

# Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka

Oleh:  
Idar Hamdiana  
SMPN 2 Bandung  
[hanahamdiana@gmail.com](mailto:hanahamdiana@gmail.com)

## Abstrak

Kompetensi bercerita dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa meliputi rasa malu, takut, dan kurang percaya diri bila bercerita di depan kelas dan di depan umum, siswa belum bisa merangkai kata-kata dalam bercerita sehingga kata-kata yang digunakan menjadi tidak menarik, dan siswa tidak menguasai bahan cerita. Faktor eksternal berasal dari luar siswa yaitu dari guru yang kurang memberikan materi berbicara khususnya dalam kompetensi bercerita dan kurang memberikan teknik-teknik yang kurang efektif serta penggunaan media yang kurang menarik bagi siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan strategi pembelajaran yang menarik motivasi siswa. Strategi pembelajaran itu antara lain pembelajaran menggunakan media boneka. Dengan media boneka, siswa dapat mengimajinasikan sebagai tokoh dalam boneka tersebut tanpa rasa canggung lagi ditambah dengan mereka berkelompok agar dapat berinteraksi dengan siswa lain menggunakan imajinasi-imajinasi untuk berdialog dengan baik.

**Kata Kunci:** Keterampilan bercerita, media boneka

## Abstract

Story competence can be influenced by both internal and external factors. Internal factors derived from within students include shame, fear, and lack of confidence when telling stories in front of the classroom and in public, students can not assemble the words in the story so that the words used to be uninteresting, and students do not master story material. External factors derived from outside the students of the teachers who provide less speaking materials, especially in the competence of storytelling and less provide techniques that are less effective and the use of media that are less attractive for students. To overcome these problems required a learning strategy that attracts student motivation. Learning strategies that include learning using puppet media. With puppet media, students can imagine as characters in the doll without any sense of awkwardness plus their group in order to interact with other students using imaginations to dialogue well.

**Key Words :** Story Competences, Media of the Doll

## Pendahuluan

Bahasa merupakan sarana yang sangat penting dalam kehidupan kita karena bahasa merupakan alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain, untuk mengembangkan ekspresi, dan juga untuk mengembangkan kemampuan intelektual seseorang. Tarigan (1990: 2) mengemukakan bahwa pada prinsipnya, tujuan pembelajaran bahasa adalah agar siswa terampil berbahasa, yaitu terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, dan terampil menulis.

Berkaitan dengan tujuan pembelajaran keterampilan berbahasa, perlu diterapkan suatu media pembelajaran yang efektif dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang bermacam-macam menyebabkan guru harus selektif dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Salah satu faktor yang mempengaruhi pemilihan media pembelajaran adalah materi pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan setiap materi mempunyai karakteristik tersendiri yang turut menentukan dalam pemilihan media. Begitu pula dalam pembelajaran berbicara khususnya bercerita, seorang guru harus memilih dan menggunakan media yang sesuai sebagai penunjang kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Keterampilan berbicara (*speaking skill*) merupakan salah satu aspek dari keterampilan berbahasa selain keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Keempat aspek tersebut saling berhubungan satu dengan yang lainnya.

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau katakata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan (Tarigan 1981: 15). Keterampilan berbicara merupakan keterampilan kebahasaan yang sangat penting. Syafi'ie (1993: 33) mengemukakan dengan keterampilan bicaralah pertama-tama kita memenuhi kebutuhan berkomunikasi dengan masyarakat tempat kita berada.

Berdasarkan hal tersebut peneliti menemukan kelemahan tingkat penguasaan keterampilan berbicara. Hal ini terlihat pada keterampilan berbicara siswa yang sering memilih diam ketika diberi kesempatan untuk bertanya, tidak bersedia mengemukakan pendapat (usul, saran atau tanggapan) secara lisan atau untuk menjawab pertanyaan. Kebanyakan dari mereka lebih memilih diam dari pada berbicara karena berbagai alasan, misalnya takut salah, malu ditertawakan oleh teman atau memang tidak ada keberanian untuk mengungkapkan walau sebenarnya siswa mengetahui. Dalam hal ini perlu di upayakan suatu bentuk pembelajaran yang variatif, menarik, menyenangkan, dan dapat merangsang siswa untuk berlatih berbicara.

Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain (Tarigan 1997:35). Dikatakan demikian karena bercerita termasuk dalam situasi informatif yang ingin membuat pengertian-pengertian atau makna-makna yang menjadi jelas. Dengan bercerita, seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca dan ungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperoleh. Dalam hal ini, peneliti menggunakan media boneka untuk menarik perhatian dan minat siswa. Media boneka juga berfungsi untuk membantu siswa memperoleh kemudahan ketika bercerita, karena dengan bantuan boneka sebagai alat peraga akan membangkitkan ide-ide siswa yang tertuang dalam sebuah cerita yang akan mereka ceritakan di depan kelas. Mereka juga tidak akan canggung lagi bercerita menggunakan media boneka karena mereka tidak bercerita langsung menghadapi siswa-siswa yang lain melainkan dengan media boneka mereka merasa menjadi tokoh dalam boneka tersebut. Dalam penelitian ini media boneka yang akan digunakan dalam pembelajaran bercerita yaitu suatu media yang akan dibuat oleh siswa sendiri pada mata pelajaran seni rupa. Jadi hal ini akan menambah semangat dari para siswa itu sendiri pada keterampilan bercerita yang akan peneliti lakukan.

### Pembelajaran Keterampilan Berbicara

Pada hakikatnya keterampilan berbicara adalah keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 1981: 15). Keterampilan berbicara sangat penting dimiliki seseorang agar tidak terjadi kesalah pahaman antara penutur dan mitra tutur dalam berkomunikasi. Bentuk komunikasi lisan ini paling banyak digunakan orang dalam kehidupan sehari-hari, karena bentuk komunikasi verbal dianggap paling sempurna, efisien dan efektif. Dengan keterampilan bicaralah pertama-tama kita memenuhi kebutuhan untuk berkomunikasi dengan lingkungan tempat kita berada (Syafi'ie, 1993: 33).

Dengan memperhatikan betapa pentingnya keterampilan berbicara ini, maka setiap orang dituntut untuk dapat berbicara dengan baik dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Keterampilan ini tidak diperoleh secara otomatis, melainkan harus belajar dan berlatih (Syafi'ie, 1993: 33). Salah satu sarana yang dapat digunakan untuk belajar dan melatih keterampilan berbicara siswa adalah melalui pendidikan di sekolah.

Sehubungan dengan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda SMP, pada keterampilan berbicara bertujuan agar siswa mampu mengungkapkan pikiran, pendapat, gagasan, dan perasaan secara lisan (Depdiknas, 2004: 5). Sementara itu, tujuan utama dari berbicara adalah berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif maka seyogyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan; dia harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap (para) pendengarnya; dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan (Tarigan, 1981: 15).

Kegiatan berbicara yang bersifat informal banyak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini dianggap perlu bagi manusia dan perlu dipelajari. Pada kurikulum pengajaran bahasa di sekolah, yakni penekanan dan penggalakan kegiatan berbicara yang bersifat informal. Kegiatan berbicara informal menurut Logan dalam Tarigan (1997: 48) antara lain tukar pengalaman, percakapan, menyampaikan berita, menyampaikan pengalaman, bertelepon, memberi petunjuk.

Disamping kegiatan berbicara informal, kita temui pula kegiatan berbicara yang bersifat formal meliputi ceramah, perencanaan dan penilaian, interview, prosedur parlementer, berita.

Sejalan dengan pendapat tersebut di atas berdasarkan tujuan pembicaraannya, Tarigan (1997: 49) mengklasifikasikan berbicara menjadi lima jenis yaitu:

- 1) Berbicara menghibur biasanya bersuasana santai, rileks, dan kocak. Soal pesan bukanlah tujuan utama. Namun tidak berarti bahwa berbicara menghibur tidak dapat membawakan pesan.
- 2) Berbicara menginformasikan bersuasana serius, tertib, dan hening. Soal pesan merupakan pusat perhatian, baik pembicara maupun pendengar.
- 3) Berbicara menstimulasi juga berusaha serius, kadang-kadang terasa kaku. Pembicara berkedudukan lebih tinggi dari pendengarnya. Status tersebut dapat disebabkan oleh wibawa, pengetahuan, pengalaman, jabatan, atau fungsinya yang memang melebihi pendengarnya.
- 4) Berbicara meyakinkan adalah pembicara berusaha menggugah sikap pendengarnya dari tidak setuju menjadi setuju, dari tidak simpati menjadi simpati, dari tidak membantu menjadi membantu.
- 5) Berbicara menggerakkan merupakan kelanjutan pidato membangkitkan semangat, pembicara dalam berbicara menggerakkan haruslah orang yang berwibawa, tokoh idola, atau panutan masyarakat.

Seorang pembicara yang baik harus mampu memberikan kesan bahwa ia menguasai masalah yang dibicarakan. Penguasaan topik yang baik akan menumbuhkan keberanian dan kelancaran. Selain menguasai topik, seorang pembicara harus berbicara (mengucapkan bunyi-bunyi bahasa) dengan jelas dan tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat dapat mengalihkan perhatian pendengar. Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan seseorang untuk dapat menjadi pembicara yang baik. Faktor-faktor tersebut adalah faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan (Arsjad dan Mukti, 1988: 17).

#### Keterampilan Bercerita

Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain (Tarigan, 1981: 35). Dikatakan demikian karena bercerita termasuk dalam situasi informatif yang ingin membuat pengertian-pengertian atau makna-makna yang menjadi jelas. Menurut Handayu, (2001: 35), bercerita adalah salah satu bentuk atau cara yang dilakukan dalam upaya menjalin komunikasi dalam pendidikan anak. Dengan keterampilan bercerita, seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca, dan ungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperoleh.

Keterampilan bercerita tidak bisa dipisahkan dengan pembelajaran berbicara, karena bercerita merupakan salah satu teknik dalam pembelajaran berbicara. Sesuai dengan kedudukan dan fungsinya, pada dasarnya tujuan pembelajaran bahasa Sunda adalah agar siswa mampu menggunakan bahasa Sunda dalam berbagai peristiwa maupun kebutuhan komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan serta mempunyai sikap positif terhadap bahasa Sunda.

Pembelajaran keterampilan bercerita berkaitan dengan pembinaan kemampuan menggunakan bahasa secara lisan. Keterampilan bercerita adalah salah satu jenis keterampilan yang penting untuk melatih komunikasi. Dengan keterampilan bercerita seseorang dapat menyampaikan:

- 1) Berbagai macam cerita;
- 2) pengungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca, dan
- 3) pengungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperoleh.

Setiap peristiwa komunikasi akan terjadi interaksi yang bersifat aktif dan kreatif antara pencerita dengan pendengar. Pada prinsipnya, strategi belajar mengajar bercerita dapat memilih salah satu atau campuran dari strategi secara individual, berpasangan, berkelompok, atau klasikal.

- 1) Individual. Strategi individual ini dapat berupa memperkenalkan diri, memperkenalkan orang lain, bermain peran, menyampaikan pidato, mengemukakan pendapat dalam kelompok atau dalam diskusi kelas, berdebat mandiri.
- 2) Berpasangan. Strategi berpasangan ini dapat berupa bercakap-cakap mengembangkan dialog, wawancara, berdiskusi tentang puisi dan cerpen, melakonkan atau memerankan atau mengisahkan cerita.
- 3) Berkelompok. Strategi berkelompok ini dapat berupa melakonkan atau memerankan atau mengisahkan cerita, bermain peran, berdiskusi, berwawancara, pemecahan masalah, berdebat, membentuk lakon atau cerita.
- 4) Klasikal. Strategi klasikal ini dapat berupa bercakap-cakap (mengembangkan dialog), berdiskusi, dan rapat (Handayu, 2001: 30).

Bercerita merupakan salah satu cara untuk mengungkap kemampuan berbicara siswa yang bersifat pragmatis. Agar dapat bercerita, paling tidak ada dua hal yang dituntut untuk dikuasai siswa, yaitu unsur linguistik (bagaimana cara bercerita, bagaimana memilih bahasa) dan unsur "apa" yang diceritakan. Ketepatan, kelancaran, dan kejelasan cerita akan menunjukkan kemampuan berbicara siswa (Nurgiyantoro, 2001: 289).

Proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan guru dan siswa. Kegiatan tersebut melibatkan sejumlah komponen antara lain sebagai berikut:

- 1) Siswa merupakan komponen utama karena siswa adalah sebagai subjek. Dalam hal ini guru harus lebih memperhatikan minat siswa, bakat siswa, dan kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa. Mengingat kondisi siswa berbeda-beda, seperti kecerdasannya, latar belakang keluarganya, dan sebagainya.
- 2) Guru merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Di sini guru mempunyai tugas yang cukup berat. Guru harus mempunyai kualitas yang tinggi. Guru harus dapat menyusun, melaksanakan, dan mengevaluasi

program pengajaran. Guru hendaknya mampu berperan sebagai informator, organisator, moderator, fasilitator, dan evaluator.

- 3) Tujuan adalah sesuatu yang harus diketahui atau yang dapat dilakukan oleh siswa. Tujuan ini dibuat oleh guru sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung. Tentu saja tujuan keterampilan bercerita sama dengan tujuan keterampilan berbicara adalah bersumber dari kurikulum yang berlaku. Tiap pembelajaran mempunyai tujuan yang berbeda. Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila tujuan yang telah ditetapkan itu dapat tercapai.
- 4) Bahan atau materi ditetapkan setelah mengetahui tujuan yang akan dicapai. Bahan atau materi harus sesuai dengan tarap perkembangan dan kemampuan siswa. Diupayakan agar materi ini bisa menarik atau merangsang siswa guna mengembangkan kemampuan dan pengetahuannya. Bagi guru yang kreatif akan mudah untuk mengembangkan materi. Dari segi kebahasaan pembelajaran keterampilan bercerita ini menggunakan bahasa yang komunikatif artinya diketahui oleh orang yang berbicara dan yang diajak berbicara.
- 5) Ketepatan pemilihan teknik yang digunakan oleh guru akan menentukan keberhasilan pengajaran. Guru dapat mengkombinasikan beberapa teknik yang digunakan dalam setiap kegiatan pembelajaran. Keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar sebagian besar ditentukan oleh pemilihan bahan atau teknik yang tepat.

Adapun prinsip yang perlu diperhatikan dalam keterampilan bercerita adalah:

- 1) Memberikan latihan berbicara sebanyak-banyaknya, karena untuk menguasai suatu keterampilan perlu latihan praktik yang dilaksanakan secara teratur dan terarah. Jadi, siswa tidak cukup hanya menguasai teori bercerita melainkan mereka harus berlatih menerapkan teori tersebut dalam kondisi sealamiah mungkin;
- 2) Latihan bercerita harus merupakan bagian integral dari program pembelajaran sehari-hari. Karena itu, adanya koordinasi antara guru-guru mata pelajaran lain dengan guru bahasa Sunda. Dalam hal ini memberikan kesempatan berlatih berbicara dalam suatu komunikasi yang wajar, dan
- 3) Menumbuhkan kepercayaan diri. Salah satu hambatan yang dihadapi siswa, terutama siswa pemula adalah kurangnya rasa percaya diri. Latihan bercerita yang dilaksanakan secara teratur (berlanjut dan berkesinambungan) sangat berguna bagi pembinaan rasa percaya diri pada siswa tersebut.

Hal yang selanjutnya setelah prinsip keterampilan bercerita yang mutlak dimiliki oleh pencerita adalah seorang pencerita harus benar-benar mempersiapkan diri dengan baik sebelum memberanikan diri bercerita di depan kelas. Sedikitnya ada tiga hal penting yang perlu mendapat perhatian, yaitu:

- 1) orang yang bercerita;
- 2) keseluruhan cerita, dan
- 3) pengaturan tempat dan suasana.

#### Media Boneka Dalam Kompetensi Bercerita

Media adalah suatu alat yang merupakan saluran atau *channel* yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerima (*reciever*). Dalam dunia pengajaran pada umumnya pesan atau informasi tersebut berasal dari sumber informasi yaitu guru. Sedangkan sebagai penerima informasinya adalah siswa. Pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut berupa sejumlah keterampilan yang perlu dikuasai siswa (Soeparno 1980: 1 dalam Nugroho, 2003).

Media dalam pengajaran bahasa adalah segala alat yang dapat digunakan oleh para guru dan pelajar untuk mencapai tujuan-tujuan yang sudah ditentukan (Subyakto, 1993: 206 dalam Nugroho, 2003). Sedangkan menurut Sudjana (2005: 1), lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, bahan pengajaran, metodologi pengajaran, dan penilaian pengajaran. Unsur-unsur tersebut biasa dikenal dengan komponen-komponen pengajaran. Media pengajaran sebagai alat bantu mengajar termasuk komponen dalam unsur metodologi pengajaran.

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran sekaligus diharapkan dapat mempertinggi juga hasil belajar yang dicapai siswa. Ada dua alasan mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan yang pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa memahami tujuan pengajaran lebih baik;
- 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
- 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya.

Alasan kedua mengapa penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir kongkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana ke berpikir kompleks (Sudjana, 2005: 2).

Pembelajaran dengan menggunakan media merupakan sesuatu yang ditekankan oleh Kurikulum yang mengemukakan tentang pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*). Adapun pengertian dari pembelajaran kontekstual (CTL) adalah konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari; sementara siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit, dan dari proses mengkonstruksi sendiri, sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat (Nurhadi, 2004: 13)

Boneka merupakan sebuah permainan yang populer di kalangan anak-anak di berbagai belahan dunia. Boneka sebagai salah satu benda mainan yang berbentuk tiruan makhluk yang ada di dunia (biasanya tiruan manusia atau hewan) bisa terbuat dari bahan yang sederhana seperti kardus, kain, tanah liat hingga bahan yang modern buatan pabrik.

Boneka dalam bahasa Perancis dikenal dengan *marionette* ada dua bentuknya yaitu:

- 1) tubuh yang dihubungkan dengan lengan, kaki, dan badannya digerakkan dari atas dengan tali-tali atau kawat-kawat halus;
- 2) boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka. Boneka yang digerakkan dengan tali-temali disebut *marionette*, sedangkan boneka yang digerakkan oleh tangan disebut boneka tangan (Sudjana, 2005: 188)

Dalam kompetensi bercerita dengan alat peraga, peneliti menganggap bahwa media boneka adalah yang paling tepat untuk menjadi alat peraga dalam bercerita. Hal ini dikarenakan media boneka dapat merangsang siswa untuk menuangkan ide-ide cerita mereka sebagai tokoh dalam boneka tersebut.

#### Penilaian Kompetensi Bercerita dengan Alat Peraga Boneka

Penilaian keterampilan bercerita dapat dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran, yang disebut penilaian proses yaitu penilaian yang dilakukan pada proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, sedangkan penilaian hasil yaitu penilaian yang dilaksanakan setelah kegiatan pembelajaran berakhir.

Dalam penilaian proses guru mencatat kekurangan dan kemajuan yang telah dicapai siswa. Hasil penilaian ini harus disampaikan kepada siswa secara lisan untuk memotivasi siswa dalam bercerita. Sasaran yang hendak dicapai harus jelas. Informasi yang dicatat dalam penilaian merupakan umpan balik yang tidak ternilai bagi siswa mengingat kemampuan bercerita memerlukan latihan dan bimbingan yang intensif, maka penilaian hendaknya mengukur satu kegiatan saja, tetapi hendaknya berlanjut dan bertujuan meningkatkan keterampilan bercerita pada kegiatan berikutnya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penilaian tes bercerita berdasarkan indikator pada rencana pembelajaran yang ada, penilaian ini juga masih ada sangkut pautnya pada penilaian yang dikemukakan oleh Arsjad dan Mukti (1988: 17), yaitu:

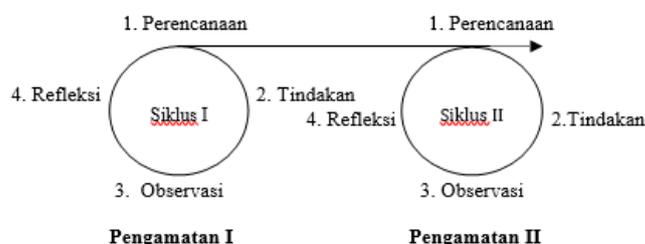
- 1) faktor kebahasaan, yang mencakup: ketepatan ucapan, penempatan tekanan dan nada, pilihan kata, pemakaian kalimat, dan faktor non kebahasaan, yang mencakup: sikap yang wajar, pandangan mata, gerak-gerik dan mimik yang tepat, volume suara, kelancaran, dan penguasaan topik.

#### Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini berusaha mengkaji, merefleksikan secara kritis dan kolaboratif suatu rencana pembelajaran terhadap kinerja guru, interaksi antara guru dengan siswa, serta interaksi antar siswa di dalam kelas. Metode penelitian tindakan kelas ini menekankan pada suatu kajian yang benar-benar dari situasi alamiah di kelas.

Proses penelitian tindakan kelas ini direncanakan berlangsung dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Proses kegiatan tindakan kelas yang peneliti lakukan adalah bertolak dari permasalahan yang akan dipecahkan, kemudian peneliti merencanakan suatu tindakan dan melaksanakannya. Pada pelaksanaan tindakan peneliti melakukan penyampaian materi, tes perbuatan, dan observasi terhadap kegiatan yang dilakukan. Tahap berikutnya, berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan jurnal peneliti merefleksikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan.

Permasalahan-permasalahan yang muncul pada siklus I merupakan permasalahan yang harus dipecahkan pada siklus II. Selanjutnya, kegiatan dimulai lagi seperti kegiatan pada siklus I, yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dengan perubahan-perubahan untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada siklus I. Proses penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan Kelas

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Secara umum pelaksanaan pembelajaran bercerita pada siklus I dan siklus II berlangsung dengan baik dan lancar. Dilihat dari perubahan perilaku siswa yaitu dengan pembelajaran bercerita menggunakan media boneka siswa dapat menyampaikan berbagai macam cerita yang ingin mereka sampaikan melalui media boneka yang mereka buat sendiri. Pembelajaran bercerita dengan menggunakan media boneka, siswa dapat mengungkapkan ide-ide cerita mereka ke dalam suatu cerita yang ingin mereka sampaikan kepada pendengar yang dalam hal ini yaitu siswa lain, siswa bisa mengekspresikan diri lewat cerita yang ingin mereka sampaikan. Dengan demikian, pembelajaran bercerita menggunakan media boneka dapat berhasil sesuai dengan apa yang diharapkan.

### Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing siklus dilakukan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pengamatan, tindakan, dan refleksi. Siklus II dilakukan sebagai pelaksanaan tindakan yang merupakan perbaikan pembelajaran dari siklus I. Untuk memperoleh hasil penelitian, dilakukan penjarangan data tes dan nontes dengan menggunakan instrumen tes dan nontes, baik pada siklus I maupun siklus II. Dari hasil tersebut diketahui taraf peningkatan keterampilan bercerita siswa dan efektivitas penggunaan media boneka. Berikut ini disajikan paparan peningkatan keterampilan bercerita siswa dan efektivitas penggunaan media boneka.

Berdasarkan hasil tes keterampilan bercerita menggunakan media boneka diperoleh hasil bahwa siswa mengalami peningkatan nilai sebesar 7,5%, yaitu dari 73,5% pada siklus I meningkat menjadi 81% pada siklus II. Meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 73,5 pada siklus I menjadi 81 pada siklus II ini terjadi akibat adanya perbaikan pada siklus II dari refleksi pada siklus I dan masukan para siswa dari jurnal siswa dan wawancara. Upaya perbaikan ini merupakan hasil refleksi pada siklus I.

Pada siklus I, keterampilan bercerita siswa menggunakan media boneka kurang memuaskan dan suasana kelas selama proses pembelajaran berlangsung kurang kondusif dengan adanya siswa yang lebih bergantung pada teman lain dan berbicara sendiri sehingga mengganggu siswa yang lain. Hal ini disebabkan oleh kondisi fisik dan mental siswa yang lelah mengikuti 12 mata pelajaran yang diajarkan kepadanya. Selain itu, pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan media boneka masih dirasakan baru oleh siswa sehingga pola pembelajaran ini merupakan proses awal bagi siswa untuk menyesuaikan diri dalam belajar. Ketika tampil di depan, masih banyak siswa yang merasa gugup, menggunakan intonasi seperti orang membaca, dan ada yang masih memakai kata-kata ragam santai atau bahasa Sunda.

Walaupun pada siklus I hasil tes keterampilan bercerita siswa kurang memuaskan dan suasana kelas selama proses pembelajaran berlangsung kurang kondusif, namun pada proses selanjutnya hasil yang dicapai sudah memuaskan dan suasana kelas selama proses pembelajaran berlangsung lebih kondusif.

Perubahan itu tidak lepas dari tindakan-tindakan yang peneliti lakukan dan pemberian motivasi kepada siswa untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada serta motivasi kepada siswa untuk memahami pentingnya keterampilan bercerita dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini peneliti lakukan untuk memotivasi siswa agar mereka sadar dan mau berlatih berbicara dengan sungguh-sungguh. Dengan bekal motivasi yang tinggi akan lebih mudah bagi siswa untuk menerima dan mengikuti proses pembelajaran.

Kondisi pembelajaran yang di dalamnya diwarnai dengan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran merupakan bukti bahwa kelas tersebut hidup. Oleh karena nilai rata-rata hasil belajar para siswa yang diperoleh telah menunjukkan peningkatan sesuai dengan yang telah ditetapkan, maka penelitian ini dianggap berhasil dan tidak diulang pada siklus berikutnya. Peningkatan keterampilan bercerita siswa tersebut sebenarnya meliputi peningkatan kesebelas aspek di dalamnya. Sebagai gambaran, perolehan nilai rata-rata tiap aspek pada siklus I dan siklus II beserta perbandingan dan peningkatan tiap-tiap aspek keterampilan bercerita tersebut disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Perbandingan Nilai tiap-tiap Aspek Keterampilan Bercerita

No.	Aspek	Siklus I	Siklus II	% Peningkatan
1	Ketepatan Ucapan	75,1	81,5	6,4
2	Penempatan Tekanan dan Nada	68,2	73,7	5,5
3	Pilihan Kata (Diksi)	72,1	80,8	8,7
4	Pemakaian Kalimat	72,3	79,4	7,1
5	Sikap yang Wajar	74,2	83,3	9,1
6	Pandangan Mata	74,3	82,9	8,7
7	Gerak-gerak dan Mimik	75,3	81,3	6,0
8	Volume Suara	72,9	78,6	5,7
9	Penguasaan Topik	75,5	84,1	8,6
10	Kelancaran	75,4	85,0	9,6
	<b>Nilai Rata-rata</b>	<b>73,5</b>	<b>81,0</b>	<b>7,5</b>

Berdasarkan rekapitulasi data hasil tes keterampilan bercerita dari siklus I ke siklus II sebagaimana tersaji dalam tabel 4.23 di atas, dapat dijelaskan bahwa keterampilan bercerita siswa pada setiap aspek penilaian keterampilan bercerita mengalami peningkatan. Pada aspek ketepatan ucapan, keterampilan siswa meningkat 6,4%. Aspek penempatan tekanan

dan nada mengalami peningkatan sebesar 5,5%. Aspek pilihan kata meningkat sebesar 8,7%. Selanjutnya, aspek pemakaian kalimat mengalami peningkatan sebesar 7,1%. Aspek sikap yang wajar meningkat sebesar 9,1%. Aspek pandangan mata meningkat sebesar 8,7%. Aspek gerak-gerik dan mimik yang tepat mengalami peningkatan sebesar 6,0%. Aspek volume suara meningkat sebesar 5,7%. Aspek penguasaan topik meningkat sebesar 8,6%, dan aspek kelancaran mengalami peningkatan sebesar 9,6%. Jadi secara keseluruhan, keterampilan bercerita siswa mengalami peningkatan sebesar 7,5% dari 73,5% pada siklus I menjadi 81,0% pada siklus II.

Peningkatan-peningkatan tersebut tentunya disebabkan oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal siswa itu sendiri. Berdasarkan analisis situasi, diketahui bahwa kondisi pembelajaran pada siklus II lebih menunjukkan pembelajaran yang kondusif. Pada siklus II ini siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran dengan segala tugas yang diberikan oleh guru. Siswa terlihat antusias mengikuti proses berlangsungnya pembelajaran bercerita menggunakan media boneka dengan ditandai oleh semangat dalam bekerja sama membuat cerita dalam kelompoknya, dan siswa sangat antusias sekali saat siswa tampil di depan kelas untuk menampilkan hasil cerita mereka. Suasana kelas pun cukup tenang tidak seperti pada siklus I, meskipun masih ada siswa yang bicara sendiri. Perhatian siswa tertuju pada seluruh proses pembelajaran. Ketika diberikan model, siswa memperhatikan model yang diberikan dan mencatat hal-hal yang ditemukan/bisa ditiru dari pemberian model tersebut. Setelah menerima materi bercerita, siswa saling bekerja sama membuat cerita untuk mereka tampilkan di depan kelas menggunakan media boneka. Pada saat bercerita berlangsung semua siswa aktif. Kelompok siswa yang tampil, maju di depan kelas untuk bercerita dengan baik, sedangkan kelompok yang lain memperhatikan dengan seksama. Dengan demikian, interaksi pembelajaran berlangsung lancar dan efektif.

Selanjutnya, faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil pembelajaran siswa dijelaskan berikut ini. Berdasarkan analisis data, faktor internal yang berpengaruh adalah adanya dorongan yang muncul dari dalam diri siswa itu sendiri. Berdasarkan hasil wawancara maupun jurnal, didapatkan informasi bahwa siswa akan berusaha mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami ketika bercerita menggunakan media boneka pada siklus I dengan cara berlatih agar tidak merasa gugup lagi dan lebih percaya diri ketika bercerita di depan banyak orang. Selain itu, siswa juga merasakan manfaat yang besar dari pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan media boneka ini. Manfaat yang diperoleh itu antara lain siswa memperoleh pengalaman, pengetahuan maupun suasana baru dalam belajar. Siswa juga dapat mengukur tingkat keterampilan berceritanya (merefleksi diri), dapat menjadikan pembelajaran ini sebagai sarana untuk melatih keterampilan bercerita di depan umum, dan menciptakan kebersamaan di antara siswa dengan bekerja sama dalam kelompok.

Kemudian, faktor eksternal yang mendukung keberhasilan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan media boneka lebih mengarah pada program pembelajaran di sekolah. Hal yang mendukung keberhasilan pembelajaran ini yaitu pada siklus II sebagian besar tugas yang diberikan kepadanya sudah diselesaikan. Jadi, perasaan siswa pada siklus II ini agak lebih lega karena telah menyelesaikan tugas-tugas sekolah yang lainnya, sehingga lebih antusias mengikuti proses pembelajaran pada siklus II.

Berdasarkan data-data yang ada, siswa senang mengikuti pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan media boneka ini. Hal ini diketahui dari jurnal guru, jurnal siswa, wawancara, dan observasi. Memang, kondisi siswa pada siklus I menunjukkan kondisi yang kurang bersemangat/antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain hasil belajar siswa yang masih rendah, kondisi kelas juga belum kondusif.

Dalam hal pembentukan kelompok, siswa menanggapinya dengan baik pula, bahkan mereka mengusulkan cara pembentukannya. Akhirnya disepakati bahwa pembentukan kelompok dilakukan urut menurut nomor presensi misalnya dari nomor presensi 1-5, 6-10, dan seterusnya. Tiap-tiap kelompok berjumlah 5 orang siswa. Respon siswa sangat baik dalam pembentukan kelompok ini. Terkait dengan model yang diberikan, siswa menanggapinya dengan sangat baik. Hal itu dapat dilihat pada jurnal yang diisi siswa. Sebagian besar siswa mengemukakan bahwa adanya model dalam pembelajaran dapat memberikan gambaran atau contoh bagi siswa untuk bercerita menggunakan media boneka. Model yang diberikan adalah model yang ditampilkan oleh peneliti sendiri, yaitu penggunaan dari media boneka itu sendiri, sehingga gambaran yang diperoleh siswa lebih lengkap dan jelas.

Pada siklus I, hasil dari jurnal maupun wawancara diketahui bahwa siswa merasa kurang percaya diri, gugup atau grogi ketika berbicara di depan kelas, sehingga berpengaruh pada hasil tes keterampilan berbicara siswa. Kondisi tersebut disebabkan kurang terbiasanya siswa melakukan aktivitas bercerita di depan umum. Dengan demikian, tidak mengherankan jika siswa masih merasa kurang percaya diri, gugup atau grogi ketika bercerita di depan umum.

Meskipun hasil tes keterampilan bercerita siswa pada siklus I belum termasuk pada kategori baik, namun setidaknya ada upaya berupa usaha siswa untuk memperbaiki kesulitan-kesulitan yang ditemui dengan cara berlatih agar dapat bercerita di depan umum dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil jurnal yang diisi siswa maupun wawancara pada siklus I. Kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I selanjutnya diperbaiki dan ditingkatkan pada siklus II.

Suasana belajar pada siklus II ini lebih kondusif. Siswa senang mengikuti pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan media boneka ini. Siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran. Pembelajaran keterampilan ini dapat dijadikan siswa sebagai sarana rekreasi untuk menyegarkan pikiran kembali setelah lelah fisik dan mentalnya mengikuti pelajaran di kelas. Namun, pada siklus II sebagian besar tugas-tugas tersebut sudah mereka selesaikan, sehingga beban siswa berkurang. Hal ini diketahui dari Tanya-jawab peneliti dengan guru mata pelajaran di kelas itu dan tanya-jawab dengan siswa di luar kelas.

Pada siklus II ini kerja sama siswa dalam kelompok sangat baik. Mereka saling bertukar pikiran, memberikan ide/gagasan masing-masing dalam membuat cerita dan tidak bergantung pada salah satu anggota kelompok saja. Kerja sama siswa yang sangat baik dalam kelompok ini dapat diketahui dari jurnal siswa, wawancara, dan sosiometri.

Terkait dengan model yang diberikan, siswa menanggapinya dengan sangat baik. Hal itu dapat dilihat pada jurnal yang diisi siswa. Sebagian besar siswa mengemukakan bahwa adanya model dalam pembelajaran dapat memberikan gambaran atau contoh bagi siswa untuk dapat bercerita dengan baik. Model yang diberikan adalah model yang diperagakan oleh peneliti yang menggunakan media boneka, sehingga gambaran yang diperoleh siswa lebih lengkap dan jelas. Hal ini dapat dilihat dari jurnal dan wawancara.

Selanjutnya, dari jurnal, wawancara, dan rekaman video diketahui bahwa keterampilan bercerita siswa pada siklus II ini lebih baik daripada siklus sebelumnya. Siswa sudah tidak lagi merasa kurang percaya diri, gugup atau grogi ketika berbicara di depan kelas, sehingga hasil tes keterampilan bercerita siswa pada siklus II meningkat. Hal ini tidak lepas dari tindakan yang peneliti lakukan yaitu memberikan motivasi kepada siswa agar menghilangkan perasaan-perasaan itu agar pada pembelajaran bercerita berikutnya siswa lebih lancar dalam berbicara. Jadi, keterampilan bercerita siswa meningkat sebesar 7,8% dari 73,4% pada siklus I menjadi 81,2% pada siklus II, dan siswa menunjukkan perubahan perilaku ke arah perilaku positif selama mengikuti proses pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran lebih kondusif.

### **Kesimpulan Dan Saran**

Keterampilan bercerita siswa kelas VII-D SMP Negeri 2 Bandung meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media boneka yang dibuat oleh siswa sendiri. Peningkatan nilai tes keterampilan bercerita ini meliputi seluruh aspek keterampilan bercerita yang dijadikan kriteria penilaian. Aspek-aspek tersebut yaitu: ketepatan ucapan, penempatan tekanan dan nada, pilihan kata, pemakaian kalimat, sikap yang wajar, pandangan mata, gerak-gerik dan mimik yang tepat, volume suara, penguasaan topik, dan kelancaran. Sedangkan perubahan perilaku siswa dalam pembelajaran mengalami perubahan ke arah positif. Perilaku tersebut yaitu siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran pada siklus II, saling bekerjasama dalam kelompok, tidak merasa gugup ataupun kurang percaya diri ketika bercerita di depan kelas.

### **Daftar Pustaka**

- Arsjad, Maidar G. dan Mukti. 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SMP dan MTs*. Jakarta: Depdiknas.
- . 2004. *Bahan Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru SMP Bahasa Indonesia Dan Sastra Pengembangan Keterampilan Berbicara*. Jakarta: Depdiknas.
- Handayu, Tuti. 2001. *Memaknai Cerita Mengasah Jiwa*. Solo: Era Intermedia.
- Nurgiantoro, Burhan. 2001. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra Edisi ketiga*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Nurhadi. *Kurikulum 2004: Pertanyaan dan Jawaban*. Jakarta: Grasindo.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Syafi'ie, Imam. 1993. *Terampil Berbahasa Sunda I. Petunjuk Guru Bahasa Sunda SMU Kelas I*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Tarigan, Djago dkk. 1997. *Pengembangan Keterampilan Berbicara*. Jakarta: Depdikbud Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara DIII.
- Tarigan, H.G. 1981. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 1990. *Pengajaran Kompetensi Bahasa*. Bandung: Angkasa.