

PENINGKATAN KETERAMPILAN BER CERITA MELALUI MEDIA WAYANG SUKURAGA BERBASIS 5 KARAKTER DI KELAS TINGGI

Asha Dena Juliana

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi (UMMI)

E-mail: Ashadena96@gmail.com

Iis Nurasih

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi (UMMI)

E-mail: iisnurasih@ummi.ac.id

Aditia Eska Wardana

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi (UMMI)

E-mail: aditiawardana90@gmail.com

ABSTRACT

The research aims to improve storytelling skills through the media of sukuraga's puppet based on 5 characters in high class SDN SelabintanaWetan. The type of this research is Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and Mc.Taggart cycle design models. The subjects of the research were the fifth grade students at SDN SelabintanaWetan with a total of 22 students. The study was conducted in two cycles completed with data collection in the form of interviews, observation sheets, test results, documentation results and field notes. The results of the students pretest research who obtained classical completeness 18% or a total of 4 students achieving the KKM value and 82% or 18 students who have not yet achieved the KKM value, in cycle I who received classical mastery as much as 77% or a total of 17 students and 23% or 5 students who had not yet achieved the KKM score and in cycle II obtained classical completeness 95% or 21 students and 5% or 1 student who had not yet reached KKM. The conclusion of this study is that the use of sukuraga's puppet media based on 5 character can improve the storytelling skills of students in fifth grade at SDN SelabintanaWetan in the 2019-2020 school year.

Keywords: *Storytelling Skill, Learning Media, Sukuraga's Puppet.*

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bercerita melalui media wayang sukuraga berbasis 5 karakter di kelas tinggi SDN Selabintana Wetan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan desain model siklus Kemmis dan Mc.Taggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di SDN Selabintana Wetan yang berjumlah 22 orang siswa. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus yang dilengkapi dengan pengumpulan data berupa wawancara, lembar observasi, hasil tes, hasil dokumentasi dan catatan lapangan. Hasil penelitian pretest siswa yang memperoleh ketuntasan klasikal 18% atau sejumlah 4 orang siswa mencapai nilai KKM dan 82% atau 18 orang siswa yang belum mencapai nilai KKM, pada siklus I yang memperoleh ketuntasan klasikal sebanyak 77% atau sejumlah 17 orang siswa dan 23% atau 5 orang siswa yang belum mencapai nilai KKM dan pada siklus II memperoleh ketuntasan klasikal 95% atau 21 orang siswa dan 5% atau 1 orang siswa yang belum mencapai KKM. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan media wayang sukuraga berbasis 5 karakter dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa di kelas V siswa di SDN Selabintana Wetan tahun ajaran 2019-2020.

Kata Kunci: Keterampilan Bercerita, Media Pembelajaran, Wayang Sukuraga.

PENDAHULUAN

Penerapan karakter kepada siswa kita sebagai pendidik harus bisa tahu bagaimana karakter berbagai anak di kelas karena kita harus bisa mendampingi siswa lebih dekat dan harus bisa memahami beberapa karakter oleh siswa di dalam kelas. Pembelajaran dalam proses pelajaran berlangsung pendidik harus bisa menemukan sebuah solusi atau evaluasi setiap siswa. Karakter di dalam kelas untuk pendidik atau guru bisa ditiru oleh siswanya karena siswa selalu melihat dan ditiru bagaimana karakter seorang guru yang baik dan buruk di dalam kelas. Penerapan karakter pada anak itu sangat penting terutama orang tua adalah peran yang sangat penting bagi anak, terutama guru yang berada di dalam kelas harus bisa memberikan contoh kepada siswa penerapan karakter yang baik dan memotivasi kepada siswa dalam pembelajaran apapun itu supaya siswa lebih kreatif dalam pembelajaran dan kritis.

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti selama magang, memang masalah yang terjadi di kelas dalam proses pembelajaran dalam aspek keterampilan bercerita yang masih kurang adalah cara berbicara yang benar dan tepat. Nilai KKM Bahasa Indonesia di kelas V

adalah 70. Ketika pada pembelajaran guru meminta siswa untuk bercerita di depan kelas tetapi ketika di depan kelas siswa merasa malu-malu, kurang percaya diri ketika berbicara di depan kelas, selain itu ketika siswa berbicara di depan suara siswa terdengar kurang jelas, ada yang terlalu cepat ada juga suara yang terdengar kecil atau kurang jelas. Selain itu media pembelajaran dalam pembelajaran berbicara masih minim. Adapun aspek-aspek bercerita yang dinilai 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. Khas budaya Sukabumi Wayang Sukuraga ini sangat menarik untuk menjadikan media di Sekolah Dasar karena dengan wayang yang berbentuk unik antusias siswa sangat besar.

Pada saat pembelajaran berlangsung salah satu hal yang sangat penting ialah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru pada saat menyampaikan materi kepada siswa. Penggunaan media yang tepat dapat membantu menyalurkan pesan atau informasi yang tepat agar dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pada umumnya penyaluran informasi melalui media dilambangkan dalam bentuk film, gambar, grafik, rekaman dan sebagainya.

Penyebab motivasi belajar siswa kurang, disebabkan karena guru dalam kegiatan pembelajaran kurang memakai media yang tepat, maka dari itu diperlukan perubahan yang harus dilakukan khususnya pada proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan adalah menggunakan media Wayang Sukuraga dalam pembelajaran berbicara Bahasa Indonesia. Wayang Sukuraga ini adalah sebuah karya seni rupa (lukis) yang bertransformasi menjadi seni pertunjukan merupakan ciri khas budaya Kota Sukabumi. Wayang Sukaraga merupakan wayang yang mana tokohnya adalah anggota badan seperti, mata, mulut, hidung, telinga dan tangan.

Pembelajaran akan menarik bila guru memberikan pelajaran menggunakan media, di sekolah ini media yang sering digunakan adalah media buku atau minim menggunakan media hanya metode ceramah tanpa media yang mendukung pendidikan karakter di kelas karena media yang di gunakan dari budaya kahas Sukabumi. Media yang saya gunakan dalam penelitian ini sangat tepat untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa menggunakan media Wayang Sukuraga yaitu wayang berkarakter dengan nama-nama tokohnya yang diambil dari anggota badan seperti mata, mulut, hidung, telinga, tangan dan kaki. Lebih banyak

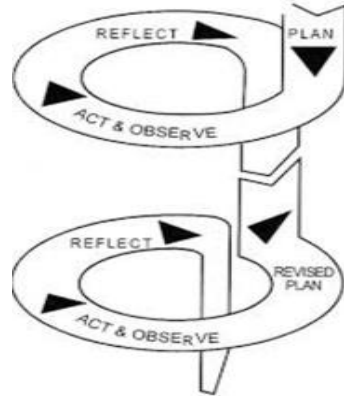
menceritakan komplik manusia secara internal konflik-konflik para anggota badan manusia. Siswa dapat belajar membiasakan diri untuk berekspresi dan berkreaitivitas dalam media Wayang Sukuraga karena Wayang Sukuraga ada arti dari nama-nama tokohnya.

Berdasarkan hasil pemaparan masalah yang ada, maka penggunaan media Wayang Sukuraga yang menarik dapat menjadi solusinya. Selain itu diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bercerita dalam kreativitas belajar. Oleh karena itu, penulis terdorong untuk melakukan penelitian mengenai “Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Media Wayang Sukuraga Berbasis 5 Karakter Di Kelas Tinggi”. Peningkatan pendidikan karakter pada siswa dalam setiap mata pelajaran apapun sangat penting, agar siswa bisa memecahkan suatu masalah sehingga siswa bisa menemukan cara-cara baru, bahkan hasil-hasil baru yang lebih baik dari sebelumnya, karena siswa harus bisa memberanikan diri berbicara di depan kelas, dalam memecahkan suatu masalah dalam belajar supaya tingkat belajar siswa lebih baik dan tidak monoton dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (2013:130) “Penelitian Tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas”.

Penelitian ini menggunakan desain PTK dengan model Kemmis & Taggart. Adapun langkah-langkah dari model ini menurut Aqib (2009:22) “perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*)”. Adapun gambar dari model spiral Kemmis dan Taggart sebagai berikut.



Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Selabintana Wetan 2019/2020 yang berjumlah 22 orang yang terdiri dari 9 orang siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Alasan peneliti memilih kelas V-1.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Selabintana Wetan yang terletak di Jl. Selabintana KM 7.4 Kodepos 43151 Desa/kelurahan Sudajaya Girang Kecamatan Sukabumi Kabupaten/Kota Sukabumi.

Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Pengumpulan data ini dilakukan bertujuan untuk melakukan data dan informasi mengenai peningkatan keterampilan bercerita siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan observasi. Adapun instrument lain yang digunakan yaitu menggunakan instrumen tes bercerita, lembar observasi yang dimana lembar observasi ini terdiri dari observasi guru dan observasi siswa, catatan lapangan, dan dokumentasi.

Analisis Data

Setelah semua data diperoleh, analisis data di olah melalui pengolahan data. Pengolahan data ini digunakan untuk menghasilkan nilai terhadap aspek yang diteliti. Lembar Observasi aktivitas guru Pengolahan data dilakukan setelah observer mengisi lembar observasi aktivitas guru yang telah disediakan.

Menghitung nilai dari hasil skor yang diperoleh yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skormaksimum}} \times 100\%$

Skormaksimum

Setelah mendapatkan nilai dari pengolahan data, maka dapat disimpulkan dengan melihat kategori aktivitas guru dengan melihat pedoman sebagai berikut.

Kategori kinerja guru

No	Skor	Rentang nilai %	Kategori
1	5	80-100	Sangat Baik
2	4	60-79	Baik
3	3	40-59	Cukup Baik
4	2	20-39	Kurang Baik
5	1	<20	Sangat Kurang

Lembar Observasi Aktivitas siswa, pengolahan data dilakukan setelah observer mengisi lembar observasi kemudian dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Skor maksimum

Setelah mendapat nilai dari setiap siswa, untuk menghitung rata-rata nilai siswa yaitu dengan cara

$$R = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

R = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai aktivitas siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Kemudian dilihat pada tabel kategori siswa dari hasil rata-rata nilai seluruh siswa tadi dan menyesuaikan dengan kolom kategori dibawah ini:

Kategori aktivitas siswa

No	Skor	Rentang nilai %	Kategori
1	5	80-100	Sangat Baik
2	4	60-79	Baik
3	3	40-59	Cukup Baik
4	2	20-39	Kurang Baik
5	1	<20	Sangat Kurang

Selain lembar observasi guru dan siswa, tes keterampilan bercerita siswapun di hitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Untuk mengetahui ketuntasan belajar klasikal dapat menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{Skor Siswa}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus, dengan masing-masing siklus 2 kali pertemuan. Dengan menggunakan media pembelajaran Wayang Sukuraga boneka tangan. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan selama proses pembelajaran yaitu persiapan, pada tahap ini guru membuka pembelajaran dengan berdoa bersama, serta mengecek kehadiran siswa dan kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran, memberi apersepsi, mengingatkan materi sebelumnya dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru melakukan pengelompokan kepada siswa secara heterogen, setelah itu guru menjelaskan tentang media yang

akan digunakan dan memberikan contoh cara penggunaannya. Pada tahap akhir guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari bersama dan menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

Hasil dari pengamatan pada lembar observasi guru dan siswa dihasilkan data sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil observasi guru dan siswa

	Siklus I	Siklus II
Guru	70	87
Siswa	65	86

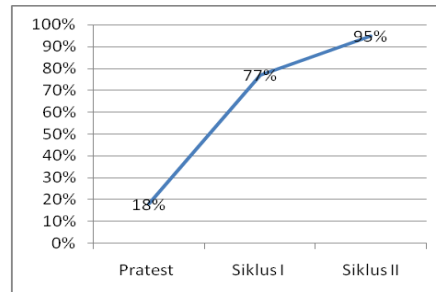
Hasil ketercapaian setiap indikator keterampilan bercerita sebagai berikut.

Tabel 5. Ketercapaian setiap indikator keterampilan berbicara

No	Indikator	<i>pretest</i>	Siklus I	Siklus II
1	Ketepatan Isi Cerita	57%	75%	91%
2	Ketepatan Petunjuk Detail Cerita	73%	89%	90%
3	Ketepatan Logika Cerita	59%	75%	91%
4	Ketepatan Makna Seluruh Cerita	71%	84%	92%
5	Ketepatan Kata	51%	72%	93%
6	Ketepatan Kalimat	51%	69%	93%

7	Kelancaran	65%	82%	94%
---	------------	-----	-----	-----

Perbandingan peningkatan keterampilan bercerita siswa secara klasikal yaitu.



Grafik 1. Peningkatan persentase setiap siklus

Peningkatan keterampilan bercerita yang tersaji pada grafik di atas menunjukkan peningkatan dari setiap tindakannya. Pada saat prates hanya 18% atau 4 orang siswa saja yang mencapai KKM dari adanya 22 orang siswa, sisanya 82% atau 18 orang siswa yang belum mencapai KKM. Kemudian meningkat menjadi 77% atau 17 siswa yang mencapai KKM. Selanjutnya pada tindakan siklus II siswa yang mencapai KKM terdapat persentase 95% atau 21 orang siswa yang sudah mencapai nilai KKM. Terdapat 1 orang siswa dari jumlah siswa sebanyak 22 yang masih dibawah KKM,. Hal ini dikarenakan siswa memiliki kepribadian yang cukup pendiam, kurang aktif dan pemalu, ini yang menyebabkan siswa masih kesulitan untuk bercerita di depan kelas.

Hasil dari deskripsi peningkatan setiap siklus yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan wayang sukuraga dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa di kelas V. Media pembelajaran memang memiliki manfaat yang dimana dapat mempermudah siswa untuk memahami materi, menumbuhkan motivasi dan minat belajar. Sehingga siswanya merasa antusias dalam pembelajaran dan siswa juga tidak merasa bosan serta siswa memperoleh pengalaman langsung. Tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Keterampilan bercerita adalah kemampuan yang produktif, artinya semakin dilatih maka akan terus meningkat. Hasil dari keseluruhan siklus II ini diperoleh dengan presentase 95%. Setiap indikator keterampilan bercerita telah mencapai KKM (70). Berdasarkan alasan tersebut maka peelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus mengenai meningkatkan keterampilan bercerita pada tema 1 yaitu tentang organ gerak hewan dan manusia melalui penggunaan media wayang sukuraga di kelas tinggi sekolah dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Perencanaan dalam penelitian yang saya laksanakan di SDN Selabintana Wetan mulai dari pretest dalam percobaan tes awal sebelum memulai ke siklus I dan siklus II. Kesulitan dalam melaksanakan suatu tes guru harus lebih terampil dalam keterampilan bercerita terutama membuat cerita yang menarik supaya peserta didik bisa memahami dan tertarik. Dalam pretest peserta didik masih belum bisa membuat cerita yang menarik, pada siklus I peserta didik sudah mulai terampil dalam membuat cerita dan mulai berani bercerita didepan kelas, dan pada siklus ke II peserta didik sudah terampil membuat cerita yang menarik dan berani bercerita didepan kelas tanpa teks cerita yang telah dibuat.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media wayang sukuraga untuk meningkatkan keterampilan bercerita terdiri dari beberapa tahapan yaitu, persiapan, pembagian kelompok, pembagian kertas membuat cerita, serta penampilan setiap individu di depan kelas. Proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan bercerita dilihat pada kegiatan guru dan aktivitas siswa dalam belajar yang terus mengalami peningkatan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif. Kegiatan guru diperoleh hasil rata-rata nilai 78,5 dengan kategori baik dan kegiatan siswa diperoleh 75,59 dengan kategori baik. Setiap tahapan pada siklus I telah terlaksana, namun siswa kurang terampil pada saat penggunaan media begitupun dengan keterampilan berbicaranya belum terlihat, sehingga situasi pembelajaran kurang efektif. Peningkatan pada setiap tahapan terlihat pada siklus II, tahap penggunaan media sudah lebih baik siswa jauh lebih terampil dalam penggunaan media begitupun dalam keterampilan berbicaranya siswa jauh lebih lantang dan jelas.
3. Peningkatan keterampilan bercerita menunjukkan peningkatan yang termasuk kategori baik, terlihat dari ketuntasan klasikal pada saat *pretest* yaitu 18% atau hanya 4 siswa yang mencapai KKM. Meningkat pada siklus I menjadi 77% atau 17 siswa yang mencapai KKM. Hasil pada siklus II meningkat kembali menjadi 95% atau 21 orang siswa yang mencapai KKM dan

sisanya 1 orang siswa masih di bawah KKM (70). Penilaian tersebut dilihat dari beberapa indikator yaitu ketetapan isi cerita, ketetapan petunjuk detail cerita, ketetapan logika cerita, ketetapan makna cerita, ketetapan kata, ketetapan kalimat, dan kelancaran.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Z. Dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV YRAMA WIDYA.
- Bachir, Bachtiar S. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-Kanak dan Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Depdiknas.
- Daryanto, D. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dayari, Achmad. (2014). *Simbol Pertunjukan Wayang Sukuraga*. [Online]. Tersedia:<http://bumisandiwara.blogspot.co.id/2013/10/simbol-pertunjukan-wayang-sukuraga.html>
- Jun Kak (2017). *Jurus Jitu Mahir Mendongeng*. Bantul Jogjakarta: CV.Hikam Media Utama.
- Mudini dan Salamet Purba. 2009. *Pembelajaran Berbicara*. Jakarta: Depdiknas.
- Nurasih, Iis. Uswatun, Din Azwar. Amalia, Rizqia Arsyi. (2017). "Building Character And Literacy Skills Of Primary School Students Through Puppet Contemplative Sukuraga". *Vidyottama Sanatana*. Vol 1, (1), 40-45.
- Nurdiyanto, Burhan. (2010). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPF.
- Risaldy, Sabil. 2014. *Bermain, Bercerita & Menyanyi Bagip Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.Luxima Metro Media.

