

**Peningkatan Keterampilan Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas IX.1 SMP Negeri 3 Pujut Kab. Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017**

**H. DUILAN**

Guru Bahasa Indonesia SMPN 3 Pujut  
landluisa487@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas IX.1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah dengan menggunakan media boneka tangan. Latar belakang diadakannya penelitian di SMP Negeri 3 Pujut yaitu kurangnya keterampilan peserta didik dalam bercerita. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMP Negeri 3 Pujut. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX.1 yang terdiri dari 36 siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti selaku guru Bahasa Indonesia bersama dengan guru lain dalam satu sekolah yaitu Ibu Sri Juliati, S.Pd. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, pengamatan, wawancara, catatan lapangan, dokumentasi foto, dan penilaian keterampilan bercerita. Instrumen penelitian berupa catatan lapangan, lembar pengamatan, angket, dan lembar penilaian bercerita. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif. Keabsahan data diperoleh melalui validitas (validitas demokratik, validitas hasil, validitas proses) dan reliabilitas data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas IX.1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah. Peningkatan keterampilan bercerita siswa tampak pada kualitas proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh keaktifan, perhatian pada pelajaran, antusiasme selama pembelajaran, keberanian bercerita di depan kelas dan kerjasama kelompok sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif. Peningkatan secara produk 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. Peningkatan kualitas produk/hasil dapat dilihat dari perbandingan skor rata-rata bercerita siswa pada tahap pratindakan sampai pascatindakan Siklus II. Skor rata-rata siswa pada tahap pratindakan sebesar 19,17, pada Siklus I meningkat menjadi 23,03, dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 25,89. Skor rata-rata keterampilan siswa mengalami peningkatan sebesar 6,72. Dengan demikian, keterampilan bercerita siswa kelas IX.1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah telah mengalami peningkatan baik secara proses maupun produk setelah diberi tindakan menggunakan media boneka tangan.

**Kata Kunci: keterampilan bercerita, Media Boneka tangan**

## **PENDAHULUAN**

Bahasa Indonesia sebagai bahan pengajaran terdiri atas tiga komponen, yaitu (1) kebahasaan, (2) kemampuan berbahasa, dan (3) kesastraan. (M. Syarif 2014, 7.4) lebih lanjut dijelaskan; komponen kebahasaan terdiri atas dua aspek, yaitu (a) struktur kebahasaan yang meliputi fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, kewacanaan, dan (b) kosakata kemampuan berbahasa terdiri atas empat aspek yaitu; kemampuan mendengarkan/menyimak, kemampuan membaca, kemampuan berbicara,

kemampuan menulis.

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. 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.

Bercerita merupakan salah satu cara untuk melatih berbicara dan merupakan 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. 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.

Menurut hasil wawancara pada tanggal 27 Juli 2016 antara peneliti sekaligus sebagai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah dengan salah seorang guru, diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan bercerita, prestasi siswa tergolong rendah terutama pada kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada permasalahan yang muncul di SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah. 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, grogi 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. 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 IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah, 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 IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah adalah menggunakan media boneka tangan, didasarkan pada beberapa alasan. Pertama menurut Raemiza (<http://ra3miza.wordpress.com>) 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. Kedua, pemilihan boneka tangan juga di latarbelakangi 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. Berdasarkan wawancara pada tanggal 7 Februari 2017

kolaborator guru Bahasa Indonesia dengan seorang ibu guru yaitu Sri Juliati, S.Pd. 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 3 Pujut Lombok Tengah yang berkaitan dengan meningkatkan keterampilan bercerita, maka peneliti menggunakan media boneka tangan sebagai media pembelajaran. Peneliti dan guru kolaborator mengadakan penelitian pada siswa kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah yang berbentuk penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut dengan Menggunakan Media Boneka Tangan".

## **KAJIAN TEORI**

### **Pengertian Keterampilan Bercerita**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 210), 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.

Pembelajaran bercerita merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbicara. Bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dulu sampai sekarang. Menurut Nurgiyantoro (2009, 288-289), bercerita merupakan salah satu tugas kemampuan atau kegiatan berbicara yang dapat mengungkapkan kemampuan berbicara siswa yang bersifat pragmatis.

Peneliti menyimpulkan, bercerita adalah suatu kegiatan yang menjelaskan terjadinya suatu hal, peristiwa dan kejadian yang dialami diri sendiri maupun orang lain. Kegiatan bercerita dapat memberikan hiburan dan merangsang imajinasi siswa. Kegiatan bercerita dapat menambah keterampilan berbahasa lisan siswa secara

terorganisasi dan membantu menginternalisasikan karakter cerita.

### **Faktor-faktor Pokok Bercerita**

Untuk mencapai keberhasilan dalam bercerita menurut Sudarmadji (2010: 27) harus memperhatikan dua faktor pokok yaitu; (1) Menyiapkan naskah cerita (a) dari sumber cerita yang telah ada, (b) Mengarang cerita sendiri. (2) Teknik penyajian, menurut Sudarmadji (2010: 32) seorang pencerita perlu menguasai keterampilan dalam bercerita, baik dalam olah vokal, olah gerak, ekspresi dan sebagainya.

### **Media Pembelajaran**

#### **Fungsi Media Pembelajaran.**

Sadiman (2008: 17-18) memaparkan manfaat dari media pembelajaran, yaitu (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) sikap pasif anak didik dapat diatasi dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi, dan (4) dapat memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama dalam diri anak.

### **Media Boneka**

Boneka adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang (<http://molylovelyme.blogspot.com>). Jadi sebenarnya boneka merupakan salah satu model perbandingan juga. Sekalipun demikian, karena boneka dalam penampilannya memiliki karakteristik khusus, maka dalam bahasan ini dibicarakan tersendiri. Dalam penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Untuk keperluan sekolah dapat dibuat boneka yang disesuaikan dengan cerita-cerita zaman sekarang. Untuk tiap daerah pembuatan boneka ini disesuaikan dengan keadaan daerah masing-masing.

Macam macam boneka untuk media pembelajaran dalam (<http://molylovelyme.blogspot.com>) yaitu (1) boneka jari, (2) boneka tangan, (3) boneka tongkat, (4) boneka tali, (5) boneka bayang-bayang.

## 1. Boneka Tangan

### a. Pengertian Boneka Tangan

Menurut

Raemiza

(<http://ra3miza.wordpress.com>) media boneka dapat membantu anak dalam memahami cerita dan lebih menarik perhatian mereka. Media boneka termasuk dalam jenis media visual tiga dimensi. 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 bernalar dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan obyek, baik ukuran, bentuk, berat, maupun manfaatnya.

### b. Fungsi Boneka Tangan

Menurut

Ahira

(<http://www.anneahira.com>) boneka tangan sangat sesuai untuk digunakan sebagai alat permainan edukatif. Dibandingkan dengan jenis boneka lain, boneka tangan lebih mudah digerak-gerakkan sesuai dengan jalan cerita. Selain itu, menurut Ahira (<http://www.anneahira.com>) media ini mempunyai beberapa fungsi, yaitu (1) memberikan pengalaman yang konkret, (2) memungkinkan siswa menganalisis siswa menganalisis secara mendalam, (3) membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu, (4) informasi yang diperoleh akan lebih jelas, (5) memperjelas suatu masalah atau proses kerja dari alat, dan (6) mendorong timbulnya kreativitas siswa.

### c. Cara Penggunaan Boneka Tangan

Agar boneka dapat menjadi media instruksional yang efektif, maka menurut Raemiza (<http://ra3miza.wordpress.com>) 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.

Dari keterangan tentang boneka tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka sangat memungkinkan siswa untuk menguasai konsep-konsep yang sedang diajarkan karena siswa turut serta dalam situasi yang sesungguhnya. Media boneka dapat menarik perhatian siswa dengan bantuan gerakan-gerakan, ekspresi dan intonasi guru.

## 2. Pembelajaran Keterampilan Bercerita 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. 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 bersastra. Aspek kemampuan berbahasa meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang berkaitan dengan ragam bahasa non sastra. Aspek kemampuan bersastra meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang berkaitan dengan ragam bahasa sastra.

Pengajaran dalam penelitian ini adalah pengajaran berbicara, khususnya bercerita. Dalam standar kompetensi dasar tingkat SMP tahun 2016/2017, disebutkan bahwa berbicara terbagi ke dalam dua pokok bahasan yaitu

komponen bahasa dan sastra. Standar kompetensi tersebut terbagi dalam empat kompetensi dasar, yaitu, menceritakan pengalaman yang paling mengesankan dengan menggunakan pilihan kata dan kalimat efektif, menyampaikan pengumuman dengan intonasi yang tepat serta menggunakan kalimat-kalimat yang lugas dan sederhana, bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat dan bercerita dengan alat peraga. Kemampuan bercerita dengan alat peraga merupakan kemampuan sastra. Jadi, sesuai dengan SK tersebut, siswa dilatih untuk dapat menyampaikan cerita dengan alat peraga.

### 3. Boneka Tangan sebagai Media Pembelajaran

Kaitannya dengan permasalahan pembelajaran bahasa yang telah diungkapkan pada latar belakang masalah, Tarigan (2008:24) menuturkan bahwa proses-proses untuk mengembangkan kemampuan berbicara menunjukkan perlunya pengaturan bahan bagi penampilan lisan. Menurut Raemiza (<http://ra3miza.wordpress.com>) media boneka tangan merupakan media yang paling efektif untuk pengajaran dalam mengembangkan perbendaharaan kata, melatih diri untuk mendengarkan dan berbicara. Selain itu, anak lebih perhatian terhadap isi cerita. Dengan penggunaan media boneka tangan, pesan akan menarik perhatian siswa.

Dengan demikian, boneka tangan merupakan bagian dari media pembelajaran bahasa yang salah satunya bermanfaat sebagai sarana atau alat bantu peningkatan keterampilan bercerita.

#### B. Kerangka Pikir

Keterampilan bercerita merupakan salah satu aspek keterampilan berbicara yang dianggap sulit dibandingkan dengan wawancara. Untuk dapat bercerita dengan baik, siswa dituntut mampu menguasai unsur linguistik (ketepatan bahasa) dan kelayakan konteks.

Secara praktik keterampilan bercerita membutuhkan latihan dan pengarahan pembelajaran yang intensif. Namun demikian, pembelajaran bercerita di sekolah pada kenyataannya mendapat porsi yang sangat minimal. Selain keterbatasan waktu, lemahnya kemampuan bercerita dipengaruhi

metode pembelajaran yang kurang efektif. Fenomena pembelajaran umumnya masih menggunakan metode tradisional. Penyampaian materi dilakukan dengan metode ceramah dan interaksi hanya terjadi satu arah.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru hendaknya menggunakan alternatif dengan menggunakan media pembelajaran. Media yang dirasa tepat untuk mengatasi masalah diatas adalah media boneka tangan.

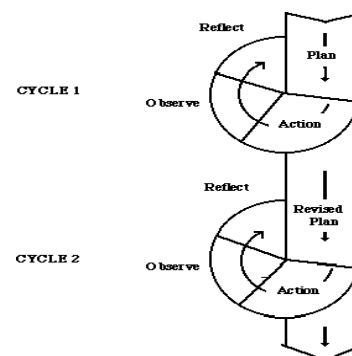
## METODE PENELITIAN

### Bentuk Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). "Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran." (Arikunto, 2009: 16).

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif, artinya peneliti ( selaku guru Bahasa Indonesia) bersama dengan guru lain yang ada di SMPN 3 Pujut, yang bernama Ibu Sri Juliati, S.Pd. sebagai pelaku pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan. sedangkan peneliti sebagai pelaku tindakan

Desain penelitian yang akan digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2: Model Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

#### a. Perencanaan

Perencanaan penelitian ini disusun bersama antara peneliti dengan guru Bahasa Indonesia sebagai kolaborator.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan merupakan realisasi dari rencana yang sudah dirancang sebelumnya.

### c. Pengamatan

Observasi merupakan kegiatan merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan itu berlangsung. Hasil yang diperoleh dalam pengamatan tersebut merupakan pengaruh dari tindakan yang sudah dilakukan. Hasil yang diperoleh dalam pengamatan adalah dampak tindakan terhadap proses pembelajaran (keberhasilan produk). Keberhasilan proses dapat dilihat dari perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran keterampilan bercerita setelah mendapatkan tindakan melalui media boneka tangan. Keberhasilan produk dapat dilihat dari hasil tes bercerita siswa.

### d. Refleksi

Peneliti bersama guru berdiskusi dan menganalisis hasil pengamatan pada siklus I, antara lain mengambil kesimpulan tentang kemampuan siswa. Setelah dikenai tindakan, menilai keterampilan masing-masing siswa dalam praktik bercerita dengan menggunakan media boneka tangan. Kegiatan refleksi ini digunakan untuk merencanakan kegiatan siklus II. Kegiatan pada siklus II dan selanjutnya mengikuti prosedur pada siklus I, meliputi perencanaan, pelaksanaan/ tindakan, pengamatan dan refleksi.

Penelitian keterampilan bercerita pada siswa kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah menggunakan media boneka tangan, akan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan menggunakan media yang sama. Penelitian ini akan dihentikan pada siklus tertentu jika sudah memenuhi target.

### Setting Penelitian

#### Tempat, Waktu, subyek dan obyek Penelitian

penelitian ini dilaksanakan di SMPN 3 Pujut Lombok Tengah pada siswa kelas IX.1 dengan jumlah siswa 36 orang, Penelitian tindakan kelas dilaksanakan mulai bulan Juli-Agustus 2016. Pada semester pertama tahun pelajaran 2016/2017 dengan materi pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media boneka tangan.

### Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, yaitu.

#### a. Wawancara

Wawancara ini dilakukan terhadap guru dan siswa untuk menggali informasi guna memperoleh data yang berkenaan dengan

aspek-aspek pembelajaran, penentuan tindakan, dan respon yang timbul akibat dari tindakan yang dilakukan.

#### b. Pengamatan

Pengamatan adalah kegiatan pengamatan atau pengambilan data untuk melihat seberapa jauh efek tindakan yang telah dicapai.

#### c. Angket

Angket ini dipilih dan disusun untuk mengetahui ranah afektif siswa dalam pembelajaran berbicara. Ranah afektif yang dimaksud meliputi penerimaan, sikap, tanggapan, perhatian, keyakinan siswa, serta partisipasi siswa dalam pembelajaran berdiskusi. Angket terdiri dari dua jenis, yaitu angket pratindakan yang diberikan sebelum tindakan dilakukan serta angket pascatindakan yang diberikan di akhir tindakan.

#### d. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengambil data yang berupa keadaan sekolah, guru, siswa dan kegiatan belajar mengajar. Dokumen bisa berupa benda-benda misalnya berupa data-data yang ada keterkaitannya dengan masalah penelitian, Silabus, RPP, dan gambar-gambar selama melakukan penelitian.

#### e. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat segala aktivitas selama pembelajaran diskusi berlangsung.

### Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### 1. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah riwayat tertulis, deskriptif, longitudinal, tentang apa yang dikatakan/dilakukan guru maupun siswa dan situasi pembelajaran dalam suatu jangka waktu (Madya, 2006:79). Catatan lapangan digunakan untuk mencatat atau mendeskripsikan tingkah laku dan kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

#### 2. Lembar pengamatan

Lembar pengamatan digunakan untuk mengamati tingkah laku siswa selama kegiatan pembelajaran.

**Tabel 2: Pedoman Pengamatan Proses Pembelajaran Bercerita**

No	Aspek yang diamati	Skala Skor				
		1	2	3	4	5
1	Keaktifan siswa					
2	Perhatian dan konsentrasi siswa pada pelajaran					
3	Minat siswa selama pembelajaran					
4	Keberanian siswa bercerita di depan kelas					
5	Kerjasama kelompok					
	Jumlah skor					

Keterangan: 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 1 (kurang)

### 3. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data tentang pembelajaran keterampilan bercerita yang berlangsung pada siswa. Angket terdiri dari dua jenis, yaitu angket pratindakan yang diberikan sebelum tindakan dilakukan untuk mengetahui keterampilan bercerita siswa sebelum diberi tindakan, serta angket pascatindakan yang diberikan di akhir penelitian dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan media boneka tangan dan pembelajaran bercerita di SMPN 3 Pujut Lombok Tengah.

### 4. Lembar penilaian bercerita

Lembar penilaian bercerita masing-masing siswa ini menggunakan teknik penilaian yang dikembangkan oleh Jakobovits dan Gordon dalam Nurgiyantoro (2009:290) yang telah dimodifikasi. Adapun rincian tiap-tiap aspek pada penilaian keterampilan bercerita terdapat pada tabel berikut.

**Tabel 3: Pedoman Penilaian Keterampilan Bercerita**

No	Aspek yang dinilai	Skala Skor				
		1	2	3	4	5
1	Volume suara					
2	Pelafalan					
3	Keterampilan Mengembangkan Ide					
4	Sikap penghayatan cerita					
5	Kelancaran					
6	Ketepatan ucapan					
7	Pilihan kata					
	Jumlah skor					

Keterangan: 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 1 (kurang)

## Validitas dan Reliabilitas Data

### Validitas

Makna dasar validitas dalam penelitian tindakan condong ke makna dasar validitas dalam penelitian kualitatif. Burns, 1999 menyitir Anderson dkk, 1994 dalam Suwarsih Madya (2006: 37-45) mengemukakan lima kriteria validitas yang dipandang paling tepat untuk diterapkan pada penelitian tindakan yang bersifat transformatif. Kelima kriteria validitas tersebut adalah validitas demokratik,

validitas hasil, validitas proses, validitas katalitik, dan validitas dialogis.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan validitas:

#### a. Validitas Demokratik

Validitas ini dicapai dengan keterlibatan seluruh subjek yang terkait dalam penelitian yaitu meliputi guru, siswa, peneliti untuk menyatakan pendapatnya. Jenis penelitian ini dipilih terkait dengan peneliti yang berkolaborasi dengan guru dan siswa dengan menerima segala masukan pendapat/ saran dari berbagai pihak untuk mengupayakan peningkatan proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan bercerita pada siswa kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah.

#### b. Validitas Proses

Validitas proses diterapkan untuk mengukur kepercayaan proses pelaksanaan penelitian dari semua peserta penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menunjukkan bahwa seluruh partisipan yaitu peneliti, siswa, dan guru selaku pelaksana kegiatan pembelajaran selama proses penelitian sehingga data yang dicatat dan diperoleh berdasarkan gejala yang ditangkap dari semua peserta penelitian.

#### c. Validitas Dialogis

Adanya dialog antara peneliti dan guru kolaborator secara intensif selama proses penelitian agar tercapai tujuan peningkatan keterampilan berdiskusi siswa SMP 3 Pujut.

### Reliabilitas

Menurut Madya (2006: 45) salah satu cara untuk mengetahui sejauh mana data yang dikumpulkan reliabel adalah dengan mempercayai penilaian peneliti itu sendiri. Reliabilitas dalam penelitian ini dapat diwujudkan dengan penilaian data asli penelitian yang meliputi transkrip wawancara, catatan lapangan, angket, dokumentasi, dan lembar penilaian keterampilan bercerita.

### Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik ini digunakan dalam rangka mendeskripsikan kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah mendapat tindakan. Teknik ini dibagi dua, yaitu analisis proses dan analisis produk. Analisis data secara proses diambil pada



waktu pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan media boneka tangan. Analisis produk diambil dari hasil penilaian praktik bercerita siswa.

## HASIL PENELITIAN

### Kondisi Awal Keterampilan Bercerita

Sebelum melakukan penelitian guru bahasa Indonesia selaku peneliti melaksanakan prapenelitian untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam bercerita. Setelah dilakukan pratindakan maka diperoleh hasil seperti tabel dibawah ini

Tabel 4: Skor Penilaian Keterampilan Bercerita Kelas IX. 1 Tahap Pratindakan

No	Aspek	Pratindakan Rata-rata	Kategori
1.	Volume suara	2,81	C
2.	Pelafalan	2,56	K
3.	Keterampilan Mengembangkan ide	2,83	C
4.	Sikap penghayatan cerita	2,89	C
5.	Kelancaran	2,86	C
6.	Ketepatan ucapan	2,58	K
7.	Pilihan kata	2,64	K
Jumlah		19, 17	

#### Keterangan:

SB : Sangat baik dengan skor nilai rata-rata kelas 4,6-5

B : Baik dengan skor nilai rata-rata kelas 3,7-4,5

C : Cukup dengan skor nilai rata-rata kelas 2,8-3,6

K : Kurang dengan skor nilai rata-rata 1,9-

2,7

SK : Sangat kurang dengan skor nilai rata-rata 1-1,8

Hasil angket yang diisi oleh siswa kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah terkait dengan perlu atau tidaknya media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran keterampilan bercerita. Sebanyak 31 siswa dari 36 siswa menyatakan perlu adanya media pembelajaran yang diharapkan bisa mendukung keberhasilan pembelajaran keterampilan bercerita.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan hasil angket dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa sebagian besar siswa kurang berani tampil bercerita. Hal ini disebabkan karena siswa malu, grogi, tidak bisa bercerita dan takut salah jika bercerita di depan kelas. Menurut hasil tes yang dilakukan pada saat survei awal diketahui bahwa keterampilan bercerita siswa kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah masih tergolong rendah, karena belum mencapai batas kelulusan sekolah (rata-rata 65).

## Pelaksanaan Tindakan Kelas pada Pembelajaran Keterampilan Bercerita dengan Menggunakan Media Boneka Tangan

### a. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dilakukan dengan dua tindakan yaitu tindakan pertama adalah pemberian materi tentang bercerita dan cara penggunaan media boneka tangan untuk bercerita dan tindakan kedua yaitu pelaksanaan praktik bercerita siswa dengan media boneka tangan.

#### 1) Perencanaan

Adapun rencana yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) peneliti menyamakan persepsi dengan guru mengenai penelitian yang akan dilakukan pada siklus I, (2) peneliti mengusulkan digunakannya media boneka tangan dalam pembelajaran keterampilan bercerita serta memberitahukan cara penggunaannya, (3) peneliti dan guru bersama-sama menyusun RPP untuk Siklus I, (4) guru dan peneliti bersama-sama menyepakati lembar penilaian siswa yaitu instrumen penelitian berupa tes dan nontes. Instrumen tes digunakan untuk menilai keterampilan bercerita siswa, sedangkan instrumen nontes digunakan untuk menilai sikap siswa dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Instrumen nontes ini berbentuk pedoman pengamatan, dan (6) menentukan waktu pelaksanaan tindakan yaitu 3 kali pertemuan dalam 1 siklus.

#### 2) Pelaksanaan Tindakan

##### a) Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama, pelaksanaan tindakan berlangsung selama 2x45 menit dan dilaksanakan pada hari Rabu, 10 Agustus 2016 pukul 11.30 di kelas IX.1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah. Dalam tahap pelaksanaan tindakan, guru bertindak sebagai pemimpin jalannya kegiatan pembelajaran keterampilan bercerita di dalam kelas. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru selaku peneliti dan dibantu oleh seorang pengamat melakukan pengamatan terhadap siswa.

Langkah-langkah yang dilakukan guru dalam pembelajaran keterampilan bercerita pada tindakan Siklus I ini dapat diuraikan sebagai berikut; 1) Guru membuka



pelajaran (apersepsi dan presensi).2) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran keterampilan bercerita. 3) Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai materi bercerita (pengertian bercerita, manfaat bercerita) 4) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai langkah-langkah yang perlu diperhatikan saat bercerita dengan menggunakan media boneka tangan. 5) Siswa memperhatikan guru, saat guru memberi contoh bercerita menggunakan media boneka tangan. 6) Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang media boneka tangan. 7) Siswa diberi tugas kelompok membuat cerita yang bertema "Liburan". 8) Siswa membentuk kelompok, tiap kelompok 5-6 siswa. 9) Siswa secara kelompok bergantian bercerita di depan kelas. 10) Siswa dan guru melakukan refleksi dengan menanyakan kesulitan siswa pada pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media boneka tangan. 11) Pelajaran diakhiri dengan berdoa dan salam

#### b) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua, pelaksanaan tindakan berlangsung selama 2x45 menit dan dilaksanakan pada hari Sabtu, 13 Agustus 2016 pukul 07.00 di kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah. Langkah pembelajaran keterampilan bercerita yang dilakukan guru pada pertemuan kedua dalam pelaksanaan tindakan siklus I dapat sama dengan langkah pembelajaran pada pertemuan pertama.

#### c) Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ketiga, pelaksanaan tindakan berlangsung selama 1x45 menit dan dilaksanakan pada hari Senin, 15 Agustus 2016 pukul 07.00 di kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah. Langkah pembelajaran keterampilan bercerita yang dilakukan guru pada pertemuan ketiga dalam pelaksanaan tindakan siklus I sama dengan langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan pertama maupun pertemuan ke dua mengacu pada skenario pembelajaran yang disusun dalam RPP.

### 3) Pengamatan

Hasil pengamatan penelitian tindakan siklus I ini dapat dibedakan menjadi 2 bagian, yaitu pengamatan

proses dan pengamatan hasil/ produk.

#### a) Pengamatan Proses

Hasil pengamatan secara proses dilakukan dengan cara peneliti mengamati jalannya pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media boneka tangan. Dengan adanya media pembelajaran yang berupa boneka tangan, siswa terlihat senang, lebih antusias dan termotivasi untuk belajar bercerita.

Berdasarkan lembar pengamatan proses pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media boneka tangan, terlihat bahwa semua aspek mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Adapun hasilnya sebagai berikut.

**Tabel 5: Pengamatan Proses Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siklus I**

No	Aspek yang Diamati	Jumlah Skor	Rata-rata Kelas	Kategori
1	Keaktifan siswa	125	3,47	C
2	Perhatian dan konsentrasi siswa pada pelajaran	130	3,61	C
3	Minat siswa selama pembelajaran	134	3,72	B
4	Keberanian siswa bercerita di depan kelas	137	3,80	B
5	Kerjasama kelompok	129	3,58	C

Keterangan:

SB : Sangat baik dengan skor nilai rata-rata kelas 4,6-5

B : Baik dengan skor nilai rata-rata kelas 3,7-4,5

C : Cukup dengan skor nilai rata-rata kelas 2,8-3,6

K : Kurang dengan skor nilai rata-rata 1,9-2,7

SK : Sangat kurang dengan skor nilai rata-rata 1-1,8

Berdasarkan Tabel 5 dapat di deskripsikan bahwa aspek yang perlu ditingkatkan lagi dalam pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media boneka tangan adalah aspek keaktifan, Perhatian dan konsentrasi siswa pada pelajaran dan kerjasama kelompok. Ketiga aspek tersebut mencapai skor nilai rata-rata 2,8 yang termasuk kategori cukup dan sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan sebelum diberi tindakan. Pada siklus I ini, siswa sudah cukup aktif bertanya serta merespon pertanyaan yang diajukan guru.

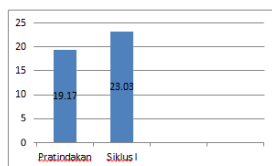
#### b) Pengamatan Produk

Hasil prolehan keterampilan bercerita siswa pada Tabel berikut merupakan peningkatan keterampilan bercerita siswa dari pratindakan ke siklus I.

Tabel 6: Peningkatan Keterampilan Bercerita dari Pratindakan ke Siklus I

No	Aspek	Pratindakan Rata-rata	Siklus I Rata-rata	Peningkatan
1.	Volume suara	2,81	3,31	0,50
2.	Pelafalan	2,56	3,31	0,75
3.	Keterampilan Mengembangkan Ide	2,83	3,19	0,36
4.	Sikap penghayatan cerita	2,89	3,36	0,47
5.	Kelancaran	2,86	3,67	0,81
6.	Ketepatan ucapan	2,58	3,11	0,53
7.	Pilihan kata	2,64	3,10	0,46
JUMLAH		19,17	23,03	3,88

Grafik berikut merupakan peningkatan keterampilan bercerita siswa dari Pratindakan ke siklus I.



Gambar 3: Grafik Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa dari Pratindakan ke Siklus I

Dari data Tabel 6 dan Gambar 3, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bercerita siswa mengalami peningkatan, pada pratindakan jumlah skor yaitu 19,17 meningkat menjadi 23,03 siklus I. Peningkatan pada setiap aspek penilaian bercerita, mulai dari aspek yang mengalami peningkatan paling tinggi sampai yang paling rendah, yaitu kelancaran, sikap penghayatan cerita, volume suara, pelafalan, keterampilan mengembangkan ide, ketepatan ucapan dan pilihan kata. Terjadi peningkatan pada aspek bercerita tidak terlepas dari peran media boneka tangan yang dapat memacu siswa untuk terampil bercerita.

#### 4) Refleksi

Berdasarkan hasil analisis refleksi untuk siklus I dapat dilihat baik secara proses maupun produk. Secara proses, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran keterampilan bercerita dibandingkan dengan sebelum diberi tindakan. Hal ini terlihat ketika siswa mulai aktif bertanya. Serta merespon pertanyaan yang diajukan guru, siswa mulai berani bercerita di depan kelas, dan sudah saling berinteraksi dan bekerja sama dengan siswa lain dalam satu kelompok. Siswa juga berusaha menjalankan tanggung jawab kelompok yang diberikan walaupun merasa bingung. Hal tersebut terjadi pada kegiatan membuat cerita. Suasana kelas pada saat tes bercerita siklus I cukup tenang dari waktu sebelum tindakan. Siswa mulai memperhatikan dan mendengarkan teman yang sedang bercerita. Akan tetapi, siswa kadang-kadang berbicara dengan teman apabila cerita yang disampaikan tidak menarik, atau terkadang ada yang menertawakan temannya yang bercerita di

depan kelas jika salah saat bercerita.

Keadaan tersebut tidak terlepas dari pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan yang bertujuan untuk memotivasi siswa dalam keterampilan bercerita sehingga siswa mampu dan berani bercerita di depan kelas. Aspek keaktifan, perhatian dan kerjasama kelompok dalam pembelajaran belum maksimal sehingga perlu ditingkatkan lagi. Hal tersebut akan menjadi perbaikan untuk siklus selanjutnya. 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.

### Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

#### 1) Perencanaan

Perencanaan tindakan siklus II mengacu pada perencanaan siklus I dengan peningkatan aspek-aspek yang belum tercapai pada siklus I. Aspek-aspek tersebut sebenarnya sudah cukup baik, namun perlu ditingkatkan lagi agar hasilnya lebih maksimal.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa baik proses maupun produk terutama pada aspek di siklus I yang belum memperoleh nilai maksimal baik secara proses maupun produk. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan selama 3 kali pertemuan sebagai berikut.

##### a) Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama, pelaksanaan tindakan berlangsung selama 2x45 menit dan dilaksanakan pada hari Sabtu, 20 Agustus 2016 pukul 11.30, di kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah .

Langkah-langkah pembelajaran keterampilan bercerita dilakukan guru pada pertemuan pertama adalah pelaksanaan tindakan siklus II ini dapat dirinci sebagai berikut; 1) Guru membuka pelajaran (apersepsi dan presensi). 2) Guru memberitahukan pada siswa bahwa pertemuan kali ini masih akan membahas keterampilan bercerita. 3) Siswa dan guru mengadakan tanya jawab tentang materi bercerita (pengertian bercerita, manfaat bercerita, langkah bercerita yang baik, jenis

cerita). 4) Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang media boneka tangan. 5) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai langkah-langkah yang perlu diperhatikan saat bercerita dengan menggunakan media boneka tangan. 6) Siswa memperhatikan guru, saat guru memberi contoh bercerita menggunakan media boneka tangan. 7) Siswa memperhatikan cara-cara pelaksanaan pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media boneka tangan. 8) Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang media boneka tangan. 9) Siswa diberi tugas kembali dengan tema yang sama dengan siklus sebelumnya yaitu "Liburan". 10) Siswa membentuk kelompok, tiap kelompok 5-6 siswa (kelompok sama seperti saat siklus I). 11) Siswa secara kelompok bergantian bercerita di depan kelas. 12) Siswa mengamati cerita kelompok lain yang sedang bercerita di depan kelas. 13) Siswa dan guru melakukan refleksi dengan menanyakan kesulitan siswa pada pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media boneka tangan. 14) Pelajaran diakhiri dengan berdoa dan salam

### b) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua, pelaksanaan tindakan berlangsung selama 2x45 menit dan dilaksanakan pada hari Senin, 22 Agustus 2016, pukul 07.00 di kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah. Langkah-langkah pembelajaran keterampilan bercerita yang dilakukan guru pada pertemuan kedua dalam pelaksanaan tindakan siklus II sama dengan langkah pada pertemuan pertama.

### c. Pertemuan ketiga

Pada pertemuan ketiga, pelaksanaan tindakan berlangsung selama 1x45 menit dan dilaksanakan pada hari Selasa, 23 Agustus 2016, pukul 08.30-09.15 di kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah. Langkah-langkah pembelajaran keterampilan bercerita yang dilakukan guru pada pertemuan ketiga dalam pelaksanaan tindakan siklus II ini sama dengan langkah pembelajaran pada pertemuan pertama, kedua, mengacu pada skenario pembelajaran yang disusun dalam RPP.

### 3) Pengamatan

Peneliti bersama kolaborator

melakukan pengamatan terhadap tindakan yang telah dilakukan pada siklus II. Hasil yang diperoleh dari pengamatan ini meliputi dampak tindakan terhadap hasil pembelajaran atau biasa dikenal dengan keberhasilan proses dan produk akan dideskripsikan sebagai berikut.

### Keberhasilan Proses

Hasil pengamatan peneliti bersama kolaborator menunjukkan bahwa tindakan pada siklus II ini telah sesuai dengan yang direncanakan. Selain itu, pengamatan ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan atau peningkatan dalam hal perilaku subjek.

Peran siswa pada siklus ini juga lebih baik dari pada siklus sebelumnya. Keaktifan siswa meningkat yaitu aktifnya bertanya, aktif menjawab pertanyaan, dan aktif mengerjakan tugas dari guru. Secara keseluruhan siswa memperhatikan serta konsentrasi dalam pembelajaran bercerita. Setelah digunakannya media boneka tangan dalam pembelajaran keterampilan bercerita, maka keberanian siswa untuk bercerita di depan kelas pun meningkat. Hal ini diawali dari rasa percaya diri yang muncul dari masing-masing siswa karena banyak siswa yang menyukai boneka tangan.

Selanjutnya minat pun muncul dan diikuti dengan perhatian dan konsentrasi siswa dalam menerima pelajaran. Dengan adanya media boneka tangan, siswa mempunyai ide cerita dan cerita siswa lebih terkonsep dengan baik. Sehingga, siswa lebih berani bercerita di depan kelas.

Berdasarkan lembar pengamatan proses pembelajaran keterampilan bercerita, terlihat bahwa semua aspek mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Adapun hasil pengamatan proses pembelajaran keterampilan bercerita sebagai berikut.

Tabel 7: Pengamatan Proses Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Jumlah Skor	Rata-rata Kelas	Kategori
1	Keaktifan siswa	135	3,75	B
2	Perhatian dan konsentrasi siswa pada pelajaran	136	3,77	B
3	Minat siswa selama pembelajaran	139	3,86	B
4	Keberanian siswa bercerita di depan kelas	140	3,89	B
5	Kerjasama kelompok	135	3,75	B

Keterangan:

SB : Sangat baik dengan skor nilai rata-rata kelas 4,6-5 B  
: Baik dengan skor nilai rata-rata kelas 3,7-4,5

C : Cukup dengan skor nilai rata-rata kelas 2,8-3,6 K :

K : Kurang dengan skor nilai rata-rata 1,9-2,7

SK : Sangat kurang dengan skor nilai rata-rata 1-1,8

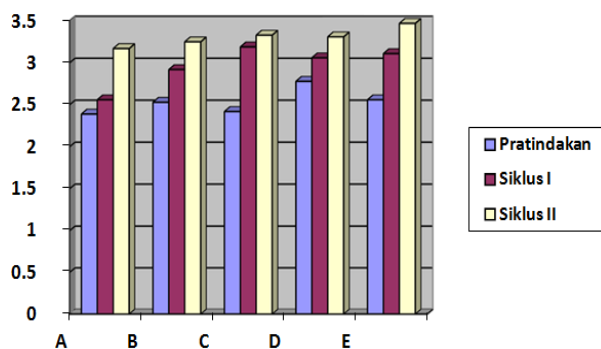
Dari hasil penelitian yang telah dilakukan

diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 8: Peningkatan Skor Pengamatan Proses Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas IX. 1 dari Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Aspek	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
		Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata	
1	Keaktifan siswa	2,39	2,56	3,17	0,78
2	Perhatian dan konsentrasi siswa pada pelajaran	2,53	2,92	3,25	0,72
3	Minat siswa selama pembelajaran	2,42	3,19	3,33	0,91
4	Keberanian siswa bercerita di depan kelas	2,78	3,06	3,31	0,53
5	Kerjasama kelompok	2,56	3,11	3,47	0,91
JUMLAH		12,67	14,83	16,53	3,86

Dalam bentuk grafik, hasil pengamatan proses pembelajaran keterampilan bercerita sebagai berikut.



Gambar 4: Grafik Peningkatan Skor Pengamatan Proses Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas IX.1 dari Pratindakan, Siklus I, dan II

Berdasarkan Tabel 8 dan Gambar 4, dapat diketahui peningkatan skor aspek pengamatan proses pembelajaran keterampilan bercerita siswa menggunakan media boneka tangan yang telah dilakukan dari mulai pratindakan sebesar 12,67 dan setelah diberi tindakan maka siklus I meningkat menjadi 14,48 dan siklus II meningkat menjadi 16,53. Kenaikan skor rata-rata mulai dari pratindakan hingga siklus II adalah sebesar 3,86. Pada pascatindakan Siklus II peningkatan paling tinggi atau paling baik terjadi pada aspek minat siswa selama pelajaran, sedangkan aspek yang mengalami peningkatan paling kecil adalah aspek keaktifan siswa.

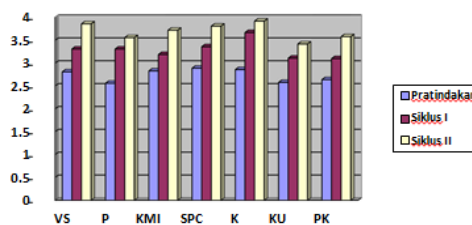
**Keberhasilan Produk**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 9: Peningkatan Skor Penilaian Keterampilan Bercerita Siswa Kelas IX. 1 dari Pratindakan, Siklus I, Siklus II.

No	Aspek	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
		Rata-rata	Rata-rata	Rata-rata	
1.	Volume suara	2,81	3,31	3,86	1,05
2.	Pelafalan	2,56	3,31	3,58	1,02
3.	Keterampilan Mengekspresikan Ide	2,83	3,19	3,72	0,89
4.	Sikap penyajian cerita	2,89	3,36	3,81	0,92
5.	Kelancaran	2,86	3,67	3,92	1,06
6.	Ketepatan ucapan	2,58	3,11	3,42	0,84
7.	Pilihan kata (diksi)	2,64	3,10	3,58	0,94
JUMLAH		19,17	23,03	25,89	6,72

Dalam bentuk grafik hasil penelitian sebagai berikut.



Gambar 5: Grafik Peningkatan Hasil Penilaian Keterampilan Bercerita Siswa Kelas IX. 1 dari Pratindakan sampai Pascatindakan Siklus II

Berdasarkan Tabel 9 dan Gambar 5, dapat diketahui peningkatan skor tes keterampilan bercerita siswa menggunakan media boneka tangan yang telah dilakukan dari mulai pratindakan sebesar 19,17 dan setelah diberi tindakan pada siklus I meningkat menjadi 23,03, dan siklus II meningkat menjadi 25,89. Kenaikan skor rata-rata mulai pratindakan hingga siklus II sebesar 6,72. Pada pascatindakan siklus II peningkatan paling tinggi atau paling baik terjadi pada aspek kelancaran, sedangkan aspek yang mengalami peningkatan paling kecil adalah aspek ketepatan ucapan.

**PEMBAHASAN**

**Deskripsi Awal Keterampilan Bercerita**

Peneliti melakukan observasi terhadap pembelajaran keterampilan bercerita kelas IX. 1 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.

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 19,17. 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 Penelitian Tindakan Kelas dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita dengan Menggunakan Media Boneka Tangan**

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).

Penilaian proses selama pembelajaran meliputi 5 aspek, yaitu (1) keaktifan siswa, (2) perhatian dan konsentrasi siswa pada pelajaran, (3) minat siswa selama pembelajaran, (4) keberanian siswa bercerita di depan kelas, dan (5) kerjasama kelompok.

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.

Kondisi paling kondusif adalah pada siklus II, siswa sudah benar-benar memahami cara-cara pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan boneka tangan yang diterapkan dan siswa terlihat senang, aktif dan kreatif.

Hasil angket menunjukkan bahwa 36 siswa menyatakan pembelajaran bercerita dengan menggunakan media boneka tangan memberi kesan positif bagi mereka. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media boneka tangan memberikan beberapa manfaat bagi siswa, antara lain sebagai berikut: a) Siswa lebih menyenangi pembelajaran keterampilan bercerita dengan media boneka tangan. b) Siswa berminat dan antusias selama proses pembelajaran keterampilan bercerita. c) Dari 36 siswa, semua menyatakan tidak merasa grogi, atau merasa malu ketika bercerita di depan kelas, dan lebih mudah menemukan ide cerita. d) Dengan digunakannya media boneka tangan, siswa merasa termotivasi untuk bercerita di depan kelas. e) Siswa merasa bahwa kemampuan bercerita siswa di depan kelas meningkat dari pada sebelumnya.

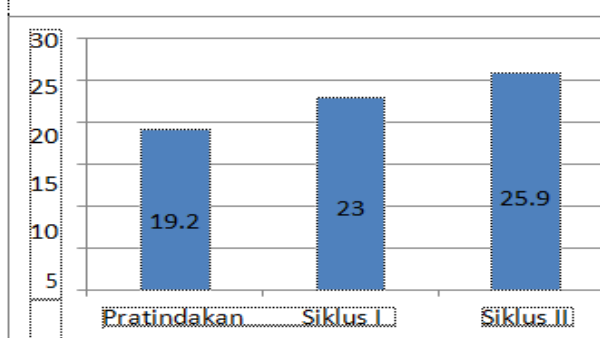
Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa mereka lebih antusias selama proses pembelajaran, Ide untuk bercerita pun mudah muncul, sehingga untuk merangkai cerita menjadi lebih mudah. Siswa juga lebih senang bekerjasama dengan



kelompok, karena bisa saling menyumbang ide dalam membuat cerita. Siswa pun merasa senang apabila media boneka tangan tersebut diterapkan dalam pembelajaran bercerita.

## 2. Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa dengan Menggunakan Media Boneka Tangan

Penilaian keterampilan bercerita siswa di lakukan dengan masing-masing siswa, ketika para siswa sedang bercerita di depan kelas. Penilaian keterampilan bercerita dilakukan untuk mengukur keterampilan bercerita siswa sebelum dan sesudah pemberian tindakan. Berikut ini grafik peningkatan keterampilan bercerita siswa pada skor tes pratindakan sampai pascatindakan yaitu siklus II.



Gambar 6: Grafik Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa dari Pratindakan sampai Siklus II

Berdasarkan Gambar 6, terlihat peningkatan signifikan dari pratindakan, Siklus I, dan siklus II. Skor rata-rata siswa adalah 19,17, kemudian setelah diberi tindakan Siklus I meningkat menjadi 23,03, dan ketika diberi tindakan pada siklus II meningkat menjadi 25,89. Kenaikan skor rata-rata dari pratindakan sampai pascatindakan siklus II adalah 6,72.

### B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas tentang peningkatan keterampilan bercerita dengan menggunakan media boneka tangan siswa kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah dihentikan pada siklus II. Berdasarkan diskusi antara peneliti dengan guru kolaborator, penelitian ini mengalami keterbatasan waktu yaitu siswa harus melanjutkan materi pembelajaran yang lain agar tidak tertinggal dengan kelas yang lain. Dengan demikian, penelitian dihentikan pada siklus II.

## PENUTUP

Simpulan mengenai hasil peningkatan yang terdapat dalam penelitian ini dapat dilihat dari uraian berikut: (1) Media Boneka Tangan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran keterampilan bercerita siswa kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah. Siswa mengalami perubahan perilaku (peningkatan) dalam pembelajaran. Peningkatan keterampilan bercerita siswa ditunjukkan oleh keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, perhatian dan konsentrasi siswa dalam menyimak materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, minat dan antusias siswa selama pembelajaran, pada pelajaran, keberanian siswa bercerita di depan kelas dan kerjasama kelompok sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif. (2) Media Boneka Tangan dapat meningkatkan produk/hasil keterampilan bercerita siswa kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut Lombok Tengah. 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 19,17, pada siklus I meningkat menjadi 23,03, dan pada siklus II juga meningkat menjadi 25,89.

Dengan demikian, keterampilan bercerita siswa kelas IX. 1 SMP Negeri 3 Pujut telah mengalami peningkatan baik secara proses maupun produk setelah diberi tindakan menggunakan media boneka tangan.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka ; (1) Guru Bahasa Indonesia ataupun guru mata pelajaran lain hendaknya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dalam hal ini disarankan menggunakan media boneka tangan sebagai alat bantu pada pembelajaran keterampilan bercerita. (2) Penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar

mengajar di sekolah khususnya keterampilan bercerita. (3) Bagi siswa, penelitian ini dapat memacu siswa untuk terampil bercerita dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan saat pembelajaran karena siswa menjadi aktif dan kreatif dalam bercerita

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahira, Anne 2009. *Boneka Tangan Unik dan Mendidik*. <http://www.anneahira.com>. Di unduh pada tanggal 20 Juli 2016.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Akasara
- Arsjad, G.Maidar dan Mukti. 1987. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Haryadi. 1997. *Berbicara (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Iskandar wassid dan Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosda.
- Kustandi dan Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Madya, Suwarsih. 2006. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- M. Syarif, 2014, Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI, UT
- Nugraha. 2009. *Media Pembelajaran*. <http://yudinugraha.co.cc/?>. Diunduh pada tanggal 29 Oktober 2016.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Ocieta. 2010. *Pengertian Boneka*. <http://molylovelyme.blogspot.com>. Diunduh pada tanggal 11 Agustus 2016.
- Raemiza. 2010. *Media Pembelajaran*. <http://ra3miza.wordpress.com>. Di unduh pada tanggal 26 Oktober 2016.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Soeparno. 1980. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara.
- Sudarmadji. 2010. *Teknik Bercerita*. Yogyakarta: PT. Kurnia Kalam Semesta.
- Syahrir. 2016. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika SMP untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif*. JIME. Volume 2 Nomor 1. ISSN 2442-9511. Hal. 436-441.
- Sudjana dan Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa