

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENDONGENG MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR *PUZZLE* BAMBU PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 ORONG TELU

Ayu Saputri¹
Univesitas Samawa
Sumbawa Besar/Indonesia
ayusaputri@universitassamawa.ac.id

Rini Qurratul Aini^{2*}
Univesitas Samawa
Sumbawa Besar/Indonesia
qurratulainirini@gmail.com

RiadiSuhendra³
Univesitas Samawa
Sumbawa Besar/Indonesia
riadisuhendra88@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mendongeng menggunakan media gambar *puzzle* bambu pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Orong Telu. Latar belakang diadakannya penelitian di SMP Negeri 1 Orong Telu adalah rendahnya kemampuan siswa dalam bercerita dongeng. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMP Negeri 1 Orong Telu. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-A yang terdiri dari 28 siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru bahasa Indonesia. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman wawancara dan lembar observasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi. Data yang diperoleh, selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan mendongeng dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media Gambar *Puzzle* Bambu. Peningkatan ini dapat dilihat dari proses maupun hasil. Berdasarkan hasil Proses observasi pembelajaran bercerita dongeng dengan memanfaatkan media Gambar *Puzzle* Bambu menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang tercermin dalam antusias siswa yang sudah mulai aktif, bersemangat serta berani tampil bercerita dongeng di depan kelas. Selain itu, guru juga memberikan respons positif karena media Gambar *Puzzle* Bambu dapat meningkatkan aktivitas siswa untuk lebih aktif dan kreatif. Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu 73,64 dan terdapat 10 siswa dari 28 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas adalah 83,64, dan masih tersisa 2 siswa yang nilainya masih dibawah KKM dengan nilai 70.

Kata kunci: Keterampilan Mendongeng, Media Gambar *Puzzle* Bambu

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan sarana komunikasi yang sangat penting bagi manusia dalam pembelajaran. selain itu, bahasa juga memiliki peranan yang vital, yaitu sebagai alat komunikasi yang lebih spesifik pada setiap individu untuk saling mengungkapkan ide, bertanya, menjawab, berpendapat, dan lain-lain. Oleh karena itu, bahasa harus bisa dipelajari dan dikuasai dalam pembelajaran, agar manusia saling memahami persepsi satu sama lain.

Belajar bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah belajar tentang kata, kalimat dan cara berbahasa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan belajar bahasa Indonesia, diharapkan siswa dapat memahami bagaimana cara menggunakan kata, kalimat, dan bahasa dalam berbicara. Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia ada empat aspek keterampilan yang dikembangkan, yaitu berbicara, membaca, menulis, dan menyimak.

Pada aspek keterampilan berbicara misalnya, fokus pembelajaran diarahkan kepada kemampuan siswa untuk berbicara secara efektif dan efisien untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, perasaan, kritikan, dan pendapat dalam berbagai bentuk kepada lawan bicara sesuai dengan konteks pembicaraan. Siswa yang tidak mampu berbicara dengan baik dan benar akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Oleh karena itu, mempelajari Bahasa

Indonesia sangatlah penting karena keterampilan berbahasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Salah-satu keterampilan yang dipelajari siswa adalah keterampilan bercerita dongeng.

Keterampilan bercerita dongeng terdapat pada kurikulum 2013 tepatnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama kelas VII semester ganjil. Keterampilan termuat pada kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa yaitu KD (4.15) menceritakan kembali cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan di dengar. KD (4.16) memerankan isi Fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan di dengar. Indikatornya, yaitu mampu bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Berbagai informasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang sangat pesat, sehingga untuk memperoleh informasi diperlukan keterampilan berbicara khususnya bercerita dongeng yang memadai. Seperti yang terjadi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri I Orong Telu. SMP Negeri I Orong Telu dipilih menjadi subjek penelitian karena berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia Suparman S.Pd pada tanggal 6 juli 2019, ditemukan beberapa masalah pada saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas khususnya pada materi bercerita dongeng. Masalah-masalah yang terjadi di kelas VII SMP Negeri I Orong Telu yaitu, siswa ramai dan bermain sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Lalu siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, banyak siswa yang diam ketika ditanya oleh guru. Hal ini disebabkan sebagian besar siswa tidak mengerti dengan materi bercerita dongeng yang disampaikan oleh guru, kurang berani bertanya, kurang percaya diri saat ditugaskan guru untuk bercerita dongeng di depan kelas, kurang kritis dalam menanggapi permasalahan yang berkaitan dengan cerita dongeng.

Dalam hal ini perlu diupayakan suatu bentuk pembelajaran yang variatif, menarik, menyenangkan, dan dapat merangsang siswa untuk berlatih mendongeng. Salah satu caranya adalah penggunaan media yang menarik dalam proses pembelajaran. Media diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Selama ini pada saat proses pembelajaran bercerita dongeng hanya berpacu pada buku paket tidak pernah menggunakan media. Hal itu disebabkan oleh sarana dan prasarana yang terdapat di SMP Negeri I orong Telu belum memadai salah satunya seperti listrik, beserta jangkauan internetnya juga tidak ada.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari tiga kata yang dapat dipahami pengertiannya Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan observasi dan dokumentasi. Teknik wawancara digunakan untuk mengajukan pertanyaan kepada responden dengan pedoman wawancara, mendengarkan atas jawaban, dan merekam semua respon dari responden. Wawancara dapat dilakukan dengan guru dan siswa. Teknik observasi dilakukan dengan guru dan siswa agar peneliti dapat melihat secara langsung tingkah laku guru dan siswa pada saat proses pembelajaran mendongeng berlangsung, elanjutnya teknik dokumentasi Dokumentasi digunakan untuk mengambil data yang berupa keadaan dan situasi guru dan 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 berupa foto selama melakukan penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan mendongeng menggunakan media Gambar *Puzzle* Bambu pada siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Orong Telu. Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus, yakni siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdapat empat tahap penelitian yaitu : tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Setiap siklus memiliki alokasi waktu 2x60 menit atau dua jam mata pelajaran.

Adapun siklus I dilakukan dua kali pertemuan dan siklus II dilakukan dua kali pertemuan dengan alokasi waktu untuk masing-masing pertemuan adalah 2x60 menit. Adapun hasil observasi keterampilan mendongeng siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Orong Telu mengalami peningkatan setelah diterapkannya media Gambar *Puzzle* Bambu. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 18 siswa dari 28 siswa. ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 64,28%, dan skor rata-rata kelas adalah 73,64%. Dengan nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 58. Karena masih terdapat siswa yang mendapatkan nilai dibawah standi, maka peneliti melanjutkan penelitian ke tahap berikutnya, yakni tahap penelitian siklus II.

Pada siklus I terdapat kekurangan-kekurangan dalam proses kegiatan belajar mengajar seperti adanya siswa yang ribut, sering ganggu temannya, izin keluar masuk kelas, serta melamun, maka pada siklus II akan lebih diperhatikan lagi atau diperbaiki agar hasil penelitian lebih optimal. Sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan maksimal.

Adapun siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan masing-masing pertemuan dengan alokasi waktu 2x60 menit. Adapun hasil keterampilan mendongeng siswa pada kelas VII-A SMP Negeri 1 orong Telu mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Adapun peningkatannya dengan hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 18 siswa dari 28 siswa. Ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 64,28%, dan nilai rata-rata kelas adalah 73,64%. Dengan nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 58. Berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Windarti (2012) yang mana hasil perolehan rata-rata siklus 1 yaitu hanya 57,%. sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 26 dari 28 siswa. ketuntasan belajar secara klasikal 92.85%, dan nilai rata-rata kelas 83,64. Dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 70. Dari hasil itulah dapat dilihat bahwa keterampilan mendongeng siswa kelas VII SMP Negeri 1 Orong Telu meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikatakan bahwa media Gambar *Puzzle* Bambu dapat meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Orong Telu. Utami (2019) menyatakan keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan menuju arah perbaikan. Indikator keberhasilan dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik mengalami peningkatan sebesar 60% dari rata-rata seluruh jumlah peserta. Keadaan di kelas sudah jadi lebih hidup karena siswa sudah mulai aktif, bersemangat serta berani tampil bercerita dongeng di depan kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mendongeng dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan media Gambar *Puzzle* Bambu. Peningkatan ini dapat dilihat dari proses maupun hasil diantaranya adalah ebagai berikut: 1) Pada pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam II siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu, tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan tahap refleksi. Dari keempat tahap tersebut dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan proses hasil observasi pembelajaran mendongeng dengan

memanfaatkan media Gambar *Puzzle* Bambu menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang tercermin dalam antusias siswa yang sudah mulai aktif, bersemangat serta berani tampil mendongeng di depan kelas. Selain itu, guru juga memberikan respons positif karena media Gambar *Puzzle* Bambu dapat meningkatkan aktivitas siswa untuk lebih aktif dan kreatif. 2) Hasil Data hasil penelitian dapat dilihat perbandingan perolehan nilai antara siklus I dan siklus II. Jumlah nilai akhir keseluruhan kelas pada siklus I sebesar 2.062, nilai rata-rata kelas 73,64 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 64, 28%. Sedangkan pada siklus II diperoleh nilai akhir keseluruhan kelas sebesar 2.342, nilai rata-rata kelas 83,64 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 92,85%. Dari data tersebut diketahui bahwa 10 orang siswa yang tidak tuntas pada siklus I mengalami peningkatan pada siklus II dengan 2 orang siswa yang tidak tuntas dengan nilai 70. Peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II mencapai 10%. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Gambar *Puzzle* Bambu dapat meningkatkan keterampilan mendongeng siswa.

Referensi

- Agus DS.(2008). *Mendongeng Bareng Kak Agus DS Yuk*. Yogyakarta. Kanisius.
- Ampera, Taufik. (2010). *Teknik mengajar sastra anak berbasis aktivitas*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Anam, khoirul. (2016). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- AzharArsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Danandjaja, James. (2007). *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan Iain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Damariswara, Rian. (2018) *Konsep Dasar Kesustraan*. Genteng Banyu Wangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy.
- Kurniawan, Heru. (2016) *Kreatif Mendongeng Untuk Kecerdasan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Kusrini, Idda Ayu. (2008). *Bahasa Indonesia 1 SMP Kelas VII*. Jakarta: Yudhistira.
- Kustiawan, Usep. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang : Gunung Samudra.
- Lutfiyani, Gesti. (2016). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Pelajaran Ipa Di Kelas Iii Sekolah Dasar Negeri Kepek Kulon Progo*. Jurnal Pendidikan : Hal. 39.
- Mais, Asrorul. (2018). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jawa Timur : CV. Pustaka Abadi.
- Maryunani, Aniek. (2002). *Modul Spsis Puerperalis, Materi Pendidikan Kebidanan*. Jakarta : Perpustakaan Nasional.
- Munafiah, Dkk. (2018). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jawa Tengah : Mangku Bumi.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2018). *Sastra Anak, Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Utami, D. (2019). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Windarti.2012. *Peningkatan Keterampilan Menulis Deskripsi Melalui Model Picture anda Picture Pada Siswa Kelas IV SDN Pakintrlan 03 Gunungpati Semarang*, Semarang : Universitas Negeri Semarang