

“Tema: 6 (Rekayasa sosial dan pengembangan perdesaan)”

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BER CERITA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA FILM ANIMASI BERMUATAN NILAI-
NILAI KARAKTER PADA SISWA VII A SMP NEGERI 3
MANDIRAJA KABUPATEN BANJARNEGARA TAHUN
PELAJARAN 2018/2019**

Oleh

Lalita Melasarianti dan Novita Pri Andini
PBSI Universitas Jenderal Soedirman
Kampus Karangwangkal Jl. Suparno No. 1 Purwokerto
e-mail: lalitaunsoed2013@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan keterampilan bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja dan (2) mendeskripsikan perubahan tingkah laku siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja setelah mengikuti pembelajaran bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter. Penelitian ini dianalisis dengan deskriptif komparatif. Data yang diperoleh dianalisis dengan cara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas dua siklus. Penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan bercerita pada siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja mengalami peningkatan setelah menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter. Hasil siklus 1 sebesar 61% dan siklus 2 sebesar 76,23%. Selanjutnya, pembelajaran bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter terjadi perubahan perilaku pada siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari observasi, wawancara, jurnal, dan dokumentasi foto. Berdasarkan hasil observasi pada siklus 1 sebesar 50%, sedangkan siklus 2 bertambah menjadi 80%.

Kata kunci: Keterampilan, Bercerita, Media Film Animasi, Bermuatan Nilai-Nilai Karakter

PENDAHULUAN

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pengertian tersebut menunjukkan dengan jelas bahwa berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata yang bertujuan untuk menyampaikan apa yang akan disampaikan baik itu perasaan, ide atau gagasan (Tarigan, 2008:16).

Keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran di sekolah banyak ditentukan kemampuannya dalam pembelajaran berbicara. Oleh karena itu, pembelajaran berbicara mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam pengajaran. Keterampilan berbicara

harus dikuasai oleh anak sedini mungkin di sekolah. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satu kegiatan berbicara yang memerlukan keberanian dan penggunaan diksi yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain adalah pembelajaran bercerita. Kegiatan bercerita merupakan kegiatan menyampaikan pengalaman atau perasaan yang dirasakan atau dialami. Menurut Majid (2013:9), bercerita adalah menyampaikan cerita kepada pendengar. Hal-hal yang diperhatikan dalam bercerita adalah posisi duduk pencerita, bahasa, suara, peragaan peristiwa-peristiwa, gerakan-gerakan, dan aura yang melingkupi antara dirinya dan pendengarnya agar kegiatan bercerita menjadi baik.

Kenyataan di lapangan kemampuan siswa bercerita belum sesuai dengan keadaan yang diharapkan. Sebagian besar siswa kesulitan untuk bercerita. Hal ini sesuai dengan keadaan yang dialami siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja. Kemampuan bercerita siswa di kelas VII A masih rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII A dapat diketahui bahwa pembelajaran bercerita kelas VII A tidak menggunakan media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tersebut membuat siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran bercerita. Guru juga mengungkapkan bahwa rendahnya kemampuan bercerita siswa dapat diindikatori dua hal, yaitu (1) siswa tidak mampu menentukan pokok-pokok cerita dan (2) siswa tidak mampu merangkai pokok-pokok cerita menjadi urutan cerita yang menarik.

Berdasarkan hasil survei terhadap proses pembelajaran bercerita di kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja diperoleh data bahwa kemampuan siswa dalam bercerita masih rendah. Hal ini diperoleh dari hasil bercerita siswa. Hasil kemampuan bercerita siswa hanya sekitar 25% yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan nilai ≥ 70 pada pembelajaran bercerita. Hal ini menunjukkan bahwa secara proses dan hasil, pembelajaran bercerita di kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja belum memenuhi tujuan pembelajaran.

Kemampuan siswa dalam menguasai materi yang diberikan sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam pembelajaran karena dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran, serta dapat tercipta suasana yang menyenangkan. Dari suasana yang menyenangkan tersebut, siswa dapat lebih aktif dan kreatif.

Pendidikan karakter tidak hanya berkaitan dengan masalah benar-salah tetapi lebih pada penanaman kebiasaan mengenai hal-hal yang baik dalam kehidupan. Dengan kata lain, pendidikan karakter yang baik harus melibatkan pengetahuan yang baik, perasaan yang baik, dan perilaku yang baik sehingga terbentuk perwujudan kesatuan perilaku dan sikap hidup peserta didik (Mulyasa, 2013:3).

Memperhatikan uraian di atas, untuk menekankan pendidikan yang berkarakter maka pembelajaran bercerita ini bermuatan nilai-nilai karakter. Selanjutnya, media film animasi sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran bercerita di SMP Negeri 3 Mandiraja kelas VII A. Dengan menggunakan media film animasi bermuatan pendidikan karakter ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan bercerita dan mengubah perilaku siswa menjadi semakin aktif.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan keterampilan bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja dan mendeskripsikan perubahan tingkah laku siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja setelah mengikuti pembelajaran bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter.

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada April sampai dengan November 2018 di SMP Negeri 3 Mandiraja.

B. Desain Penelitian

Proses penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan hasil belajar pada keterampilan bercerita. Pelaksanaan siklus meliputi kegiatan sebagai berikut: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi dan interpretasi; dan (4) analisis dan refleksi.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) pengamatan, pengamatan dilakukan saat pelaksanaan pembelajaran bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter. Pengamatan dilakukan terhadap guru dan siswa, (2) wawancara, wawancara dilakukan antara peneliti dengan guru maupun siswa setelah melakukan pengamatan terhadap kegiatan belajar mengajar. Hal

tersebut dimaksudkan untuk memperoleh informasi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran bercerita menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter, (3) tes, pemberian tes dimaksudkan untuk mengukur seberapa jauh hasil belajar siswa dalam pembelajaran bercerita menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter, dan (4) kajian dokumen, kajian pada penelitian ini dilakukan pada dokumen atau arsip, seperti rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat guru, buku atau materi pelajaran, hasil tulisan siswa, dan nilai yang diberikan guru.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil bercerita menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter pada siklus I dan siklus II. Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif. Analisis data tes secara kuantitatif dilakukan dengan merekap skor yang diperoleh siswa, menghitung skor kumulatif dari seluruh aspek, menghitung skor rata-rata kelas, dan menghitung persentase.

Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari data nontes, yaitu data observasi, jurnal, wawancara, dan dokumentasi foto. Analisis data dilakukan dengan menelaah seluruh data yang diperoleh, menyusunnya dalam satuan-satuan, dan dikategorikan. Hasil analisis data secara kualitatif digunakan untuk mengetahui perubahan perilaku siswa pada pembelajaran siklus I dan siklus II, serta untuk mengetahui peningkatan keterampilan bercerita menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja Kabupaten Banjarnegara tahun pelajaran 2017/2018. Hasil tes keterampilan bercerita dengan menggunakan media film animasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Tes Keterampilan Bercerita Siklus I

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot Skor	Persentase (%)	Rata-Rata Skor
1.	Sangat Baik	87-100	0	0	0	61 Kategori Cukup
2.	Baik	73-86	5	384	20,98%	
3.	Cukup	59-72	10	641	35,03%	
4.	Kurang	45-58	15	805	43,99%	
5.	Sangat Kurang	0-44	0	0	0	
Jumlah			30	1830	100	

Data pada tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata skor yang dicapai siswa kelas VII C SMP Negeri 3 Mandiraja dalam bercerita dengan menggunakan film animasi bermuatan pendidikan karakter pada tes siklus I sebesar 61 dan termasuk dalam kategori cukup. Tidak ada jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik dengan rentang nilai 85—100, kategori baik dengan rentang nilai 73—86 dicapai oleh 5 siswa atau sebesar 20,98%, kategori cukup dengan rentang nilai 59—72 dicapai oleh 10 siswa atau sebesar 35,03% dari jumlah keseluruhan. Kategori kurang dengan rentang nilai 45-58 dicapai oleh 15 siswa atau sebesar 43,99% dari jumlah keseluruhan, tidak ada jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat kurang dengan rentang nilai 0—44. Lebih jelasnya keterampilan bercerita dengan menggunakan film animasi bermuatan pendidikan karakter siswa pada siklus I dapat dilihat pada diagram berikut.

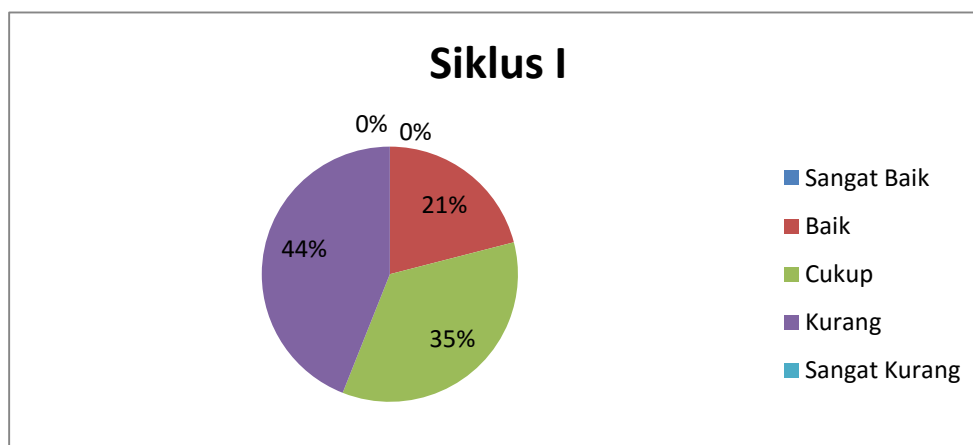


Diagram 1. Hasil Tes Keterampilan Bercerita Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan, secara keseluruhan pembelajaran bercerita pada siklus I ini masih kurang memuaskan, karena masih ada siswa yang berperilaku negatif,

tidak mau maju bercerita, dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Hasil observasi pembelajaran bercerita siklus I dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus I

No	Jenis Perilaku	Fokus Observasi	Skor Total	Skor Maks	Presentasi (%)
1.	Keaktifan mendengarkan penjelasan guru	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru	5	5	100
		2. Siswa mau bertanya tentang materi yang diajarkan guru	1	5	20
		3. Siswa mau berkomentar tentang materi yang diajarkan guru	1	5	20
		4. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	2	5	40
		5. Siswa mau membuat catatan	1	5	20
2.	Keaktifan siswa selama proses pembelajaran menulis puisi	1. Semua siswa semangat dalam belajar menulis puisi	2	5	40
		2. Semua siswa terlibat dalam pembelajaran menulis puisi	4	5	80
		3. Semua siswa berdiskusi dalam belajar menulis puisi	2	5	40
3.	Keaktifan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	1. Semua siswa mengerjakan tugas menulis puisi	5	5	100
		2. Siswa mampu menyelesaikan tugas dalam waktu yang telah ditentukan	2	5	40
Jumlah			25	50	
Rata-rata Skor			25/50X100=50		

Hasil siklus II adalah hasil keterampilan bercerita dengan menggunakan film animasi bermuatan nilai-nilai karakter setelah dilaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus I. Hasil tes keterampilan bercerita dengan menggunakan media film animasi siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Tes Keterampilan Bercerita Siklus II

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot Skor	Persentase (%)	Rata-Rata Skor
1.	Sangat Baik	87—100	6	532	23,26%	76,23 Kategori Baik
2.	Baik	73—86	16	1227	53,65%	
3.	Cukup	59—72	5	354	15,48%	
4.	Kurang	45—58	3	174	7,61%	
5.	Sangat Kurang	0—44	0	0	0	
Jumlah			30	2287	100	

Data pada tabel 3 menunjukkan bahwa keterampilan bercerita pada siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja dengan Menggunakan Film Kartun bermuatan pendidikan karakter selama siklus II, rata-rata skor yang dicapai sebesar 76,23 yang dikategorikan baik. Rata-rata skor tersebut dapat dikatakan mengalami peningkatan sebesar 15,23% dari tes siklus I. Jumlah siswa yang memperoleh nilai dengan kategori sangat baik dengan rentang nilai 87—100 dicapai oleh 6 siswa atau sebesar 23,26% dari jumlah keseluruhan, kategori baik dengan rentang nilai 73—86 dicapai oleh 16 siswa atau sebesar 53,65% dari jumlah keseluruhan, kategori cukup dengan rentang nilai 59—72 dicapai oleh 5 siswa atau sebesar 15,48% dari jumlah keseluruhan, kategori kurang dengan rentang nilai 45—58 dicapai oleh 3 siswa atau sebesar 7,61%, sedangkan tidak ada siswa yang mencapai kategori sangat kurang dengan rentang nilai 0—44.

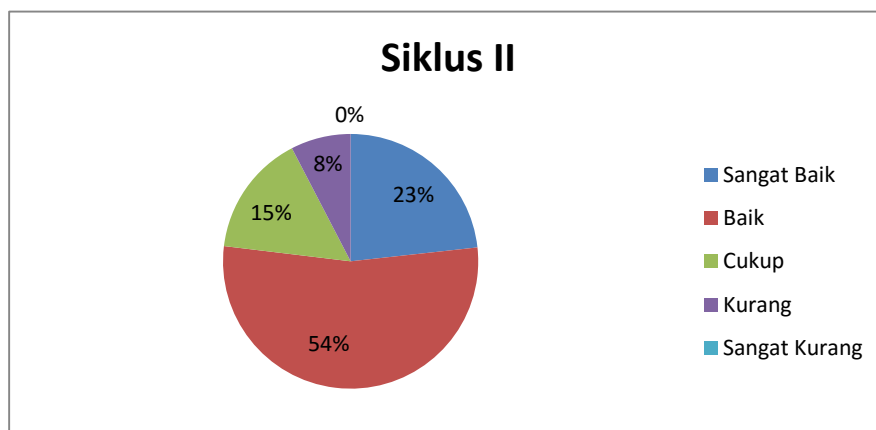


Diagram 2. Hasil Tes Keterampilan Bercerita Siklus II

Kegiatan observasi pada siklus II dilakukan selama proses pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan karakter pada siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja. Hasil observasi siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

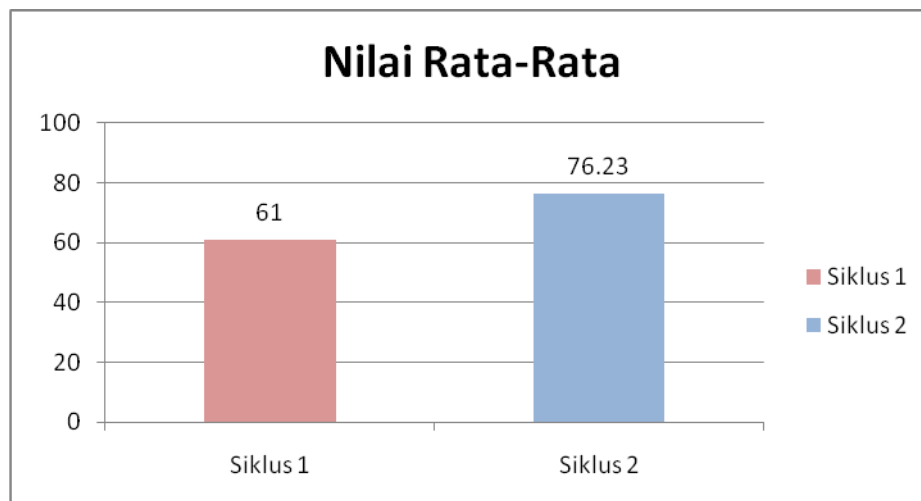
Tabel 4. Hasil Observasi Siklus II

No	Jenis Perilaku	Fokus Observasi	Skor Total	Skor Maks	Presentasi (%)
1.	Keaktifan mendengarkan penjelasan guru	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru	5	5	100
		2. Siswa mau bertanya tentang materi yang diajarkan guru	4	5	80
		3. Siswa mau berkomentar tentang materi yang diajarkan guru	4	5	80
		4. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	4	5	80
		5. Siswa mau membuat catatan	3	5	60
2.	Keaktifan siswa selama proses pembelajaran menulis puisi	1. Semua siswa semangat dalam belajar menulis puisi	5	5	100
		2. Semua siswa terlibat dalam pembelajaran menulis puisi	5	5	100
		3. Semua siswa berdiskusi dalam belajar menulis puisi	5	5	100
3.	Keaktifan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	1. Semua siswa mengerjakan tugas menulis puisi	5	5	100
		2. Siswa mampu menyelesaikan tugas dalam waktu yang telah ditentukan	4	5	100
Jumlah			44	50	
Rata-rata Skor			44/50X100 = 88		

B. Pembahasan

1. Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Menggunakan Media Film Animasi Bermuatan Nilai-Nilai Karakter pada Siswa VII A SMP Negeri 3 Mandiraja Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2018/2019

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa keterampilan bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter pada siswa kelas VII A mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dilihat dari hasil siklus I dan siklus II. Hasil siklus I mencapai 61%, sedangkan siklus II mencapai 76,23%. dapat disimpulkan bahwa hasil siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 15,23%. Hasil kedua siklus tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 8. Diagram Rekapitulasi Nilai Rata-rata Proses Pembelajaran Bercerita

2. Perubahan Perilaku Siswa setelah Bercerita dengan Menggunakan Media Film Animasi Bermuatan Nilai-Nilai Karakter

Peningkatan kemampuan siswa bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter dapat memotivasi siswa dan membuat aktif siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media tersebut dapat mengubah perilaku siswa dalam pembelajaran. Pada siklus I siswa belum dapat mengikuti pembelajaran bercerita dengan baik. Siswa masih pasif dalam pembelajaran dan tampak tidak mempunyai motivasi untuk belajar menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter. Hal tersebut dapat terlihat dari observasi, jurnal, wawancara, dan foto. Sebagian besar siswa masih kesulitan bercerita karena minimnya diksi yang dikuasai siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus II agar siswa dapat menentukan diksi yang tepat saat pembelajaran bercerita selanjutnya.

Hasil observasi yang dilakukan pada siswa saat mengikuti pembelajaran bercerita menggunakan media wayang kartun dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

No	Jenis Perilaku	Fokus Observasi	Siklus I	Siklus II	Skor Maksimal
1	Keaktifan mendengarkan penjelasan guru	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru	5	5	5
		2. Siswa mau bertanya tentang materi yang diajarkan guru	1	4	5
		3. Siswa mau berkomentar tentang materi yang diajarkan guru	1	4	5
		4. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	2	4	5
		5. Siswa mau membuat catatan	1	3	5
2	Keaktifan siswa selama proses pembelajaran menulis puisi	6. Semua siswa semangat dalam belajar menulis puisi	2	5	5
		7. Semua siswa terlibat dalam pembelajaran menulis puisi	4	5	5
		8. Semua siswa berdiskusi dalam belajar menulis puisi	2	5	5
3	Keaktifan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	9. Semua siswa mengerjakan tugas menulis puisi	5	5	5
		10. Siswa mampu menyelesaikan tugas dalam waktu yang telah ditentukan	2	4	5
Jumlah			25/50X100 =50	44/50X100 =80	

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat diketahui adanya perubahan tingkah laku siswa menjadi lebih baik karena terjadi peningkatan dalam setiap aspek. Pada hasil siklus 1, nilai rata-rata kelas mencapai 50% dan pada siklus 2, nilai rata-rata kelas mencapai 80%. Dengan demikian, antara siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 30%.

KESIMPULAN

Kesimpulan ini diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan. Pertama, keterampilan bercerita pada siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja mengalami peningkatan setelah pembelajaran bercerita menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter. Hasil siklus 1 sebesar 61% dan siklus 2 sebesar 76,23%. Kedua, pembelajaran bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter terjadi perubahan perilaku pada siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari observasi, wawancara, jurnal, dan dokumentasi foto. Berdasarkan hasil observasi pada

siklus 1 sebesar 50%, sedangkan siklus 2 bertambah menjadi 80%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bercerita dengan menggunakan media film animasi dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penelitian ini, yaitu Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Jenderal Soedirman, SMP Negeri 4 Purwokerto, dan pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswin, B Paramdara. 2010. *Kartun Duniaku Dalam Ekspresi Dan Bentuk*. Jakarta: Arya Duta.
- Bachri, S Bachtiar. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita, Teknik Dan Prosedurnya*. Jakarta: Depdikbud.
- Majid, Abdul Aziz Abdul. 2013. *Mendidik Dengan Cerita*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyono, Sri. 1983. *Simbolisme Dan Mistikisme Dalam Wayang*. Jakarta: CV Haji Masagung.
- Suryaman, Maman. 2010. "Media Pembelajaran Bahasa Indonesia", *Makalah*, dalam Workshop Pengembangan Kompetensi Guru SMK Di DIY, FBS UNY.