

Meningkatkan Hasil Belajar Bercerita Melalui Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas II SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember

Improving Learning Outcomes of Storytelling Ability Through Hand Puppet Media to 2nd Grade Students In SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember

Eva Paramita Utami, Suhartiningsih, Misno A. Lathief
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan X 101-103, Jember 68121
E-mail : evaparamitautami@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar bercerita siswa kelas II melalui media boneka tangan. Hal ini dikarenakan di SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember terdapat permasalahan hasil belajar bercerita siswa masih rendah, yang salah satunya diakibatkan karena minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian terdiri atas 32 siswa. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Pelaksanaan penelitian dengan menerapkan media boneka tangan selama dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar bercerita siswa kelas II SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember. Pada siklus 1, ketuntasan hasil belajar bercerita siswa sebesar 60% dan siklus 2 mencapai 74%. Peningkatan hasil belajar bercerita siswa dari siklus 1 ke siklus 2 meningkat 14%. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan media boneka tangan dapat meningkatkan hasil belajar bercerita siswa kelas II SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember.

Kata Kunci: hasil belajar, bercerita, boneka tangan.

Abstract

This research was conducted at the SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember with the purpose of improving learning outcomes of storytelling through the medium of hand puppet 2nd graders. It was because in the SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember there are problems of learning outcomes of students still low, which one of them is caused by lack of instructional media used by teachers. This research used classroom action research with the subject of 32 students. Research data collection used the method of observation, interviews, tests, and documentation. Implementation of research was by applying hand puppet media for two cycles. The results showed that improvement in learning outcome of storytelling of 2nd grade students in SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember. In the cycle of 1, storytelling mastery of learning outcomes was 60% and cycle was 2 74%. Improvement of learning outcomes of storytelling of students from the cycle 1 to cycle 2 is 14%. Based on the above explanation it can be concluded that using application of hand puppet media can improve learning outcomes storytelling of 2nd grade students in SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember.

Keywords: learning outcomes, storytelling, hand puppet.

Pendahuluan

Bahasa pada dasarnya merupakan rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan serta sikap (Akhadiah, dkk., 1992: 2). Pengajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya merupakan salah satu sarana mengupayakan pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia secara terarah. Pengajaran bahasa di Sekolah Dasar memiliki arti dan peran penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, dan kemampuan dasar yang diperlukan siswa serta membantu siswa mengembangkan keterampilan berbahasa yang dimiliki. Keterampilan berbahasa tersebut meliputi empat komponen yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Tarigan, 1998: 1). Diantara keempat keterampilan tersebut, salah satu keterampilan yang sering menjadi masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara mempunyai peranan penting baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah. Manfaat yang diambil dari keterampilan berbicara antara lain: (1) melatih keterampilan siswa dalam berbicara, (2) melatih siswa berdiskusi dengan baik, dan (3) melatih siswa dalam berargumentasi. Siswa diluar lingkungan sekolah juga dapat menerapkan keterampilan berbicara untuk berkomunikasi dengan sesama penutur bahasa (Arsjad dan Mukti, 1991: 24).

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 1998: 15). Kegiatan berbicara dalam kehidupan sehari-hari merupakan suatu kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial untuk melakukan komunikasi dengan orang lain. Kegiatan bercerita merupakan bagian dari kemampuan berbicara. Bercerita termasuk keterampilan berbicara yang harus diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa. Bercerita adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang didahului oleh keterampilan menyimak dan selanjutnya keterampilan bercerita atau berujar dipelajari (Tarigan, 1998: 3). Kegiatan bercerita memiliki beberapa manfaat bagi siswa yaitu dapat memperkaya kosakata, memperbaiki kalimat serta melatih keberanian siswa dalam berkomunikasi (Santosa, 2009).

Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa hasil belajar bercerita siswa kelas II SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember kompetensi dasar menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan menggunakan kata-kata sendiri masih rendah. Hasil belajar tersebut berupa hasil tes nilai ulangan bercerita yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebanyak 18 siswa atau 56% dari 32 siswa mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan yaitu 70.

Hasil observasi menunjukkan adanya permasalahan yang dihadapi antara lain: (1) sebagian besar siswa masih malu dan takut, teragap (belum lancar), bersuara sangat lirih, dan belum mampu menyertakan gerak-gerik/mimik yang sesuai ketika bercerita; (2) guru tidak menggunakan

media dalam pembelajaran bercerita; (3) guru mengalami kesulitan membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bercerita; dan (4) cara mengajar guru dalam pembelajaran bercerita kurang menarik, monoton dan cenderung membosankan.

Atas dasar permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran bercerita siswa kelas II di SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember, maka dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Upaya yang dilakukan peneliti adalah dengan menerapkan media boneka tangan dalam pembelajaran bercerita. Hal ini dikarenakan media tersebut dapat membantu siswa memperoleh kemudahan ketika bercerita, karena dengan bantuan boneka tangan sebagai alat peraga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengolah/mengembangkan ide cerita yang akan mereka ceritakan.

Gunarti (dalam Abdulloh, 2012) menyebutkan apa yang dimaksud dengan media boneka tangan yaitu tiruan bentuk baik bentuk manusia, binatang atau bentuk lainnya yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan dapat dimasukkan ke tangan dengan berbagai corak dan motif. Media boneka tangan ini cukup populer di kalangan anak, karena anak-anak terbiasa bermain boneka.

Akhirnya dengan penerapan media boneka tangan dalam proses pembelajaran bercerita, diharapkan: (1) konsentrasi siswa lebih terfokus terhadap proses pembelajaran; (2) motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran bercerita dapat lebih ditingkatkan; (3) mendorong peningkatan kualitas proses pembelajaran bercerita; serta (4) kualitas hasil pembelajaran bercerita semakin meningkat. Berdasarkan alasan-alasan tersebut, penelitian ini mengangkat permasalahan dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Bercerita Melalui Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas II SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember".

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan di SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas II SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember, yang terdiri atas 32 siswa dengan komposisi 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

- Total skor bercerita siswa sesudah penerapan media boneka tangan diubah menjadi nilai dengan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai yang dicari

R = skor siswa

SM = skor maksimum (Purwanto, 1990: 102)

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, seorang siswa dikatakan telah mencapai ketuntasan belajar apabila $NP \geq 70$ dan sebaliknya, siswa dikatakan belum mencapai ketuntasan apabila $NP < 70$.

- b. Setelah didapatkan nilai untuk setiap siswa, dapat diketahui persentase hasil belajar secara klasikal dengan perhitungan sebagai berikut.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan hasil belajar siswa

n = jumlah nilai siswa yang belum tuntas

N = jumlah seluruh siswa

100% = konstanta

(Sudjana dalam Windiarjo, 2013: 33)

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, daya serap klasikal yaitu suatu kelompok belajar dikatakan tuntas belajarnya apabila dikelas terdapat minimal 70% dari jumlah siswa yang telah mencapai nilai ≥ 70 .

Hasil dan Pembahasan

1) Proses Penerapan Media Boneka Tangan

Kegiatan pembelajaran pada siklus I, guru menceritakan cerita anak menggunakan media boneka tangan dan siswa diminta untuk menyimak cerita anak, mencatat hal-hal yang dianggap penting dalam cerita anak misalnya tokoh, watak dan latar serta berlatih menceritakan kembali cerita anak tersebut menggunakan media boneka tangan di depan kelas. Selain itu, pada siklus I guru juga menjelaskan cara bercerita yang baik dengan memperhatikan pemilihan kata, ketepatan ucapan, dan keruntutan dalam bercerita. Guru juga menjelaskan dan memberikan contoh bercerita dengan lancar, berani, nyaring, dan gerak-gerik/mimik yang sesuai. Siswa sudah menunjukkan peningkatan dalam hal pemilihan kata, pengucapan, dan keruntutan pada pelaksanaan siklus ini. Namun, siswa masih belum berani bercerita di depan kelas karena merasa malu dan takut, siswa masih saling tunjuk saat diminta untuk bercerita, beberapa siswa bersuara sangat lirih, dan sebagian besar siswa masih belum mampu menyertakan gerak-gerik/mimik yang sesuai.

Pada siklus II, guru menekankan kembali pemberian bimbingan dan contoh cara bercerita menggunakan media boneka tangan yang baik pada siswa. Guru menjelaskan cara bercerita yang baik dengan memperhatikan pemilihan kata, ketepatan ucapan, keruntutan, keberanian, kelancaran, kenyaringan, dan gerak-gerik/mimik. Guru juga memberikan contoh bercerita yang tepat dan juga yang kurang tepat sehingga dapat dijadikan perbandingan oleh siswa. Pada siklus II, siswa tidak malu, tidak takut dan tidak saling tunjuk ketika diminta bercerita menggunakan media boneka tangan di depan kelas karena guru memberikan *reward* dan mengatur giliran maju siswa untuk bercerita. Siswa diminta maju bergiliran dari absen teratas dan terbawah. Setiap siswa yang telah tampil

mendapatkan *reward* dari guru. Isi cerita siswa sudah runtut dan suara juga nyaring. Hanya sebagian siswa yang bersuara lirih saat bercerita menggunakan media boneka tangan. Namun, kekurangan dominan terdapat pada aspek gerak-gerik dan mimik siswa yang sebagian besar masih belum mendukung kegiatan bercerita menggunakan media boneka tangan. Ekspresi muka siswa datar, pandangan tidak fokus, dan gerak badan kaku. Hanya beberapa siswa saja yang mampu menunjukkan gerak-gerik/mimik yang tepat tanpa malu. Pada akhir siklus II, kemampuan bercerita siswa dapat dikatakan telah meningkat. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar bercerita pada siklus I dan II serta peningkatan penguasaan setiap aspek yang menjadi kriteria penilaian bercerita.

2) Hasil Belajar Bercerita Siswa

Ketuntasan hasil tes siswa pada kegiatan pembelajaran bercerita dari tanpa media dan menggunakan media boneka tangan dapat dilihat dari prosentase perolehan hasil belajar bercerita siswa yang mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus 1 ke siklus 2. Berikut ini disajikan data analisis ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 secara rinci.

Tabel 1 Ketuntasan Hasil Belajar Bercerita Prasiklus

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 70	14 Siswa	44.00%
< 70	18 Siswa	56.00%
Jumlah	32 Siswa	100.00%

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa siswa yang tidak mencapai ketuntasan hasil belajar sebanyak 18 siswa (56%), sedangkan siswa yang mencapai ketuntasan hasil belajar hanya sebanyak 14 siswa (44%). Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa hasil belajar bercerita pada siswa kelas II SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember masih rendah.

Tabel 2 Ketuntasan Hasil Belajar Bercerita Siklus I

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 70	18 Siswa	60.00%
< 70	12 Siswa	40.00%
Jumlah	30 Siswa	100.00%

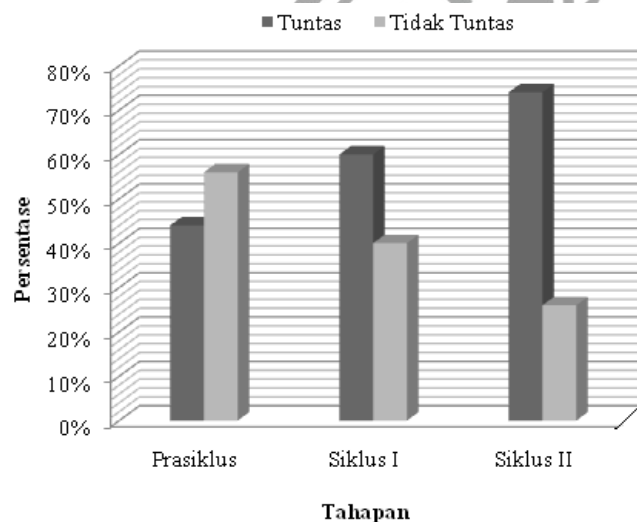
Jumlah siswa yang mengikuti tes bercerita siklus I yaitu 30 siswa dengan 18 siswa atau 60% mencapai ketuntasan, sedangkan sebanyak 12 siswa atau 40% belum mencapai ketuntasan. Rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 70. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa penerapan media boneka tangan dapat meningkatkan hasil belajar bercerita siswa.

Tabel 3 Ketuntasan Hasil Belajar Bercerita Siklus II

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
≥ 70	23 Siswa	74.00%
< 70	8 Siswa	26.00%
Jumlah	31 Siswa	100.00%

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah siswa yang mengikuti tes bercerita adalah 31 siswa. Sebanyak 74% atau 23 siswa dari 31 siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal, sedangkan 26% atau 8 siswa belum mencapai ketuntasan. Rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 73. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas II telah mencapai kriteria ketuntasan belajar secara klasikal yang ditentukan yaitu $\geq 70\%$.

Berdasarkan analisis ketuntasan hasil belajar bercerita pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 2, terdapat perbedaan persentase yang menunjukkan bahwa hasil belajar bercerita siklus 2 mengalami peningkatan dari siklus 1, hasil belajar bercerita siklus 1 mengalami peningkatan dari pra siklus. Berikut grafik perbandingan ketuntasan hasil belajar bercerita siswa dari tahap prasiklus, siklus I, sampai siklus II.



Gambar 1 Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Bercerita Siswa

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Penerapan media boneka tangan yang dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas II SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember dilakukan melalui tahap penyampaian kompetensi, penyajian materi, penjajakan, penyajian kompetensi, dan penutup. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran bercerita ini ditunjang dengan pemberian bimbingan tentang cara

bercerita menggunakan media boneka tangan dan pemberian contoh bercerita yang tepat dan kurang tepat oleh guru. Pemberian *reward* dan pengaturan giliran maju siswa juga dilakukan untuk mendukung penerapan media boneka tangan. Selain itu, pemberian penjelasan tentang kriteria penilaian (aspek kebahasaan dan nonkebahasaan) dalam bercerita juga membantu siswa untuk dapat bercerita dengan lebih baik lagi.

- 2) Melalui penerapan media boneka tangan, hasil belajar bercerita siswa kelas II SDN Dukuhmencek 01 Sukorambi Jember meningkat. Hal ini dapat diketahui dari rata-rata penguasaan aspek bercerita pada prasiklus sebesar 63%, pada siklus I meningkat menjadi 70%, dan pada siklus II menjadi 73%. Pada siklus I, ketuntasan hasil belajar bercerita siswa sebesar 60%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 74%.

Saran

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah:

- 1) bagi guru kelas,
 - a) pembelajaran bercerita dengan menggunakan media boneka tangan hendaknya dapat dijadikan alternatif bagi guru sebagai salah satu strategi pembelajaran di kelas.
 - b) guru hendaknya mencoba menerapkan media boneka tangan pada pembelajaran yang lain sehingga strategi pembelajaran yang diberikan dapat bervariasi dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa.
- 2) bagi kepala sekolah,
 - a) kepala sekolah hendaknya memotivasi guru untuk menerapkan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran bercerita.
 - b) kepala sekolah hendaknya mengusahakan fasilitas bagi guru dalam penerapan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran bercerita.
- 3) bagi peneliti lain,
 - a) hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian sejenis guna menambah wawasan dalam upaya meningkatkan hasil belajar bercerita siswa melalui penerapan media boneka tangan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran serta kondisi siswa di kelas.
 - b) hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengadakan penelitian sejenis, terutama dalam ruang lingkup yang lebih luas dan bermanfaat bagi perkembangan dunia pendidikan.

Daftar Pustaka

- [1] Abdulloh, Muchammad. 2012. *Media Boneka Tangan*. [serial online]. <http://aaps10.blogspot.com/2012/10/media-boneka-tangan.html> [21 juli 2013].
- [2] Akhadiah M.K., S., Arsjad, M.G., Ridwan, S.H., Zulfahnur, & Mukti. 1992. *Bahasa Indonesia 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- [3] Arsjad, Maidar G. dan Mukti, U. S. 1991. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- [4] Purwanto, N. 1990. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- [5] Santosa, P., dkk. 2009. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [6] Tarigan, Henry Guntur. 1998. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- [7] Windiarso, Anggara. 2013. "Peningkatan Hasil Belajar Menceritakan Kembali Cerita Anak Melalui Media Audio Visual Siswa Kelas IIB SDN Ajung 01 Jember Tahun Pelajaran 2012/2013". Skripsi. Jember: Universitas Jember.

