

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI TEKS
FABEL MENGGUNAKAN MEDIA *SHADOW PUPPET* PADA SISWA KELAS
VII.1 SMP IT INAYAH UJUNGBATU**

Suheni, Rita Arianti, Delia Putri

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Rokania

(Naskah diterima: 1 Januari 2021, disetujui: 30 Januari 2021)

Abstract

This research is motivated by the low activity and student learning outcomes in retelling fable texts to students of class VII.1 SMP IT Inayah Ujung Batu in 2019/2020 Academic Year. This is due to student activities that are not conducive to participating in learning. The purpose of this study is to describe the improvement of the process and learning outcomes of retelling fable texts using media Shadow Puppet in Class VII.1 Students of SMP IT Inayah Ujungbatu in 2019/2020 Academic Year. This type of research is classroom action research. This research method was qualitative and quantitative methods. The subjects of this study were students of class VII.1 totaling 26 people. The results of this study are (1) the use of media Shadow Puppet in retelling fable texts to grade VII.1 students can improve the quality of student activity from the first cycle which is dominant in the quite good category with percentage 43,85%) being a good category as well with percentage 43,85 % in the second cycle, and (2) an increase in completeness of student learning outcomes from pre-cycle of 19.23% with an average grade of 51.53 to 61.53% with an average grade of 78, 61 in Cycle I, and increased again to 92.31% in Cycle II with a class average of 84.98. Based on the results of this study concluded that the use of media Shadow Puppet in retelling fable texts can improve the activities and learning outcomes of students of class VII.1 SMP IT Inayah Ujungbatu 2019/2020 Academic Year.

Keywords: *Retelling, fable text, media Shadow Puppete*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa dalam menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII.1 SMP IT Inayah Ujung Batu Tahun Pelajaran 2019/2020. Hal ini disebabkan karena aktivitas siswa yang tidak kondusif untuk mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan proses dan hasil pembelajaran keterampilan menceritakan kembali teks fabel menggunakan media Shadow Puppet pada Siswa Kelas VII.1 SMP IT Inayah Ujungbatu Tahun Pelajaran 2019/2020. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research). Metode penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII.1 yang berjumlah 26 orang. Hasil penelitian ini adalah (1) penggunaan media Shadow Puppet dalam menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII.1 dapat meningkatkan kualitas aktivitas siswa dari siklus I yang dominan berada pada kategori cukup baik dengan persentase 43,85 % menjadi kategori baik juga dengan persentase 43,85 % pada siklus II, dan (2) terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari prasiklus sebesar 19,23 % dengan rata-rata kelas 51,53

menjadi 61,53 % dengan rata-rata kelas 78,61 pada Siklus I, dan meningkat lagi menjadi 92,31 % pada Siklus II dengan rata-rata kelas 84,98. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Shadow Puppet dalam menceritakan kembali teks fabel dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII.1 SMP IT Inayah Ujungbatu Tahun Pelajaran 2019/2020.

Kata kunci: Menceritakan kembali, teks fabel, media Shadow Puppet

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu proses yang dilakukan manusia secara sadar menuju kedewasaan baik mental, emosional, maupun intelektual. Melalui pendidikan yang tanpa disadari akan terciptanya pertumbuhan dan perkembangan, peserta didik diharapkan mampu berperan aktif dalam suatu masyarakat ataupun bertanggung jawab atas dirinya agar pendidikan yang didapat tersosialisasikan. Oleh karena itu, suatu pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan dan ilmu pengetahuan seseorang akan mudah dalam berkomunikasi. Pramari, dkk (2018:97) menyatakan bahwa dalam dunia pendidikan fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi dalam proses belajar mengajar yang melibatkan interaksi guru dan siswa di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, salah satu komponen pendidikan adalah pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran wajib yang diajarkan di jenjang pendidikan mulai dari tingkat SD, SMP, dan SMA. Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya merupakan pengajaran keterampilan berbahasa (*language skills*) (Muliawati, 2015). Pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan agar peserta didik mampu mempelajari bahasa dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan dan saling mendukung dalam berkomunikasi. Dari keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek kebahasaan yang bersifat aktif dan produktif jika dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Berbicara tidak hanya sekedar menyampaikan gagasan lisan, tetapi yang lebih penting adalah bagaimana gagasan itu dapat dipahami oleh

pendengar (Darmuki, A., & Hariyadi, 2019). Pada siswa kelas VII.1 SMP IT Inayah Ujungbatu ditemukan nilai keterampilan menceritakan kembali teks fabel rendah dan tidak mencapai KKM (77) yang ditetapkan. Oleh sebab itu maka perlu dilakukan perbaikan oleh guru dalam pembelajaran bercerita. Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam hal mengungkapkan suatu hal dengan mengeluarkan bunyi-bunyi bahasa yang dapat didengar ataupun dimengerti oleh orang lain melalui alat indra manusia. Bercerita adalah bagian dari keterampilan berbicara yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, gagasan serta pemikiran yang diungkapkan dalam bentuk lisan yang disampaikan oleh penutur dan dipahami oleh penyimak. Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Arianti, R., & Ningsih, 2019). Keterampilan berbicara sangat dibutuhkan oleh seseorang baik dalam pengajaran ataupun dalam lingkungan persekolahan, pada lingkungan persekolahan siswa dituntut untuk terampil dalam berbicara hal ini bertujuan agar nantinya siswa tersebut mampu me-

ngungkapkan pikiran, perasaan, maksud, dan gagasannya dengan baik. Selanjutnya, menurut Arianti (2019:10), tujuan berbicara secara umum ialah untuk berkomunikasi sedangkan tujuan berbicara secara khusus ialah untuk memberitahukan atau melaporkan informasi, meyakinkan atau mempengaruhi penerima informasi, untuk mengibur, serta menghendaki reaksi dari pendengar atau penerima informasi. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan persendian (Kumyati, 2018).

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas VII.1 SMP IT Inayah Ujungbatu, ditemukan nilai siswa dalam menceritakan fabel masih rendah dan sebagian siswa belum mencapai KKM (77). Pada saat siswa menceritakan kembali isi fabel ditemukan beberapa permasalahan atau pun kendala seperti: (1) siswa mengalami kesulitan dalam memulai bercerita, (2) siswa tidak bersemangat dalam bercerita karena bercerita dianggap hal yang membosankan, (3) siswa merasa bahwa bercerita adalah kegiatan yang sulit, (4) siswa merasa kesulitan dalam mengeluarkan ide untuk bercerita, (5) keberanian siswa dalam mengeluarkan ide masih kurang, dan (6) guru pada saat bercerita

tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

Penyebab utama rendahnya hasil keterampilan menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII.1 SMP IT Inayah Ujung batu adalah yaitu: (1) kurangnya motivasi siswa bercerita, (2) kurangnya semangat siswa dalam pembelajaran materi fabel, (3) siswa sangat kesulitan dalam mengungkapkan ide dalam bercerita, dan (4) kurangnya keberanian siswa dalam mengungkapkan cerita yang telah dibacanya. Berdasarkan kondisi ini maka perlu dilakukan peningkatan keterampilan menceritakan kembali teks fabel agar siswa tertarik dan berminat dalam mengikuti pembelajaran. Dalam mengatasi permasalahan ini peneliti mencoba menggunakan suatu media yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel yaitu media *Shadow Puppet*.

Media *Shadow Puppet* adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam menceritakan teks fabel. *Shadow Puppet* adalah permainan yang dibuat dari karton dibentuk menjadi boneka, sehingga dalang memainkan boneka tersebut dengan teknik pedalangan. Teknik pedalangan sama halnya dengan dalang pada sebuah cerita, dimana seorang dalanglah yang menjadi penggerak dalam

cerita yang akan ditampilkan. Begitu juga dengan *Shadow Puppet*, akan tetapi *Shadow Puppet* berbeda dengan wayang kulit tradisional, media ini lebih menekankan pada gerak bayang-bayang yang dipertunjukkan di depan layar. Dengan menggunakan *Shadow Puppet* sebagai media dalam pembelajaran diharapkan mampu memperbaiki nilai siswa yang awalnya rendah dengan menerapkan *Shadow Puppet* dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel nilai siswa menjadi meningkat. Menurut Ismayanti, dkk (2017:3), *Shadow Puppet* atau boneka bayang-bayang adalah permainan dengan teknik pedalangan namun memiliki komponen yang berbeda dengan wayang kulit tradisional. Berikut ini contoh media *Shadow Puppet* yang digunakan guru dalam pembelajaran teks fabel.



Gambar 1. Media *Shadow Puppet*

Melalui *Shadow Puppet* sebagai media pembelajaran dalam bercerita fabel diharapkan siswa lebih aktif serta antusias dalam bercerita. *Shadow Puppet* memiliki keunggulan yakni *Shadow Puppet* memberikan kesan imajinatif sehingga siswa lebih termotivasi dalam bercerita khususnya menceritakan fabel. Saat ini guru belum menyadari akan kehadiran *Shadow Puppet* sebagai salah satu media dalam pembelajaran. Menurut Ismayanti, dkk (2017:4), kelebihan dari media *Shadow Puppet*: (1) *Shadow Puppet* memberikan visualisasi yang imajinatif sehingga siswa lebih termotivasi dan menghayati dalam bercerita, (2) visualisasi tokoh dengan *Shadow Puppet* memunculkan karakter yang kuat, dan (3) visualisasi dengan *Shadow Puppet* membantu dalam aspek kelengkapan pokok-pokok cerita, rangkaian cerita, keruntutan cerita, kelancaran bercerita, volume suara, pelafalan, penjedaan yang tepat serta kepercayaan diri. Atas dasar kelebihan itulah peneliti ingin menggunakan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran, khususnya dalam menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII.1SMP IT Inayah Ujungbatu Tahun Ajaran 2019/2020. Rumusan masalah penelitian ini yaitu: (1) bagaimanakah peningkatan kualitas aktivitas siswa kelas VII.1SMP IT Inayah Ujungbatu Tahun Ajaran

2019/2020 melalui penggunaan media *Shadow Puppet* dalam menceritakan kembali teks fabel?, dan (2) bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas VII.1SMP IT Inayah Ujungbatu Tahun Ajaran 2019/2020 melalui penggunaan media *Shadow Puppet* dalam menceritakan kembali teks fabel?

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research*). Menurut Arikunto, dkk(2010: 104), PTK merupakan penelitian yang bersiklus. Artinya, penelitian ini dilakukan secara berulang dan berkelanjutan sampai tujuan penelitian dapat tercapai. Metode penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII.1SMP IT Inayah Ujungbatu Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 26 orang. Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas siswa dan tes unjuk kerja.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus persentase (Ramadhanti, 2017). Berikut dijelaskan teknik analisis data tersebut.

1. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data dan menentukan persentase tingkat

aktivitas dan ketuntasan belajar dengan menggunakan rumus Arikunto, dkk (2010:136) sebagai berikut:

a. Daya serap siswa secara individu

$$DSI = \frac{x}{y} \times 100 \% \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan:

DSI=Daya Serap Individu

x=Skor yang diperoleh siswa

y=Skor maksimal soal

Siswa dikatakan tuntas individu jika daya serap siswa lebih dari atau sama dengan 65%.

b. Ketuntasan hasil belajar Siswa secara klasikal

$$KBK = \frac{N}{S} \times 100 \% \dots\dots\dots(2)$$

Keterangan:

KBK=Ketuntasan Belajar Klasikal

N=Jumlah siswa yang tuntas

S =Jumlah siswa seluruhnya

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika presentase ketuntasan belajar klasikal dari atau sama dengan 90 % siswa telah tuntas.

3) Indikator Kinerja

Indikator yang menunjukkan keberhasilan pembelajaran atau peningkatan hasil belajar siswa yaitu jika daya serap individu memperoleh nilai minimal 65% dari skor ideal dan

ketuntasan klasikal minimal 90 % (Arikunto, dkk, 2010 : 133).

2. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah proses pengumpulan data yang diperoleh dari siswa berupa data hasil observasi aktivitas. Data hasil aktivitas siswa diperoleh dari lembar observasi, Aktivitas siswa dinyatakan berhasil dalam penelitian ini jika hasil yang diperoleh telah berada dalam kategori baik atau sangat baik. Lembar observasi siswa dianalisis dalam bentuk persentase yang dihitung dengan menggunakan rumus:

Persentase Nilai Rata-rata

$$= \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots(3)$$

Kategori penilaian

$90\% \leq NR < 100\%$:Sangat Baik

$80\% \leq NR < 90\%$:Baik

$70\% \leq NR < 80\%$:Cukup

$60\% \leq NR < 70\%$:Kurang

III. HASIL PENELITIAN

1. Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menggunakan media *Shadow Puppet* dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Berikut pendeskripsian kualitas aktivitas dan hasil belajar siswa

dengan penggunaan media *Shadow Puppet* dalam menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII.1 SMP IT Inayah Ujungbatu Tahun Ajaran 2019/2020.

a. Aktivitas Belajar Siswa dengan Penggunaan Media *Shadow Puppet*

Selama melakukan tindakan dengan menggunakan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel, peneliti dan observer melakukan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan pada siklus I. Pengamatan dilakukan untuk melihat kualitas aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Hal yang diamati dari situasi belajar mengajar adalah perilaku positif dan negatif siswa berupa perhatian, partisipasi, keaktifan, keseriusan dan semangat siswa dalam menjawab pertanyaan guru dalam pembelajaran. Pada prasiklus sikap siswa belum mendukung tercapainya tujuan pembelajaran karena siswa banyak yang tidak serius dan konsentrasi dalam pembelajaran teks fabel. Siswa sebagian besar ribut dalam belajar dan tidak semangat untuk mengikuti pembelajaran. Dalam aspek bahasa, guru memiliki peranan yang sangat penting untuk memberikan stimulasi dan mengembangkan aspek bahasa tersebut (Ayuandia, N., Saparahayuningsih, S., & Ardina, 2017). Guru mencoba menggunakan media *Shadow*

Puppet dalam pembelajaran teks fabel terutama pada kegiatan menceritakan kembali teks fabel yang telah dibacanya. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan keberanian siswa dalam menceritakan teks fabel di depan kelas.

Setelah penggunaan media *Shadow Puppet* dalam proses pembelajaran menceritakan kembali teks fabel kualitas aktivitas siswa meningkat menjadi lebih baik dari prasiklus ke siklus I. Siswa sudah mulai konsentrasi dalam pembelajaran karena dibantu oleh media *Shadow Puppet* yang mampu meningkatkan semangat dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran. Guru mencontohkan cara menceritakan kembali teks fabel melalui media *Shadow Puppet* sehingga siswa lebih memahami teknik bercerita yang baik dan menarik. Keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia merupakan suatu keterampilan bahasa yang perlu dikuasai dengan baik, karena keterampilan ini merupakan suatu indikator terpenting bagi keberhasilan siswa dalam belajar bahasa (Nuryanto, S., Abidin, A, Z., Setijowati, U., & Sismulyasih, N, 2018). Untuk lebih jelasnya rekapitulasi kualitas aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II bisa dilihat pada tabel.1 berikut ini.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Observasi Siswa Kelas VII.1 SMP IT Inayah Ujungbatupada Siklus 1 dan Siklus II

Aspek	Siklus I				Siklus II			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Jumlah	75	114	55	-	12	66	114	68
Persentase	28,84%	43,85%	27,31%	-	4,6 %	25,40 %	43,85%	26,15%
Kategori	K	C	B	SB	K	C	B	SB

Keterangan:

Skor 1 = Kurang (K), Skor 2 = Cukup ((C)
Skor 3 = Baik (B), Skor 4 = Sangat baik (SB)

Berdasarkan rekapitulasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh observer pada siklus I ditemukan 75 skor yang berkategori 1 (kurang) dengan persentase 28, 84 %. Selanjutnya ditemukan 114 skor yang berkategori 2 (cukup) dengan persentase 43,85 %. Kemudian ditemukan 55 skor yang berkategori 3 (baik) dengan persentase 27,31 % dan belum ada yang masuk kedalam kategori 4 (sangat baik). Aktivitas siswa pada siklus I dominan berada pada kategori cukup baik (43,85 %) dengan skor 114. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VII.1 SMP IT Inayah Ujungbatu masih terdapat kekurangan dalam proses aktivitas pembelajaran, karena masih ada beberapa siswa yang tidak serius dan konsentrasi dalam pembelajaran dan perlu perbaikan pada siklus II.

Aktivitas siswa pada siklus II sudah diperbaiki oleh guru melalui penggunaan media *Shadow Puppet* dalam proses pembelajaran menceritakan kembali teks fabel. Hasil pengamatan peneliti sesuai lembar observasi siswa siklus II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kualitas aktivitas belajar siswa, terlihat dari 12 skor yang masuk kategori kurang baik (4,6 %), selanjutnya 66 skor berkategori cukup baik dengan persentase 25,40 %, 114 skor berkategori baik (43, 85 %) dan 68 skor yang berkategori sangat baik (26,15 %). Aktivitas siswa pada siklus II sudah berada pada kategori baik (43,85%). Untuk lebih jelasnya aktivitas siswa pada siklus II bisa dilihat pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 1 Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Teks Fabel di Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan siklus II tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas aktivitas siswa kelas VII.1SMP IT Inayah Ujungbatu Tahun Ajaran 2019/2020 sudah mengalami peningkatan yang baik dibandingkan siklus I. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *Shadow Puppet* mampu meningkatkan aktivitas siswa kelas VII.1SMP IT Inayah Ujungbatu Tahun Ajaran 2019/2020 dalam menceritakan kembali teks fabel yaitu dari cukup baik menjadi sangat baik.

Dalam melatih keterampilan berbicara guru harus bisa menciptakan situasi pembelajaran yang aktif bagi siswa, selain itu guru wajib untuk mengarahkan atau membimbing siswanya agar mampu berbahasa dengan baik dan benar (Cahyani, N, A., Djuanda, D., & Sudin, 2017). Langkah-langkah yang dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas aktivi-

tas siswa dalam proses pembelajaran menceritakan kembali teks fabel yaitu: (1) guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya, (2) guru melakukan refleksi dan berdiskusi tentang kendala yang dihadapi siswa dalam menceritakan fabel pada prasiklus, (3) guru mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan, (4) guru memberi informasi tentang hal-hal yang akan dipelajari dan dikuasai siswa khususnya tentang pembelajaran teks fabel, guru menjelaskan materi ajar seperti hakikat teks fabel, struktur fabel, dan cara menceritakan fabel menggunakan media *Shadow Puppet*, (5) guru memberikan contoh-contoh teks fabel kepada siswa, (6) guru dan siswa menonton bersama contoh cerita fabel dengan judul “Kisah Buaya yang Serakah” dengan menggunakan infokus untuk menarik minat siswa dalam bercerita, (7) guru menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan teks fabel, dan cara menceritakan fabel dengan memperhatikan penilaian dalam bercerita, (8) guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran tentang teks fabel dan cara menceritakan fabel menggunakan media *Shadow Puppet*, dan (9) guru memberikan penguatan tentang pembelajaran yang telah disimpulkan bersama siswa. Pada bagian akhir dilakukan kegiatan meme-

riksa jalannya cerita apakah sudah sistematis, logis, atau padu (Januria, N. D., Wendra, I. W., & Gunatama, 2014).

b) Hasil Belajar Siswa dengan Penggunaan Media *Shadow Puppet*

Tes unjuk kerja dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam menceritakan kembali teks fabel dengan penggunaan media *Shadow Puppet*. Hasil tes keterampilan menceritakan kembali teks fabel siswa dinilai berdasarkan 5 indikator penilaian yaitu: kelancaran penceritaan, ketepatan isi dan cerita, intonasi dan kejelasan lafal, struktur fabel dan percaya diri. Jumlah siswa kelas VII.1 SMP IT Inayah Ujungbatu Tahun Ajaran 2019/2020 adalah 26 orang dan semuanya mengikuti tes unjuk kerja menceritakan kembali teks fabel. Berikut perbandingan hasil belajar siswa pada prasiklus dan siklus I dapat dilihat pada tabel.1 berikut ini.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Prasiklus dan Siklus I

Tingkat Keberhasilan	Prasiklus		Siklus I	
	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
Tuntas	5	19,23	16	61,53
Belum Tuntas	21	80,77	10	38,47
Rata-rata kelas	26	51,53	26	61,96

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa pada prasiklus siswa yang tuntas sebanyak 5 siswa dengan persentase ketuntasan 19,23%, dan 21 siswa belum tuntas serta nilai rata-rata kelas 51,53. Untuk mengatasi hal tersebut perlu dilakukan perbaikan melalui tes unjuk kerja pada siklus I karena belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 90 %. Perbaikan dilakukan dengan penggunaan media *Shadow Puppet* dalam menceritakan kembali teks fabel pada siklus I. Penggunaan media *Shadow Puppet* pada siklus I mampu meningkatkan ketuntasan belajar menjadi 61,53 % yaitu 16 siswa tuntas dan 10 siswa tidak tuntas dengan nilai rata-rata 78,61. Berdasarkan hasil belajar siswa tersebut maka perlu dilakukan perbaikan lagi pada siklus II karena belum 90 % dari jumlah siswa yang mencapai KKM (77).

Pada siklus II menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dibandingkan siklus I yaitu 92,31% dengan nilai rata-rata kelas 84,92. Pada siklus II ini 24 siswa tuntas dalam menceritakan kembali teks fabel, dan hanya 2 siswa yang tidak tuntas. Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian 90 % yaitu 92,31 %. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran menceritakan kembali

teks fabel mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas pada siswa kelas VII.1SMP IT Inayah Ujungbatu Tahun Ajaran 2019/2020.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Shadow Puppet* dalam menceritakan kembali teks fabel mampu meningkatkan kualitas aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII.1SMP IT Inayah Ujungbatu Tahun Ajaran 2019/2020. Berikut paparan kualitas aktivitas dan hasil belajar siswa.

1) Kualitas Aktivitas Siswa

Kualitas aktivitas siswa dalam pembelajaran menceritakan teks fabel dipengaruhi oleh media dan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran. Guru harus mampu meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran teks fabel. Berdasarkan analisis aktivitas siswa yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media *Shadow Puppet* mampu meningkatkan kualitas aktivitas belajar siswa pada setiap siklus pada pembelajaran. Berikut perbandingan aktivitas belajar siswa dalam menceritakan teks fabel.

Tabel 3. Perbandingan Rekapitulasi Kualitas Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I, dan Siklus II

Aspek	Aktivitas Siswa Setiap Siklus	
	Siklus I	Siklus II
Jumlah Skor	114	114
Persentase	43,85 %	43,85 %
Kategori	Cukup Baik	Baik

Berdasarkan kualitas aktivitas belajar siswa kelas VII.1SMP IT Inayah Ujungbatu Tahun Ajaran 2019/2020 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada setiap siklus. Pada Siklus I kualitas aktivitas belajar siswa mendapat poin 114 (skor 2) berkategori cukup baik dengan persentase 43,85% dan meningkat pada siklus II menjadi kategori baik (skor 3) juga mendapat poin 114 dengan persentase 43,85% berkategori baik. Dapat disimpulkan bahwa kualitas aktivitas belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu dari cukup baik menjadi baik setelah penggunaan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada diagram 1 berikut ini.

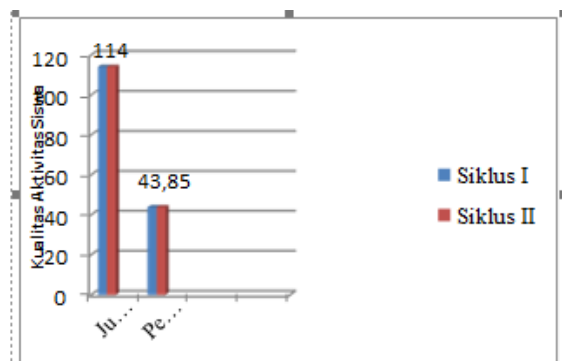


Diagram 1. Perbandingan Peningkatan Kualitas Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

2) Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang berkelanjutan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Penggunaan media *Shadow Puppet* sudah mampu meningkatkan hasil belajar siswa VII.1 SMP IT Inayah Ujungbatu Tahun Ajaran 2019/2020 dalam menceritakan kembali teks fabel. Perbandingan peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan II

No.	Kode Siswa	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
		Nilai	Nilai	Nilai
1	AW	64	80	88
2	ADA	80	88	92
3	DA	72	80	80
4	DAB	48	80	80
5	GIP	52	17	68
6	H	36	72	80
7	IAE	72	88	88
8	IY	44	72	80
9	MKK	88	92	96

10	M	68	80	92
11	MRDA	44	88	80
12	MLA	36	68	72
13	MRF	40	80	88
14	NAZ	88	88	96
15	NRK	48	80	88
16	N	80	88	80
17	P	28	68	72
18	RH	24	68	84
19	RAS	28	72	80
20	RP	28	88	88
21	SA	48	80	84
22	SNZ	48	80	92
23	TR	80	84	92
24	UMS	24	72	84
25	W	40	68	80
26	YN	32	72	84
Jumlah		1340	1969	2208
Nilai Rata-Rata	51,53	78,61		
Persentase Ketuntasan	19,23%	61,53%		

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa penggunaan media *Shadow Puppet* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII.1 SMP IT Inayah Ujungbatu Tahun Ajaran 2019/2020 dalam menceritakan kembali teks fabel. Hal ini terbukti dari terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada prasiklus yaitu ketuntasan hasil belajar yaitu 19,23 % dengan nilai rata-rata kelas 51,53 meningkat pada siklus I menjadi 61,53 % dengan nilai rata-rata kelas 78,61 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 92,31 % dengan nilai rata-rata kelas sebesar 84,98. Untuk lebih jelasnya perbandingan Ketuntasan hasil belajar tersebut bisa dilihat pada diagram 2 berikut ini.

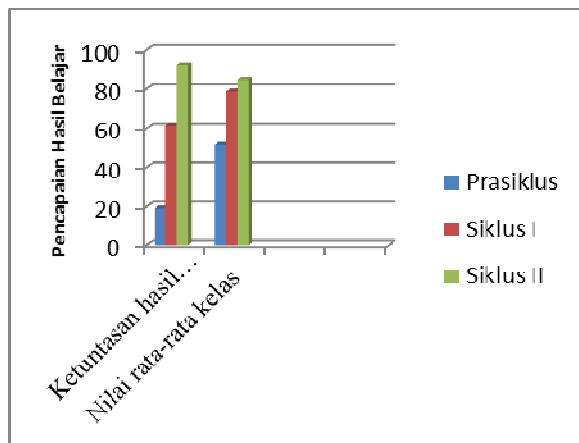


Diagram 2. Perbandingan Pencapaian Hasil Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan II

Berdasarkan diagram 2 dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar yang teratur pada setiap siklusnya. Nilai rata-rata kelas juga meningkat dengan baik pada setiap siklusnya. Siswa perlu diberi kesempatan untuk mengalami, mencoba, dan melaksanakan atau mempraktikkan apa yang dipelajarinya untuk memperoleh hasil yang lebih mantap (Wuryaningtyas, C, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Shadow Puppet* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas dalam pembelajaran keterampilan menulis teks prosedur kompleks. Hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 90 %.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Shadow Puppet* dapat meningkatkan kualitas aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII.1 SMP IT Inayah Ujungbatu Tahun Ajaran 2019/2020. Secara khusus temuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media *Shadow Puppet* dalam menceritakan kembali teks fabel pada siswa kelas VII.1 dapat meningkatkan kualitas aktivitas siswa dari siklus I yang dominan berada pada kategori cukup baik dengan persentase 43,85 % menjadi kategori baik juga dengan persentase 43,85 % pada siklus II.
2. Peningkatan aktivitas siswa dalam menceritakan kembali teks fabel dapat dilihat dari keseriusan, keaktifan, minat, percaya diri, dan keberanian siswa pada proses pembelajaran.
3. Penggunaan media *Shadow Puppet* mampu meningkatkan hasil belajar belajar siswa dari prasiklus sebesar 19,23 % dengan rata-rata kelas 51,53 menjadi 61,53 % dengan rata-rata kelas 78,61 pada Siklus I, dan meningkat lagi menjadi 92,31 % pada Siklus II dengan rata-rata kelas 84,98.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk.2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arianti, Rita.2019. *Petunjuk Praktis Pengajaran Keterampilan Berbicara*. Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama
- Arianti, R., & Ningsih, A. R. 2019. Penerapan Model Discovery Learning dalam Menginterpretasi Teks Laporan Hasil Observasi secara Lisan pada Siswa Kelas X IPA.2 SMA Negeri 1 Rambah. *Jurnal Pendidikan Rokania*, IV(2), 183–197.
- Ayuandia, N.,Saparahayuningsih, S., & Ardina, M. 2017. Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Metode Karyawisata pada Anak Kelompok B Lab School PAUD UNIB Kota Bengkulu. *Jurnal Potensia PG-PAUD FKIP UNIB*, 2(1), 32–38.
- Cahyani, N, A., Djuanda, D., & Sudin, A. 2017. Penerapan Metode Vaks (Visual, Auditory, Kinestethic Sugestopedia) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Materi Memerankan Tokoh Drama. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 1571–1580.
- Darmuki, A., & Hariyadi, A. 2019. Peningkatan Keterampilan Berbicara menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mahasiswa PBSI Tingkat I-B IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019. *Jurnal Kredo*, 2(2), 256–267.
- Januria,N, D., Wendra, I ,W.,& Gunatama, G. 2014. Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Bercerita) melalui Penerapan Teknik Menyelesaikan Cerita Sisw Kelas VII J SMP Negeri 2 Ubud Gianyar. *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesa :Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 1–11.
- Kumiyati. 2018. Peningkatan dan Keterampilan Bercerita pada Pembelajaran Bahasa Jawa dengan Penggunaan Alat Peraga Wayang Kulit pada Siswa Kelas VI. *Journal Elementary School* 5, 5(2), 253–260.
- Muliawati, H. 2015. Keterampilan Berbicara dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Pendekatan Pragmatik pada Siswa SMA. *Seminar Nasional Prasasti (Pragmatik: Sastra Dan Linguistik)*, 1(1), 90–94.
- Nuryanto, S., Abidin, A, Z., Setijowati,U., & Sismulyasih, N, S. 2018. Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa PGSD dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Berbasis Konservasi Nilai-nilai Karakter melalui Penerapan Metode Task Based Activity dengan Media Audio Visual. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 83–94.
- Ramadhanti, D. 2017. Penerapan Model Kooperatif Tipe CIRC dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Lembah Gumanti. *Jurnal Gramatika*, 3(1), 27–42.