

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BER CERITA SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA TANGAN PADA KELAS VII E SEMESTER II SMP NEGERI 2 WANAREJA

Juju Hanida¹

¹SMP Negeri 2 Wanareja, Cilacap, Indonesia

email: jujuhanida@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Wanareja dengan menggunakan media boneka tangan. Latar belakang diadakannya penelitian di SMP Negeri 2 Wanareja yaitu kurangnya keterampilan peserta didik dalam bercerita. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII E yang terdiri dari 32 siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Wanareja. Peningkatan setelah dilakukan tindakan dapat dilihat dari peningkatan skor hasil bercerita siswa pada setiap siklus. Kemampuan rata-rata siswa dalam bercerita sebelum adanya tindakan berkategori kurang. Namun, setelah implementasi tindakan selama dua siklus, kemampuan rata-rata siswa dalam bercerita menjadi kategori baik. Nilai rata-rata proses pembelajaran keterampilan bercerita siswa menggunakan media boneka tangan yang telah dilakukan diketahui sebesar 63,66 pada kondisi awal, dan setelah diberi tindakan maka siklus I meningkat menjadi 71,52 dan siklus II meningkat menjadi 78,66. Jumlah siswa yang dinyatakan telah tuntas belajar pada kondisi awal sebanyak 13 siswa atau 40,63%, dan setelah diberi tindakan pada siklus I jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 25 siswa atau (78,13%) siswa setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami penambahan siswa yang tuntas belajar menjadi 31 siswa atau (96,88%). Dengan demikian, keterampilan bercerita siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Wanareja telah mengalami peningkatan baik secara proses maupun produk setelah diberi tindakan menggunakan media boneka tangan.

Kata Kunci: *Bercerita, Media Pembelajaran, Boneka Tangan*

1. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia tidak dapat dilepaskan dari bahasa. Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi antarmanusia Bahasa sebagai alat komunikasi ini dalam rangka memenuhi sifat manusia sebagai makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan sesama manusia. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dituntut untuk mempunyai kemampuan berbahasa yang baik

Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*) (Apriyanto, 2019). Setiap keterampilan mempunyai hubungan yang erat dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula

jalan pemikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan.

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan sehingga gagasan-gagasan yang ada dalam pikiran pembicara dapat dipahami orang lain (Anum & Apriyanto, 2019; Apriyanto & Anum, 2018; Hidayat & Apriyanto, 2019; Santoso & Apriyanto, 2020). Berbicara berarti mengemukakan ide atau pesan lisan secara aktif melalui lambang-lambang bunyi agar terjadi kegiatan komunikasi antara penutur dan mitra tutur. Memang setiap orang dikodratkan untuk bisa berbicara atau berkomunikasi secara lisan, tetapi tidak semua memiliki keterampilan untuk berbicara secara baik dan benar.

Kemampuan berkomunikasi, berbicara dan berbahasa dapat diperoleh di mana saja dan kapan saja (Dhende, 2019; Dockett, Perry, Hampshire, Mason, & Schmied, 2011; Kasiyarno, Santoso, & Apriyanto, 2020; Sourdin & Cornes, 2016). Mulai dari lingkungan keluarga kecil, keluarga besar, lingkungan sekitar tempat tinggal, dan sekolah. Dengan kata lain, dalam kehidupan sehari-hari siswa selalu melakukan dan dihadapkan pada kegiatan berbicara.. Namun pada kenyataannya pembelajaran berbicara di sekolah-sekolah belum bisa dikatakan maksimal, sehingga keterampilan siswa dalam bercerita pun masih rendah.

Bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang. Pada umumnya manusia senang melakukan kegiatan bercerita, dari usia anak-anak sampai dewasa. Bercerita dapat dipahami sebagai suatu tuturan yang memaparkan/menjelaskan, bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa, dan kejadian, baik yang dialami sendiri maupun orang lain (Apriyanto & Nurhayaty, 2019; Balakrishnan, 2009; Brown, Lewis, Stephens, & Lamb, 2017; Mendieta, 2013). Seseorang dapat bertukar pengalaman, perasaan, informasi dan keinginannya melalui kegiatan bercerita. Dengan demikian, kegiatan berbicara khususnya bercerita dapat membangun hubungan mental, emosional antara satu individu dengan individu lain.

Pelaksanaan bercerita harus menguasai bahan/ide cerita, penguasaan bahasa, pemilihan bahasa, keberanian, ketenangan, kesanggupan menyampaikan ide dengan lancar dan teratur sehingga mampu dan terampil dalam bercerita. Keterampilan bercerita tidak hanya diperoleh begitu saja, tetapi harus dipelajari dan dilatih.

Menurut hasil refleksi yang dilakukan oleh peneliti selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII E SMP Negeri 2 Wanareja, diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan bercerita, prestasi siswa tergolong rendah terutama pada kelas VII E SMP Negeri 2 Wanareja. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada permasalahan yang muncul di SMP Negeri 2 Wanareja.. Hal ini didasarkan pada fakta di lapangan yang menyebutkan ada beberapa hal yang melatarbelakangi masalah tersebut.

Pembelajaran bercerita tidak dilakukan secara serius dan beranggapan bahwa bercerita merupakan bagian sepele yang sering dilakukan oleh siapa saja sejak usia balita. Padahal pada kenyataannya di lapangan, masih banyak siswa kurang mampu mengekspresikan diri melalui kegiatan bercerita. Ketika siswa diminta bercerita di depan kelas, siswa seringkali tidak mempunyai ide, malu,

grogri sehingga kata yang diucapkan menjadi tersendat-sendat/diulang-ulang. Hal ini disebabkan oleh kesulitan siswa dalam praktik bercerita di antaranya karena faktor dalam diri siswa menjadi kurang jelas dan siswa kurang mampu mengorganisasikan perkataannya pada saat bercerita (Hanna Sundari & Dasmu, 2014; Lindblad, 2011). Dengan demikian, dapat diidentifikasi bahwa keterampilan bercerita siswa masih rendah.

Keterampilan bercerita akan berhasil dan meningkat dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran membuat siswa menjadi kurang aktif dan kreatif. Dalam pembelajaran sebaiknya guru memberdayakan media pembelajaran yang ada serta sesuai dengan metode pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII E SMP Negeri 2 Wanareja, khususnya standar kompetensi berbicara ada beberapa kompetensi dasar, yang salah satu di antaranya adalah bercerita dengan alat peraga. Dalam kompetensi ini, siswa diharapkan dapat bercerita dengan alat peraga.

Cara mengatasi hal tersebut, guru hendaknya dapat menggunakan alternatif pembelajaran dengan media. Media yang dirasa tepat untuk mengatasi masalah pada siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Wanareja adalah menggunakan media boneka tangan, didasarkan pada beberapa alasan yaitu: (1) media boneka tangan merupakan media yang paling efektif untuk pengajaran dalam mengembangkan perbendaharaan kata melatih diri untuk mendengarkan dan berbicara. Penggunaan boneka tangan dimaksudkan untuk memotivasi siswa supaya berpikir kreatif. Siswa dapat mengorganisasikan ide-ide untuk bercerita yang ditemukan dari sebuah tokoh boneka tangan, lalu dituangkan secara bebas dengan kata-kata sendiri. (2) pemilihan boneka tangan juga di latar belakang oleh kedekatan anak-anak dengan boneka. Kenyataan ini akhirnya dimanfaatkan sebagai motivasi dari sisi minat siswa yang diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar.

Media boneka tangan dipilih untuk meningkatkan keterampilan bercerita karena dalam bercerita siswa harus mempunyai ide/bahan cerita, keberanian, penguasaan bahasa, dan ekspresi. Media boneka tangan cocok digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita (Centre for Education, 2017). Berdasarkan proses refleksi yang dilakukan oleh peneliti media boneka tangan belum pernah diterapkan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

Penerapan media boneka tangan dapat menjadi alternatif sekaligus inovasi bagi guru dalam pembelajaran tentang bercerita agar semakin meningkat. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada di SMP Negeri 2 Wanareja yang berkaitan dengan meningkatkan keterampilan bercerita, maka peneliti menggunakan media boneka tangan sebagai media pembelajaran. Peneliti dan guru kolaborator mengadakan penelitian pada siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Wanareja yang berbentuk penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul: "Upaya Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Kelas VII E Semester II SMP Negeri 2 Wanareja Tahun Pelajaran 2019/2020".

2. KAJIAN TEORI

2.1. Pengertian Keterampilan Bercerita

Pembelajaran keterampilan bercerita adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan siswa dalam berbicara (Erickson, 2018). Keterampilan berbicara bukanlah sesuatu yang dapat diajarkan melalui uraian dan penjelasan guru saja. Akan tetapi, siswa harus dihadapkan pada kegiatan-kegiatan nyata yang menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi.

Bercerita adalah menuturkan cerita; bercerita kepada. Bercerita atau mendongeng merupakan kegiatan berbicara yang paling sering dilakukan. Bercerita atau mendongeng adalah penyampaian rangkaian peristiwa atau pengalaman yang dialami oleh seorang tokoh. Tokoh tersebut dapat berupa diri sendiri, orang lain, atau bahkan tokoh rekaan, baik berwujud orang maupun binatang.

2.2. Tujuan Bercerita

Tujuan-tujuan bercerita adalah:

- a. Untuk meningkatkan pemahaman anak serta dapat menstabilkan emosi anak.
Cerita-cerita rakyat misalnya dapat dijadikan bahan bercerita. Sebagai alat untuk pembelajaran, bercerita dapat dijadikan alat untuk memotivasi siswa untuk mengerti keunikan diri mereka. Selain itu ia juga dapat meningkatkan tahap keterampilan mereka dalam berkomunikasi melalui pemikiran dan perasaan serta mengapresiasikannya dalam bentuk kalimat yang teratur.
- b. Dapat menyamakan perasaan dan pendapat.
Hal ini dapat dilakukan apabila anak-anak diberi peluang untuk bercerita setelah guru menyampaikan cerita. Guru dapat bertanya kepada anak-anak apakah yang mereka pikirkan akan akan berlaku selepas sesuatu kejadian dalam cerita. Dengan cara ini, anak-anak dengan daya imajinasinya mereka akan dilatih memberikan pendapat dan pandangannya.
- c. Alat untuk melatih kemahiran mendengar dan bertutur kata secara baik dan benar.
Sewaktu bercerita, anak-anak atau guru tidak terikat oleh nada dan intonasi bahasa. Setiap kata atau tutur kata yang diucapkan disesuaikan dengan isi cerita.
- d. Memperkaya kosa kata baru bagi anak
Dalam bercerita guru seharusnya memperkenalkan beberapa perkataan baru setiap kali bercerita kepada anak-anak. Dengan demikian anak-anak akan mudah belajar makna kata apabila digunakan dalam konteks yang sesuai.
- e. Meningkatkan minat anak dalam menghadapi pelajaran.
Dengan bercerita anak tidak akan merasa bosan dalam mengikuti

proses pembelajaran. Dalam bercerita mereka dapat mengekspresikan perasaan mereka dan imajinasi mereka dengan cepat dan mudah tentunya dengan menyesuaikan pada pelajaran yang mereka hadapi.

- f. Cara yang cocok untuk mengenali keunikan atas karakter yang dimiliki tiap-tiap anak.

Sewaktu aktivitas bercerita dijalankan, guru dapat mengenal karakter siswa dalam setiap pelajarannya. Ada anak yang dapat duduk dan mendengar dengan baik, ada anak yang hanya duduk diam selama beberapa menit dan ada anak yang mengganggu temannya sewaktu sesi cerita berlangsung.

2.3. Faktor-Faktor Bercerita

Untuk mencapai keberhasilan dalam bercerita menurut Drijbooms (2016) harus memperhatikan dua faktor pokok yaitu:

- a. Menyiapkan naskah cerita
- b. Teknik penyajian

2.4. Jenis-jenis Cerita

Berdasarkan ciri-cirinya, cerita dibagi menjadi 2, yaitu sebagai berikut:

- a. Cerita Lama: Dongeng (Mite, Legenda, Fabel, Sage), Hikayat, Cerita berbingkai, Cerita Panji, Tambo.
- b. Cerita Baru.

2.5. Manfaat Bercerita

Menurut Musfiroh (2005), ditinjau dari beberapa aspek, menyatakan bahwa manfaat bercerita, adalah sebagai berikut:

- a. Membantu pembentukan pribadi dan moral anak
- b. Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi
- c. Memacu kemampuan verbal anak
- d. Merangsang minat menulis anak
- e. Membuka cakrawala pengetahuan anak

2.6. Pembelajaran Bercerita

Pembelajaran adalah proses mempelajari. Nurrita (2018) mengungkapkan bahwa pembelajaran ialah pengalaman yang dialami murid dalam proses menguasai kompetensi dasar. Di dalam KTSP dinyatakan bahwa belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Pernyataan tersebut berarti bahwa siapa pun yang mempelajari suatu bahasa pada hakikatnya sedang belajar berkomunikasi. Dalam pembelajaran bercerita pun seseorang berarti belajar untuk berkomunikasi.

2.7. Penilaian Keterampilan

Bercerita Setiap kegiatan pembelajaran perlu diadakan penilaian termasuk dalam pembelajaran kegiatan berbahasa dalam hal ini khususnya adalah keterampilan bercerita. Cara yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu terampil

dalam bercerita adalah dengan melakukan observasi atau pengamatan keterampilan bercerita.

Observasi merupakan suatu teknik dalam melakukan evaluasi yang di dalamnya terdapat serangkaian pengamatan yang harus dilakukan oleh pengamat atau guru. Observasi dibedakan menjadi dua macam yaitu observasi berstruktur dan tak berstruktur (Myers, 1991; Rosalina, Suryono, Lestari, & Puspitasari, 2020). Dalam observasi berstruktur, kegiatan pengamat telah diatur, dibatasi dengan kerangka kerja tertentu yang telah disusun secara sistematis. Sedangkan, observasi tak berstruktur tidak membatasi pengamat dengan kerangka kerja tertentu. 20 Observasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi terstruktur dengan kerangka kerja yang telah disusun berdasarkan aspek-aspek dalam bercerita. Adapun aspek-aspek bercerita yang dinilai menurut Van Charldorp (2014) meliputi (1) ketepatan isi cerita, (2) ketepatan penunjukkan detil cerita, (3) ketepatan logika cerita, (4) ketepatan makna seluruh cerita, (5) ketepatan kata, (6) ketepatan kalimat, dan (7) kelancaran.

2.8. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran keterampilan bercerita adalah pembelajaran yang mampu mengembangkan keterampilan siswa dalam berbicara. Keterampilan berbicara bukanlah sesuatu yang dapat diajarkan melalui uraian dan penjelasan guru saja. Akan tetapi, siswa harus dihadapkan pada kegiatan-kegiatan nyata yang menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi.

Unsur cerita yang perlu diperhatikan adalah para tokoh dengan karakternya masing-masing, setting atau latar tempat terjadinya peristiwa, alur atau jalan cerita dan tema atau amanat cerita. Menurutnya bercerita menuntut kemampuan mengingat-ingat unsur cerita, menggunakan bahasa yang baik secara improvisasi, peragaan adegan, menyelipkan humor yang segar, menghayati cerita, dan menyampaikan amanat.

2.9. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Richards (2001) mengklasifikasikan media pembelajaran dari tiga segi, yaitu (1) berdasarkan karakteristiknya memiliki lima macam, yaitu suara, gerak, garis, dan lukisan. Kelimanya bisa saling terpadu. (2) berdasarkan dimensi presentasi mencakup lima waktu presentasi, sifat presentasi, dan sifat respon. (3) berdasarkan pemakainya, dibedakan atas media untuk kelas besar, media untuk kelas kecil, dan media untuk belajar secara individual. Berdasarkan jenisnya, media dibedakan atas.

- a. Media auditi, adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Yang termasuk jenis media ini antara lain meliputi tape recorder dan radio.
- b. Media visual, adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Yang termasuk jenis ini antara lain meliputi gambar, foto, serta benda nyata yang tidak bersuara.
- c. Media audio visual, adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Beberapa contoh media audio visual meliputi televisi, video, film atau demonstrasi langsung.

2.10. Pengertian Boneka Tangan

Media boneka dapat membantu anak dalam memahami cerita dan lebih menarik perhatian mereka (Centre for Education, 2017). Media boneka termasuk dalam jenis media visual tiga dimensi (Malinda, Damajanti, & Muljosumarto, 2017; Ramadhani, 2020). Media ini dapat membantu siswa mengenal segala aspek yang berkaitan dengan benda dan memberikan pengalaman yang lengkap tentang benda tersebut. Benda-benda dan situasi yang diajarkan kepada anak akan lebih cepat dipahami bila obyek tersebut ada di hadapan mereka. Penggunaan media boneka tangan menolong anak untuk bemalar dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan obyek, baik ukuran, bentuk, berat, maupun manfaatnya.

Sesuai dengan namanya ‘boneka tangan’ cara memainkannya dengan memasukkan tangan ke dalamnya. Bentuknya pun menyerupai sarung tangan, namun tentu saja boneka ini lebih menarik. Boneka tangan, karena cara memainkannya pun satu tangan kita hanya dapat memainkan satu boneka, dan boneka ini hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja, sedangkan bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang menutup lengan orang yang memainkannya. Selain itu, penggunaan benda-benda nyata atau makhluk hidup dalam pengajaran sering kali dianggap paling baik. Ada berbagai karakter boneka tangan yang ada di pasaran, misalnya binatang, buah-buahan, orang dan tokoh kartun yang populer dikalangan anak-anak.

2.11. Cara Penggunaan Boneka Tangan

Agar boneka dapat menjadi media instruksional yang efektif, maka menurut Raemiza perlu memperhatikan beberapa hal dalam penggunaan boneka tangan, yang antara lain (a) rumusan tujuan pembelajaran dengan jelas, (b) buatlah naskah atau skenario sandiwara yang akan dimainkan secara terperinci, baik dialognya, settingnya dan adegannya harus disusun secara cermat, (c) permainan boneka mementingkan gerak dari pada kata, karena itu pembicaraan jangan terlalu panjang, dapat menjemukan penonton, (d) permainan sandiwara boneka jangan terlalu lama, kira-kira 10 sampai 15 menit, (e) hendaknya diselingi dengan nyanyian, kalau perlu penonton diajak nyanyi bersama, (f) isi cerita hendaknya sesuai dengan umur dan kemampuan serta daya imajinasi anak-anak yang menonton, (g) selesai permainan sandiwara, hendaknya diadakan kegiatan lanjutan seperti tanya jawab, diskusi atau menceritakan kembali tentang isi cerita yang disajikan, (h) jika memungkinkan, berilah kesempatan kepada anak-anak untuk memainkannya.

2.12. Pembelajaran Keterampilan Berceita di SMP

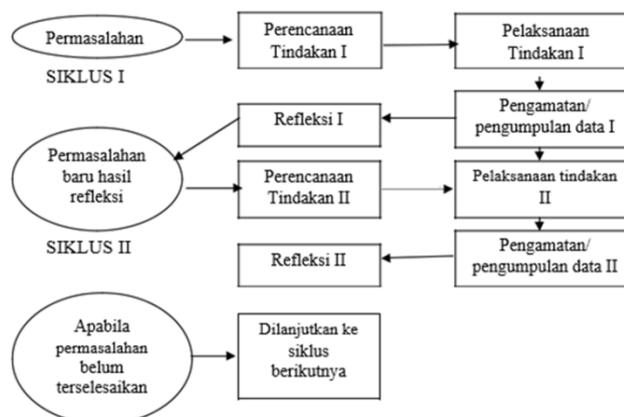
Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan bentuk operasional pengembangan kurikulum dalam konteks desentralisasi pendidikan dan otonomi daerah, yang akan memberikan wawasan baru terhadap sistem yang sedang berjalan selama ini (Kunandar, 2009). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah satu program untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa siswa serta sikap positif terhadap Bahasa Indonesia.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, bahan pengajaran yang diarahkan di tingkat SMP adalah pengajaran yang meliputi aspek

kemampuan berbahasa dan sastra. Aspek kemampuan berbahasa meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang berkaitan dengan ragam bahasa non sastra. Aspek kemampuan sastra meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang berkaitan dengan ragam bahasa sastra

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong ke dalam penelitian kualitatif deskriptif (Nurul Hidayati Murtafiah, 2021). Data dalam penelitian ini didapat melalui observasi kemampuan guru dan aktifitas siswa. Tes hasil belajar, dan angket. Data tersebut diolah dengan menggunakan persentase dan kemudian dibandingkan dengan indikator keefektifan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). PTK yang digunakan adalah model penelitian bersiklus, yang mengacu pada desain Kemmis dan M. Taggart, diharapkan pencapaian hasilnya mengalami peningkatan (Mulyasa, 2009; Muslich, 2009). Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan utama yaitu 1) perencanaan, 2) tindakan dan pengamatan, dan 3) refleksi.



Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum tindakan pembelajaran dilakukan terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal pada subyek penelitian. Hal ini merupakan langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti dengan maksud untuk mengetahui kondisi awal, baik proses pembelajaran maupun keterampilan bercerita siswa di kelas VII E SMP Negeri 2 Wanareja.

Sebelum penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan, maka peneliti mengambil data awal yang dijadikan sebagai bahan acuan atau perbandingan untuk menentukan tindakan apa saja yang akan dilakukan pada saat siklus dilaksanakan.

Pada saat kondisi awal guru dan siswa melaksanakan proses pembelajaran keterampilan bercerita di ruang kelas VII E SMP Negeri 2 Wanareja, keterampilan awal yang dilihat dari hasil tes pratindakan awal yang dilakukan sebelum dikenai tindakan,

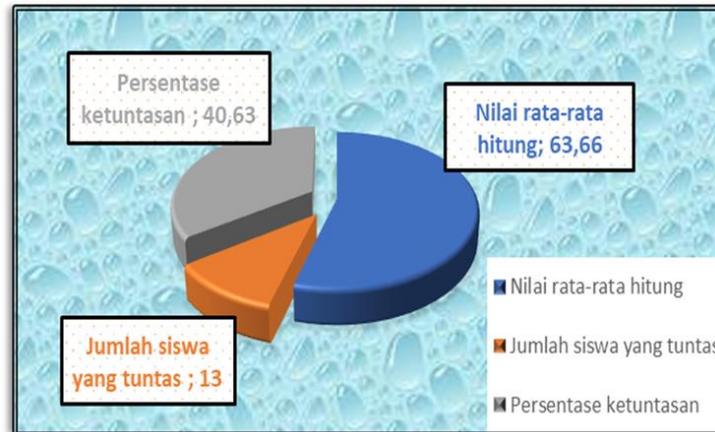
skor rata-rata kelas tiap aspek untuk mengetahui keterampilan bercerita, maka setiap aspek tersebut dihitung, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Aspek Keterampilan Bercerita

Nomor Subyek	Aspek yang Dinilai							Jumlah	Konversi Nilai
	VS	P	KMI	SPC	K	KU	PK		
S1	3	4	3	3	3	2	3	21	60,00
S2	3	2	3	4	3	3	3	21	60,00
S3	3	4	3	4	3	4	4	25	71,43
S4	4	3	3	3	4	3	3	23	65,71
S5	3	2	3	3	3	2	2	18	51,43
S6	4	3	3	3	3	3	2	21	60,00
S7	3	2	4	3	3	3	3	21	60,00
S8	3	3	2	3	3	2	2	18	51,43
S9	3	2	3	3	2	2	3	18	51,43
S10	4	3	4	3	4	4	4	26	74,29
S11	4	4	3	4	3	3	4	25	71,43
S12	4	3	3	3	3	2	3	21	60,00
S13	4	3	5	3	4	3	4	26	74,29
S14	3	4	3	3	3	3	2	21	60,00
S15	5	4	5	5	3	4	4	30	85,71
S16	3	2	3	3	3	3	3	20	57,14
S17	3	2	3	3	3	2	2	18	51,43
S18	4	3	5	4	4	5	4	29	82,86
S19	3	3	2	3	3	4	3	21	60,00
S20	4	3	3	4	3	3	3	23	65,71
S21	4	3	5	4	3	3	4	26	74,29
S22	3	3	2	3	2	2	3	18	51,43
S23	3	2	3	3	2	2	3	18	51,43
S24	4	4	3	5	3	5	4	28	80,00
S25	4	4	3	4	4	3	4	26	74,29
S26	4	3	4	3	3	3	3	23	65,71
S27	4	4	4	5	5	3	4	29	82,86
S28	3	3	3	4	3	2	3	21	60,00
S29	3	3	3	3	2	2	2	18	51,43
S30	3	2	3	2	3	3	2	18	51,43
S31	3	3	3	4	3	2	3	21	60,00
S32	2	3	3	3	4	3	3	21	60,00
Jumlah	110	96	105	110	100	93	99	713	2037,14
Rata-Rata	3,44	3,00	3,28	3,44	3,13	2,91	3,09	22,28	63,66
Skor Total	160	160	160	160	160	160	160	1.120	3.200
Persentase	68,75	60,00	65,63	68,75	62,50	58,13	61,88	63,66	63,66

Keterangan

VS	: Volume Suara
P	: Pelafalan
KMI	: Keterampilan Mengembangkan ide
SPC	: Sikap Penghayatan Cerita
K	: Kelancaran
KU	: Ketepatan Ucapan
PK	: Pilihan Kata



Gambar 2. Hasil Tes Keterampilan Bercerita Pada Kondisi Awal

Berdasarkan hasil pengamatan kondisi awal siswa terhadap proses pembelajaran bercerita dengan memanfaatkan media boneka tangan sebagai alat bantu serta berbagai hambatan-hambatan yang muncul, maka peneliti sebagai guru Bahasa Indonesia, melakukan kolaborasi dengan teman sejawat untuk mengatasi hambatan dan kesulitan yang ditemukan, peneliti bersama teman sejawat yang bertindak sebagai obsever, menyusun dan melaksanakan serangkaian perencanaan tindakan guna mengatasi hambatan-hambatan tersebut, yang diakhiri pada sebuah kegiatan analisis atau refleksi.

4.2 Hasil Siklus 1

Pelaksanaan tindakan pada pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media boneka tangan diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa, baik proses maupun produk terutama pada siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Wanareja.

Tahap yang dilakukan setelah pengamatan adalah tahap refleksi. Tahap refleksi ini peneliti bersama guru teman sejawat mendiskusikan kembali apa yang telah dilaksanakan pada siklus I. Peneliti dan teman sejawat mendiskusikan dan menganalisis hasil tindakan pada siklus I. Kegiatan refleksi yang dilakukan didasarkan pada pencapaian indikator keberhasilan penelitian. Hasil yang didapatkan dari siklus I baik secara proses maupun produk telah menunjukkan peningkatan yang cukup baik walaupun masih kurang memuaskan, karena masih ada beberapa kendala yang dihadapi adalah sebagai berikut.

- ✓ Skor aspek ketepatan ucapan siswa perlu ditingkatkan lagi.
- ✓ Pemilihan kata dalam merangkai cerita perlu ditingkatkan.
- ✓ Skor peningkatan yang diperoleh masih kurang maksimal.

Refleksi yang dilakukan baik secara proses maupun secara produk serta kekurangan atau kendala terjadi selama siklus I menjadi dasar pelaksanaan siklus II, pada siklus II masih tetap menggunakan media boneka tangan.

4.3 Hasil Siklus 2

Setelah mempertimbangkan hasil refleksi pada siklus pertama, maka pada siklus kedua peneliti mencoba menyempurnakan pelaksanaan perbaikan pembelajaran. Setelah dilaksanakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran pendekatan kompetensi, hasil yang diharapkan dapat tercapai secara maksimal.

Pengamatan penelitian tindakan siklus II ini dilakukan oleh peneliti secara cermat dengan menggunakan instrument penelitian yang sudah disiapkan. Selain itu, juga dilengkapi dengan catatan lapangan dan dokumentasi berupa foto dan rekaman.

Keberhasilan tindakan dalam pengamatan secara produk terlihat dari perolehan skor tes keterampilan bercerita siswa siklus II. Perubahan hasil yang dicapai pada pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan media boneka tangan adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam kegiatan bercerita. Hasil tes bercerita menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan bercerita yang signifikan bila dibandingkan pada waktu diberi tindakan pada siklus I., sehingga tindakan pada siklus II dinyatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Wanareja. Hal ini disebabkan ketuntasan belajar siswa dalam meningkatkan keterampilan bercerita dengan menggunakan alat bantu yaitu media boneka tangansudah melebihi dari indicator keberhasilan yaitu sebesar 85%.

Tabel 2. Peningkatan Keterampilan Bercerita dari Siklus I ke Siklus II

No	Uraian	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II	Peningkatan
1	Nilai rata-rata Hitung	71,52	78,66	7,14
2	Jumlah siswa yang tuntas belajar	25	31	6
3	Persentase ketuntasan belajar	78,13	96,88	18,75

Dari tabel 2 di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita siswa mengalami peningkatan, dengan penjelasan sebagai berikut:

- a) Pada tindakan siklus I nilai rata-rata 71,52 setelah dilakukan tindakan mengalami kenaikan menjadi 78,66 pada siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar mengalami kenaikan 7,14.

- b) Jumlah siswa yang dinyatakan telah tuntas belajar pada siklus I sebanyak 25 siswa atau (78,13%) siswa setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami penambahan siswa yang tuntas belajar menjadi 31 siswa atau (96,88%).

4.4 Pembahasan

Peneliti melakukan observasi terhadap pembelajaran keterampilan bercerita kelas VII E SMP Negeri 2 Wanareja untuk mengetahui masalah-masalah yang dihadapi ketika proses pembelajaran keterampilan bercerita. Selain itu, peneliti juga memberikan angket pratindakan dan wawancara untuk mengetahui ranah afektif siswa dalam pembelajaran di kelas khususnya pada saat pembelajaran keterampilan bercerita. Berdasarkan hasil observasi (pengamatan) tersebut, dapat disimpulkan bahwa kendala yang dihadapi siswa ketika melakukan bercerita adalah sebagai berikut.

- a. Siswa kurang berminat dan kurang antusias belajar bercerita.
- b. Siswa kurang mempunyai ide untuk bercerita.
- c. Siswa kurang berani (rasa malu, grogi) dalam bercerita.
- d. Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran keterampilan bercerita.

Berdasarkan hasil penilaian terhadap keterampilan bercerita siswa sebelum dikenai tindakan masih banyak siswa yang kurang berani bercerita karena siswa merasa malu, grogi dan kurang adanya ide untuk bercerita. Selain itu, siswa kurang berminat dalam pembelajaran keterampilan bercerita, hal tersebut disebabkan karena kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran keterampilan bercerita.

Pada tahap pratindakan, keterampilan awal bercerita siswa dilakukan pada saat siswa melakukan bercerita di depan kelas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keterampilan bercerita siswa sebelum dikenai tindakan. Skor rata-rata kelas tiap aspek pada saat pratindakan adalah 63,66. Skor rata-rata kelas tiap aspek tersebut tergolong kurang dan belum mencapai batas nilai minimal keruntasan. Peneliti dan guru sebagai kolaborator sepakat untuk menerapkan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

Pelaksanaan pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media boneka tangan telah diterapkan dalam dua siklus. Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bercerita siswa secara produk adalah ketika siswa bercerita di depan kelas secara berkelompok, namun pengambilan skor tetap secara individu. Penilaian tersebut meliputi 7 aspek, yaitu (1) volume suara, (2) pelafalan, (3) keterampilan mengembangkan ide, (4) sikap penghayatan cerita, (5) kelancaran, (6) ketepatan ucapan, dan (7) pilihan kata (diksi).

Pelaksanaan siklus I, proses yang dilakukan dari perencanaan hingga refleksi belum mendapatkan hasil yang sesuai rencana tujuan tindakan. Pemahaman siswa tentang penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran bercerita cukup sesuai dengan prosedur pelaksanaan. Siswa dibagi kelompok, kemudian siswa memilih tokoh boneka tangan, menulis ide pokok cerita serta mengembangkan ide cerita sesuai dengan tema yang diberikan oleh guru. Dengan media tersebut, cerita siswa lebih terkonsep dan mempermudah siswa dalam bercerita di depan kelas. Di sisi lain skor aspek pilihan kata perlu ditingkatkan lagi. Secara keseluruhan semua aspek pada siklus

ini perlu ditingkatkan lagi karena skor peningkatan yang diperoleh masih kurang maksimal.

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I tersebut dapat diketahui bahwa masih perlu dilaksanakan perbaikan pada siklus II. Pada saat refleksi, peneliti memberikan solusi agar mencari tema yang mudah dan dekat dengan siswa. Perbaikan pelaksanaan tindakan akan mempengaruhi hasil keterampilan bercerita pada waktu pascatindakan Pelaksanaan siklus II lebih difokuskan pada perbaikan dari hasil refleksi siklus I. Pelaksanaan siklus II berusaha untuk meningkatkan semua aspek secara maksimal tetapi lebih difokuskan pada aspek pemilihan kata. Pada siklus ini semua aspek mengalami peningkatan sehingga mencapai indikator keberhasilan penelitian. Hasil tes pascatindakan juga menunjukkan hasil yang lebih baik dari siklus sebelumnya.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa, pertama, media boneka tangan dapat meningkatkan produk/hasil keterampilan bercerita siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Wanareja. Peningkatan kualitas produk/hasil dapat dilihat dari perbandingan skor rata-rata bercerita siswa pada tahap pratindakan dan pascatindakan Siklus II. Peningkatan tersebut ditandai dengan meningkatnya penguasaan aspek-aspek keterampilan bercerita seperti volume suara, pelafalan, keterampilan mengembangkan ide, sikap penghayatan cerita, kelancaran, ketepatan ucapan, dan pilihan kata. Pada tahap pratindakan diperoleh skor rata-rata sebesar 63,66, kemudian setelah dilakukan tindakan meningkat 7,86 dari kondisi awal menjadi 71,52 pada siklus I. Kedua, demikian pula pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 7,14 dari siklus I menjadi 78,66. Keterampilan bercerita siswa dengan alat bantu media boneka tangan mengalami peningkatan pada tingkat ketuntasan belajarnya dari kondisi awal sebesar 40,63% atau 13 siswa. Kemudian setelah dilakukan tindakan meningkat 37,5 dari kondisi awal menjadi 78,13% atau 25 siswa dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 18,75 menjadi 96,88% atau 31 siswa. Jumlah tersebut sudah melebihi indikator yang diharapkan yaitu 85%.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Anum, A., & Apriyanto, S. (2019). Detecting Gender'S Strategies in Learning Speaking. *Premise: Journal of English Education*, 8(1), 57. <https://doi.org/10.24127/pj.v8i1.1932>
- Apriyanto, S. (2019). *Gender Strategies in Learning English* (Vol. 73). Retrieved from www.sulur.co.id
- Apriyanto, S., & Anum, A. (2018). Gender Dynamics on Speaking Interaction in the College Classroom. *Jurnal Smart*, 4(2), 73. <https://doi.org/10.26638/js.692.203x>
- Apriyanto, S., & Nurhayaty, A. (2019). Born In Social Media Culture: Personality Features Impact In Communication Context. In Y. Nasucha (Ed.), *icollit* (pp. 167–175). Indonesia: UMS Press. Retrieved from icollit.ums.ac.id/2018
- Balakrishnan, V. (2009). Teaching Moral Education In Secondary Schools Using Real-Life Dilemmas. *I-Manager's Journal on Educational Psychology*, 2(3), 14–20. <https://doi.org/10.26634/jpsy.2.3.297>

- Brown, D., Lewis, C., Stephens, E., & Lamb, M. (2017). Interviewers' approaches to questioning vulnerable child witnesses: The influences of developmental level versus intellectual disability status. *Legal and Criminological Psychology*, 22(2), 332–349. <https://doi.org/10.1111/lcrp.12104>
- Centre for Education, S. & E. (2017). Anti-bullying interventions in schools-what works? *Centre for Education Statistics and Evaluation*. Retrieved from https://antibullying.nsw.gov.au/media/documents/Anti-Bullying-in-Schools_What-Works.pdf
- Dhende, T. R. (2019). *The impact of using gadgets on children ' s psychology*. 5(8), 157–160.
- Dockett, S., Perry, B., Hampshire, A., Mason, J., & Schmied, V. (2011). *Facilitating children's transition to school from families with complex support needs*.
- Drijbooms, E. (2016). *Cognitive and Linguistic Factors in Writing Development*.
- Erickson, E. (2018). Effects of storytelling on emotional development. *Masters of Arts in Education Action Research*. Retrieved from <https://sophia.stkate.edu/maedSt.CatherineUniversityrepositorywebsite:https://sophia.stkate.edu/maed/256>
- Hanna Sundari, & Dasmu. (2014). the Effect of Speaking Self-Efficacy and Gender in Speaking Activities. *Bahasa Dan Sastra*, 14, No. 2(2), 205–217. Retrieved from http://ejournal.upi.edu/index.php/BS_JPBSP/article/view/719/519
- Hidayat, O., & Apriyanto, S. (2019). Drama Excerpt : Tool in Enhancing Speaking Ability for Junior High School. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 2(3), 1–9.
- Kasiyarno, Santoso, D., & Apriyanto, S. (2020). *Intercultural Communication and Business Chain Formation of America and Japan*. 12(2), 2042–2052.
- Kunandar. (2009). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lindblad, M. (2011). *Communication Strategies in Speaking English as a Foreign Language In the Swedish 9th grade national test setting*. (August), 1–31.
- Malinda, N. T., Damajanti, M. N., & Muljosumarto, C. (2017). Perancangan Buku Interaktif Tentang Menstruasi Pertama Untuk Anak Perempuan Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(2004).
- Mendieta, J. A. (2013). Narrative research : An alternative approach to study language teaching and learning. *Revista Folios*, 37, 135–147.
- Mulyasa, E. (2009). *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, T. (2005). *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Muslich, M. (2009). *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas itu Mudah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Myers, M. (1991). Chapter 3 research methodology. *MIS Quarterly*, 21(2), 241–242. <https://doi.org/arXiv:physics/0601009v3>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurul Hidayati Murtafiah. (2021). Analisis Manajemen Pengembangan Sumber Daya

-
- Manusia Yang Handal dan Profesional (Studi Kasus : IAI An-Nur Lampung).
Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam, 10(2), 789–812.
<https://doi.org/10.30868/ei.v10i02.2358>
- Ramadhani, S. P. (2020). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DI KELAS IV SDN MANGGARAI 09 PAGI JAKARTA SELATAN. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, IX(2), 73–90.
- Richards, J. C. (2001). Curriculum Development in Language Teaching. *Curriculum Development in Language Teaching*, 33(2), 107–109.
<https://doi.org/10.1017/cbo9780511667220>
- Rosalina, S., Suryono, Y., Lestari, D., & Puspitasari, N. U. R. L. (2020). THE INFLUENCE OF PARENTING STYLE ON SOCIAL-EMOTIONAL SKILLS OF. *International Journal of Mechanical and Production Engineering Research and Development*, 10(3), 72–86.
- Santoso, D., & Apriyanto, S. (2020). Algorithms of language in speech by the president of republic indonesia. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(6), 125–136. <https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I6/PR260010>
- Sourdin, T., & Cornes, R. (2016). International Journal of Law and Psychiatry Implications for therapeutic judging (TJ) of a psychoanalytical approach to the judicial role — Re fl ections on Robert Burt ’ s contribution. *International Journal of Law and Psychiatry*. <https://doi.org/10.1016/j.ijlp.2016.06.010>
- Van Charldorp, T. C. (2014). “What happened?” From talk to text in police interrogations. *Language and Communication*, 36(1), 7–24.
<https://doi.org/10.1016/j.langcom.2014.01.002>