to improve skills, motivation, and help students overcome difficulties in telling fable by using puppet media. This research was conducted with 2 cycles with each cycle designed 4 activities, namely planning, implementation, observation, and reflection. Data is taken by using observation sheet instruments, data display performance or student learning outcomes, attitudes, and knowledge. Descriptive data analysis with percentage techniques. The results of the teacher's observations agree that the participants' activities improve learning outcomes from Cycle I, Cycle I, and Cycle II, namely the skill aspects 55.60%, attitude aspects 30.49%, knowledge aspects 71.34%. Use of media. Increase, motivation, and learning activities of students.

Keywords: *Puppet media, the skill of telling Indonesian fables*

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peranan sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, emosional peserta didik, dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting peranannya dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kritis, kreatif, dan berbudaya adalah keterampilan berbicara. Dengan menguasai keterampilan berbicara, peserta didik akan mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai konteks dan situasi pada saat berbicara.

Salah satu Kompetensi Dasar (KD) pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII adalah KD 4.11 yakni, menceritakan kembali isi cerita fabel atau legenda daerah setempat yang dibaca atau didengar. Pembelajaran keterampilan bercerita fabel diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada pada dirinya.

Keterampilan berbicara dikalangan peserta didik SMP N 4 Jambi khususnya siswa kelas VII belum seperti yang diharapkan. Kondisi ini tidak lepas dari proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah yang dinilai belum maksimal dalam membantu peserta didik terampil berpikir dan berbahasa. Ada dua faktor yang mempengaruhi hal ini, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Peserta didik tidak terbiasa untuk berbahasa Indonesia sesuai dengan konteks dan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar merupakan faktor eksternal dalam masalah ini. Sementara itu, faktor internal mencakup keterbatasan pendekatan pembelajaran, metode, media, atau sumber pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Hal ini dibuktikan dari data hasil prasiklus berupa kegiatan menceritakan kembali fabel yang dibaca atau didengar yang dilakukan peserta didik kelas VII D SMP N 4 Kota Jambi yang berjumlah 41 orang. Berdasarkan hasil prasiklus yang dilakukan 58,53% atau sebanyak 24 peserta didik tidak dapat menentukan alur dengan baik; peserta didik tidak mampu membuat skenario dengan baik berjumlah 29 orang atau sebesar 70,73%; 30 peserta didik atau sebanyak 73,17% tidak dapat menentukan karakter tokoh dengan baik; dan peserta didik tidak mampu menentukan rangkaian peristiwa memiliki jumlah yang sama sebesar 73,17%.

Berdasarkan permasalahan tersebut, upaya untuk meningkatkan keterampilan bercerita fabel perlu dilakukan. Salah satu upaya yang dapat diterapkan yakni bercerita menggunakan alat peraga. Media alat peraga digunakan sebagai konsep belajar yang membantu guru mengintegrasikan materi berbicara dengan strategi yang digunakan dalam pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk meningkatkan



Pena

BIKAI PENERBITAN BAHASA DAN SAHIBA BUKANA

keterampilannya. King Larry (2010: 1) menyatakan bahwa bicara itu seperti main golf, mengendarai mobil, atau mengelola toko, semakin senang Anda melakukannya semakin mahir dan senang Anda melakukannya. tetapi Anda harus mengetahui dasar-dasarnya terlebih dahulu.

Tujuan dari penelitian ini adalah diperolehnya (1) proses pembelajaran menggunakan alat peraga berupa boneka karakter pada peserta didik kelas VII D SMP N 4 Kota Jambi dan (2) pengaruh penggunaan alat peraga berupa boneka karakter terhadap hasil belajar siswa pada peserta didik kelas VII D SMP N 4 Kota Jambi.

Anggraini, N. F (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “*Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan*” diketahui bahwa keterampilan bercerita peserta didik mengalami peningkatan melalui penggunaan media boneka tangan. Pada prasiklus nilai rata-rata keterampilan bercerita 69,28% meningkat menjadi 74,25% pada siklus I dan 79,32 pada siklus II. Presentasi siswa yang sudah mencapai KKM keterampilan bercerita juga mengalami peningkatan dari 36% pada prasiklus menjadi 42,4% pada siklus I dan 84,85% pada siklus II . selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ramadani, R (2016) dengan judul “*Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Penggunaan Media Panggung Boneka Pada Kelompok A1 TK Madukismo*” hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan berbicara pada anak, hal ini dibuktikan pada kemampuan awal keterampilan berbicara yaitu 52,8% termasuk dalam kriteria kurang baik, pada siklus I meningkat 12,8% menjadi 65,6% termasuk dalam kriteria cukup, dan pada siklus II meningkat 22,5% menjadi 88,1% termasuk dalam kriteria baik.

Teori yang menjadi dasar penelitian ini meliputi (1) keterampilan bercerita, (2) teori pembelajaran, (3) media pembelajaran, (4) media boneka. Teori-teori ini merupakan pedoman dalam melaksanakan pembelajaran bercerita fabel menggunakan alat peraga berupa boneka karakter untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

Linguis berpendapat bahwa “*speaking is language*”, berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari (Tarigan, 2008:3). Berbicara bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain dengan cara menyampaikan berbagai macam ungkapan, berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dan dibaca.

Dalam mengimplementasikan model bermain peran ada tiga kategori utama atau kerangka filosofis mengenai teori-teori belajar yang dapat diterapkan, yaitu: teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme, dan teori belajar konstruktivisme. Teori belajar behaviorisme hanya berfokus pada aspek objektif yang diamati dalam pembelajaran. Teori kognitif melihat melampaui perilaku untuk menjelaskan pembelajaran berbasis otak. Pandangan



Pena

BIKAI PENYERIKAN BAHASA DAN SAHUKA BUKUNDA

konstruktivisme belajar sebagai sebuah proses dimana pelajar aktif membangun atau membentuk ide-ide dan konsep baru.

Arends (2012: 464) mengungkapkan bahwa pada saat ini semua anak dan remaja diharapkan bersekolah, dan sebagian besar dari mereka biasanya ditempatkan di kelas reguler. Dengan demikian, guru menemukan beragam peserta didik di kelasnya dan mereka diharapkan untuk membantu setiap peserta didik memenuhi standar akademik yang telah ditentukan. Hal ini merupakan keunikan sekaligus tantangan mengajar pada awal abad ke-21 dan mungkin akan tetap bertahan sepanjang karir mengajar. Untungnya berbagai strategi dan taktik telah tersedia untuk memberi guru peluang dalam memenuhi tantangan ini.

Oleh karena itu, penting untuk menggunakan strategi, metode, model, media, serta pendekatan yang tepat dalam proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan akhir pembelajaran dengan baik dan tepat sasaran.

Kemampuan bercerita adalah penguasaan, kesanggupan, dan kecakapan menuturkan atau menyampaikan cerita kepada orang lain dengan tepat dan menarik. ada dua faktor pokok yang harus diperhatikan untuk mencapai keberhasilan dalam bercerita, yaitu naskah atau skenario atau setidaknya kerangka cerita (sinopsis), dan teknik penyajian (Sudarmadji dkk, 2010: 27). Pemanfaatan media dapat dilakukan sebagai salah satu teknik penyajian cerita. Rayandra (2012:24) mengelompokkan media menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia.

Boneka sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya. anak-anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka dengan ikut memainkan boneka. Hal ini berarti, boneka bisa menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya tumbuhnya fantasi dan imajinasi anak (Gunarti, 2010).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan menggunakan media Boneka. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru bahasa Indonesia kelas VII, yang bernama Nurul Khairiah, S.Pd. Penelitian ini menggunakan modifikasi metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang modelnya dikembangkan oleh John Elliot.

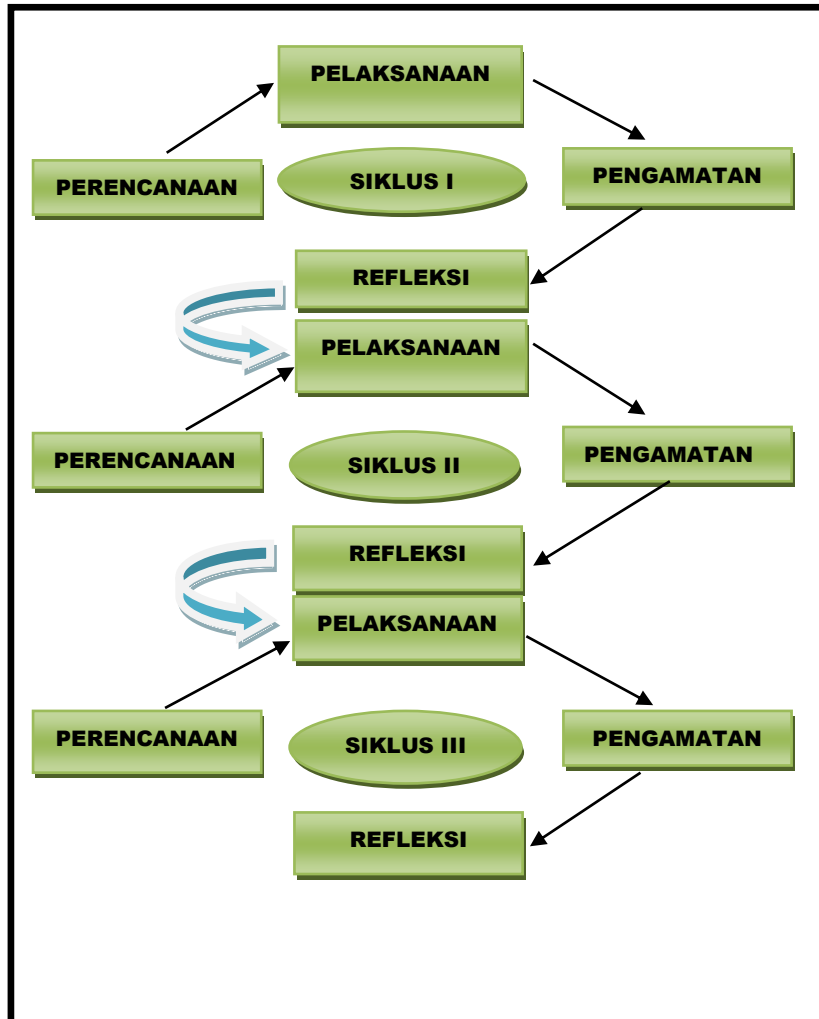
Penelitian ini terdiri dari tiga siklus dengan empat tahapan yang diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada siklus I, begitu juga dengan Siklus II setelah melakukan refleksi terhadap yang dilakukan pada siklus I, maka akan dilanjutkan ke siklus II yang juga diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Untuk refleksi



Pena

BERKAS PENYERIKAN BAHASA DAN SAHIBAH BUKANSA

siklus II melanjutkan ke siklus III, pelaksanaan juga diawali dengan diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan berakhir dengan refleksi. Hal ini bisa dilihat dari paparan gambar berikut:



Gambar 1 Pelaksanaan Penelitian

Secara garis besar siklus PTK ini terdiri dari empat tahapan yaitu, Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi. Perencanaan penelitian disusun bersama antara peneliti dengan observer (guru bahasa Indonesia) teman sejawat. Adapun rencana yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut: Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan media boneka karakter hewan. Membuat rencana pembelajaran dengan media boneka karakter hewan. Membuat lembar kegiatan diskusi. Membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK. Menyusun alat evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan merupakan realisasi dari rencana yang sudah dirancang sebelumnya adalah sebagai berikut: Guru mengkondisikan peserta didik. Peserta didik memperhatikan kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai, yang dijelaskan oleh guru.



Pena

BIKESAI PENYERIKAN BAHASA DAN SAHUKA BIKESUSA

Guru melakukan apersepsi, untuk mengajak peserta didik masuk ke dalam materi pembelajaran yang akan disampaikan. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai menceritakan kembali fabel dan cara bercerita fabel. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai pembelajaran bercerita fabel dengan menggunakan media boneka karakter hewan sebagai sarana bercerita. Peserta didik dibagi beberapa kelompok heterogen oleh guru. Peserta didik mendengarkan tugas yang akan mereka laksanakan secara berkelompok. Peserta didik berdiskusi, membuat scenario cerita sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru. Peserta didik secara berkelompok bergantian bercerita fabel di depan kelas. Guru memberikan penjelasan singkat, kesimpulan, dan penguatan.

Selama pembelajaran berlangsung (baik pada saat diskusi ataupun saat bercerita) peserta didik diamati oleh peneliti dan observer, dengan menggunakan lembar pengamatan. Pengamatan merupakan kegiatan mencatat semua peristiwa yang terjadi selama berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar. Hasil yang diperoleh dari pengamatan adalah tindakan terhadap proses bercerita fabel. Keberhasilan proses dapat dilihat dari perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan bercerita fabel peserta didik. Refleksi Peneliti bersama observer teman sejawat berdiskusi menganalisis hasil pengamatan pada siklus I, tentang kemampuan peserta didik praktik bercerita fabel. Kegiatan refleksi ini digunakan untuk merencanakan kegiatan pada siklus II dan selanjutnya dengan mengikuti prosedur pada siklus I, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pengamatan, dan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian akan dipaparkan kondisi awal kemampuan peserta didik pada siklus I, Aspek sikap peserta didik dipaparkan dalam tabel berikut di bawah ini:

Tabel 1 Pengamatan Aspek Sikap Siklus I

| No | Aspek yang Dinilai | Siklus I | | | |
|----|--------------------------------------------------------------------|----------------------|---------------|-------|---------------|
| | | Jumlah peserta didik | | % | |
| | | ya | % | Tidak | % |
| 1 | Peserta didik memperhatikan dengan sungguh-sungguh penjelasan guru | 11 | 26,82 | 30 | 73,17 |
| 2 | Peserta didik saat berdiskusi mengemukakan pendapat dengan baik | 14 | 34,14 | 25 | 60,97 |
| 3 | Peserta didik saling bekerja sama dalam membuat skenario di LKS | 12 | 29,26 | 29 | 70,73 |
| 4 | Saling tukar pikiran dan pendapat saat berdiskusi | 11 | 26,82 | 30 | 73,17 |
| 5 | Peserta didik aktif dalam diskusi kelompok | 11 | 26,82 | 30 | 73,17 |
| | Jumlah rata-rata | | 28.77% | | 71.23% |

Saat proses belajar mengajar berlangsung, tampak peserta didik kurang aktif, terutama peserta didik laki-laki, sebagian besar mereka hanya termangu saja tidak tahu apa yang akan dilakukan selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Perhatian dan konsentrasi masih sangat kurang. Keberanian, minat, dan kerja sama kelompok pun masih sangat kurang terlihat dari hasil catatan lapangan. Pengamatan pengetahuan siklus I menunjukkan peserta didik masih sangat kurang pemahamannya terhadap pembuatan skenario cerita fabel yang akan mereka bawakan, terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 2 Pengamatan Pengetahuan siklus I

| No | Aspek yang Dinilai | Jumlah peserta didik | | | |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------|----------------------|-------|---------------|-------|
| | | ya | % | Tidak | % |
| 1 | Peserta didik menentukan alur dengan baik | 17 | 41,46 | 24 | 58,53 |
| 2 | Peserta didik mampu membuat skenario cerita fabel dengan baik | 12 | 29,26 | 29 | 70,73 |
| 3 | Peserta didik menentukan karakter tokoh dengan baik | 11 | 26,82 | 30 | 73,17 |
| 4 | Peserta didik mampu menentukan rangkaian peristiwa | 11 | 26,82 | 30 | 73,17 |
| Jumlah rata-rata | | 31.09% | | 68.91% | |

Semua itu dikarenakan faktor pengetahuan mereka yang memang belum paham atau memadai tentang bagaimana dan apa yang harus mereka lakukan dalam membuat skenario cerita fabel dengan baik.

Hasil keterampilan bercerita kegiatan pratindakan Nilai ≥ 75 = Tuntas, Nilai ≤ 74 = Tidak tuntas dapat digambarkan tabel sebagai berikut:

Tabel 3 Nilai Keterampilan Siklus I

| No. | Aspek yang Dinilai | Siklus I | Kategori |
|---------------|----------------------|--------------|---------------------|
| | | Rata-rata | |
| 1 | Volume suara | 70.63 | Tidak tuntas |
| 2 | Kelancaran bercerita | 69.38 | Tidak tuntas |
| 3 | Ketepatan intonasi | 68.13 | Tidak tuntas |
| 4 | Kejelasan lafal | 69.38 | Tidak tuntas |
| 5 | Kepercayaan diri | 62.50 | Tidak tuntas |
| Jumlah | | 66,34 | Tidak tuntas |

Secara keseluruhan indikator aspek keterampilan yang meliputi volume suara, kelancaran bercerita, ketepatan intonasi, kejelasan lafal, kepercayaan diri pada siklus I sangat kurang. Pelaksanaan tindakan kelas pada pembelajaran bercerita fabel dengan menggunakan media



Pena

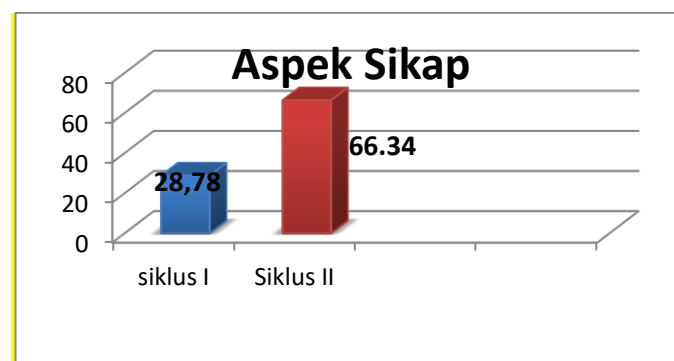
BIKESAI PENYERIKAN BAHASA DAN SAHABAT BUDIDAYA

boneka dilakukan dua bentuk pengamatan yaitu, pengamatan proses dan pengamatan produk. Siklus I, pengamatan proses dilakukan berupa pengamatan aktivitas peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, berupa aspek sikap dan pengetahuan tentang bercerita fabel dengan menggunakan media boneka. Pengamatan produk adalah merupakan skor dari hasil bercerita peserta didik secara berkelompok di depan kelas.

Tabel 4 Peningkatan Sikap dari Siklus I ke Siklus I

| No | Aspek yang Dinilai | Siklus I | Siklus II | Peningkatan |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------|--------------|--------------|--------------|
| | | Rata-rata | Rata-rata | |
| 1 | Peserta didik memperhatikan dengan sungguh-sungguh penjelasan guru | 26.82 | 73.17 | 46.35 |
| 2 | Peserta didik mengemukakan pendapat dengan baik | 34.14 | 60.97 | 26.83 |
| 3 | Peserta didik saling bekerja sama dalam membuat skenario di LKS | 29.26 | 65.85 | 36.59 |
| 4 | Peserta didik saling tukar pikiran dan pendapat saat berdiskusi | 26.82 | 70.73 | 43.91 |
| 5. | Peserta didik aktif dalam diskusi kelompok | 26.82 | 60.97 | 34.15 |
| Jumlah rata-rata | | 28.78 | 66.34 | 37.56 |

Dari uraian data di atas dapat dideskripsikan bahwa aspek sikap dari siklus I ke siklus I terdapat kenaikan angka sebesar 37.56 %, namun secara keseluruhan tiap indikator aspek sikap yang terdapat di siklus II semua masih di bawah 75%, digambarkan melalui grafik berikut ini:



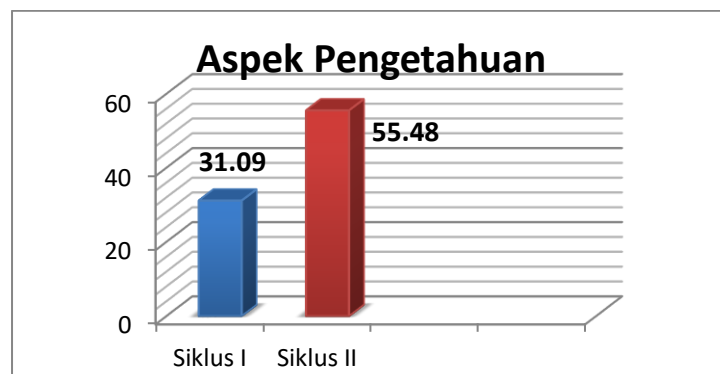
Gambar 2 Grafik Peningkatan Sikap

Peningkatan pengetahuan meliputi indikator (1) menentukan alur (2) membuat skenario cerita (3) menentukan karakter tokoh (4) menentukan rangkaian peristiwa dilihat dari tabel berikut:

Tabel 5 Peningkatan Pengetahuandari Siklus I ke Siklus II

| No | Aspek yang Dinilai | Siklus I | Siklus II | Peningkatan |
|-------------------------|---------------------------------------------------------------|---------------|---------------|--------------|
| | | Rata-rata | Rata-rata | |
| 1 | Peserta didik menentukan alur dengan baik | 41,46 | 65,85 | 24,39 |
| 2 | Peserta didik mampu membuat skenario cerita fabel dengan baik | 29,26 | 53,65 | 24,39 |
| 3 | Peserta didik menentukan karakter tokoh | 26,82 | 51,21 | 24,39 |
| 4 | Peserta didik mampu menentukan rangkaian peristiwa | 26,82 | 51,21 | 24,39 |
| Jumlah rata-rata | | 31.09% | 55,48% | 35.36 |

Peningkatan pengetahuan dari siklus I ke siklus II tergambar pada gambar 3 berikut.



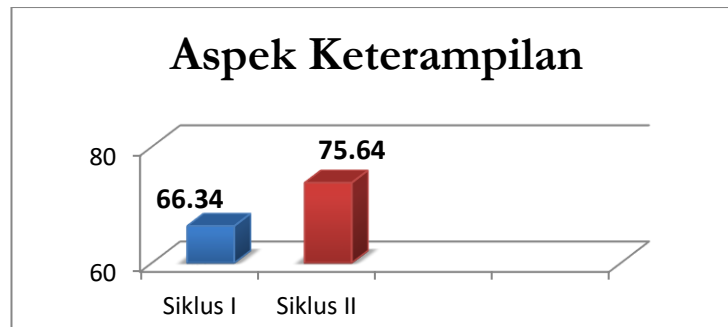
Gambar 3 Grafik Peningkatan Pengetahuan

Pengamatan produk, aspek keterampilan dengan penilaian indikator volume suara, kelancaran bercerita, ketepatan intonasi, kejelasan lafal, dan kepercayaan diri diperoleh data kemajuan peserta didik yang cukup baik daripada siklus I. secara jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 6 Peningkatan Nilai Keterampilan Siklus I

| No | Aspek yang Dinilai | Siklus I | Siklus II | Peningkatan |
|-------------------------|----------------------|--------------|--------------|-------------|
| | | Rata-rata | Rata-rata | |
| 1 | Volume suara | 70.63 | 83,75 | 13,12 |
| 2 | Kelancaran bercerita | 69.38 | 70,73 | 12,5 |
| 3 | Ketepatan intonasi | 68.13 | 73,75 | 5,62 |
| 4 | Kejelasan lafal | 69.38 | 74,38 | 5 |
| 5 | Kepercayaan diri | 62.50 | 75,63 | 13,13 |
| Jumlah rata-rata | | 66,34 | 73,78 | 9,87 |

Maka berdasarkan tabel di atas dapat digambarkan peningkatan keterampilan dari Siklus I ke siklus I, melalui grafik berikut ini :



Gambar 4 Grafik Peningkatan Keterampilan

Dari tabel dan gambar di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita fabel peserta didik mengalami peningkatan, siklus I skor 66,34 di siklus II menjadi 75,64 berarti terjadi kenaikan nilai sebanyak 9.87 point. Terjadinya kenaikan nilai tidak terlepas dari peran media boneka yang digunakan pada saat bercerita. Peserta didik menjadi terbantu untuk lebih berani buka suara dan percaya diri, walaupun masih agak kurang lancar dengan intonasi atau lafal yang masih perlu perbaikan. Tahap refleksi, peneliti bersama kolaborator mendiskusikan kembali hasil yang telah diperoleh mulai dari siklus I sampai dengan siklus II, baik perolehan hasil dari aspek sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Dari evaluasi perolehan hasil mulai dari siklus I sampai ke siklus II semua terjadi peningkatan. Peningkatan yang ditandai dengan bertambahnya respon, kerja sama, tukar pendapat, dan keaktifan peserta didik pada saat berdiskusi. Peningkatan aspek pengetahuan dengan indikator membuat skenario, berlatih, memerankan tokoh sesuai karakter, dan berbicara dengan baik. Semua peningkatan ini terjadi karena peserta didik mulai memahami dan mengerti apa yang harus mereka lakukan setelah diberikan penjelasan lebih detail lagi tentang menceritakan kembali fabel yang dibaca dengan menggunakan media boneka karakter hewansebagai sarana untuk membantu peserta didik bercerita di depan kelas.

Hasil evaluasi sikap peserta didik dalam bercerita fabel yang mengalami peningkatan mulai dari Siklus I ke siklus II, indikatornya peserta didik (1) sungguh-sungguh mendengarkan penjelasan guru 46,34%, (2) mengemukakan pendapat dengan baik 26,83%, (3) saling bekerja sama dalam membuat skenario di LKS 36,59%, (4) saling tukar pikiran dan pendapat saat berdiskusi 43,91%, (5) aktif dalam diskusi kelompok 34,15%. Hasil observasi aspek pengetahuan mulai dari siklus I sampai dengan siklus II peningkatan meliputi indikator peserta didik (1) mampu menentukan alur dengan baik 24,39%, (2) mampu membuat skenario dengan baik 24,39%, (3) menentukan karakter tokoh 24,39%, (4) mampu menentukan rangkaian peristiwa 24,39%. Hasil observasi aspek keterampilan mulai dari siklus I sampai dengan siklus II, meliputi indikator (1) volume suara 13,12%, (2) kelancaran bercerita 12,5%, (3) ketepatan intonasi 5,62% (4) kejelasan lafal 5%, (5) kepercayaan diri 13,13%. Hasil dari ketiga aspek yang dilakukan



pengamatan selama pembelajaran berlangsung dari siklus I sampai siklus II, telah menunjukkan peningkatan yang cukup baik, namun untuk aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara keseluruhan masih perlu ditingkatkan lagi karena masih di bawah target pemenuhan 75 %. Aspek keterampilan yang menjadi fokus utama penelitian masih belum memenuhi target yang diharapkan. Hal ini disebabkan masih banyak peserta didik yang mengalami kendala antara lain: kelancaran bercerita, ketepatan intonasi, kejelasan lafal.

Refleksi yang dilakukan untuk mengatasi kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus I, maka pada siklus II dapat dibuat perencanaan sebagai berikut: Memberi motivasi kepada kelompok agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran. Lebih memperhatikan saat peserta didik berlatih yaitu untuk mencermati kelancaran bercerita, ketepatan intonasi, dan kejelasan lafal. Lebih memotivasi peserta didik yang kurang mampu berbicara dengan baik serta kurang percaya diri. Lebih memberikan ruang pada peserta didik untuk bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru. Memberikan *reward* kepada peserta didik yang menunjukkan hasil dengan baik sehingga meningkatkan kemampuan percaya diri pada peserta didik lainnya. Siklus II, tahap perencanaan antara lain adalah: memberi motivasi kepada peserta didik melalui kelompok agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran. Peneliti dan kolaborator akan lebih berinteraksi lagi kepada peserta didik yang mengalami berbagai kendala saat pembelajaran berlangsung berdasarkan hasil catatan lapangan. Mempersiapkan instrument yang dibutuhkan, yang meliputi lembar pengamatan, lembar penilaian keterampilan bercerita, catatan lapangan, dan dokumentasi. Tahap pelaksanaan siklus II dilakukan dengan 3 kali pertemuan. Tahap pengamatan peneliti mengamati hasil kerja dan sikap peserta didik.

Dari hasil pengamatan guru terhadap hasil kerja dan sikap peserta didik, maka guru peneliti mendapatkan kesimpulan, bahwa terjadi perubahan atau peningkatan. Untuk menghindari peserta didik meninggalkan kelompoknya, guru membimbing dan observer kegiatan mengawasi kegiatan diskusi peserta didik. Peran peserta didik pada siklus ini menunjukkan perubahan sikap yang sangat baik, keaktifan peserta didik merata dari tiap kelompok, tidak ditemukan lagi peserta didik yang berdiam diri atau termenung, semua terlihat sangat berperan serta di dalam kelompoknya. Penggunaan media boneka sangat membantu peserta didik dalam bercerita fabel di depan kelas. Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik dapat diketahui bahwa mereka sangat terbantu dengan adanya media boneka saat mereka bercerita di depan kelas. Mereka tidak terpaku pada naskah skenario, tetapi lebih bisa berimprovisasi dengan mengembangkan daya imajinasi mereka terhadap boneka yang mereka pegang. Rasa percaya diri menjadi lebih meningkat, karena jika mereka lupa terhadap naskah, mereka bisa mengingat melalui media boneka yang mereka pegang. Berdasarkan lembar pengamatan terhadap proses



Pena

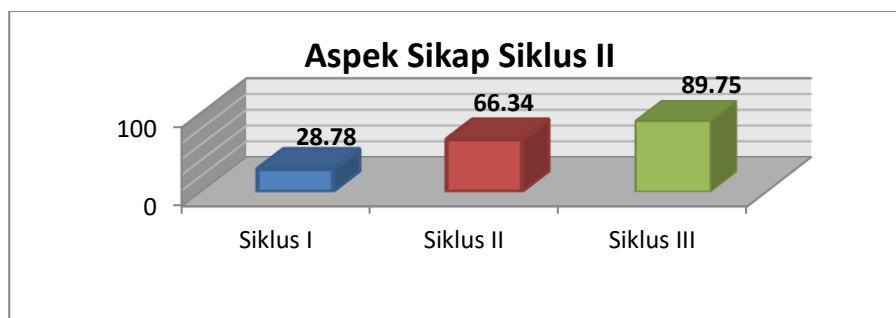
BIKESAI PENYERIKAN BAHASA DAN SASTRA BAKOSIDA

pembelajaran bercerita atau menceritakan kembali fabel yang dibaca, terjadi kenaikan yang cukup signifikan. Hal ini tergambar dari data-data yang terdapat pada hasil pengamatan proses aspek sikap siklus II dapat dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 7 Peningkatan Sikap Siklus II

| No | Aspek yang Dinilai | Siklus I | Siklus II | Siklus III | Peningkatan |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| | | Rata-rata | Rata-rata | Rata-rata | |
| 1 | Peserta didik memperhatikan dengan sungguh-sungguh penjelasan guru | 26.82 | 73.17 | 95.12 | 68.3 |
| 2 | Peserta didik mengemukakan pendapat dengan baik | 34.14 | 60.97 | 82.92 | 48.78 |
| 3 | Peserta didik saling bekerja sama dalam membuat skenario di LKS | 29.26 | 65.85 | 90.24 | 60.98 |
| 4 | Peserta didik saling tukar pikiran dan pendapat saat berdiskusi | 26.82 | 70.73 | 90.24 | 63.42 |
| 5. | Peserta didik aktif dalam diskusi kelompok | 26.82 | 60.97 | 90.24 | 63.42 |
| Jumlah rata-rata | | 28.78 | 66.34 | 89.75 | 30.49 |

Dari uraian data di atas dapat dideskripsikan bahwa pengamatan aspek sikap dari siklus I ke siklus II terdapat kenaikan angka sebesar 37.56 %, sementara dari siklus II ke siklus III kenaikan angka sebesar 23,41 %. Maka, berdasarkan data tersebut apa bila dilihat berdasarkan angka kenaikan, yang paling tinggi terjadi kenaikan dari siklus I ke siklus II, dibandingkan dari siklus II ke siklus III. Namun, secara keseluruhan tiap indikator aspek sikap yang terdapat di siklus III semuanya sudah berada di atas 75%, berarti semua indikator sudah mencapai target yang diharapkan. Untuk lebih jelas melihat peningkatan aspek sikap yang terjadi pada siklus III diuraikan gambar pada grafik berikut di bawah ini.



Gambar 5 Grafik Peningkatan Aspek Sikap Siklus II



Pena

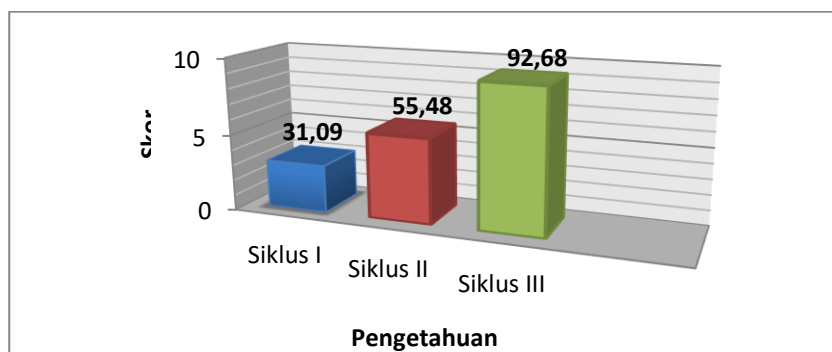
BIKAI PENERBITAN BAHASA DAN SASTRA BIKINGSIA

Selanjutnya aspek pengetahuan dijelaskan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 8 Peningkatan Aspek Pengetahuan dari Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

| No | Aspek yang Dinilai | Siklus I | Siklus I | Siklus II | Peningkatan |
|----|---------------------------------------------------------------|-----------|-----------|-----------|-------------|
| | | Rata-rata | Rata-rata | Rata-rata | |
| 1 | Peserta didik menentukan alur dengan baik | 41.46 | 65,85 | 90,24 | 48.78 |
| 2 | Peserta didik mampu membuat skenario cerita fabel dengan baik | 29.26 | 53,65 | 92,68 | 63.42 |
| 3 | Peserta didik menentukan karakter tokoh | 26.82 | 51,21 | 92,68 | 85.37 |
| 4 | Peserta didik mampu menentukan rangkaian peristiwa | 26.82 | 51,21 | 95,12 | 87.81 |

Berdasarkan paparan tabel di atas, maka dapat dijelaskan bahwa secara keseluruhan indikator aspek pengetahuan sudah memenuhi target di atas 75%, maka semua indikator dianggap berhasil.



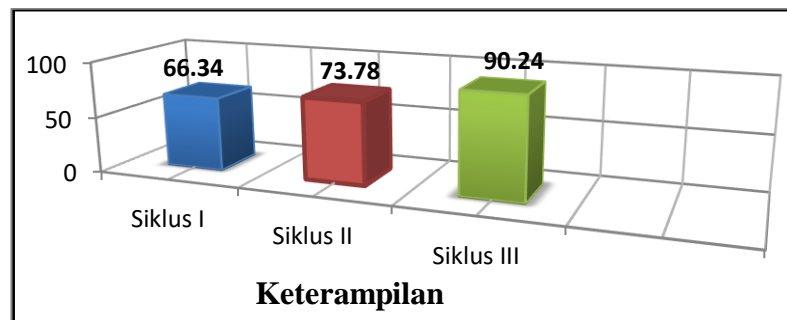
Gambar 6 Grafik Peningkatan Pengetahuan

Aspek pengetahuan, pada saat Siklus I skor rata-rata klasikal adalah 31,09, setelah siklus II meningkat menjadi 55,48, dan ketika dilakukan tindakan pada siklus III maka skor meningkat menjadi 92,68, maka aspek ini pun telah mencapai target skor ≥ 75 . Pengamatan produk, aspek keterampilan dengan indikator penilaian volume suara, kelancaran bercerita, ketepatan intonasi, kejelasan lafal, dan kepercayaan diri diperoleh data kemajuan peserta didik yang sangat meningkat pada siklus III. Perubahan hasil yang dicapai pada pembelajaran keterampilan menceritakan kembali fabel yang dibaca dengan menggunakan media boneka meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik dalam kegiatan bercerita fabel. Peserta didik 41 orang, yang tuntas belajar 37 orang atau 90.24%, yang tidak tuntas 4 orang atau 9.76 %. Hasil keterampilan bercerita skor nilai ≥ 75 = tuntas, skor nilai ≤ 74 = tidak tuntas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 9 Peningkatan Keterampilan dari Siklus I , Siklus II, dan Siklus III

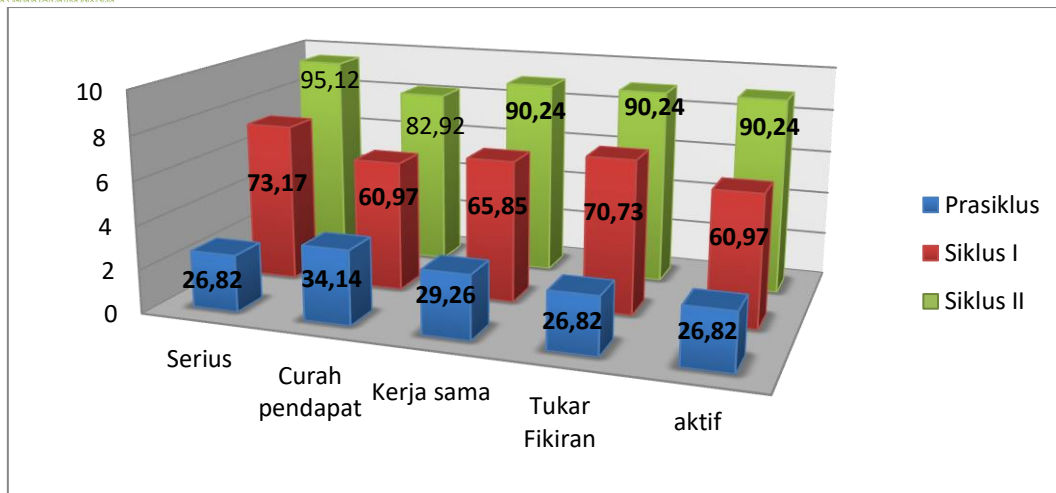
| No | Aspek yang Dinilai | Siklus I | Siklus I I | Siklus III | Peningkatan |
|-------------------------|----------------------|---------------|---------------|--------------|--------------|
| | | Rata-rata | Rata-rata | Rata-rata | |
| 1 | Volume suara | 70,63 | 83,75 | 90,62 | 19,97 |
| 2 | Kelancaran bercerita | 69,38 | 70,73 | 8,5 | 24,37 |
| 3 | Ketepatan intonasi | 68,13 | 73,75 | 75,62 | 7,49 |
| 4 | Kejelasan lafal | 69,38 | 74,38 | 76,87 | 7,49 |
| 5 | Kepercayaan diri | 62,50 | 75,63 | 85,62 | 23,12 |
| Jumlah rata-rata | | 31,09% | 55,48% | 80,24 | 55,60 |

Dari data ini diperoleh gambaran peningkatan hasil belajar atau keterampilan terjadi tiap siklus. Masing-masing indikator dari aspek keterampilan seperti, volume suara, kelancaran bercerita, ketepatan intonasi, kejelasan lafal, kepercayaan diri sudah memenuhi ketuntasan belajar atau KBM sebesar ≥ 75 , sudah terpenuhi. Peningkatan hasil belajar persiklus akan digambarkan melalui grafik berikut ini.



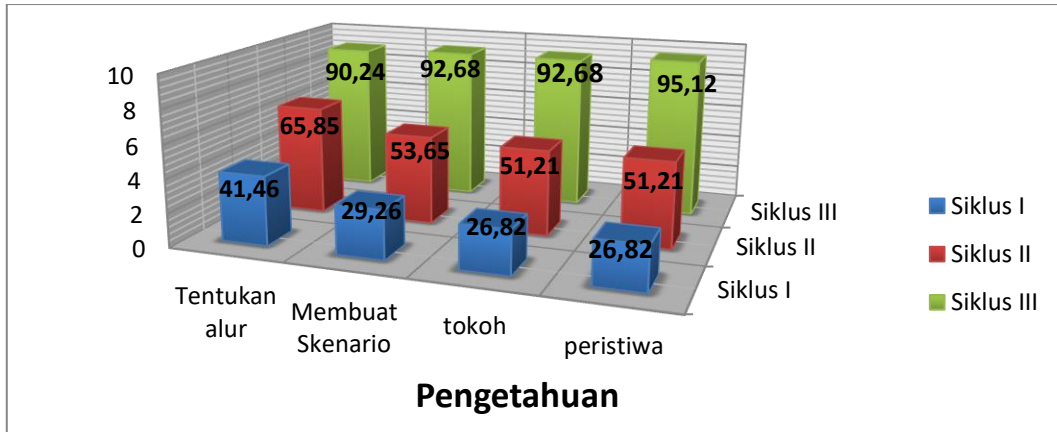
Gambar 7 Grafik Peningkatan Nilai Keterampilan

Pembahasan, pada penelitian tindakan kelas ini, pembahasan difokuskan pada yaitu (1) aspek sikap (2) aspek pengetahuan (3) aspek keterampilan, mulai dari kondisi awal tanpa media dan menggunakan media boneka. Pada pengamatan kelima indikator aspek sikap diharapkan peserta didik bisa mencapai target 75% dari seluruh indikatornya, hasil pengamatan siklus III dapat digambarkan dengan grafik di bawah ini:



Gambar 8 Grafik Peningkatan Rata-rata Sikap

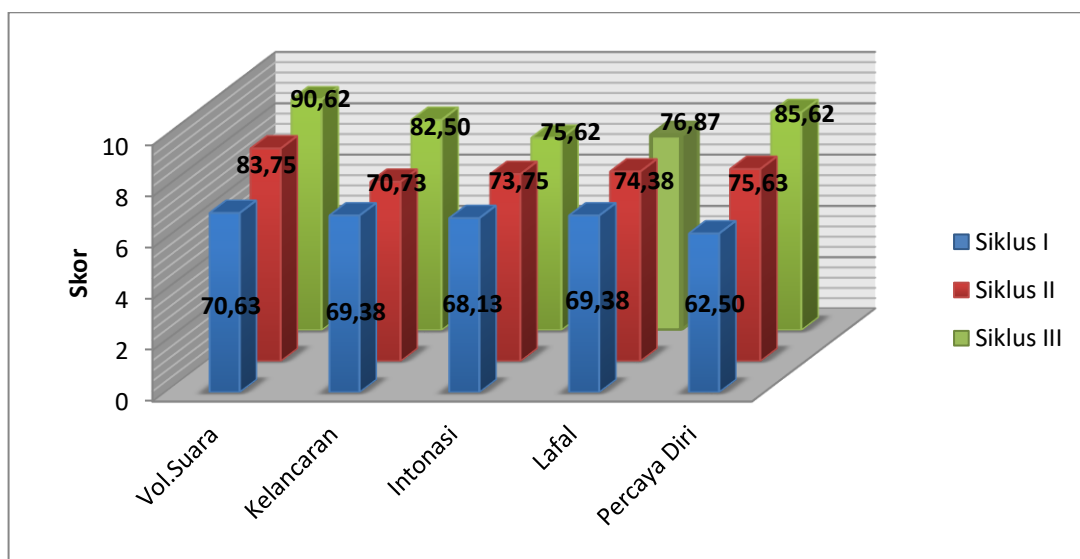
Aspek sikap pada siklus II sangat jauh dari yang diharapkan karena pada umumnya peserta didik masih belum memahami apa yang harus mereka kerjakan. Sebagian besar, peserta didik laki-laki duduk berkelompok hanya bercerita yang bukan berkaitan dengan materi pelajaran. Mereka tidak serius, kurang bekerja sama, kurang mengeluarkan pendapat, bahkan terkesan tidak aktif. Setelah dilakukan pendekatan dan dimotivasi, maka pada siklus III ada sedikit perubahan, namun masih di bawah target 75% yang diharapkan. Pada siklus III guru kembali memberi motivasi dan memberikan pendampingan khusus kepada kelompok-kelompok yang masih belum maksimal maka pada tahap ini semua peserta didik secara klasikal sikap sudah menunjukkan perubahan yang sangat baik, dan memenuhi pencapaian 75%. Aspek pengetahuan ada 4 indikator, berdasarkan hasil pengamatan aspek pengetahuan pada siklus ini terdapat data sebagai berikut: indikator 1 siklus I skor 41,46% (17 orang), siklus II 65,85% (27 orang), siklus III skor 90,24% (37 orang). Indikator 2 siklus I skor 29,26% (12 orang), siklus II 53,65% (22 orang). Indikator 3, siklus I skor 26,82% (11 orang), siklus II skor 51,21% (21 orang), siklus III skor 92,68% (38 orang). Indikator 4, siklus I skor 26,82% (11 orang), siklus II skor 51,21% (21 orang), siklus III skor 95,12% (39 orang). Peningkatan pengetahuan berdasarkan data di atas dapat digambarkan melalui grafik batang berikut ini.



Gambar 9 Grafik Peningkatan Rata-rata Pengetahuan

Dari paparan grafik terlihat jelas terjadi peningkatan pengetahuan yang sangat signifikan setiap siklusnya. Dari siklus I peserta didik masih menunjukkan belum memiliki pengetahuan yang memadai tentang bagaimana menentukan alur cerita dengan baik, sehingga bisa menghasilkan skenario yang baik juga. Menentukan karakter tokoh, dan merangkai peristiwa yang akan diceritakan kembali juga, belum bisa dikuasai peserta didik. Dengan adanya tambahan penjelasan lebih lanjut dan menambah sesi tanya jawab antara guru dengan peserta didik tentang bagaimana teknik menentukan alur, karakter tokoh, dan menentukan rangkaian peristiwa, serta melakukan pendekatan kepada peserta didik, maka pada mulai siklus I, siklus II, dan siklus III terjadi peningkatan skor di atas 75 %, aspek keterampilan mempunyai 5 indikator, yaitu: (1) volume suara, (2) kelancaran bercerita, (3) ketepatan intonasi, (4) kejelasan lafal, (5) kepercayaan diri.

Dalam bentuk grafik akan dipaparkan peningkatan nilai hasil skor keterampilan berbicara mulai dari siklus I, siklus II, dan siklus III berikut ini:



Gambar 10 Grafik Peningkatan Rata-rata Proses Keterampilan

Paparan data pada grafik di atas dapat dideskripsikan sebagai berikut: indikator 1 volume suara pada siklus I nilai rata-rata 70,63, siklus II nilai rata-rata 83,75, siklus III nilai rata-rata 90,62, maka volume suara terjadi peningkatan skor secara keseluruhan terjadi peningkatan nilai secara klasikal sebesar 19,97. Indikator 2 kelancaran bercerita, siklus I nilai rata-rata 69,38, siklus II nilai rata-rata 70,63, siklus III nilai rata-rata 82,5, peningkatan nilai secara klasikal sebesar 24, 37. Indikator 3 intonasi, siklus I nilai rata-rata 68,13, siklus II nilai rata-rata 73,75, siklus III nilai rata-rata 75,62 peningkatan nilai secara klasikal sebesar 7,49. Indikator 4 kejelasan lafal, siklus I nilai rata-rata 69,38, siklus II nilai rata-rata 74,38, siklus III nilai rata-rata 76,87 peningkatan nilai secara klasikal sebesar 7,49. Indikator 5 percaya diri, siklus I nilai rata-rata 62,50, siklus II nilai rata-rata 75,63, siklus III nilai rata-rata 85,62 peningkatan nilai secara klasikal sebesar 23,12. Maka dapat disimpulkan secara keseluruhan kenaikan nilai klasikal adalah 55,60. Dengan demikian pelaksanaan penerapan media boneka ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 4 Kota Jambi. Peserta didik sudah mulai terbiasa dengan media boneka disetiap pembelajaran. Berlatih dengan menggunakan media boneka secara bertahap membuat peserta didik semakin mempunyai keberanian dan menimbulkan kepercayaan diri untuk dan mau bercerita di depan kelas, bercerita dengan media boneka menimbulkan imajinasi yang mereka untuk bercerita melalui cerita kehidupan sehari-hari yang mereka temui.

PENUTUP

Simpulan

Penggunaan media boneka karakter dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIID SMP Negeri 4 Kota Jambi bercerita fabel. Peningkatan kualitas terjadi pada proses pembelajaran mau pun produk. Peningkatan kualitas proses, meliputi peningkatan aspek sikap menunjukkan perubahan indikator keseriusan peserta didik dalam belajar, aktif dalam kegiatan berdiskusi dengan bekerja sama membuat skenario cerita, saling tukar pendapat dan mengemukakan pendapatnya. Sementara untuk aspek pengetahuan peserta didik dengan indikator membuat skenario cerita dengan alur yang benar, menentukan karakter tokoh dan merangkai rangkaian cerita fabel, melalui metode diskusi yang baik dapat tercapai sesuai target yang diharapkan. Media boneka dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam bercerita fabel, hal ini ditandai dengan meningkatnya nilai hasil belajar atau keterampilan dari siklus I skor rata-rata 66,34, pada siklus II meningkat menjadi 73,78, dan siklus III meningkat menjadi 80,24. Saran yang penulis anjurkan kepada rekan guru bahasa Indonesia, sebaiknya menggunakan media boneka jika memberikan materi ajar menceritakan kembali cerita fabel yang didengar atau dibaca, karena media ini memiliki kelebihan dalam membantu peserta didik mengembangkan imajinasinya dalam bercerita, tidak menuntut keterampilan yang rumit, membawa suasana



Pena

BIKESAI PENYERIKAN BAHASA DAN SASTRA BAKINDONESIA

gembira, meningkatkan kepercayaan diri. Konsep media boneka ini perlu disosialisasikan pada rekan guru bahasa Indonesia sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi permasalahan yang timbul dalam kelas, pada saat mengajarkan kompetensi dasar bercerita atau memerankan fabel.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, N. F. 2016. Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Boneka Tangan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5(17), 1629-1640.
- Arends, Richard I. 2012. *Learning to Teach, ninth edition..* New York: The McGraw-Hill Companies.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif mengembangkan media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Harsiati, Titik. Dkk. 2016. *Bahasa Indonesia kelas VII*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- John Elliot. 1991. *Action Research For Education Change Developing Teachers and Teaching*. University Press. Philadelphia.
- King, Larry. 2010. *Seni Berbicara, Kepada Siapa Saja, Kapan Saja, Di mana Saja*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gunarti, W. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ramadani, R. 2016. Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Penggunaan Media Panggung Boneka Pada Kelompok A1 TK Madukismo. *Jurnal Pendidikan Anak*. 5(2), 808-816.
- Sudarmadji. 2010. *Teknik Bercerita*. Yogyakarta. PT. Kurnia Kalam Semesta.
- Tarigan, Hendry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.