

Increasing Learning Outcomes And Story Ability Skills Through Pupon Pup Media In Class III Students Elementary School 02 Botok

Warsiti

SD N 02 Botok
firmansiti2@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

The objectives of the study are (1) Improving student learning outcomes through the use of Puppet Puppet media (2) Improving students' storytelling skills through the use of Puppet Puppet media. This research is a Classroom Action Research (PTK). The subjects of the study were grade III students of State Elementary School 02 Botok, Kerjo District, Karanganyar Regency for the 2020/2021 Academic Year. Data collection techniques through observation and performance, technical qualitative data analysis and quantitative data. The research design uses four main stages, namely: (a) planning; (b) acting actions; (c) observation (observing); (d) reflection (reflecting). The indicator of success of learning outcomes reaches the KKM limit of ≥ 70 and the ability of storytelling skills to obtain a value of ≥ 70 (skilled) reaches 80%. The results of the study: 1) The percentage of student learning outcomes in storytelling increased in pre-cycle conditions that had not reached KKM, cycle 1 experienced an increase of 62.5% (10 students), and in cycle 2 it was 87.5% (14 students) from 16 students. 2). The percentage of students' skill ability in storytelling increased in pre-cycle conditions of unskilled, cycle 1 experienced an increase of 56.25% (9 students), and in cycle 2 by 81.25% (13 students) from 16 students. With the increase in these results, the study was declared to have stopped

Keywords: *learning outcomes, storytelling skills, puppet puppet media*

Abstrak

Tujuan Penelitian adalah (1) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media Boneka Wayang (2) Meningkatkan kemampuan keterampilan bercerita siswa melalui penggunaan media Boneka Wayang. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Botok Kecamatan Kerjo, Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan unjuk kerja, Teknis analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Desain penelitian menggunakan empat tahapan utama yaitu: (a) perencanaan (planning); (b) tindakan (acting); (c) pengamatan (observing); (d) refleksi (reflecting). Indikator keberhasilan hasil belajar mencapai batas KKM ≥ 70 dan kemampuan keterampilan bercerita memperoleh nilai ≥ 70 (terampil) mencapai 80%. Hasil penelitian: 1) Persentase hasil belajar siswa dalam bercerita meningkat pada kondisi pra siklus belum mencapai KKM, siklus 1 mengalami peningkatan 62,5% (10 siswa), dan pada siklus 2 sebesar 87,5% (14 siswa) dari 16 siswa. 2). Persentase kemampuan keterampilan siswa dalam bercerita meningkat pada kondisi pra siklus belum terampil, siklus 1 mengalami peningkatan 56,25% (9 siswa), dan pada siklus 2 sebesar 81,25% (13 siswa) dari 16 siswa. Dengan meningkatnya hasil tersebut maka penelitian dinyatakan berhenti.

Kata kunci: *hasil belajar, keterampilan bercerita, media boneka wayang*



PENDAHULUAN

Belajar yang baik adalah ketika siswa mampu memahami materi dengan baik melalui proses yang melibatkan anak secara langsung dan menjadikan pembelajaran itu bermakna bagi anak. Keberhasilan pendidikan banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor termasuk guru. Guru yang profesional akan selalu berupaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional bahwa mendidik adalah usaha sadar untuk meningkatkan dan menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi perannya dimasa yang akan datang. Menurut Slameto (2010:54), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar secara global dapat diuraikan dalam dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.. Dalam upaya meningkatkan proses belajar, guru harus berupaya menciptakan strategi yang cocok, sebab dalam proses belajar mengajar yang bermakna, keterlibatan siswa sangatlah penting, hal ini sesuai dengan pendapat Menurut Chen, Lambert, dan Guidry (2010) keterlibatan siswa dalam pembelajaran memiliki pengaruh signifikan pada hasil belajar. Benyamin Bloom (Nana Sudjana, 2006: 22) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang diukur dan diamati dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Begitu pula keterampilan bercerita perlu ditingkatkan karena menurut Burhan Nurgiyantoro (2001: 289), bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berarti menghasilkan ide, gagasan, dan buah pikiran (Yeti Mulyati, 2009: 64)

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di kelas III SD Negeri 02 Botok Kecamatan Kerjo Kabupaten Karanganyar dengan jumlah 16 siswa pada pembelajaran Tematik khususnya tema 5 ditemukan adanya hasil belajar yang sangat kurang pada pembelajaran menceritakan pengalaman dirinya dan sekitarnya hasilnya tidak sesuai yang diharapkan anak terlihat malu dan tidak percaya diri dalam bercerita. Maka penulis sebagai guru kelas menyadari bahwa kesalahan berada pada guru bukan pada siswa, antara lain pembelajaran berpusat pada guru, keterlibatan siswa dalam pembelajaran kurang ada kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa pasif dan guru tidak menggunakan media yang menarik minat anak. Dari hasil evaluasi diketahui siswa yang mampu mencapai indikator kemampuan keterampilan bercerita hanya 25%. Berdasarkan uraian tersebut perlu adanya penggunaan media pembelajaran sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan keterampilan bercerita. Penggunaan media dapat membantu siswa untuk memahami hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkrit, media juga memberikan motivasi belajar bagi siswa, mengatasi hambatan komunikasi antara guru dan siswa, mampu mengaktifkan sikap pasif siswa, dan memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Hal tersebut sesuai pendapat Badru Zaman dkk; (Mei 2009; 4.4) Media merupakan saluran komunikasi yang terdiri dari dua unsur yaitu unsur pesan (bahan ajar yang akan di sampaikan pada anak) dan unsur peralatan (peralatan yang di gunakan untuk menyajikan pesan tersebut). Mengingat kegiatan bercerita adalah kegiatan yang membantu anak untuk mampu mengungkapkan pendapat, ide, gagasan dan melalui bercerita anak juga mengenal berbagai macam karakter yang bisa ditiru atau ditinggalkan. Maka guru sebagai motivator harus mampu memberikan motivasi agar anak mau dan mampu belajar dengan baik.

Media Boneka wayang adalah media yang dekat dengan anak karena media ini dibuat dengan gambar yang menyerupai kartun, bisa dimainkan sesuai ide maupun imajinasi anak, bahan untuk membuatnya juga mudah ditemukan yaitu kardus sebagai bahan utamanya. Diharapkan dengan media boneka wayang pembelajaran lebih menarik dan anak termotivasi untuk belajar sehingga hasil belajar anak meningkat.

Berdasarkan hal tersebut diatas peneliti akan melaksanakan perbaikan dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar dan Kemampuan Keterampilan Bercerita dalam Pembelajaran Tematik melalui Media Boneka Wayang pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Botok Kecamatan Kerjo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2020/2021’.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut, (1) hasil belajar dan kemampuan keterampilan bercerita masih rendah hanya 25%, (2) siswa kurang semangat dalam pembelajaran, (3) siswa terlihat malu dan tidak percaya diri dalam bercerita, (4) siswa pasif dan kurang terlibat langsung dalam proses pembelajaran, (5) pembelajaran berpusat pada guru, (6) guru jarang menggunakan media yang menarik minat anak. Maka rumusan masalah penelitian ini adalah, (1) apakah melalui media Boneka Wayang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Botok Kecamatan Kerjo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2020/2021?, (2) apakah melalui media Boneka Wayang dapat meningkatkan kemampuan keterampilan bercerita siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Botok Kecamatan Kerjo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2020/2021? “

METODE

Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Botok, Kecamatan Kerjo, Kabupaten Karanganyar Tahun pelajaran 2020/2021. Jumlah siswa 16 anak, dilakukan dengan 2 siklus yang setiap siklusnya 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) sekali pertemuan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan pusat penekanan pada upaya penyempurnaan dan peningkatan kualitas proses serta praktek pembelajaran. Penelitian ini fokus pada penggunaan Boneka Wayang sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan bercerita dalam kegiatan yang berbentuk “Siklus berulang yang didalamnya terdapat empat tahapan utama yaitu: (a) perencanaan (planning); (b) tindakan (acting); (c) pengamatan (observing); (d) refleksi (reflecting)” (Suharjono,2006:73). Teknik pengambilan informasi dilakukan selama proses pembelajaran dan dibantu teman sejawat, diperoleh dengan cara melakukan observasi dan unjuk kerja. Untuk mengetahui keberhasilan penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, yang disertai dengan analisis kualitatif sebagai pendukung. Adapun indikator keberhasilan perbaikan ini adalah : (1) Setelah dilakukan penelitian akan terjadi peningkatan hasil belajar keterampilan bercerita mencapai batas Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) SD Negeri 02 Botok Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan nilai ≥ 70 . (2) Siswa mencapai peningkatan hasil belajar dan kemampuan keterampilan bercerita memperoleh nilai ≥ 70 (Terampil) mencapai 80% dari jumlah siswa (dari 25% menjadi 80%).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini akan sajikan 3 hal utama yaitu hasil belajar siswa, ketrampilan bercerita dan media boneka wayang. Hasil belajar siswa pada kemampuan keterampilan bercerita dan upaya peningkatannya melalui penggunaan media boneka wayang.

Hasil belajar

Sebelum adanya perbaikan ditemukan bahwa hasil belajar pada siswa kelas III SDN 02 Botok tahun pelajaran 2020/2021 sangat rendah pada pembelajaran menceritakan pengalaman dirinya dan sekitarnya hasilnya tidak sesuai yang diharapkan dari hasil analisis data diketahui siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) hanya 4 siswa atau sebanyak 25%, dengan nilai rata-rata 56,25. Dengan batas ketuntasan minimal ≥ 70 . Dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 62,5%, atau sebanyak 10 siswa dengan nilai rata-rata hasil belajar 70,62. Hasil analisis data hasil belajar siklus 2 siswa mengalami peningkatan yang cukup baik

pada 87,5%, atau sebanyak 14 siswa dengan nilai rata-rata 81,25. Pada siklus 2 hasil belajar sesuai yang diharapkan. Peningkatan hasil belajar terjadi setelah dilakukan penelitian dan perbaikan pada kegiatan belajar mengajar dari model pembelajaran, metode, strategi dan media yang digunakan. Hal tersebut sesuai pengertian hasil belajar yaitu kemampuan yang mempunyai siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Sardiman, AM, (2014: 23) yang menjelaskan bahwa pengertian “belajar adalah perubahan tingkah laku, dan terjadi karena hasil pengalaman”. Hasil Belajar Oemar Hamalik (2006: 30) mengemukakan hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Winkel (Purwanto 2010: 45) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Nana Sudjana (2006: 22) mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Adapun analisis data dihitung dengan rumus sebagai berikut

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100 \%$$

Ketrampilan bercerita

Adapun aspek-aspek bercerita yang dinilai pada ketrampilan bercerita menurut Burhan Nurgiyantoro (2010: 410) meliputi (1) ketepatan isi cerita, (2) ketepatan penunjukkan detail cerita, (3) ketepatan logika cerita, (4) ketepatan makna seluruh cerita, (5) ketepatan kata, (6) ketepatan kalimat, dan (7) kelancaran. Sebelum adanya perbaikan kemampuan keterampilan membaca siswa hanya 25% dengan nilai rata-rata 56,48. Penilaian kemampuan keterampilan meningkat pada pertemuan siklus 1 dari 25% menjadi 56,25% sebanyak 9 siswa telah mencapai kemampuan terampil. Dan penilaian kemampuan keterampilan meningkat pada siklus 2 menjadi 81,25% atau sebanyak 13 siswa telah terampil dalam bercerita. Batas terampil apabila penilaian kemampuan mencapai nilai ≥ 70 (terampil)

Tabel 1. Instrumen Penilaian Keterampilan Bercerita dengan Media Boneka Wayang

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir	No. Butir
1	Lafal	Siswa mampu melafalkan kosakata yang diucapkan terdengar sangat jelas	1	1
2.	Intonasi	Siswa mampu mengucapkan intonasi berdasarkan tanda baca dengan tepat	1	2
3.	Pilihan kata	Siswa sangat tepat dalam memilih kosa kata	1	3
4.	Keruntutan	Siswa mampu bercerita menggunakan kalimat dengan sangat runtut	1	4
5.	Keberanian	Siswa sangat berani bercerita didepan kelas	1	5
6	Kelancaran	Siswa lancar bercerita dari awal hingga akhir di depan kelas	1	6
7	Sikap	Siswa mampu bersikap sangat ekspresif, gerak-gerik wajar, sangat tenang, dan tidak grogi	1	7
8	Penguasaan tema	Siswa bercerita sangat sesuai dengan tema , rangkaian cerita sangat berhubungan	1	8

Media Boneka Wayang

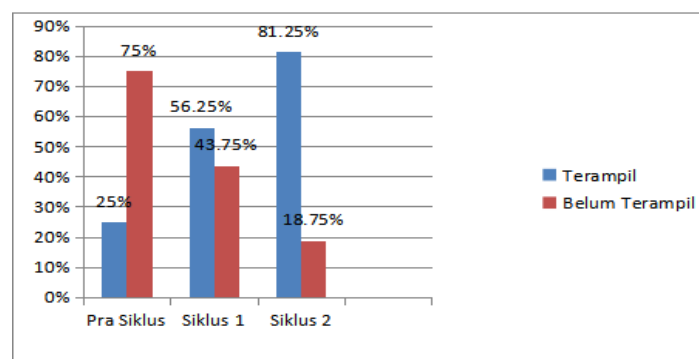
Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran seperti yang diungkapkan Nana Sudjana (1997) segala daya yang dapat dimanfaatkan guna memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya. Sementara penyebab kurang berhasilnya hasil belajar tersebut antara lain pembelajaran berpusat pada guru, keterlibatan siswa dalam pembelajaran kurang ada kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa pasif dan guru tidak menggunakan media yang menarik minat anak. Salah satunya adalah penggunaan media yang menarik maka pada penelitian ini penggunaan media boneka wayang menjadi alternatif utama yang dilakukan. Wayang dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia kata wayang yaitu gambar atau tiruan orang dan sebagainya dibuat dari kulit atau kayu dan sebagainya dibuat untuk mempertunjukkan suatu lakon. Menurut Aftaryan (2008) dalam pengertian luas wayang bisa mengandung makna gambar, boneka tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kardus, seng, mungkin kaca-serat (fiberglass), atau bahan dwimatra lainnya, dan dari kayu pipih maupun bulat corak tiga dimensi. Daryanto (2010:33) Mengatakan bahwa wayang adalah benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang

Adapun hasil pada siklus 1 terdapat peningkatan yang cukup baik dan dari hasil observasi diperoleh hasil sebagai berikut, (1) motivasi siswa meningkat, (2) pengelolaan kelas terlaksana cukup baik, (3) pemberian reward berupa pujian terhadap unjuk kerja siswa meningkatkan motivasi siswa, (4) pengelolaan waktu terlaksana cukup baik, (5) siswa aktif dalam pembelajaran termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar, (6) siswa memperhatikan penyampaian materi yang guru sampaikan. Tetapi siswa masih berebut dalam penggunaan alat peraga dan sebagian siswa masih pasif. Pada siklus 2 dilakukan perbaikan lagi pada penggunaan media dan hasilnya mengalami peningkatan sesuai yang diharapkan. Dari hasil pengamatan dan pencatatan ketercapaian indikator hasil, diperoleh hasil observasi sebagai berikut, (1) materi jelas disampaikan guru, (2) pengelolaan kelas terlaksana baik. (3) penggunaan alat peraga terlaksana secara maksimal, (4) alokasi waktu terlaksana dengan baik dan tepat waktu, (5) Motivasi belajar anak sangat baik

Hasil perbaikan lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 2. Perbandingan Kemampuan Keterampilan Bercerita Antar Siklus

Tahap	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	56,48	69,92	77,03
Persentase Terampil	25%	56,25%	81,25%
Persentase Belum Terampil	75%	43,75%	18,75%



Gambar 1. Grafik Penilaian Kemampuan Keterampilan Bercerita Antar Siklus

Dengan demikian dapat diartikan bahwa hasil belajar dan kemampuan keterampilan siswa dalam bercerita yang dicapai telah memenuhi indikator kinerja yang ditentukan dimana diharapkan hasil belajar siswa yang mencapai KKM ≥ 70 sebanyak 80% dan siswa dengan kategori terampil atau nilai ≥ 70 sebanyak 80%. Dengan angka keberhasilan hasil belajar 87,5 dan kemampuan keterampilan bercerita 81,25%. Melihat keberhasilan ini maka penulis merekomendasikan untuk menggunakan media Boneka wayang dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan keterampilan bercerita pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Botok Kecamatan Kerjo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2020/2021. Penyebab keberhasilan ini antara lain, (1) Media Boneka Wayang yang menarik mampu memotivasi anak dalam belajar. (2) Penggunaan media mampu mengaktifkan siswa karena bisa dimainkan anak sendiri. (3) Media mampu membangun imajinasi anak dalam mengembangkan kemampuannya dalam mengungkapkan ide dan gagasannya. (4) Kegiatan yang bervariasi mampu menghilangkan kejenuhan pada penggunaan media. (5) Kesepakatan yang dibuat bersama akan lebih mudah ditaati dari pada guru sendiri yang menentukan aturan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diketahui bahwa, (1) hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media Boneka Wayang siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Botok Kecamatan Kerjo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2020/2021 sebesar 87,5 %. (2) kemampuan keterampilan bercerita dapat ditingkatkan melalui penggunaan media Boneka Wayang pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Botok Kecamatan Kerjo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2020/2021 sebesar 81,25%. Berdasarkan keterangan diatas maka dapat dibuat suatu kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan Media Boneka Wayang dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan keterampilan siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 02 Botok Kecamatan Kerjo Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan simpulan pada hasil penelitian maka diberikan saran sebagai berikut, (1) Guru diharapkan terus mengikuti perkembangan tentang dunia pendidikan sehingga dapat meningkatkan kualitas kegiatan pengembangannya. (2) Guru senantiasa mencari kelemahan dan kelbihannya dalam mengajar agar dapat meningkatkan kualitas mengajar dan hasil belajar siswanya. (3) Guru diharapkan terus menggali dan mencari alternatif media, bahan, dan teknik mengajar yang lebih bervariasi lagi agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini Nur Farida, (2016). Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka Wayang Pada Siswa Kelas III SD Negeri Kasongan Bantul.. Diakses dari <https://core.ac.uk/download/pdf/78027115> . (Pada tanggal 11 April 2019, jam 09.20 WIB)
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) online. <http://www.definisi-pengertian.com/.2015/05>
- Kumpulan Artikel Terbaru hasil belajar - Kompasiana.com diakses dari <https://www.kompasiana.com/tag/hasil-belajar>
- Kurniawati Suci, (2016). Pengaruh Penggunaan Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas III MI Jam'iyatul Khair Ciputat Timur. Diakses dari <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/> (Pada tanggal 9 April 2019, jam 04.44 WIB)
- Mulyati, Yeti. (2009). Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. Jakarta: Universitas Terbuka

- Ngalim Purwanto, (2013). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Nurgiyantoro, Burhan. (2010). Penilaian dalam Pengajaran Bahasa Indonesia dan Sastra. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta. Cet. 1,
- Rahmawati Erni, (2013). Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Metode Mind Map Siswa Kelas V SD Gulon 2 Kecamatan Salam Kabupaten Magelang. Diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/15683/1/Erni>. (Pada tanggal 4 April 2019, jam 12.42 WIB)
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta. Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2006. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Widayati, (2017). Penggunaan Media Wayang Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pendek. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/pdf>. Dipublikasikan pada 1 Februari 2017 Hal. 43-44
- Zaman, Badru dkk (2009). Media dan Sumber Bel