



**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN "PUPPET"
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BER CERITA
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

Susy Ermawaty¹ & Veronika Unun Pratiwi²

¹Sekolah Dasar Negeri Gemantar 3, Sragen, Jawa Tengah, Indonesia

²Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Jawa Tengah, Indonesia

Contributor Email: susyermawaty@gmail.com

Received: June 13, 2024

Accepted: October 23, 2024

Published: March 30, 2025

Article Url: <https://ojsdikdas.kemendikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/1627>

Abstract

The use of media in storytelling learning activities that have not been adjusted to the characteristics of students can cause students' storytelling skills to be low. The purpose of the research is to improve students' storytelling skills in Indonesian subjects by using "Puppet" learning media. The research method used is Classroom Action Research. The subject of the study was 10 students of Class III of SD Negeri Gemantar 3 Mondokan Sragen. The research data was collected by observation technique using observation sheet instruments. The research data was analyzed in a quantitative descriptive manner. Based on the data from the research results, it can be seen that students' storytelling skills have improved. Students who are able to tell stories during Pre-Cycle (20%), Cycle I (40%), and Cycle II (90%), so that the increase in students' storytelling ability from Pre-Cycle to Cycle I is 20% and Cycle I to Cycle II is 50%. Thus, it can be concluded that the use of "Puppet" learning media can improve students' storytelling skills in Indonesian Language Learning.

Keywords: *Puppet, Storytelling Skills, Indonesian Learning.*

Abstrak

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran bercerita yang belum disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dapat menyebabkan kemampuan bercerita peserta didik rendah. Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran "Puppet". Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subyek penelitian adalah peserta didik Kelas III SD Negeri Gemantar 3 Mondokan Sragen yang berjumlah 10 peserta didik. Data penelitian dikumpulkan dengan teknik observasi menggunakan instrumen lembar observasi. Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Berdasarkan data hasil penelitian, dapat diketahui bahwa kemampuan bercerita peserta didik mengalami peningkatan. Peserta didik yang mampu bercerita pada saat prasiklus (20%), Siklus I (40%), dan Siklus II (90%), sehingga peningkatan kemampuan bercerita peserta didik dari Pra Siklus ke Siklus I adalah 20% dan Siklus I ke Siklus II adalah 50%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran "Puppet" dapat meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci : *Puppet, Kemampuan Bercerita, Pembelajaran Bahasa Indonesia.*

A. Pendahuluan

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (2022) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menyampaikan sebuah fakta bahwa kemampuan literasi peserta didik di Indonesia masih rendah, khususnya peserta didik yang berada pada rentang usia 15 tahun. Data yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* setelah dilaksanakan tes PISA pada Tahun 2022, juga menunjukkan hasil bahwa kemampuan peserta didik di Indonesia mendapatkan nilai kurang dari rata-rata nilai yang telah ditetapkan. Skor yang diperoleh peserta didik juga mengalami penurunan beberapa poin dari tes PISA yang dilakukan pada tahun sebelumnya (OECD, 2022). Hal ini dapat menjadi pemahaman bahwa kebiasaan peserta didik untuk melakukan kegiatan literasi masih rendah.

Rendahnya kemampuan literasi peserta didik ini selanjutnya menjadi pertimbangan dalam dunia pendidikan untuk menggiatkan literasi. Hal ini dikarenakan literasi menjadi salah satu kegiatan penting yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan

pemahaman yang baik tentang sesuatu. Selain itu, literasi juga dapat mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik. Keadaan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasan, Maulidyanti, Tahir, & Arisah (2022) yang memperoleh hasil bahwa kegiatan literasi dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan. Terlebih dalam kegiatan Pembelajaran Abad ke-21 yang mengharapkan peserta didik mampu mengembangkan beberapa keterampilan yang dimiliki, maka literasi menjadi hal wajib untuk dilakukan oleh peserta didik.

Kegiatan literasi juga bermanfaat untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan. Menurut Kurniawan & Parnawi (2023), pembiasaan literasi dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik sehingga dapat memberdayakan dan meningkatkan kualitas peserta didik yang selanjutnya berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan. Mengingat begitu pentingnya manfaat kegiatan literasi, sudah semestinya kegiatan literasi dapat menjadi pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari, Khususnya dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan peserta didik di sekolah.

Abidin, Mulyadi, & Yunansah (2018) menjelaskan bahwa yang dimaksud sebagai kegiatan literasi adalah kegiatan yang melibatkan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk menggunakan dan memahami berbagai bentuk bahasa dan gambar melalui berbagai kegiatan, seperti membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, serta berpikir kritis. Penjelasan tersebut menegaskan bahwa kemampuan literasi bukan hanya kemampuan yang berkaitan dengan membaca. Albuni (2022) menjelaskan bahwa kegiatan literasi merupakan kegiatan yang saling terintegrasi antara kegiatan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara, sehingga literasi menjadi penting untuk dikuasai oleh seseorang dalam persiapannya menghadapi era perkembangan industri teknologi.

Penjelasan di atas memberikan pemahaman bahwa literasi bukan hanya kegiatan yang terfokus pada keterampilan membaca. Namun, pada umumnya masyarakat mengartikan bahwa literasi merupakan kegiatan yang hanya berkaitan dengan kegiatan membaca (Badan Pengembangan dan

Pembinaan Bahasa, 2022). Terdapat beberapa keterampilan lain dalam literasi, di antaranya adalah literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, serta literasi budaya dan kewarganegaraan (Nudiati, 2020). Oleh karena itu, literasi sering dikaitkan dengan kegiatan membaca, maka kegiatan literasi tidak jarang pula dikaitkan dengan Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Ali (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan kegiatan pembelajaran yang mengajarkan kepada peserta didik untuk dapat memiliki keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan kaidah. Terdapat beberapa keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dikuasai oleh peserta didik, diantaranya adalah keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Beberapa keterampilan ini sesuai dengan salah satu tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu peserta didik mampu melakukan komunikasi secara efektif dan efisien, baik secara lisan maupun tulisan (Samsiyah, 2016). Salah satu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik yang berkaitan dengan kemampuan melakukan komunikasi secara efektif dan efisien adalah melakukan kegiatan bercerita.

Dalam kegiatan bercerita, untuk mempermudah seseorang melakukan kegiatan bercerita sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh pendengar dan cerita menjadi lebih menarik dapat menggunakan media atau alat peraga. Selain memudahkan seseorang dalam merangkai kata dan memvisualisasikan pada saat bercerita, media juga dapat menjadikan para pendengar lebih antusias untuk memperhatikan kelanjutan cerita. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Alviolita & Huda (2019) bahwa media dalam kegiatan bercerita merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan dalam kegiatan bercerita dengan tujuan membuat sesuatu hal yang semula abstrak menjadi lebih jelas dan lebih menarik sehingga peserta didik dapat lebih antusias dalam bercerita dan mendengarkan cerita.

Namun pada kenyataannya, belum semua guru menggunakan media pembelajaran yang tepat pada saat melaksanakan kegiatan bercerita dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Kartikaningrum, Sumarno, & Dwijayanti

(2023) menemukan keadaan bahwa pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi bercerita, guru belum menggunakan media pembelajaran yang variatif dan hanya menggunakan materi teks bercerita dalam LKS. Dampaknya, peserta didik kurang antusias pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Keadaan demikian juga terjadi pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas III bersama dengan peserta didik kelas III, Sekolah Dasar Negeri Gemantar 3. Media pembelajaran belum digunakan oleh guru pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi bercerita. Hasil evaluasi belajar peserta didik pada kemampuan bercerita belum sesuai dengan yang diharapkan.

Terdapat beberapa alternatif tindakan yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik. Alternatif tersebut di antaranya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Problem Based Learning* seperti yang dilakukan oleh Hotimah (2020), menggunakan metode karya wisata seperti yang dilakukan oleh Wondal (2015), atau dengan menggunakan media gambar seri seperti yang dilakukan oleh Dewi & Fitria (2019). Dalam kegiatan penelitian ini, alternatif tindakan yang dipilih oleh guru untuk meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik di sekolah dasar adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

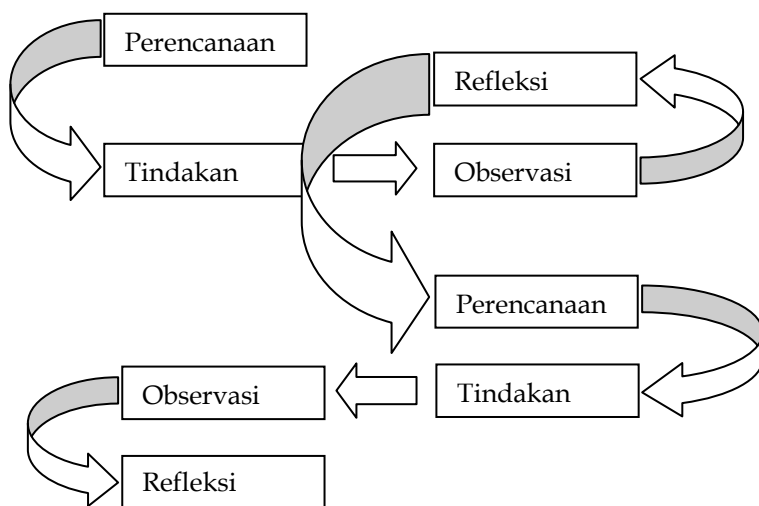
Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan bercerita adalah media "Puppet". "Puppet" merupakan boneka yang menjadi bentuk tiruan dari makhluk hidup, seperti manusia dan hewan. "Puppet" dapat dibuat dari kertas, kain, karton, tanah liat, maupun dari kayu (Rosid, 2018). Terdapat beberapa kegiatan penelitian yang telah dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media "puppet" dan ternyata memberikan hasil positif terhadap tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penelitian tersebut di antaranya dilakukan oleh Rosid (2018) dengan hasil penelitian bahwa media "Puppet" dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik Kelas V. Zahro, Fiorentisa, & Fatini (2020) menemukan bahwa media "Puppet" dapat mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini. Winarti & Suryana (2020) juga mendapatkan hasil bahwa kemampuan

membaca anak yang menggunakan media “Puppet” lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang membaca Majalah.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah dalam penelitian ini, media “Puppet” digunakan untuk meningkatkan penguasaan literasi yang berfokus pada kemampuan bercerita peserta didik sekolah dasar. Tujuan dilaksanakannya kegiatan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran “Puppet” dalam kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dilakukan oleh guru dengan tujuan supaya guru mendapatkan solusi atas permasalahan yang dihadapi pada saat guru melaksanakan kegiatan pembelajaran bersama dengan peserta didik. Adapun langkah kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam PTK ini terdiri dari beberapa tahapan, sesuai dengan prosedur PTK menurut Kemmis & Mc. Taggart dalam Parnawi (2020), yaitu meliputi kegiatan: perencanaan (*planning*), tindakan - observasi (*acting - observing*), dan refleksi (*reflecting*). Berikut adalah tahapan PTK menurut Kemmis & Mc. Taggart dalam Parnawi (2020).



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas
Menurut Kemmis & Mc. Taggart dalam Parnawi (2020)

Kegiatan PTK ini dilaksanakan pada Semester II Tahun Ajaran 2023/2024 di SDN Gemantar 3 Kecamatan Mondokan Kabupaten Sragen. Subyek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III yang berjumlah 10 peserta didik. Terdiri dari empat peserta didik laki-laki dan enam peserta didik perempuan. Kelas III dipilih sebagai subyek penelitian dikarenakan guru sebagai peneliti merupakan wali kelas III yang sedang menghadapi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu rendahnya kemampuan bercerita peserta didik kelas III pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi, yaitu mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi. Guru melakukan pengamatan atau observasi dengan menggunakan lembar observasi pada saat peserta didik melaksanakan kegiatan bercerita dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Data yang telah diperoleh selanjutnya dilakukan analisis secara deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Data hasil observasi yang diperoleh melalui lembar observasi selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan metode penskoran (*scoring*). Skor diberikan antara 1 sampai dengan 5. Skor 1 untuk indikator yang sangat kurang, sedangkan skor 5 untuk indikator yang sangat baik. Terdapat enam indikator yang digunakan dalam penilaian, sehingga total skor maksimal adalah 30. Skor yang diperoleh setiap peserta didik dari setiap indikator penilaian selanjutnya dijumlahkan, kemudian dibagi dengan total skor maksimal. Hasil yang diperoleh kemudian dikali dengan 100 untuk mendapatkan nilai hasil akhir. Adapun perhitungan yang digunakan untuk mendapatkan hasil akhir adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100$$

Nilai hasil akhir selanjutnya dibandingkan dengan batas ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Peserta didik yang mendapatkan

nilai ≥ 70 artinya telah memenuhi batas minimal sehingga dikategorikan Tuntas. Peserta didik yang mendapatkan nilai < 70 artinya belum memenuhi batas minimal sehingga dikategorikan Belum Tuntas. Batas minimal untuk ketuntasan kelas adalah 80% dari seluruh peserta didik Kelas III. Apabila jumlah peserta didik yang tuntas belum mencapai batas 80%, maka guru perlu melakukan tindakan perbaikan. Sebaliknya, apabila jumlah peserta didik yang tuntas telah mencapai batas 80%, guru sudah cukup dalam melakukan perbaikan untuk permasalahan kemampuan bercerita peserta didik karena tujuan perbaikan telah tercapai.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan yang lebih mendalam tentang kegiatan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Hasil

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Gemantar 3, Kecamatan Mondokan, Kabupaten Sragen pada Semester II Tahun Ajaran 2023/2024. Subyek penelitian adalah peserta didik Kelas III yang berjumlah 10 peserta didik. Terdiri dari empat peserta didik laki-laki dan enam peserta didik perempuan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan peserta didik dalam kegiatan bercerita pada saat melaksanakan kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, fokus perhatian dalam kegiatan penelitian ini adalah peningkatan kemampuan bercerita peserta didik Kelas III SD Negeri Gemantar 3 Mondokan.

Dalam tahapan yang pertama, guru melakukan perencanaan terhadap proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama dengan peserta didik. Selanjutnya dalam tahapan yang kedua, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sekaligus melakukan kegiatan pengamatan terhadap segala sesuatu yang dilakukan oleh peserta didik selama melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru melakukan kegiatan pengamatan dengan menggunakan lembar observasi khususnya pada saat peserta didik melakukan kegiatan bercerita di depan kelas. Sedangkan dalam tahapan

yang ketiga, yaitu guru melakukan kegiatan refleksi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru juga melakukan refleksi atas perubahan yang terjadi pada kemampuan bercerita peserta didik melalui hasil yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan evaluasi. Hasil yang diperoleh dalam tahapan ini, kemudian digunakan oleh guru untuk menentukan langkah atau keputusan yang diambil selanjutnya.

Kegiatan pembelajaran awal yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran Prasiklus adalah guru meminta peserta didik untuk menceritakan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik selama melaksanakan liburan Semester I. Sebelum bercerita di depan kelas, guru memberikan waktu beberapa menit kepada peserta didik untuk melakukan persiapan. Pada saat kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung, guru belum menggunakan media pembelajaran untuk mendukung kegiatan bercerita. Setelah dilakukan pengamatan dan evaluasi, dapat diketahui bahwa kemampuan bercerita peserta didik masih rendah. Dapat juga dikatakan bahwa kemampuan bercerita peserta didik belum sesuai dengan yang diharapkan. Mayoritas peserta didik belum mampu mencapai nilai batas minimal yang telah ditetapkan.

Berikut adalah data yang dapat dikumpulkan dan digunakan oleh peneliti sebagai data prasiklus.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Prasiklus

No	Keterampilan Bercerita	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tuntas	2	20
2.	Belum Tuntas	8	80
	Jumlah	10	100,00

Data tersebut di atas menjelaskan bahwa peserta didik yang dapat memenuhi batas minimal ketuntasan pada kegiatan pembelajaran awal hanya ada dua peserta didik (20%). Delapan di antaranya (80%) belum mampu mencapai nilai batas minimal. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar peserta didik belum memiliki kemampuan bercerita yang baik. Oleh karena itu, guru melakukan kegiatan refleksi atas kegiatan

pembelajaran yang telah dilakukan dikarenakan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi bercerita belum tercapai dengan baik.

Berdasarkan kegiatan refleksi yang telah dilakukan, dapat diketahui beberapa hal yang menjadikan kegiatan bercerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum sesuai dengan yang diharapkan. Keadaan yang ditemui oleh guru adalah peserta didik belum begitu lancar pada saat bercerita di depan kelas. Hal ini dikarenakan penyusunan materi bercerita baru dilakukan oleh peserta didik pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, peserta didik belum memiliki cukup waktu untuk menyusun kata menjadi sebuah cerita liburan yang menarik. Kondisi demikian menyebabkan peserta didik kurang percaya diri pada saat bercerita di depan kelas. Hal ini terlihat dari volume suara peserta didik yang masih lirih pada saat melakukan kegiatan bercerita. Peserta didik juga terlihat masih malu-malu pada saat menyampaikan cerita liburan mereka. Mereka juga belum menggunakan media pada saat bercerita sehingga menjadikan cerita terasa membosankan dan kurang menarik.

Hasil kegiatan refleksi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru ini selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk menentukan keputusan dan dasar pertimbangan guru untuk melaksanakan perencanaan perbaikan pada kegiatan pembelajaran yang selanjutnya. Kegiatan perencanaan inilah yang selanjutnya menjadi tanda bahwa guru melaksanakan perbaikan pembelajaran siklus yang pertama. Adapun penjelasan dari masing-masing tahapan dalam siklus perbaikan yang pertama (siklus I) adalah sebagai berikut.

a. Perencanaan

Beberapa kekurangan dalam kegiatan pembelajaran awal atau pembelajaran prasiklus di antaranya adalah belum digunakan media pembelajaran, peserta didik belum cukup waktu untuk menyiapkan materi bercerita, dan peserta didik belum cukup percaya diri untuk bercerita di depan kelas. Oleh karena itu, guru melakukan perbaikan dengan menggunakan media pembelajaran. Guru mencari alternatif media pembelajaran yang sesuai

dengan karakteristik peserta didik kelas III SDN Gemantar 3 Mondokan. Salah satu di antaranya adalah karakteristik peserta didik yang terlihat senang dan penuh semangat ketika diminta untuk membuat prakarya dari bahan kardus. Keadaan ini menjadi pertimbangan bagi guru untuk selanjutnya menggunakan media pembelajaran yang merupakan hasil karya peserta didik yang dibuat dari bahan kardus. Pada akhirnya guru memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran "Puppet".

Handayani (2021) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik, menjadi lebih seru, dan lebih menyenangkan. Hal inilah yang selanjutnya dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga dapat mendukung peningkatan kemampuan literasi peserta didik. Hal ini selaras dengan yang dijelaskan oleh Lakoy (2022) bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu pengembangan kemampuan literasi dari materi yang sedang dipelajari. Dalam permasalahan ini adalah peningkatan kemampuan bercerita peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Pelaksanaan - Observasi

Dalam kegiatan pembelajaran pada tahapan pelaksanaan dan observasi, guru meminta peserta didik membuat media "Puppet". Karakter "Puppet" yang menjadi tema adalah karakter manusia. Selain itu, peserta didik juga membuat media jam dinding yang terbuat dari kardus sebagai pendukung dalam kegiatan bercerita. Setelah membuat media, peserta didik membuat rangkaian cerita dengan tema "kegiatanku sehari-hari". Selama proses pembuatan media dan cerita, guru berkeliling mendekati peserta didik untuk melakukan kegiatan pengamatan terhadap proses yang dilakukan oleh peserta didik.

Setelah proses pembuatan media dan cerita selesai, kemudian peserta didik diminta untuk bercerita di depan kelas dengan menggunakan media "Puppet" yang telah dibuat oleh masing-masing peserta didik. Peserta didik yang lain menyimak cerita yang sedang disampaikan oleh

salah satu temannya tersebut. Selama proses bercerita, guru melakukan pengamatan, baik terhadap peserta didik yang sedang bercerita, maupun terhadap peserta didik yang sedang menyimak cerita. Kegiatan pembelajaran bercerita ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan.

Untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada kemampuan bercerita peserta didik, guru selanjutnya melakukan kegiatan evaluasi. Kegiatan evaluasi dilaksanakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia pertemuan yang keempat. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan cara guru melakukan pengamatan terhadap peserta didik yang sedang bercerita dengan menggunakan panduan dalam lembar observasi. Hasil pengamatan dalam lembar observasi kemudian dilakukan perhitungan sehingga selanjutnya dapat diperoleh hasil penilaian masing-masing peserta didik setelah melakukan kegiatan bercerita di depan kelas dengan menggunakan media "Puppet".

Adapun hasil evaluasi peserta didik pada kegiatan perbaikan siklus yang pertama adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Siklus I

No	Keterampilan Bercerita	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tuntas	4	40
2.	Belum Tuntas	6	60
	Jumlah	10	100,00

c. Refleksi

Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi bercerita pada Siklus I memperoleh hasil diantaranya adalah terdapat empat peserta didik (40%) yang berhasil memenuhi nilai batas minimal (70), sedangkan enam peserta didik yang lain (60%) belum berhasil memenuhi batas minimal. Setelah melaksanakan kegiatan evaluasi, guru melaksanakan kegiatan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil yang diperoleh dari kegiatan refleksi menunjukkan bahwa masih ditemukan beberapa kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus perbaikan yang pertama.

Adapun beberapa kekurangan tersebut di antaranya adalah (a) Media pembelajaran yang dibuat peserta didik terpaku pada satu bentuk yang ditetapkan oleh guru; (b) Media pembelajaran yang dibuat oleh peserta didik masih sederhana, sehingga belum cukup mampu untuk memantik kreativitas peserta didik dalam mengembangkan ide bercerita; (c) Peserta didik belum maksimal dalam menggunakan media pada saat bercerita; (d) Belum semua peserta didik memiliki kepercayaan diri pada saat bercerita, terlihat dari suara peserta didik yang masih lirih dan terlihat malu-malu pada saat bercerita; dan (e) Peserta didik belum cukup lancar menyampaikan cerita di depan kelas.

Berdasarkan pada beberapa kekurangan atau kelemahan yang ditemukan oleh guru setelah melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran perbaikan siklus yang pertama tersebut di atas, maka guru selanjutnya melakukan perencanaan untuk melakukan perbaikan kegiatan pembelajaran pada siklus yang kedua. Adapun penjelasan dari masing-masing tahapan dalam siklus perbaikan yang kedua (Siklus II) adalah sebagai berikut.

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan pada siklus perbaikan yang kedua, dimulai dari guru menentukan karakter media "Puppet" yang dibuat oleh peserta didik. Tema yang digunakan untuk karakter "Puppet" adalah karakter hewan. Salah satu karakter yang disukai oleh peserta didik. Guru juga menyiapkan beberapa cerita pendek yang berkaitan dengan cerita hewan (fabel). Cerita pendek tersebut dapat dipilih oleh peserta didik adalah karakter hewan yang disukai. Cerita tersebut di antaranya adalah cerita fabel yang berjudul *Kancil Cerdik dan Buaya*, *Semut dan Belalang*, *Kisah Gajah dan Semut*, *Kura-Kura dan Kelinci*, serta cerita tentang *Burung Jalak dan Kerbau*. Dengan demikian, perubahan signifikan yang dilakukan oleh guru pada siklus yang kedua ini adalah guru menghadirkan karakter makhluk hidup yang pada umumnya disukai oleh peserta didik, yaitu karakter hewan. Guru juga menyiapkan beberapa cerita pendek tentang hewan atau biasa disebut

dengan cerita fabel yang dapat dipilih oleh peserta didik berdasarkan karakter hewan yang paling disukai oleh peserta didik.

b. Pelaksanaan – Observasi

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran perbaikan siklus yang kedua diawali dengan penyampaian beberapa ketentuan yang harus dilakukan oleh peserta didik selama melaksanakan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan cerita yang telah disiapkan oleh guru, peserta didik harus membuat dua media “Puppet” sesuai dengan karakter hewan yang ada dalam cerita. Fokus peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ini adalah memahami alur cerita dengan baik untuk selanjutnya diceritakan dengan menggunakan media “Puppet” yang telah dibuat.

Setelah melakukan persiapan dalam waktu yang cukup, baik dalam hal cerita maupun media “Puppet”, peserta didik melakukan kegiatan bercerita di depan kelas. Urutan bercerita ditentukan berdasarkan nomor undian yang sebelumnya telah dipilih peserta didik. Setiap peserta didik menceritakan satu cerita yang telah dipilih dengan membawa dua media “Puppet”. Selama proses bercerita, guru melakukan pengamatan, baik terhadap peserta didik yang sedang bercerita, maupun terhadap peserta didik yang sedang menyimak cerita. Kegiatan pembelajaran bercerita ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada kemampuan bercerita peserta didik, guru melakukan evaluasi. Kegiatan evaluasi dilaksanakan pada pertemuan yang keempat dengan cara mengamati terhadap peserta didik yang sedang bercerita dengan menggunakan panduan dalam lembar observasi. Hasil pengamatan dalam lembar observasi kemudian dilakukan perhitungan sehingga selanjutnya dapat diperoleh hasil penilaian masing-masing peserta didik setelah melakukan kegiatan bercerita di depan kelas dengan menggunakan dua media “Puppet” dari karakter hewan yang disukai.

Berikut adalah hasil evaluasi yang telah dilakukan setelah perbaikan siklus yang kedua.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Siklus II

No	Keterampilan Bercerita	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tuntas	9	90
2.	Belum Tuntas	1	10
	Jumlah	10	100,00

c. Refleksi

Selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran perbaikan pada siklus yang kedua, dapat diketahui bahwa dari sepuluh peserta didik, sembilan di antaranya telah mampu membawakan cerita dengan baik sehingga hasil penilaiannya telah memenuhi batas minimal. Satu peserta didik mendapatkan nilai akhir yang belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa hal yang menjadi faktor penyebab, di antaranya adalah peserta didik tidak cukup percaya diri dalam bercerita di depan kelas, sehingga volume suara pada saat melakukan kegiatan bercerita sangat lirih, alur cerita yang disampaikan oleh peserta didik tidak sesuai dengan teks cerita yang sudah diberikan, serta peserta didik tidak cukup fasih dan lancar dalam menyampaikan cerita dengan menggunakan media "Puppet" karakter hewan yang telah dibuat.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta didik yang telah memenuhi nilai batas minimal telah mencapai 90%. Keadaan demikian artinya adalah batas minimal ketuntasan kelas yang berada pada batas 80% telah tercapai. Hal ini menandakan bahwa tujuan pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kegiatan bercerita telah sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, proses perbaikan kegiatan pembelajaran pada siklus yang selanjutnya dalam permasalahan ini tidak lagi diperlukan oleh guru.

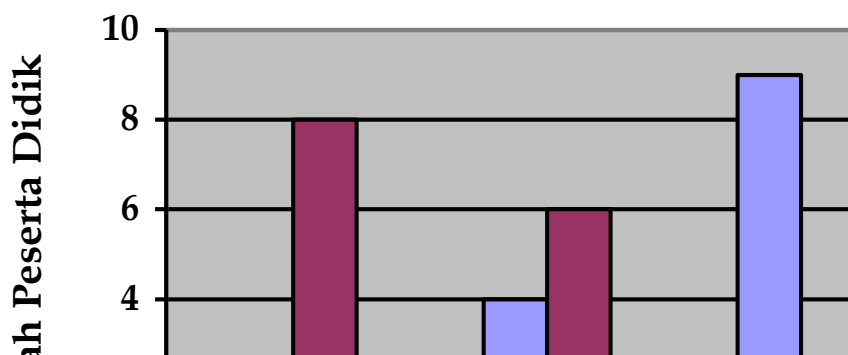
Beberapa hasil yang diperoleh guru setelah melaksanakan kegiatan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran perbaikan siklus yang

kedua adalah (a) Peserta didik lebih kreatif dalam membuat media “Puppet” yang sesuai dengan karakter hewan yang disukai oleh peserta didik; (b) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena suasana kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup; (c) Kegiatan pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru; (d) Peserta didik lebih percaya diri dalam menyampaikan cerita di depan kelas; dan € Sebagian peserta didik mampu mengembangkan ide dalam bercerita, sehingga tidak hanya terpaku pada teks cerita yang diberikan oleh guru.

2. Pembahasan

PTK ini memperoleh hasil bahwa peserta didik mengalami peningkatan kemampuan bercerita. Berikut adalah hasil kegiatan penelitian yang diawali dari tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Rekapitulasi Hasil Evaluasi Kemamp



Gambar 2. Diagram Rekapitulasi Hasil Evaluasi Kemampuan Bercerita Peserta Didik Kelas III

Sesuai dengan yang dijelaskan oleh Siswanto (2022) bahwa media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila hasil belajar atau prestasi peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Sebaliknya, media dapat dikatakan tidak efektif apabila hasil belajar atau prestasi peserta didik tidak mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan diagram rekapitulasi hasil evaluasi

kemampuan bercerita peserta didik, dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang tuntas mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Peningkatan yang terjadi dalam kemampuan bercerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan guru menggunakan media pembelajaran "Puppet" pada saat melakukan kegiatan bercerita. Hal ini menandakan bahwa penggunaan media "Puppet" dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik Kelas III SD Negeri Gemantar 3 Mondokan.

Bercerita merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk menyampaikan cerita, baik berdasarkan naskah cerita yang sudah ada maupun mendeskripsikan tentang sesuatu hal berdasarkan pengetahuan dan pemahaman yang telah dimiliki. Menurut Wulandari & Saliman (2019) bercerita merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara lisan terhadap orang lain, baik dengan menggunakan media maupun dengan tanpa media. Dua unsur yang sangat penting dalam seseorang menyampaikan cerita adalah unsur kebahasaan dan unsur apa yang diceritakan (Hotimah, 2020).

Terdapat beberapa indikator yang digunakan untuk mengevaluasi kemampuan bercerita peserta didik. Menurut Waruwu (2020) beberapa indikator tersebut di antaranya adalah indikator tentang penggunaan bahasa, cara yang digunakan pada saat bercerita, ketepatan topik dalam bercerita, kelancaran dalam bercerita, dan kejelasan pengucapan kata pada saat bercerita. Beberapa indikator dari Waruwu tersebut kemudian dikembangkan oleh guru sebagai peneliti yang selanjutnya digunakan untuk mengevaluasi kemampuan bercerita peserta didik Kelas III SD Negeri Gemantar 3 Mondokan. Beberapa indikator kemampuan bercerita yang digunakan oleh guru diantaranya adalah sikap pada saat bercerita, volume suara, pilihan kata, ketepatan ucapan kata, kelancaran bercerita, dan pengembangan ide cerita.

Kemampuan bercerita peserta didik yang merupakan bagian dari keterampilan berbicara dalam Bahasa Indonesia penting untuk dikembangkan dan dikuasai dengan baik. Hal ini dikarenakan kemampuan bercerita dapat memberikan manfaat, baik bagi peserta didik itu sendiri maupun bagi proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan bercerita, guru dapat

menanamkan nilai moral dan karakter yang mulia pada peserta didik (Wulandari & Saliman, 2019). Menurut Anwar, Palmin, & Lubienki (2023) kegiatan bercerita dapat memberikan beberapa manfaat, di antaranya adalah (a) mengembangkan kreativitas peserta didik. (b) mengembangkan kemampuan verbal atau berbahasa peserta didik, (c) mengembangkan imajinasi dan rasa ingin tahu peserta didik, (d) meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik, dan (e) membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan penyampaian beberapa cerita.

Berdasarkan beberapa manfaat kemampuan bercerita tersebut di atas, maka guru berupaya dapat meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran "Puppet". "Puppet" merupakan media pembelajaran yang berbentuk boneka atau dapat juga disebut sebagai boneka tangan yang memiliki bentuk menyerupai makhluk hidup. Karakter yang digunakan sebagai "Puppet" diantaranya adalah karakter manusia atau hewan. "Puppet" ini dapat dibuat dengan menggunakan kertas, kain, karton, maupun dari kayu (Rosid, 2018).

Media "Puppet" dapat digunakan sebagai pembuka atau pengantar awal ketika guru melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran bercerita, kegiatan bercerita dapat menjadi lebih menyenangkan dan menimbulkan rasa penasaran peserta didik karena hadirnya "Puppet" yang menarik perhatian (Aidin & Siama, 2022). Wely, Yusria, & Jamilah (2023) juga menegaskan bahwa media "Puppet" dapat menarik minat dan perhatian peserta didik ketika cerita disampaikan. Dengan demikian, secara tidak langsung kemampuan berbahasa peserta didik akan berkembang karena peserta didik akan berbicara, mendengarkan, dan menyimak penyampaian cerita. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional dan tanpa menggunakan media pembelajaran dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran terkesan monoton dan terasa membosankan (Cahyani, Tahir, & Setiawan, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat diketahui bahwa media "Puppet" efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik Kelas III di SD Negeri Gemantar 3 Mondokan. Dengan demikian, media "Puppet" dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang

dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi bercerita.

D. Penutup

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru diharapkan mampu mengembangkan kemampuan abad ke-21 peserta didik. Salah satunya adalah melalui kegiatan pembelajaran literasi yang meliputi kegiatan membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Akan tetapi, seringkali dalam kegiatan pembelajaran, guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga kemampuan literasi peserta didik belum berkembang secara optimal. Salah satu media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif saat melaksanakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi bercerita adalah media "Puppet".

Penggunaan media "Puppet" menjadikan materi bercerita yang semula abstrak menjadi lebih jelas. Media "Puppet" juga dapat mengembangkan imajinasi peserta didik dalam bercerita. Dengan demikian, media "Puppet" dapat menjadikan kemampuan bercerita peserta didik mengalami peningkatan. Beberapa inovasi terkait media pembelajaran "Puppet" perlu terus dilakukan oleh guru, agar guru selalu dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan, serta mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih dengan setulusnya disampaikan kepada Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Veteran Bangun Nusantara. Pun kepada Kepala Sekolah Dasar Negeri Gemantar 3, kepada teman sejawat, Bapak Ibu Guru SDN Gemantar 3 yang telah memberikan arahan, dukungan, dan masukan perbaikan. Terima kasih atas kerjasama yang selalu dilakukan dalam upayanya untuk dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mampu membimbing peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Daftar Referensi

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2018). *Pembelajaran Literasi : Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca dan Menulis*. Bumi Aksara.
- Aidin, A., & Siama, S. (2022). Implementasi Hand Puppet dalam Upaya Mengurangi Intensitas Penggunaan Smartphone pada Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(2), 109-119. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v6i2.1121>.
- Albuni, H. (2022). Meningkatkan Literasi Tulis Siswa dengan Media KB sebagai Upaya Mendukung Gerakan Literasi Sekolah. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 145-160. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.646>.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35-44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Alviolita, N. W., & Huda, M. (2019). Media Pop Up Book dalam Pembelajaran Bercerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 49-57. <https://doi.org/10.30659/j.7.1.49-57>.
- Anwar, M. R., Palmin, B., & Lubienki, M. R. (2023). Orang tua dan Kemampuan Bercerita dalam Pembelajaran Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 57-67. <https://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jllpauud/article/view/1751>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2022). *Menumbuhkan Gerakan Literasi di Sekolah*. Diakses melalui <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id>.
- Cahyani, A., Tahir, M., & Setiawan, H. (2022). Pengaruh Media Boneka Tangan (Hand Puppet) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 87-92. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/1683>.
- Dewi, U. T., & Fitria, E. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita Melalui Media Gambar Seri Pada Anak Usia 5-7 Tahun. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 31-40. <https://doi.org/10.31000/ceria.v8i1.1173>.

- Handayani, T. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 737-756. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.343>.
- Hasan, M., Maulidyanti, H., Tahir, M. I. T., & Arisah, N. (2022). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik melalui Kegiatan Literasi. *Jurnal Ideas*, 8(1), 477-486. <https://jurnal.ideaspublishing.co.id/index.php/ideas/article/view/698>.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5-11. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>.
- Kartikaningrum, D. M., Sumarno, & Dwijayanti, I. (2023). Analisis Kebutuhan Awal Pengembangan Media untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Bercerita Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6741-6751. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9029>.
- Kurniawan, R., & Afi Parnawi. (2023). Manfaat Literasi untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(1), 184-195. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i1.1148>.
- Lakoy, F. A. (2022). Pengembangan Media Rotasi Dinamis untuk Membangun Kemampuan Literasi Numerasi pada Pembelajaran Transformasi. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 381-396. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.692>.
- Nudiati, D. (2020). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1), 34-40. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.561>.
- OECD. (2022). *PISA 2022 Results: Factsheets Indonesia*. Diakses melalui <https://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results>.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Sleman: Deepublish.
- Rosid, D. P. S. (2018). Puppet Beton Story Berbantuan Gawai untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 83-104. <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/63>.

- Samsiyah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Tinggi*. M Media Grafika.
- Siswanto, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas 10 untuk Meningkatkan Writing Skills Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(2), 539-550.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.711>.
- Warso, A., W., D., D. (2021). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas dan Dilengkapi Contohnya*. Deepublish.
- Waruwu, Y. (2020). Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Pendekatan Savi Berbantuan Boneka Tangan. *Jurnal Global Edukasi*, 4(1), 39-46.
<https://jurnal.goretanpena.com/index.php/JGE/article/view/566>.
- Wely, B. M., Yusria, & Jamilah. (2023). Implementasi Media Hand Puppet Dalam Pengembangan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 4(1), 23-32.
<https://doi.org/10.59059/tarim.v4i1.69>.
- Winarti, W., & Suryana, D. (2020). Pengaruh Permainan Puppet Fun terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 873-882.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.462>.
- Wondal, R. (2015). Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Melalui Metode Karya Wisata. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 1-14.
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/34>.
- Wulandari, L. D., & Saliman. (2019). Implementasi Media "Barneto" melalui Metode "Dora" untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Narrative Bahasa Inggris Siswa Kelas IX-E SMP Negeri 4 Tuban. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(1), 145-165.
<https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/33>.
- Zahro, M. F., Fiorentisa, I. F., & Fatini, A. (2020). Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita dengan Boneka Tangan. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 14-21.
<https://preschool.uinkhas.ac.id/index.php/preschool/article/view/2>.