



**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA DENGAN ALAT PERAGA
MENGUNAKAN SATE GAMBAR DAN METODE *TIME TOKEN ARENDS*
PADA SISWA KELAS VIIB SMP N 3 SINGOROJO KENDAL**

SKRIPSI

diajukan dalam rangka menyelesaikan studi Strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Susana Devi Anggasari

NIM : 2101407181

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2011

SARI

Anggasari, Susana Devi. 2011. *Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Sate Gambar dan Metode Time Token Arends pada Siswa Kelas VIIB SMP N 3 Singorojo Kendal*. Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Subyantoro, M.Hum. Pembimbing II: Drs. Wagiran, M.Hum.

Kata kunci: keterampilan bercerita, alat peraga, sate gambar, metode *time token arends*

Keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa SMP N 3 Singorojo masih rendah. Hal tersebut disebabkan keterampilan berbicara sebagai modal dasar siswa bercerita juga masih rendah. Umumnya, siswa lebih suka menjadi penonton daripada yang ditonton. Siswa mudah mengalami kecemasan ketika harus tampil dan bercerita di depan kelas. Hal inilah yang kemudian menimbulkan anggapan bahwa keterampilan bercerita dengan alat peraga sulit untuk diajarkan. Selain itu, pemilihan media dan metode pembelajaran yang digunakan kurang tepat. Media dan metode pembelajaran tidak didasarkan atas identifikasi terhadap potensi belajar, keterampilan, keadaan, dan keinginan siswa. Faktor lain yang memengaruhi rendahnya keterampilan siswa dalam bercerita dengan alat peraga adalah rendahnya minat siswa dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga sehingga siswa sulit mengungkapkan ide dan imajinasinya ke dalam kegiatan bercerita.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*, (2) bagaimana peningkatan keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo setelah melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*, dan (3) bagaimana perubahan perilaku siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo setelah melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*? Berkaitan dengan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsi proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* pada siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo, (2) mendiskripsi peningkatan keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo setelah melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*, dan (3) mendeskripsi perubahan perilaku siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo setelah melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Tiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah

keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa SMP kelas VII. Sumber data yang digunakan adalah siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo Kendal dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa, terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel keterampilan bercerita dengan alat peraga dan variabel penggunaan media sate gambar dan metode *time token arends*. Pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes. Tes dilaksanakan dalam bentuk uraian berupa tes bercerita dengan alat peraga, sedangkan teknik nontes diterapkan melalui observasi siswa, deskripsi perilaku ekologis, catatan lapangan, catatan harian guru dan siswa, sosiometri, wawancara, dan dokumentasi foto. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa sebelum diberi tindakan, yaitu sebesar 54,10 dan berada dalam kategori kurang. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 8,87 atau 7,58% menjadi sebesar 62,97 dan berada dalam kategori cukup. Nilai rata-rata pada siklus I belum mencapai batas ketuntasan yang telah ditetapkan oleh peneliti sehingga dilakukan siklus II. Pada siklus II, nilai rata-rata keterampilan bercerita dengan alat peraga meningkat sebesar 12,95 atau 9,32%, yaitu dari nilai rata-rata sebesar 62,97 menjadi sebesar 75,92 dan berada dalam kategori baik. Selain itu, hasil nontes menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa ke arah positif. Perubahan perilaku tersebut tercakup dalam lima karakter utama, yaitu keaktifan, kepercayaan diri, kekritisian, kedisiplinan dan tanggung jawab, serta kerja sama dan kemampuan berbagi. Selama pembelajaran siklus II, siswa lebih aktif, lebih percaya diri baik dalam bercerita, berkomentar, maupun dalam bertanya, lebih kritis dalam menanggapi permasalahan maupun kegiatan bercerita yang dilakukan siswa lain, lebih disiplin dan bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas yang diberikan guru, serta lebih dapat bekerja sama dan berbagi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* telah dilaksanakan dengan baik sehingga dapat meningkatkan keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo dan mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih positif. Mengacu pada simpulan tersebut, peneliti menyarankan agar guru bahasa dan sastra Indonesia menggunakan model pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*. Penerapan model tersebut sebaiknya disesuaikan dengan kondisi siswa, kondisi lingkungan sekolah, serta kondisi lingkungan masyarakat sekitar sehingga hasil yang diperoleh bermanfaat secara maksimal. Para peneliti bidang bahasa dan sastra Indonesia disarankan agar melakukan penelitian lanjutan mengenai keterampilan bercerita dengan alat peraga.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

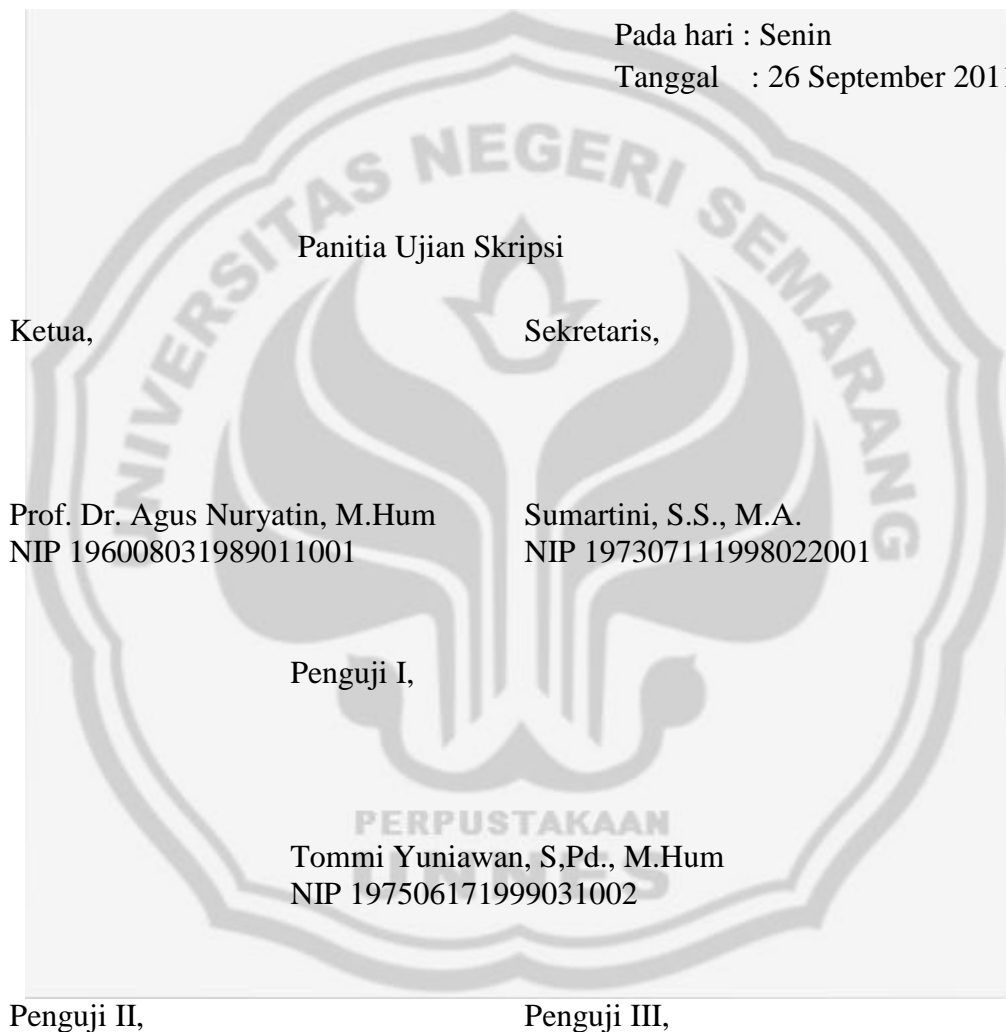


PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Senin

Tanggal : 26 September 2011



Drs. Wagiran, M.Hum.
NIP 196703131993031002

Dr. Subyantoro, M.Hum
NIP 196802131992031002

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar asli hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, September 2011

Susana Devi Anggasari



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

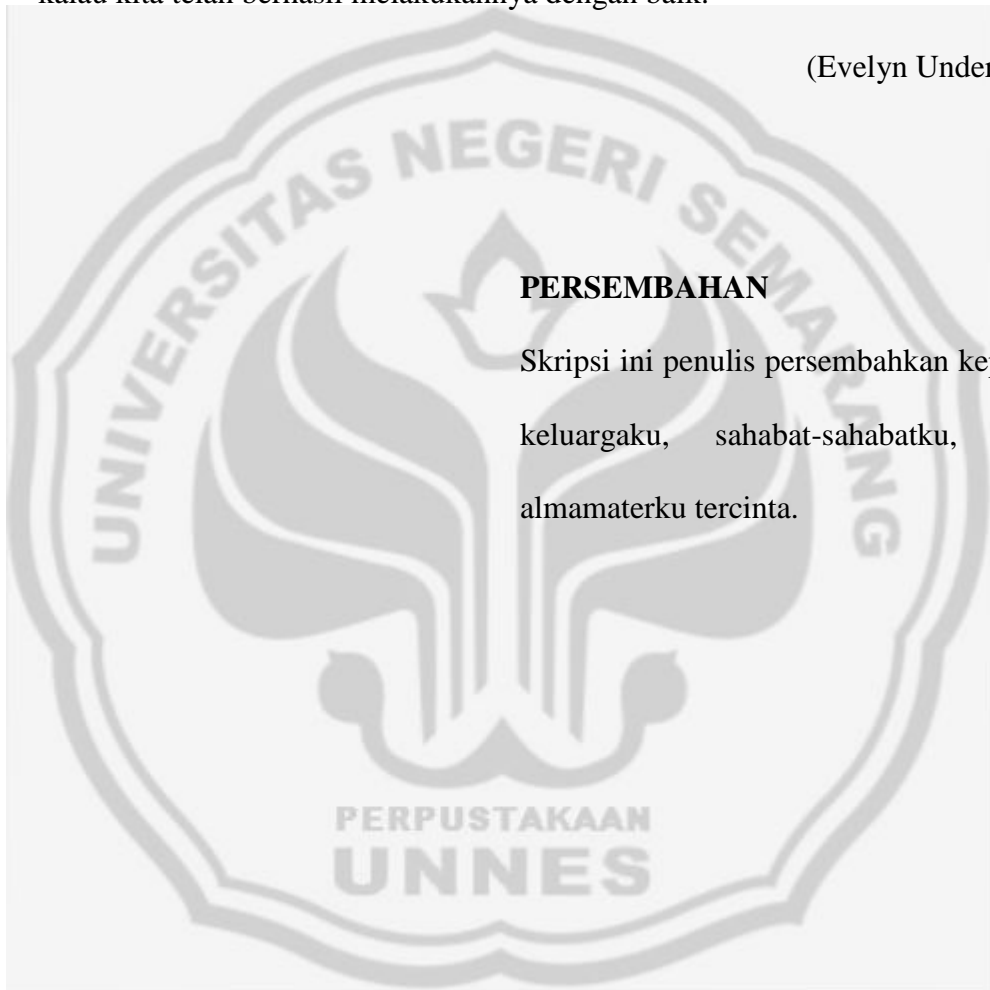
MOTTO

1. Sesuatu yang belum dikerjakan seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.

(Evelyn Underhill)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada keluargaku, sahabat-sahabatku, dan almamaterku tercinta.



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang Mahakuasa yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis memiliki kekuatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Pada Siswa Kelas VIIB SMP N 3 Singorojo*.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan peran serta berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si., yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., yang telah memberikan izin penelitian untuk menyelesaikan studi;
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberi kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini;
4. Dr. Subyantoro, M.Hum. sebagai dosen pembimbing I dan Drs. Wagiran, M.Hum. sebagai dosen pembimbing II yang telah sabar dan tulus memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini;
5. Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman kepada penulis;
6. Kepala SMP N 3 Singorojo, Sutomo, S.Pd. yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut;

7. Eko Sukaryanti, S.Pd., guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia di kelas VIIB SMP N 3 Singorojo yang telah memberi bantuan, arahan, dan motivasi selama pelaksanaan penelitian;
8. Teguh, S.Pd., guru mata pelajaran kesenian di kelas VIIB SMP N 3 Singorojo yang telah membantu peneliti membimbing siswa membuat sate gambar;
9. Siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo yang telah bersedia menjadi responden penelitian;
10. Keluarga tercinta yang selalu memberi semangat dan doa;
11. Teman-teman PBSI angkatan 2007 yang selalu memberi motivasi, harapan, dan kebersamaan;
12. Semua sahabat yang selalu memberiku semangat, dukungan, dan doa.

Meskipun penulis telah mencurahkan kemampuan untuk menyelesaikan skripsi ini secara maksimal, penulis menyadari masih ada kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca maupun peneliti selanjutnya demi meraih kemajuan pendidikan di masa yang akan datang.

Semarang, September 2011

Susana Devi A

DAFTAR ISI

	halaman
SARI	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN/SOSIOGRAM	xix
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Manfaat Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORETIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
2.1 Kajian Pustaka	15
2.2 Landasan Teoretis	24
2.2.1 Keterampilan Bercerita	24
2.2.1.1 Hakikat Cerita	25
2.2.1.2 Kriteria Cerita	26
2.2.1.3 Hakikat Bercerita	32
2.2.1.4 Kriteria Bercerita	34
2.2.1.5 Manfaat Cerita dan Bercerita	38
2.2.1.6 Hakikat Bercerita dengan Alat Peraga	40
2.2.2 Hakikat Media Sate Gambar sebagai Alat Peraga Bercerita ...	43
2.2.2.1 Pengertian Media	43
2.2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	46
2.2.2.3 Kriteria pemilihan Media Pembelajaran	48
2.2.2.4 Media Sate Gambar sebagai Alat Peraga Bercerita	50
2.2.3 Metode Pembelajaran <i>Time Token Arends</i>	52

2.2.4	Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode <i>Time Token Arends</i>	55
2.3	Kerangka berpikir	60
2.4	Hipotesis Tindakan	63

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian	64
3.1.1	Proses Tindakan Siklus I	65
3.1.1.1	Perencanaan	65
3.1.1.2	Tindakan	67
3.1.1.3	Observasi	71
3.1.1.4	Refleksi	72
3.1.2	Proses Tindakan Siklus II	79
3.1.2.1	Perencanaan	79
3.1.2.2	Tindakan	80
3.1.2.3	Observasi	83
3.1.2.4	Refleksi	84
3.2	Subjek Penelitian	88
3.3	Variabel Penelitian	89
3.3.1	Variabel Keterampilan Bercerita	89
3.3.2	Variabel Penggunaan Sate Gambar dan Metode <i>Time Token Arends</i>	90
3.4	Indikator Kinerja	90
3.4.1	Indikator Kuantitatif	91
3.4.2	Indikator Kualitatif	91
3.5	Instrumen Penelitian	92
3.5.1	Instrumen Tes	92
3.5.2	Instrumen Nontes	99
3.5.2.1	Pedoman Observasi Siswa	99
3.5.2.2	Pedoman Deskripsi Perilaku Ekologis	99
3.5.2.3	Pedoman Catatan Lapangan	100
3.5.2.4	Pedoman Catatan Harian	100
3.5.2.5	Pedoman Sosiometri	102
3.5.2.6	Pedoman Wawancara	102
3.5.2.7	Pedoman dokumentasi Foto	103
3.5.3	Validitas Instrumen	104
3.6	Teknik Pengumpulan Data	104
3.6.1	Teknik Tes	105
3.6.2	Teknik Nontes	105
3.6.2.1	Observasi	105

3.6.2.2	Deskripsi Perilaku Ekologis	106
3.6.2.3	Catatan Harian	106
3.6.2.4	Sosiometri	107
3.6.2.5	Wawancara	109
3.6.2.6	Dokumentasi Foto	109
3.7	Teknik Analisis Data	110
3.7.1	Analisis Kuantitatif	110
3.7.2	Analisis Kualitatif	111

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASANNYA

4.1	Hasil Penelitian.....	112
4.1.1	Hasil Penelitian Prasiklus	112
4.1.2	Hasil Penelitian Siklus I	114
4.1.2.1	Proses Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode <i>Time Token Arends</i> Siklus I.....	115
4.1.2.2	Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Setelah Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode <i>Time Token Arends</i> Siklus I.....	124
4.1.2.2.1	Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Kepercayaan Diri Siklus I	127
4.1.2.2.2	Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Volume Suara Diri Siklus I	128
4.1.2.2.3	Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Sikap Wajar dan Tidak Kaku Siklus I.....	130
4.1.2.2.4	Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Penguasaan Topik Siklus I	131
4.1.2.2.5	Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Kelancaran Siklus I.....	133
4.1.2.2.6	Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Pilihan Kata Siklus I.....	134

4.1.2.2.7 Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Variasi intonasi Siklus I	135
4.1.2.2.8 Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Ekspresifitas dan Mimik Wajah Siklus I.....	137
4.1.2.2.9 Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Penyajian Cerita Siklus I.....	138
4.1.2.2.10 Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Penggunaan Alat Peraga Siklus I.....	140
4.1.2.2.11 Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Berkomentar Siklus I.....	141
4.1.2.3 Perubahan Perilaku Siswa setelah Melaksanakan Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Sate Gambar dan Metode <i>Time Token Arends</i> Siklus I.....	142
4.1.2.3.1 Keaktifan Siklus I.....	143
4.1.2.3.2 Kepercayaan Diri Siklus I.....	156
4.1.2.3.3 Kekitisan Siklus I	158
4.1.2.3.4 Kedisiplinan dan Tanggung Jawab Siklus I	161
4.1.2.3.5 Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siklus I.....	165
4.1.2.4 Refleksi Siklus I	178
4.1.3 Hasil Penelitian Siklus II	185
4.1.3.1 Proses Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode <i>Time Token Arends</i> Siklus II	185
4.1.3.2 Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga setelah Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode <i>Time Token Arends</i> Siklus II	192
4.1.3.2.1 Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Kepercayaan Diri Siklus II.....	193
4.1.3.2.2 Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Volume Suara Diri Siklus II.....	195

4.1.3.2.3	Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Sikap Wajar dan Tidak Kaku Siklus II.....	196
4.1.3.2.4	Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Penguasaan Topik Siklus II.....	197
4.1.3.2.5	Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Kelancaran Siklus II	198
4.1.3.2.6	Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Pilihan Kata Siklus II	199
4.1.3.2.7	Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Variasi Intonasi Siklus II.....	200
4.1.3.2.8	Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Ekspresifitas dan Mimik Wajah Siklus II	201
4.1.3.2.9	Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Penyajian Cerita Siklus II.....	202
4.1.3.2.10	Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Penggunaan Alat Peraga Siklus II.....	203
4.1.3.2.11	Hasil Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Aspek Berkomentar Siklus II	205
4.1.3.3	Perubahan Perilaku Siswa setelah Melaksanakan Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Sate Gambar dan Metode Time Token Arends Siklus II.....	206
4.1.3.3.1	Keaktifan Siklus II.....	206
4.1.3.3.2	Kepercayaan Diri Siklus II	216
4.1.3.3.3	Kekritisian Siklus II.....	219
4.1.3.3.4	Kedisiplinan dan Tanggung Jawab Siklus II.....	222
4.1.3.3.5	Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siklus II	225
4.1.3.4	Refleksi Siklus II	230
4.2	Pembahasan	241
4.2.1	Peningkatan Proses Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode <i>Time Token Arends</i> ..	241

4.2.2	Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Setelah Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode <i>Time Token Arends</i>	247
4.2.3	Perubahan Perilaku Siswa Setelah Melaksanakan Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Media Sate Gambar dan Metode <i>Time Token Arends</i>	251
4.2.3.1	Keaktifan	252
4.2.3.2	Kepercayaan Diri	254
4.2.3.3	Kekitisan	256
4.2.3.4	Kedisiplinan dan Tanggung Jawab	257
4.2.3.5	Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi	260
4.2.4	Perbandingan Hasil Penelitian Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Sate Gambar dan Metode <i>Time Token Arends</i> dengan Hasil Penelitian pada Kajian Pustaka ...	262
BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan	268
5.2	Saran	270
DAFTAR PUSTAKA		272
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

halaman

Tabel 1.	Sintaks Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Media Sate Gambar dan Metode <i>Time Token Arends</i>	57
Tabel 2.	Pedoman Kriteria dan Skor dalam Penilaian Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode <i>Time Token Arends</i>	93
Tabel 3.	Pedoman Rentang Nilai dan Kategori Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Media Sate Gambar dan Metode <i>Time Token Arends</i>	98
Tabel 4.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga pada Prasiklus	113
Tabel 5.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode <i>Time Token Arends</i> pada Siklus I	125
Tabel 6.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Kepercayaan Diri Siklus I.....	127
Tabel 7.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Volume Suara Siklus I.....	129
Tabel 8.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Sikap Sikap Wajar dan Tidak Kaku Siklus I.....	131
Tabel 9.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Penguasaan Topik Siklus I.....	132
Tabel 10.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Kelancaran Siklus I.....	133
Tabel 11.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Pilihan Kata Siklus I.....	135
Tabel 12.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Variasi Intonasi Siklus I.....	136
Tabel 13.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Ekspresifitas dan Mimik Siklus I.....	137
Tabel 14.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Kemarikan Penyajian Cerita Siklus I.....	139
Tabel 15.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Penggunaan Alat Peraga Siklus I.....	140
Tabel 16.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Berkomentar Siklus I.....	141
Tabel 17.	Pedoman Penilaian Keaktifan Siswa dalam Kelompok	145
Tabel 18.	Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Malin Kundang Siklus I.....	146

Tabel 19.	Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Sangkuriang Siklus I.....	149
Tabel 20.	Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Lutung Kasarung Siklus I.....	150
Tabel 21.	Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Timun Emas Siklus I	151
Tabel 22.	Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Si Kancil Siklus I.....	153
Tabel 23.	Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Panji Laras Siklus I.....	155
Tabel 24.	Pedoman Penilaian Kerja sama dalam Kelompok	166.
Tabel 25.	Skor Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Malin Kundang Siklus I.....	167
Tabel 26.	Skor Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Sangkuriang Siklus I.....	169
Tabel 27.	Skor Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Lutung Kasarung.....	170
Tabel 28.	Skor Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Timun Emas Siklus I.....	172
Tabel 29.	Skor Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Si Kancil Siklus I.....	173
Tabel 30.	Skor Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Panji Laras I	175
Tabel 31.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga pada Siklus II	193
Tabel 32.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Kepercayaan Diri Siklus I.....	194
Tabel 33	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Volume Suara Siklus I.....	195
Tabel 34.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Sikap Sikap Wajar dan Tidak Kaku Siklus I.....	196
Tabel 35.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Penguasaan Topik Siklus I.....	198
Tabel 36.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Kelancaran Siklus I.....	199
Tabel 37.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Pilihan Kata Siklus I.....	200

Tabel 38.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Variasi Intonasi Siklus I.....	201
Tabel 39.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Ekspresifitas dan Mimik Siklus I.....	202
Tabel 40.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Kemarikan Penyajian Cerita Siklus I.....	203
Tabel 41.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Penggunaan Alat Peraga Siklus I.....	204
Tabel 42.	Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Berkomentar Siklus I.....	205
Tabel 43.	Pedoman Penilaian Keaktifan dalam Kelompok	208
Tabel 44.	Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Sangkuriang Siklus II.....	209
Tabel 45.	Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Lutung Kasarung Siklus II.....	211
Tabel 46.	Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Timun Emas Siklus II	213
Tabel 47.	Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Si Kancil Siklus II.....	214
Tabel 48.	Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Panji Laras Siklus II.....	216
Tabel 49.	Pedoman Penilaian Kerja Sama dalam Kelompok	226
Tabel 50.	Skor Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Sangkuriang Siklus II	227
Tabel 51.	Skor Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Lutung Kasarung Siklus II.....	229
Tabel 52.	Skor Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Timun Emas Siklus II	231
Tabel 53.	Skor Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Si Kancil Siklus II.....	232
Tabel 54.	Skor Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Panji Laras II	234
Tabel 55.	Rekapitulasi dan Peningkatan Nilai Rata-rata Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Siklus I dan Siklus II	247

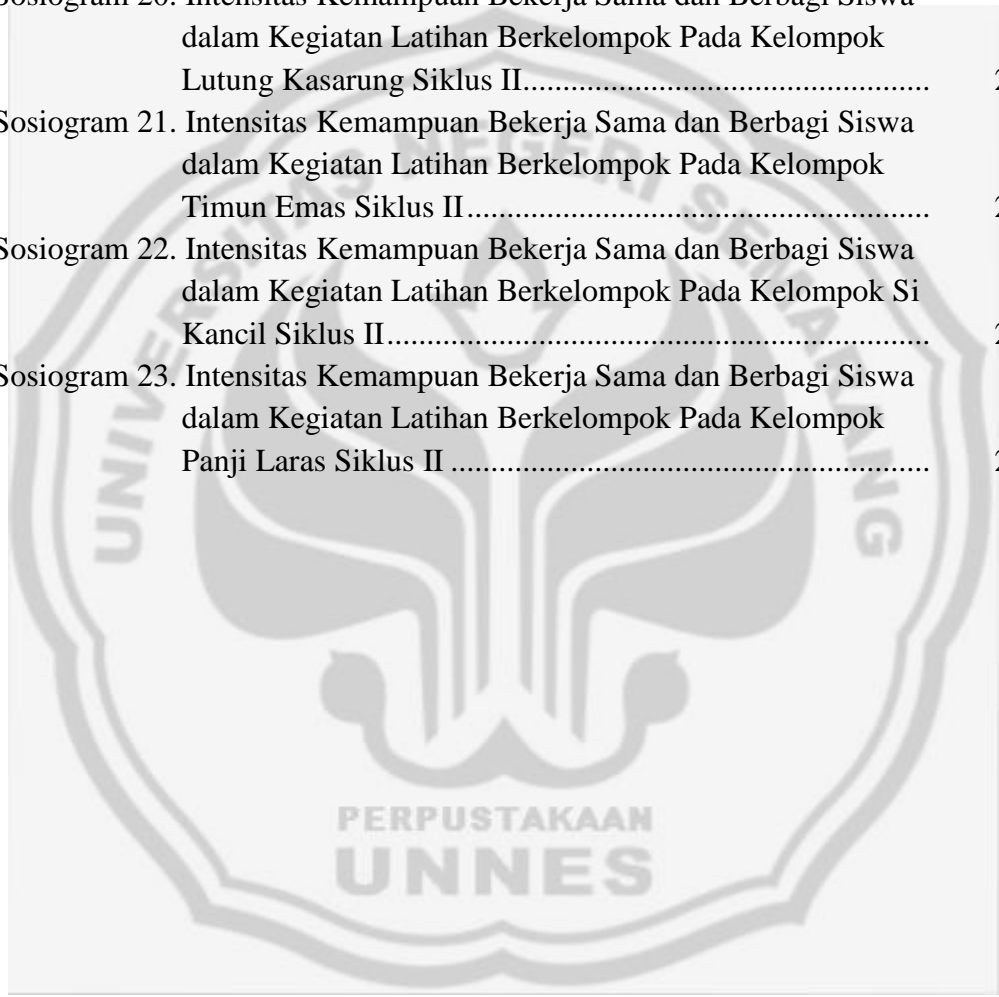
Tabel 56. Perbandingan Skor Rata-rata Kelompok Aspek Keaktifan dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Kelompok Siklus I dan Siklus II	253
Tabel 57. Perbandingan Skor Rata-rata Kelompok Aspek Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Kelompok Siklus I dan Siklus II	261



DAFTAR BAGAN/ SOSIOGRAM

	halaman
Bagan 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas	64
Sosiogram 1. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Malin Kundang Siklus I...	146
Sosiogram 2. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Sangkuriang Siklus I.....	147
Sosiogram 3. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Lutung Kasarung Siklus I	149
Sosiogram 4. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Timun Emas Siklus I.....	151
Sosiogram 5. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Si Kancil Siklus I	152
Sosiogram 6. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Panji Laras Siklus I.....	154
Sosiogram 7. Intensitas Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Malin Kundang Siklus I.....	167
Sosiogram 8. Intensitas Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Sangkuriang Siklus I.....	168
Sosiogram 9. Intensitas Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Lutung Kasarung Siklus I.....	170
Sosiogram 10. Intensitas Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Timun Emas Siklus I	171
Sosiogram 11. Intensitas Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Si Kancil Siklus I.....	173
Sosiogram 12. Intensitas Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Panji Laras Siklus I.....	174
Sosiogram 13. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Sangkuriang Siklus II.....	208
Sosiogram 14. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Lutung Kasarung Siklus II	210
Sosiogram 15. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Timun Emas Siklus II	212

Sosiogram 16. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Si Kancil Siklus II.....	214
Sosiogram 17. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Panji Laras Siklus II.....	215
Sosiogram 19. Intensitas Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Sangkuriang Siklus II	226
Sosiogram 20. Intensitas Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Lutung Kasarung Siklus II.....	228
Sosiogram 21. Intensitas Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Timun Emas Siklus II.....	230
Sosiogram 22. Intensitas Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Si Kancil Siklus II.....	232
Sosiogram 23. Intensitas Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Pada Kelompok Panji Laras Siklus II	233



DAFTAR GAMBAR

halaman

Gambar 1. Proses Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode <i>Time Token Arends</i> Siklus I.....	121
Gambar 2. Perilaku Negatif Siswa Selama Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode <i>Time Token Arends</i> Siklus I.....	122
Gambar 3. Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Siklus I yang Menunjukkan Kepercayaan Diri Siswa.....	157
Gambar 4. Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Siklus I yang Menunjukkan Kekritisan Siswa	160
Gambar 5. Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Siklus I yang Menunjukkan Kedisiplinan dan Tanggung Jawab Siswa.....	162
Gambar 6 Proses Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar Melalui Metode Pembelajaran <i>Time Token Arends</i> Siklus II.	191
Gambar 7. Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran Siklus II yang Menunjukkan Kepercayaan Diri Siswa.....	218
Gambar 8. Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran Siklus II yang Menunjukkan Kekritisan Siswa	221
Gambar 9 Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran Siklus II yang Menunjukkan Kedisiplinan dan Tanggung Jawab Siswa.....	223
Gambar 10 Perbandingan Proses Pembelajaran Siklus I dan Siklus II.....	244
Gambar 11 Perbandingan Kepercayaan Diri Siswa pada Siklus I dan Siklus II	255
Gambar 12 Perbandingan Kedisiplinan dan Tanggung Jawab Siswa pada Siklus I dan Siklus II	259

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1. Rencana Pembelajaran Siklus I	276
Lampiran 2. Rencana Pembelajaran Siklus II	293
Lampiran 3. Contoh Sate Gambar.....	309
Lampiran 4. Instrumen Tes	310
Lampiran 5. Daftar Nama Siswa.....	311
Lampiran 6. Rekapitulasi Skor Perolehan Bercerita dengan Alat Peraga Siklus I	312
Lampiran 7. Rekapitulasi Skor Perolehan Bercerita dengan Alat Peraga Siklus II.....	314
Lampiran 8. Daftar Nilai Bercerita dengan Alat Peraga	316
Lampiran 9. Pedoman Observasi Siswa.....	317
Lampiran 10. Pedoman Deskripsi Perilaku Ekologis	318
Lampiran 11. Pedoman Catatan Lapangan	319
Lampiran 12. Pedoman Catatan Harian Guru	320
Lampiran 13. Pedoman Catatan Harian Siswa	321
Lampiran 14. Pedoman Sosiometri	322
Lampiran 15. Pedoman Dokumentasi Foto.....	324
Lampiran 16. Hasil Observasi Siswa Siklus I	325
Lampiran 17. Hasil Deskripsi Perilaku Ekologis Siklus I.....	327
Lampiran 18. Hasil Catatan Lapangan Siklus I	329
Lampiran 19. Hasil Catatan Harian Guru Siklus I.....	332
Lampiran 20. Hasil Wawancara Siklus I.....	339
Lampiran 21. Hasil Observasi Siswa Siklus II	341
Lampiran 22. Hasil Deskripsi Perilaku Ekologis Siklus II	343
Lampiran 23. Hasil Catatan Lapangan Siklus II	345
Lampiran 24. Hasil Catatan Harian Guru Siklus II.....	347
Lampiran 25. Hasil Wawancara Siklus II	354

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ruang lingkup pelajaran bahasa dan sastra Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat aspek tersebut, keterampilan berbicara merupakan keterampilan kebahasaan yang sangat penting. Oler (dalam Yuniawan 2002:6) menyatakan bahwa berbicara merupakan kegiatan yang paling menggambarkan keterampilan berbahasa. Berbicara bukan hanya mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata. Keterampilan ini berhubungan erat dengan proses berpikir yang mendasari bahasa. Artinya, keterampilan berbicara dapat menunjukkan pola berpikir seseorang.

Banyak orang menganggap berbicara merupakan kegiatan yang mudah dan tidak perlu dipelajari. Pada situasi yang tidak resmi barangkali anggapan seperti ini ada benarnya, tetapi pada situasi resmi pernyataan tersebut tidak berlaku. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua siswa berani dan mau berbicara di dalam kelas. Siswa masih kesulitan mengungkapkan ide, gagasan, dan pendapatnya. Hal tersebut terlihat dari masih sedikit siswa yang mampu mengajukan pertanyaan mengenai materi atau hal yang disampaikan guru, mengungkapkan pikiran dan perasaannya pada waktu proses belajar, serta berbicara di depan kelas.

Di dalam satu kelas sering kali dijumpai hanya satu atau dua orang siswa yang berani berbicara sementara kebanyakan siswa lain memilih diam sehingga siswa tersebut terkesan mendominasi kelas. Untuk itu, guru bahasa dan sastra Indonesia perlu melatih dan merangsang semua siswa untuk berbicara. Latihan yang pertama kali perlu dilakukan guru ialah menumbuhkan keberanian siswa untuk berbicara, paling tidak untuk mengemukakan pendapat. Guru harus dapat menciptakan kesempatan dan keharusan bagi siswa berbicara di dalam kelas.

Salah satu bentuk keterampilan berbicara adalah bercerita. Dalam banyak hal, orang menyampaikan isi hati, pikiran, dan pengalamannya dalam bentuk cerita. Cerita merupakan bagian yang tidak terlepas dari kehidupan manusia. Mulai dari bangun tidur sampai dengan tidur lagi, setiap aktivitas manusia merupakan sebuah rentetan cerita (Riris dalam Subyantoro 2007:9). Banyak hal yang dialami manusia menarik untuk diceritakan.

Bercerita adalah kegiatan yang sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Musfiroh (2008:81-97) mengungkapkan manfaat bercerita diantaranya (1) pembentuk pribadi dan moral anak, (2) penyalur imajinasi, (3) pemacu kemampuan verbal, (3) perangsang minat baca dan tulis, (4) serta pembuka cakrawala pengetahuan anak. Selain itu, bercerita merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan konatif (penghayatan) anak-anak. Dalam sebuah cerita terdapat ide, tujuan, imajinasi, bahasa, dan gaya bahasa. Unsur-unsur tersebut berpengaruh pada pembentukan pribadi anak. Melihat banyaknya manfaat yang dapat diambil dari kegiatan bercerita muncul kepentingan untuk mengambil manfaat bercerita,

khususnya dalam pendidikan. Dengan kegiatan bercerita, siswa diharapkan memiliki kepribadian yang baik dan unggul.

Sebelum menjadi sebuah keahlian, keterampilan bercerita dapat dikatakan sebagai suatu seni yang alami pada diri seseorang. Seseorang yang memiliki bakat seni bercerita dapat bercerita dengan baik tanpa harus belajar di sekolah atau mengikuti kursus resmi. Namun, bagi orang yang tidak memiliki bakat seni bercerita, keterampilan bercerita dapat diperoleh dengan latihan yang sungguh-sungguh. Salah satu bentuk upaya untuk mengembangkan keterampilan bercerita yaitu dengan mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah.

Pembelajaran terhadap keterampilan ini tidak dapat hanya melalui uraian/penjelasan guru saja, tetapi juga harus didukung dengan latihan dan praktik secara teratur. Guru memberikan teori dan masukan-masukan mengenai keterampilan ini. Di sisi lain, siswa dapat menerapkan teori tersebut secara langsung. Melalui latihan dan praktik, siswa mendapat bimbingan dan masukan dari guru sehingga siswa menguasai keterampilan ini. Oleh karena itu, pembinaan terhadap keterampilan bercerita di sekolah hendaknya dilakukan secara terprogram dan berorientasi pada pengembangan dan peningkatan kompetensi siswa.

Pembelajaran bercerita dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tingkat SMP terdapat pada kelas VII semester I, yakni (1) bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat dan (2) bercerita dengan alat peraga. Berdasarkan pertimbangan ketuntasan dari hasil wawancara dengan beberapa guru bahasa dan sastra Indonesia di SMP N 3 Singorojo, kompetensi dasar bercerita dengan alat peraga dianggap kompetensi

yang paling belum dikuasai siswa. Oleh karena itu, peneliti merasa tertantang mengadakan penelitian tindakan kelas untuk mengatasi hal tersebut.

Dalam kompetensi bercerita dengan alat peraga, siswa dituntut untuk dapat bercerita menggunakan alat peraga atau alat bantu. Siswa mampu menuangkan ide-ide ke dalam cerita yang siswa buat atau siswa sadur kemudian menyajikannya secara lisan kepada siswa lain menggunakan alat peraga. Sebagai pengukur tercapainya kompetensi bercerita dengan alat peraga, indikator yang harus dicapai adalah (1) siswa mampu bercerita dengan memperhatikan kondisi diri sendiri, keseluruhan isi cerita, dan teknik bercerita yang baik menggunakan alat peraga dan (2) siswa mampu menanggapi kegiatan bercerita siswa lain dengan memperhatikan teknik bercerita yang baik dan keefektifan penggunaan media/ alat peraga saat bercerita.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia kelas VII SMP 3 Singorojo, peneliti memperoleh keterangan bahwa masih banyak siswa yang mendapat nilai kurang dan belum memenuhi KKM yang ditentukan guru atau sekolah dalam bercerita dengan alat peraga. Berdasarkan daftar hasil belajar siswa, siswa yang belum mencapai nilai 70 sebesar 64,47% dari jumlah siswa kelas VII SMP N 3 Singorojo. Rendahnya nilai yang diperoleh siswa disebabkan belum tercapainya indikator bercerita dengan alat peraga secara maksimal.

Indikator pertama yang harus dicapai siswa dalam kompetensi dasar bercerita dengan alat peraga yaitu siswa mampu bercerita dengan memperhatikan kondisi diri sendiri, keseluruhan isi cerita, dan teknik bercerita. Berdasarkan hasil

wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia SMP N 3 Singorojo, penguasaan keterampilan bercerita sebagian besar siswa kelas VII masih kurang. Guru bahasa dan sastra Indonesia kemudian menuturkan beberapa permasalahan yang melatarbelakangi kurangnya kemampuan bercerita siswa. Banyak siswa kurang memiliki keberanian bercerita di depan kelas. Meskipun dalam keseharian setiap siswa dapat dengan mudah bercerita dengan teman-temannya, tetapi tidak demikian ketika siswa harus berbicara dalam situasi formal. Berbicara dalam situasi formal membutuhkan keterampilan atau keahlian khusus. Siswa sering mengalami kecemasan dalam berbicara atau demam panggung. Siswa sulit mengendalikan dirinya agar tetap tenang saat menghadapi banyak orang. Walaupun siswa sudah menggunakan alat peraga sebagai alat bantu, itu belum mampu membantu siswa untuk berani dan lancar bercerita.

Ketidakberanian siswa bercerita di depan kelas dikarenakan kurangnya rasa percaya diri siswa ketika harus berbicara di depan kelas. Penyebabnya adalah terbatasnya pengetahuan siswa mengenai teknik-teknik dasar keterampilan berbicara. Selama ini pengetahuan yang diterima siswa masih kurang. Hal ini terbukti dengan ditemukannya banyaknya kesalahan yang dilakukan siswa saat bercerita. Saat bercerita di depan kelas, siswa tampil apa adanya tanpa teknik berbicara. Padahal teknik-teknik dasar berbicara seperti sikap badan, variasi intonasi, dan ekspresi sangat penting diketahui siswa. Pengetahuan dan teknik bercerita yang dikuasai siswa akan membuat siswa lebih percaya diri dan merasa mantap ketika bercerita di depan kelas.

Permasalahan berikutnya adalah siswa kesulitan dalam mengungkapkan ide yang ada dalam pikirannya. Siswa seringkali tersendat-sendat ketika bercerita sehingga isi pembicaraan menjadi tidak jelas, tidak jarang pula siswa mencampurkan bahasa Indonesia dengan bahasa Jawa (bahasa ibu kebanyakan siswa SMP N 3 Singorojo). Siswa harus bekerja keras memikirkan apa yang akan disampaikan saat bercerita. Di dalam pikiran siswa sebenarnya terdapat banyak ide atau konsep yang ingin disampaikan tetapi siswa kesulitan memilih kata-kata tepat yang dapat dipahami orang lain sama persis dengan yang siswa maksud. Akibatnya, ide ataupun konsep yang ada dalam pikiran siswa tidak dapat diungkapkan dengan baik. Ketidakmampuan siswa merangkai kata dan mengungkapkan ide dengan baik ini yang selanjutnya membuat kegiatan bercerita siswa tidak menarik.

Indikator selanjutnya adalah siswa mampu menanggapi kegiatan bercerita siswa lain dengan memperhatikan teknik bercerita yang baik dan keefektifan penggunaan media/ alat peraga. Secara klasikal, siswa belum memenuhi indikator ini. Hal tersebut terlihat dari kuantitas dan kualitas komentar yang diberikan siswa. Hal ini disebabkan siswa belum menguasai indikator yang pertama, sehingga ketika harus berkomentar siswa tidak tahu apa yang harus dikomentarkan.

Kelemahan-kelemahan siswa dalam mencapai indikator pembelajaran bercerita dengan alat peraga harus diatasi sehingga keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa dapat meningkat. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memilih media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan

pembelajaran bercerita dengan alat peraga. Media dan metode pembelajaran berfungsi untuk menunjang proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan metode dan media yang tidak tepat akan menghambat proses pembelajaran, yang pada akhirnya mengakibatkan hasil pembelajaran yang dicapai tidak optimal. Untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran bercerita dengan alat peraga, peneliti menawarkan media sate gambar dan metode *time token arends* sebagai sarana meningkatkan keterampilan bercerita pada siswa kelas VII SMP N 3 Singorojo.

Kegiatan bercerita dengan alat peraga menuntut kepandaian pencerita memilih alat peraga. Alat peraga yang tepat akan menghidupkan cerita, sebaliknya alat peraga yang tidak tepat akan membuat kegiatan bercerita tampak mati dan membosankan. Media sate gambar dipilih sebagai alat peraga siswa bercerita. Sate gambar merupakan media yang menarik dan murah. Berbagai gambar dapat digunakan sebagai sate gambar. Bahan pembuatan sate gambar juga bervariasi, seperti papan triplek, *stereofam*, kardus, atau kertas tebal. Intinya, bahan yang digunakan adalah bahan yang dapat disangga oleh tusukan bambu. Sate gambar berfungsi untuk menarik perhatian dan minat siswa. Selain itu, sate gambar juga berfungsi untuk membantu siswa memperoleh kemudahan ketika bercerita. Sate gambar sebagai alat peraga akan membangkitkan ide-ide siswa. Siswa akan merasa seolah-olah sate gambar yang siswa mainkan merupakan perwujudan lakon yang siswa ceritakan.

Penggunaan media sate gambar saja belum cukup untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Seperti yang telah diungkap sebelumnya, sebagian

besar siswa belum berani bercerita di depan kelas. Peneliti memberikan solusi dengan menerapkan metode *time token arends*. Metode *time token arends* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk pemeratakan kemampuan siswa. Metode ini dirancang sedemikian rupa sehingga dalam suatu pembelajaran tidak ada siswa yang mendominasi pembicaraan atau sebaliknya diam sama sekali. Metode pembelajaran *time token arends* tepat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial termasuk keterampilan berbahasa. Pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan metode *time token arends* diduga akan menumbuhkan keberanian siswa bercerita dan berkomentar. Dengan metode ini, semua siswa dipaksa untuk bercerita dan mengomentari kegiatan bercerita siswa lain. Guru mengusahakan semaksimal mungkin agar tidak ada siswa yang pasif atau aktif sekali sehingga terjadi pemerataan keterampilan bercerita dan berkomentar.

Berdasarkan uraian masalah serta pertimbangan-pertimbangan yang dikemukakan tersebut, peneliti mengadakan penelitian dengan judul *Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends pada Siswa Kelas VIIB SMP N 3 Singorojo*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berhasil atau gagalnya proses pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor. Berikut adalah beberapa faktor yang menjadi penghambat keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa.

Faktor pertama, siswa kurang berani berbicara di depan kelas. Hanya sebagian kecil siswa yang memiliki keberanian dan kemauan berbicara di depan

kelas, sementara sebagian besar lainnya memilih diam. Hal tersebut membuat siswa takut ketika diminta bercerita di depan kelas. Ketakutan siswa ketika bercerita di depan kelas karena siswa belum terbiasa tampil di depan kelas. Hal ini dimungkinkan karena siswa jarang menggunakan kesempatannya untuk tampil di depan. Siswa lebih suka menjadi penonton daripada yang ditonton. Akibatnya, siswa mudah mengalami kecemasan ketika harus tampil dan berbicara apalagi bercerita di depan kelas.

Faktor kedua, siswa kesulitan dalam mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya. Hal tersebut mengakibatkan siswa bercerita dengan tersendat-sendat dan sering mencampuradukan bahasa Jawa dalam cerita. Siswa merasa bingung untuk mengungkapkan isi pikiran ke dalam kalimat-kalimat yang bisa dimengerti orang lain. Hal ini dikarenakan masih rendahnya pemakaian bahasa Indonesia dalam keseharian siswa. Kebanyakan siswa berkomunikasi di dalam lingkungannya dengan menggunakan bahasa Jawa yang merupakan bahasa ibu siswa. Selain itu, pengetahuan siswa terhadap teknik atau cara mengorganisasikan materi masih rendah. Dengan mengetahui teknik atau cara mengorganisasikan materi, siswa akan lebih mudah mengungkapkan ide-ide dalam pikirannya ke dalam kalimat-kalimat yang tertata dan dapat dipahami orang lain.

Faktor ketiga, kurangnya rasa percaya diri siswa ketika harus berbicara di depan kelas. Siswa seringkali tidak yakin dengan kemampuan bercerita ketika tampil di depan. Ketika diminta untuk tampil bercerita di depan kelas, selalu saja ada alasan untuk menolak atau menunda gilirannya. Siswa mengaku ketika

hendak berbicara di depan kelas ia merasa berkeringat, tangan dan tungkai gemetar, napas semakin cepat, serta detak jantung semakin cepat.

Kurangnya rasa percaya diri pada siswa ini semata-mata bukan karena faktor dalam diri siswa saja. Hal mendasar yang dapat menjadi penyebab adalah kurangnya kesempatan di dalam pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif tampil berbicara. Pembelajaran selama ini lebih menekankan pada penguasaan materi atau konsep tanpa mempertimbangkan aspek keterampilan berkomunikasi. Padahal, siswa sangat membutuhkan rangsangan yang mengarahkannya pada pembiasaan berbicara di depan kelas.

Faktor keempat, pemilihan media dan metode pembelajaran yang kurang tepat dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga. Media dan metode pembelajaran tidak didasarkan atas identifikasi terhadap potensi belajar, keterampilan siswa, keadaan siswa, dan keinginan siswa. Dalam pembelajaran guru hanya menjelaskan tanpa menggunakan media. Selain itu, pembelajaran biasanya dilakukan dengan ceramah, tanya jawab, catatan, atau presentasi antarkelompok. Tidak adanya variasi dalam pembelajaran menyebabkan siswa kurang berminat mengikuti pembelajaran yang dilakukan guru.

Permasalahan yang dikemukakan di atas dapat diatasi dengan penerapan model pembelajaran yang tepat. Pemilihan media dan metode yang sesuai dengan kompetensi yang diajarkan merupakan salah satu faktor tercapainya tujuan pembelajaran. Sate gambar merupakan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga. Dengan sate gambar, siswa akan terbantu ketika bercerita. Selain itu, penerapan metode pembelajaran *time token*

arends diharapkan mampu pemeratakan keterampilan siswa bercerita dan berkomentar.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah utama yang menjadi bahan penelitian ini adalah keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa masih rendah. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media dan metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang tepat. Oleh karena itu, peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini pada pembahasan mengenai penggunaan media sate gambar sebagai alat peraga bercerita dan penerapan metode *time token arends* untuk meningkatkan keterampilan siswa bercerita.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* pada siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo?
- 2) Bagaimana peningkatan keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo setelah setelah melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*?

- 3) Bagaimana perubahan perilaku siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo setelah setelah melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsi proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* pada siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo.
- 2) Mendeskripsi peningkatan keterampilan bercerita dengan alat peraga kelas VIIB SMP N 3 Singorojo setelah mengikuti pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*.
- 3) Mendeskripsi perubahan perilaku siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo setelah mengikuti pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan, baik secara teoretis maupun secara praktis. Setelah mengkaji pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan media sate gambar dan metode *time token arends*, peneliti dapat menguraikan manfaat sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermakna bagi guru maupun mahasiswa bahasa dan sastra Indonesia dalam meningkatkan

keterampilan siswa bercerita dengan alat peraga. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberi sumbangan bagi perkembangan teori pembelajaran bercerita dan landasan bagi para peneliti lain untuk mengadakan penelitian sejenis dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran berbahasa, khususnya pembelajaran bercerita.

2) Manfaat Praktis

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan memberi pengalaman baru bagi siswa dalam bercerita di depan kelas. Selain itu, siswa diharapkan mampu menerapkan keterampilan berbicaranya pada pembelajaran lain dan dalam kehidupannya di masyarakat.

Bagi guru, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan untuk memilih media dan metode pembelajaran yang tepat sehingga siswa memiliki kompetensi yang diharapkan. Alternatif penggunaan media dan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi akan membantu guru menarik perhatian siswa. Penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi umpan balik bagi guru untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga.

Bagi sekolah, penelitian ini bermanfaat sebagai pedoman mengevaluasi penguasaan keterampilan siswa bercerita dengan alat peraga. Hal ini dapat digunakan sekolah sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas anak didik. Selain itu, sekolah dapat mendorong dan memotivasi guru untuk melakukan penelitian sejenis untuk meningkatkan pembelajaran.

Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan cara memilih dan menggunakan media dan metode dalam pembelajaran bahasa dan

sastra Indonesia serta meningkatkan kemampuan untuk turut memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya mengenai pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian tentang bercerita merupakan penelitian yang menarik. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya penelitian mengenai bercerita yang telah dilakukan oleh para peneliti bahasa. Penelitian ini bersifat melengkapi dan menyempurnakan penelitian sebelumnya. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan untuk dijadikan sebagai tinjauan pustaka dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Wellhousen (1993), Gagalis dan Hoffman (2004), Hong (2006), Subyantoro (2006), Wijayanti (2007), Cristina (2008), Lukmanati (2009), Prasetyo (2009), Melati (2010), dan Octafiana (2010).

Wellhousen pada tahun 1993 melakukan penelitian dengan judul *Eliciting and Examining Young Children's Storytelling*. Dari hasil penelitian yang dilakukan, Wellhousen menyimpulkan bahwa anak-anak memerlukan banyak kesempatan untuk mengatakan cerita asli. Praktik bercerita akan sangat bermanfaat dalam membantu kemampuan membaca dan menulis. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam penelitian bercerita. Tugas menceritakan cerita asli tanpa ada penyangga atau alat bantu terbukti menghasilkan kegiatan bercerita yang lebih lancar dan lebih terstruktur.

Penelitian Wellhousen merupakan salah satu penelitian yang dapat dijadikan pijakan dalam penelitian ini. Pada penelitian ini, peneliti mempertimbangkan hasil penelitian Wellhousen yang menyebutkan cerita asli

dari siswa akan membantu kelancaran bercerita. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti membebaskan siswa membuat sendiri dan tidak membatasi jenis cerita yang digunakan siswa bercerita. Baik penelitian Wellhousen maupun penelitian ini mengkaji mengenai kegiatan bercerita. Perbedaannya terletak pada jenis dan subjek penelitian. Penelitian Wellhousen berjenis eksperimental sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan berjenis tindakan kelas. Subjek penelitian Wellhousen adalah keterampilan bercerita siswa taman kanak-kanak, sementara subjek penelitian ini adalah keterampilan bercerita siswa sekolah menengah pertama.

Penelitian mengenai bercerita selanjutnya dilakukan Gagalis dan Hoffman (2004) dengan judul *An Examination of the Meaning of Family Recreational Storytelling among Parents and Their Adult Children*. Penelitian Gagalis dan Hoffman membahas peran dan fungsi bercerita sebagai rekreasi keluarga. Dari hasil penelitian didapat simpulan bahwa cerita menimbulkan rasa aman, senang, dan menciptakan rasa saling memiliki antar anggota keluarga. Bercerita juga memudahkan kegiatan belajar dan mengajar serta meningkatkan transfer nilai. Melalui kegiatan bercerita, anak-anak dan orang dewasa dalam satu keluarga tersebut dapat saling melihat permasalahan dari perspektif orang lain. Hal tersebut menjadi pijakan peneliti bahwa banyak manfaat yang dapat diambil dari kegiatan bercerita dalam dunia pendidikan.

Persamaan penelitian Gagalis dan Hoffman dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama mengkaji tentang bercerita. Perbedaannya, penelitian Gagalis dan Hoffman berusaha mengambil kepentingan dari kegiatan bercerita

dalam keluarga, sementara penelitian ini berusaha meningkatkan keterampilan bercerita siswa sekolah menengah pertama. Sumber data penelitian Gagalis dan Hoffman adalah enam pasang keluarga yang terdiri atas anak-anak dan orang tua di Western United States, sementara sumber data penelitian ini adalah 31 siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo Kendal.

Selanjutnya pada tahun 2006, Hong melakukan penelitian yang berjudul *Teaching Speaking Skill at a Vietnamese University and Recommendations for Using CMC*. Hong menyebutkan bahwa lulusan di Universitas Vietnam mengalami kesulitan berbicara dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu Hong menyarankan penggunaan CMC (*computer mediated communication*) untuk mengatasi masalah tersebut. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa CMC dapat meningkatkan keterampilan siswa berbicara dalam bahasa Inggris.

Penelitian Hong merupakan salah satu hasil penelitian yang dapat digunakan sebagai referensi penelitian yang akan diteliti peneliti karena kajian yang diteliti Hong adalah keterampilan berbicara. Keterampilan bercerita merupakan bagian dari berbicara. Perbedaan penelitian Hong dengan penelitian ini adalah kajian yang dilakukan peneliti dipusatkan pada keterampilan bercerita. Selain itu, subjek penelitian Hong yaitu keterampilan berbicara bahasa Inggris mahasiswa, sedangkan subjek penelitian ini adalah keterampilan bercerita pada siswa SMP kelas VII.

Kemudian pada tahun 2006, Subyantoro melakukan penelitian dengan judul *Profil Cerita Anak untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional: Aplikasi Ancangan Psikolinguistik* yang mengambil subjek kajian anak-anak tahap

perkembangan kognitif operasional konkret, pencerita (guru), ahli pembelajaran bercerita dengan teknik pengambilan sampel bertujuan (*purposive sampling*). Tujuan utama penelitian ini adalah memberikan gambaran profil cerita anak yang dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa pertama, profil cerita yang diminati oleh anak tahap perkembangan kognitif operasional konkret berkaitan dengan delapan aspek cerita, yaitu (1) jenis cerita, (2) cara bercerita, (3) tema cerita, (4) tokoh cerita, (5) latar cerita, (6) alur cerita, (7) penyajian cerita, dan (8) tindak lanjut cerita; kedua, profil penceritaan yang dilaksanakan oleh pencerita dirinci berdasarkan lima aspek, yaitu (1) kemampuan dasar bercerita, (2) kesiapan pendengar menerima cerita, (3) interaksi dalam proses bercerita, (4) materi penceritaan, dan (5) tindak lanjut setelah penceritaan; dan ketiga adalah kecerdasan emosional anak tahap perkembangan kognitif operasional konkret sebelum dan setelah mendapatkan penceritaan yang berbasis analisis fungsi tokoh pada cerita anak-anak ternyata menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan emosional.

Penelitian Subyantoro memberikan kontribusi yang penting terhadap pendidikan dan penelitian ini. Gambaran profil cerita yang dapat mencerdaskan kecerdasan emosional yang dihasilkan penelitian ini dapat dijadikan landasan/acuan ketika guru atau peneliti akan memberikan pembelajaran bercerita (baik menyimak, berbicara, membaca, atau menulis). Walaupun penelitian yang dilakukan Subyantoro berfokus pada anak tahap perkembangan kognitif

operasional konkret, hasilnya dapat digunakan dan diterapkan (dengan penyesuaian) pada semua tahap perkembangan.

Penelitian lain mengenai bercerita dilakukan Wijayanti (2007) dengan judul *Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka pada Siswa Kelas VIIG SMP Negeri 4 Pemalang Tahun Ajaran 2006/ 2007*. Dari hasil penelitian ini diperoleh simpulan bahwa media boneka dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Secara kuantitatif, hasil penelitian melalui dua siklus menunjukkan peningkatan sebesar 7,8%. Pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 73,4%, sedangkan pada siklus II mencapai 81,2%. Peningkatan kemampuan diiringi pula dengan perubahan perilaku positif siswa yang terlihat pada keantusiasan siswa terhadap pembelajaran, kerja sama siswa dalam kelompok, dan kepercayaan diri siswa. Penelitian Wijayanti membawa angin baru dalam dunia pendidikan, khususnya bercerita. Siswa diberi kebebasan untuk membuat sendiri media yang akan digunakan dalam bercerita walaupun masih dibatasi pada penggunaan media boneka.

Penelitian Wijayanti dan penelitian ini mempunyai kesamaan pada kompetensi dasar yang ditingkatkan, yakni bercerita dengan alat peraga. Dalam penggunaan media yang digunakan sebagai alat peraga, kedua penelitian ini membebaskan siswa berkreasi sendiri. Perbedaan penelitian Wijayanti dan penelitian ini terletak pada tindakan kelas yang dilakukan. Tindakan yang dilakukan pada penelitian Wijayanti hanya sebatas penggunaan media sedangkan tindakan yang dilakukan pada penelitian ini selain pada penggunaan media juga pada metode pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian berjudul *Peningkatan Kemampuan Mendongeng dengan Menggunakan Media Wayang pada Siswa kelas VIIC SMP Negeri 18 Semarang Tahun Ajaran 2008* dilakukan Christiana pada tahun 2008. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media wayang dapat meningkatkan kemampuan mendongeng pada siswa kelas VIIC SMP Negeri 18 Semarang tahun ajaran 2008. Pada pratindakan, nilai rata-rata klasikal yang dicapai siswa sebesar 50,50. Hasil tes pada siklus I mencapai 66,50 atau mengalami peningkatan sebesar 24,06% dari hasil pratindakan. Pada siklus II, hasil tes mengalami peningkatan sebesar 17,69% dari siklus I atau mencapai nilai 80,80. Selain peningkatan kemampuan, tampak pula perubahan perilaku siswa yakni siswa tampak senang, memiliki semangat untuk tampil dan mengikuti pembelajaran dengan baik, serta menjadi lebih senang dalam pembelajaran mendongeng.

Penelitian Christina memiliki kesamaan dengan penelitian ini. Keduanya sama-sama meningkatkan kompetensi bercerita dengan alat peraga. Perbedaannya terletak pada jenis cerita dan media yang digunakan. Cerita pada penelitian Christina dikhususkan pada dongeng sedangkan pada penelitian ini tidak dibatasi pada jenis tertentu. Media yang digunakan Christina adalah wayang sedangkan yang digunakan peneliti adalah sate gambar. Media sate gambar sebenarnya adalah pengembangan dari media wayang. Pada dasarnya sate gambar adalah wayang dengan beraneka gambar.

Pada tahun 2009, Lukmanati juga melakukan penelitian mengenai bercerita. Lukmanati dalam skripsinya yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Media Kaset Cerita Religi Anak Siswa Kelas IIB Madrasah*

Ibtidaiyah Al Amin Banaran Gunung Pati Semarang menyimpulkan bahwa keterampilan bercerita siswa meningkat setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media kaset cerita religi anak. Perubahan perilaku siswa mengakibatkan peningkatan keterampilan bercerita siswa sebesar 15%. Pada siklus I, siswa memperoleh nilai rata-rata 65,65. Pada siklus II, rata-rata keterampilan siswa bercerita meningkat menjadi 75,50.

Penelitian yang dilakukan oleh Lukmanati memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Persamaannya pada kajian yang diteliti, yaitu bercerita. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan. Lukmanati menggunakan media kaset cerita religi anak, sedangkan peneliti menggunakan media sate gambar.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo (2009) dengan judul *Peningkatan Keterampilan Bercerita melalui Teknik Pemetaan Pikiran dengan Menggunakan Media Foto pada Siswa Kelas VII-F MTs Al Asror Semarang*. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa pembelajaran bercerita menggunakan teknik pemetaan pikiran dengan media foto dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas VII-F MTs Al Asror Semarang. Nilai rata-rata siswa pada prasiklus sebesar 52,82. Setelah diterapkan teknik pemetaan pikiran dengan media foto pada pembelajaran siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 62,66. Pada siklus II nilai rata-rata siswa 69,73. Terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 18,63% dari prasiklus ke siklus I dan 11,28% dari siklus I ke siklus II. Siswa memberi respon positif terhadap pembelajaran bercerita.

Persamaan dari kedua penelitian ini terletak pada keterampilan yang ditingkatkan, yaitu keterampilan bercerita. Sementara itu, perbedaannya terletak pada media yang digunakan. Media pada penelitian Prasetyo menggunakan foto, sedangkan pada penelitian ini menggunakan sate gambar.

Selanjutnya pada tahun 2010, Melati melakukan penelitian dengan judul *Peningkatan Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola dengan Teknik Kartu Informasi dan Media Biografi Tokoh pada Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 14 Semarang*. Dalam penelitian tersebut diterangkan bahwa nilai rata-rata siswa pada tahap prasiklus sebesar 38,47 termasuk dalam kategori kurang. Setelah diterapkan teknik informasi dengan media biografi tokoh pada pembelajaran siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 53,37 yang termasuk dalam kategori cukup. Setelah dilakukan perbaikan cara mengajar guru dan media, pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat 26,84% menjadi 80,21. Hal tersebut menunjukkan penelitian mengenai menceritakan tokoh idola dengan teknik informasi dan media biografi tokoh mengalami perubahan perilaku ke arah yang positif.

Persamaan penelitian Melati dengan penelitian ini adalah keduanya sama-sama meneliti tentang keterampilan bercerita. Perbedaannya terletak pada kompetensi yang diteliti. Melati meneliti kompetensi menceritakan tokoh idola, sementara peneliti meneliti kompetensi bercerita dengan alat peraga.

Octafiana (2010) juga melakukan penelitian mengenai bercerita yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Permainan Resep Gotong Royong dengan Media Wayang Dongeng pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Pecalungan Batang Tahun Ajaran 2009/ 2010*. Hasil

penelitian menunjukkan peningkatan keterampilan bercerita siswa setelah menerapkan media wayang dongeng dengan permainan resep gotong royong dengan perincian yaitu nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 68,98. Kemudian pada siklus II naik menjadi 79,07 atau 14,63%.

Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti mengenai keterampilan bercerita dengan alat peraga. Perbedaannya, pada penelitian Octafiana cerita dikhususkan pada dongeng dan media yang digunakan wayang, sementara pada penelitian ini tidak dibatasi pada jenis cerita tertentu dengan asumsi agar tidak membatasi siswa dalam mengekspresikan dirinya dan media yang digunakan adalah sate gambar. Media sate gambar sebenarnya adalah pengembangan dari media wayang. Pada dasarnya sate gambar adalah wayang dengan beraneka gambar.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut, dapat diketahui bahwa penelitian mengenai keterampilan bercerita siswa sudah banyak dilakukan. Berbagai macam metode, teknik, dan media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Namun demikian, peneliti menganggap bahwa penelitian sejenis masih perlu dilakukan untuk menemukan berbagai alternatif strategi pembelajaran keterampilan bercerita siswa. Hal ini mengingat kenyataan bahwa keterampilan bercerita siswa masih rendah, belum memuaskan, dan masih perlu dicarikan strategi-strategi baru dalam pelajaran. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian peningkatan keterampilan bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* pada siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo Kendal. Penelitian ini memberikan alternatif lain dalam

pembelajaran bercerita dengan alat peraga dari segi penggunaan media dan metode pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus. Tindakan yang dilakukan berupa penggunaan media sate gambar sebagai alat peraga bercerita dan penerapan metode *time token arends* dalam pembelajaran. Tes yang diberikan berupa tes keterampilan bercerita dengan alat peraga. Siswa akan bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar yang dibuat sendiri oleh siswa. Cerita yang akan diceritakan dapat berupa cerita anak, dongeng, cerita pendek, atau jenis cerita lain. Siswa dapat membuat sendiri ceritanya atau mencari dari sumber bacaan. Sementara itu, metode pembelajaran *time token arends* menuntut dan merangsang siswa bercerita dan atau berbicara dalam waktu tertentu. Dengan demikian, diharapkan keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa akan meningkat.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teoretis yang digunakan dalam penelitian ini adalah keterampilan bercerita, hakikat media sate gambar sebagai alat peraga bercerita, metode *time token arends*, dan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*.

2.2.1 Keterampilan Bercerita

Pada subbab ini akan dipaparkan mengenai (1) hakikat cerita, (2) kriteria cerita, (3) hakikat bercerita, (4) kriteria bercerita, (5) manfaat cerita dan bercerita, dan (6) hakikat bercerita dengan alat peraga.

2.2.1.1 Hakikat Cerita

Cerita merupakan bahan baku dalam bercerita. Oleh karena itu, penting kiranya mengetahui hakikat cerita yang dimaksud. Abrams (dalam Nurgiyantoro 1998:91) memberikan pengertian cerita sebagai sebuah urutan kejadian yang sederhana dalam urutan waktu. Selanjutnya, Kenny (dalam Nurgiyantoro 1998:91) menambahkan bahwa cerita sebagai peristiwa-peristiwa yang terjadi berdasarkan urutan waktu yang disajikan dalam sebuah karya fiksi. Jadi, dalam sebuah cerita peristiwa yang satu berlangsung sesudah terjadinya peristiwa lain.

Melengkapi pendapat sebelumnya, Majid (2001:8) mengungkapkan bahwa cerita merupakan salah satu bentuk sastra yang memiliki keindahan dan kenikmatan tersendiri. Cerita akan memberikan efek senang bagi anak-anak maupun orang dewasa apabila pengarang, pencerita, maupun penyimaknya sama-sama baik. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan cerita menimbulkan efek senang tidak hanya dipengaruhi hanya oleh satu unsur saja, tetapi ketiganya, yaitu pengarang, pencerita, maupun penyimak.

Selanjutnya, Hana (2011:13) mendefinisikan cerita sebagai rangkaian cerita yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata (non-fiksi) maupun nyata (fiksi). Definisi yang diberikan Hana lebih sederhana dan lebih mudah dimengerti. Rangkaian cerita apapun yang disampaikan, baik secara lisan atau tulis dapat dikatakan sebagai cerita. Cerita juga tidak terbatas pada cerita fiksi saja, cerita nyata pun termasuk bagian cerita.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa cerita mengandung rangkaian cerita, memiliki keindahan dan kenikmatan, serta merupakan bagian dari sastra.

2.2.1.2 Kriteria Cerita

Cerita sebagai bahan baku dalam bercerita menuntut pencerita dapat memilih cerita yang akan diceritakan. Cerita yang dimaksudkan di sini adalah cerita sebagai salah satu bentuk karya sastra seperti yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya.

Sebagai sebuah karya sastra, cerita yang baik adalah cerita yang memenuhi unsur pembangun cerita yang terdiri atas unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Nurgiyantoro menjelaskan bahwa unsur intrinsik adalah unsur-unsur cerita yang secara langsung berada di dalam, menjadi bagian, dan ikut membentuk eksistensi cerita yang bersangkutan. Unsur intrinsik cerita meliputi hal-hal berikut. 1) Tema, yaitu gagasan utama atau pokok permasalahan yang diangkat dalam sebuah cerita. Dalam pembelajaran, tema hendaknya disesuaikan dengan usia dan tingkat pemahaman siswa. 2) Amanat, yaitu pesan berupa ajaran moral atau nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah cerita. 3) Plot atau alur cerita, yaitu urutan waktu dalam sebuah cerita. 4) Tokoh dan Penokohan, tokoh adalah pelaku yang berperan dalam cerita tersebut, sedangkan penokohan berkaitan dengan watak atau sifat dari tokoh yang bersangkutan. 5) Sudut pandang, yaitu segi penceritaan dari sebuah cerita. 5) Latar, yaitu setting waktu, tempat dan suasana yang menggambarkan sebuah cerita. 6) Sarana kebahasaan, pemilihan bahasa dalam cerita juga hendaknya disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa. Sementara itu,

unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar teks fiksi yang bersangkutan, tetapi mempunyai pengaruh terhadap bangun cerita yang dikisahkan, baik secara langsung atau tidak langsung. Unsur ekstrinsik mencakup ideologi pengarang, pandangan hidup, dan kondisi kehidupan sosial-budaya masyarakat yang dijadikan latar cerita (2005: 221-286). Apabila cerita sudah memenuhi unsur-unsur pembangun seperti yang sudah dijelaskan, cerita dapat digunakan sebagai bahan cerita yang baik.

Cerita yang baik tentunya adalah cerita yang unggul dan utama. Menurut Subyantoro, cerita anak yang unggul adalah cerita yang paling tidak mengandung nilai personal dan nilai pendidikan. Cerita mengandung nilai personal apabila mampu memberikan kesenangan, menawarkan narasi sebagai cara bernalar, mengembangkan imajinasi, memberikan pengalaman, mengembangkan kemampuan memandang perilaku manusia, dan menghadirkan pengalaman universal. Sementara itu, cerita dikatakan mengandung nilai pendidikan apabila mampu mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan kemampuan membaca, bercerita, menulis, dan memperkenalkan kekayaan sastra anak. Lebih lanjut, Subyantoro menegaskan bahwa cerita yang sesuai dengan anak-anak adalah cerita yang berorientasi pada dunia anak-anak. Kriteria cerita dapat dilihat dari (1) pencerita, (2) tokoh atau penokohan, (3) alur, (4) latar, dan (5) tema. Cerita dapat dituturkan oleh anak atau orang dewasa maupun oleh siswa atau guru. Tokoh-tokoh dalam cerita anak dapat orang dewasa atau anak-anak, tetapi tokoh utamanya anak-anak. Bentuk alur yang dipilih dapat berupa alur lurus atau alur kilas balik. Latar cerita adalah latar yang mudah dipahami. Tema cerita

beragam disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan tahap perkembangan anak (Subyantoro 2007:12-13). Jadi, cerita yang dapat dipilih sebagai bahan bercerita yang baik adalah cerita yang mampu memberikan nilai personal dan nilai pendidikan serta berorientasi pada dunia anak-anak.

Sementara itu, menurut Akhmaliyah (2009:29) cerita yang menarik adalah cerita yang mengenai diri dan imajinasi pendengarnya. Oleh karena itu, penceritaan terhadap anak perlu menggabungkan kemampuan melihat realita dan kemampuan berpikir yang bebas, imajinasi yang ditambah dengan kelucuan dan hiburan dalam cerita yang disampaikan sehingga anak tidak bosan mendengarnya dan dapat membangkitkan imajinasi mereka. Di samping itu, seorang guru sebelum menyampaikan cerita terlebih dahulu menentukan kriteria-kriteria sebagai berikut.

- 1) Tema, yaitu makna yang terkandung di dalam sebuah cerita. Untuk anak usia SMP cerita yang diberikan sebaiknya memiliki tema bebas. Misalnya tema ketuhanan, kepahlawanan, moral, dan kemanusiaan. Di samping itu tema yang disampaikan hendaknya bersifat tradisional misalnya cerita tentang pertentangan baik dan buruk.
- 2) Amanat, yaitu ajaran moral atau pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang dalam karyanya. Amanat untuk cerita anak-anak harus ada di dalam cerita atau dongeng, baik ditampilkan secara eksplisif maupun implisif, baik dinyatakan melalui para tokohnya maupun oleh penceritanya.

- 3) Plot/ alur cerita, yaitu peristiwa-peristiwa naratif yang disusun dalam serangkaian waktu. Plot untuk cerita anak SMP hendaknya menggunakan plot maju dengan konflik yang sederhana.
- 4) Tokoh dan penokohan. Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami berbagai peristiwa dalam cerita. Penokohan adalah gambaran sifat atau perilaku tokoh dalam cerita. Tokoh untuk anak SMP harusnya adalah tokoh-tokoh yang menggambarkan pertentangan baik dan buruk yang jelas. Sementara itu, penokohan dalam cerita harus sederhana dan mudah dipahami.
- 5) Sudut pandang. Sudut pandang merupakan salah satu sarana cerita. Dalam cerita lisan untuk anak SMP menggunakan kata “dia” baru sebagai pembawa cerita dituntut untuk dapat membawakan dialog dengan baik sehingga karakter tokoh dapat diidentifikasi oleh anak.
- 6) Latar, yaitu unsur cerita yang menunjukkan kepada penikmatnya di mana dan kapan kejadian-kejadian dalam cerita berlangsung. Cerita anak boleh terjadi dalam latar atau setting apa pun asal sesuai dengan perkembangan kognisi dan moral anak-anak. Adapun setting waktu yang tepat adalah yang sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak seperti besok dan sekarang.

Sudarmadji, dkk (2010:23-26) juga mengemukakan bahwa pencerita harus memilih atau menentukan jenis cerita yang sesuai dengan objek pendengar sebelum bercerita. Pemilihan jenis cerita antara lain ditentukan oleh tingkat usia pendengar, jumlah pendengar, tingkat heterogenitas pendengar, tujuan penyampaian materi, serta situasi dan kondisi pendengar. Pemilihan jenis cerita yang tepat akan membuat cerita tepat sasaran dan tepat guna.

1. Tingkat usia pendengar

- 1) 3-5 tahun : biasanya anak usia ini tidak menyukai cerita tentang penyiksaan, menakutkan, dan memiliki daya ketegangan.
- 2) 5-9 tahun : cerita yang cocok dengan anak usia ini adalah cerita-cerita berimajinasi bebas.
- 3) 9 tahun ke atas : anak usia ini menyukai cerita-cerita bertema petualangan, keteladanan, dan kepahlawanan.

2. Jumlah pendengar

- 1) Kurang dari 10 anak : dapat menggunakan story reading (membacakan cerita).
- 2) 11-50 anak : bercerita menggunakan peraga kecil (boneka, wayang, dan lain-lain).
- 3) 51-100 anak : bercerita menggunakan peraga besar (kostum).
- 4) Lebih dari 100 anak : bercerita tanpa peraga, tapi dituntut totalitas dalam bercerita.

3. Tingkat heterogenitas pendengar

Pendengar cerita yang sifatnya heterogen maka hendaklah dipilih cerita yang sesuai. Usia yang bervariasi, dari usia *play group* sampai SD kelas 6 tentunya akan menuntut cerita yang berbeda jika dibandingkan dengan usia yang relatif setara. Bila pendengarnya heterogen, maka sebaiknya pencerita memilih cerita yang menggembarakan. Misalnya, cerita tentang petualangan yang dibumbui dengan humor yang kental.

4. Tujuan penyampaian materi

Cerita merupakan salah satu metode pendidikan yang fleksibel. Cerita dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran tertentu. Untuk menentukan cerita apa yang akan disampaikan, pencerita dapat menyesuaikan dengan tema pembelajaran hari itu.

5. Suasana acara

Suasana acara sangat menentukan jenis cerita yang akan disampaikan. Dalam suasana gembira seperti ulang tahun, liburan, dan semacamnya cerita yang tepat adalah cerita gembira atau yang berakhir gembira.

6. Situasi dan kondisi pendengar

Anak-anak yang tampaknya sudah cukup penat dan jenuh, sebaiknya cukup diberi cerita-cerita ringan yang penuh canda. Cerita serius yang penuh dengan pesan sebaiknya diberikan pada saat anak-anak dalam keadaan fresh.

Senada dengan pendapat Sudarmadji, Husain (dalam Riyadh 2011:3) mengungkapkan bahwa langkah pertama dalam bercerita adalah pemilihan cerita yang cocok bagi anak sesuai fase umurnya. Cerita yang berisi kisah-kisah pendek seputar hubungan kekeluargaan atau yang lainnya, cerita binatang, cerita lucu atau anekdot adalah cerita-cerita yang cocok bagi anak-anak yang belum memasuki masa sekolah. Anak usia 6-10 tahun lebih menyukai cerita-cerita mistik atau magis yang bercerita tentang orang-orang yang mempunyai kehebatan dan kekuatan khusus. Anak-anak usia 10-13 tahun menyukai cerita-cerita nyata dan pertarungan.

Dari uraian-uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa sebelum bercerita, pencerita harus memilih cerita yang tepat. Ketepatan pemilihan cerita akan mendukung tercapainya tujuan kegiatan bercerita. Pemilihan cerita tersebut dapat dilihat dari unsur-unsur pembangun yang disesuaikan dengan pendengarnya, nilai yang terkandung, tingkat usia pendengar, jumlah pendengar, tingkat heterogenitas pendengar, tujuan penyampaian materi, serta situasi dan kondisi pendengar.

2.2.1.3 Hakikat Bercerita

Bercerita merupakan keterampilan mendasar yang dimiliki oleh setiap orang. Keterampilan ini bersandar pada kemampuan untuk mengingat dan berbicara. Karena sederhananya kemampuan yang harus dimilikinya, bercerita dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang praktis dan efektif.

Pada intinya, bercerita lebih dari sekadar membacakan cerita. Dalam bercerita, pencerita dapat menghidupkan suatu kisah (baik secara tulis atau lisan) dengan menggunakan beragam keterampilan dan alat bantu. Dasar-dasar ilmu peran, seperti perubahan suara, ekspresi wajah, dan gerak tubuh menjadi sangat penting dalam proses bercerita. Menurut Majid (2001:28), penceritaan atau bercerita yang baik akan menyebarkan ruh baru yang kuat dan menampilkan gambaran yang hidup di depan pendengar atau penonton. Hal tersebut dilakukan dengan memberikan gambaran yang jelas dan menarik terhadap cerita, penggunaan intonasi, gerakan dan emosi sehingga pencerita mampu menghidupkan seperti yang dituntut dalam cerita.

Kemampuan bercerita dapat dikembangkan dengan berlatih. Kegiatan bercerita yang dilakukan secara berulang-ulang dan teratur serta terarah dapat

memunculkan suatu keahlian. Proses belajar dan berlatih bercerita merupakan suatu hal yang secara alami dapat meningkatkan keahlian bagi individu yang melakukannya. Doyin (2006:4 dalam Prasetyo 2009) menguraikan dua hal yang menentukan seseorang memiliki keterampilan berbicara yang baik, yaitu kemauan dan pelatihan. Hal tersebut juga berlaku untuk keterampilan bercerita. Bercerita merupakan bagian dari aktivitas berbicara. Kemauan untuk mau mencoba dan berlatih merupakan salah satu modal dasar pengembangan suatu keterampilan.

Kemudian Doyin (2006:10 dalam Prasetyo 2009:13) juga menjelaskan bahwa bercerita merupakan bentuk berbicara sastra. Dikatakan demikian karena bercerita termasuk dalam bersastra, yakni mengekspresikan perasaan. Seseorang dapat mengekspresikan atau mengungkapkan perasaannya dengan bercerita. Dengan kata lain, bercerita dapat menjadi wadah untuk mengungkapkan ekspresi jiwa seseorang. Mendukung pendapat tersebut, Subyantoro (2007:14) mengemukakan bahwa bercerita merupakan suatu kegiatan yang bersifat seni. Hal ini karena bercerita bersandar pada kekuatan kata-kata. Kekuatan kata-kata inilah yang menentukan berhasil tidaknya kegiatan bercerita.

Selanjutnya, Derni (2009) mendefinisikan bercerita dengan lebih sederhana. Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Pengalaman hidup, kisah masa kecil, bahkan kejadian yang di alami hari ini dapat dijadikan bahan bercerita. Jadi, bercerita sebenarnya adalah hal yang sederhana dan sering dilakukan seseorang.

Dari pendapat-pendapat di atas, ada empat hal yang dapat disimpulkan dari kegiatan bercerita. Pertama, kegiatan bercerita adalah berekspresi sastra. Kedua, bercerita adalah mengisahkan atau kegiatan melisankan cerita, baik cerita-cerita yang nyata atau imajinatif. Ketiga, bercerita memerlukan kemahiran yang dapat diasah melalui pelatihan. Keempat, kegiatan bercerita memerlukan kemampuan seseorang menghidupkan cerita melalui gambaran yang jelas dan menarik terhadap cerita, penggunaan intonasi, gerakan dan emosi.

2.2.1.4 Kriteria Bercerita

Bercerita merupakan salah satu wujud kegiatan berbicara. Oleh karena itu, ketika bercerita seorang pencerita harus memperhatikan keefektifan berbicara.

Arsjad dan Mukti (1993: 17-20) mengemukakan bahwa untuk menjadi pembicara yang baik, seorang pembicara harus menguasai masalah yang sedang dibicarakan, dan harus berbicara dengan jelas dan tepat. Beberapa faktor yang harus diperhatikan oleh pembicara untuk keefektifan berbicara adalah faktor kebahasaan dan nonkebahasaan. Faktor kebahasaan meliputi (1) ketepatan ucapan, (2) penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai, (3) pilihan kata (diksi), dan (4) ketepatan sasaran pembicaraan. Faktor nonkebahasaan meliputi (1) sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku, (2) pandangan harus diarahkan ke semua pendengar, (3) kesadaran menghargai pendapat orang lain, (4) gerak-gerik dan mimik yang tepat, (5) kenyaringan suara, (6) kelancaran, (7) relevansi dan penalaran, dan (8) penguasaan topik. Apabila seorang pencerita dapat memahami dan menerapkan dua faktor ini (kebahasaan dan nonkebahasaan) dalam kegiatan berceritanya, pencerita dapat bercerita dengan baik.

Selain mengetahui hal-hal yang mendukung keefektifan dalam berbicara, pencerita juga harus mengetahui ciri-ciri pembicara yang baik. Rusmiati menyebutkan ciri-ciri pembicara yang baik meliputi hal-hal di bawah ini.

1. Memilih topik yang tepat. Pembicara yang baik selalu dapat memilih materi atau topik pembicaraan yang menarik, aktual dan bermanfaat bagi para pendengarnya, juga selalu mempertimbangkan minat, kemampuan, dan kebutuhan pendengarnya. Dalam kegiatan bercerita, hal ini berkaitan dengan pemilihan cerita.
2. Menguasai materi. Pembicara yang baik selalu berusaha mempelajari, memahami, menghayati, dan menguasai materi yang akan disampaikannya.
3. Memahami latar belakang pendengar. Sebelum pembicaraan berlangsung, pembicara yang baik berusaha mengumpulkan informasi tentang pendengarnya.
4. Mengetahui situasi. Mengidentifikasi ruangan, waktu, peralatan penunjang berbicara, dan suasana.
5. Tujuan jelas. Pembicara yang baik dapat merumuskan tujuan pembicaraannya yang tegas, jelas, dan gamblang.
6. Kontak dengan pendengar. Pembicara berusaha memahami reaksi emosi, dan perasaan mereka, berusaha mengadakan kontak batin dengan pendengarnya, melalui pandangan mata, perhatian, anggukan, atau senyuman.
7. Kemampuan linguistiknya tinggi. Pembicara dapat memilih dan menggunakan kata, ungkapan, dan kalimat yang tepat untuk menggambarkan

jalan pikirannya, dapat menyajikan materi dalam bahasa yang efektif, sederhana, dan mudah dipahami.

8. Menguasai pendengar. Pembicara yang baik harus pandai menarik perhatian pendengarnya, dapat mengarahkan dan menggerakkan pendengarnya ke arah pembicaraannya.
9. Memanfaatkan alat bantu.
10. Penampilannya meyakinkan.
11. Berencana (2002:30).

Pengetahuan akan ciri-ciri pembicara yang baik akan membuat pencerita mampu bercerita dengan baik.

Agar kegiatan bercerita menjadi menarik, pencerita harus memperhatikan beberapa hal. Dirjen Pendidikan Islam menguraikan bahwa dalam menyampaikan materi, pembicara harus memperhatikan hal-hal berikut.

1. Gerak tubuh. Gerak tubuh harus santai, tegas-bukan gerakan yang terjadi karena tegang-alamiah, penuh variasi, tidak mengganggu perhatian pendengar, diatur dengan baik, disesuaikan dengan pendengar.
2. Kontak mata. Pada saat berbicara, pembicara harus berani menatap mata pendengarnya. Dengan demikian, pembicara dapat berinteraksi dengan pendengarnya. Pembicara dapat mengetahui situasi pendengar dan pemahaman pendengar. Pendengar akan lebih percaya kepada pembicara.
3. Ekspresi wajah. Wajah akan memperlihatkan pikiran, emosi, dan sikap pembicara. Dengan demikian, pendengar akan lebih mudah berempati kepada hal atau permasalahan yang disampaikan pembicara.

4. Suara pembicara. Pembicara harus berlatih agar suara menguasai ruangan, baik dengan pengeras suara maupun tidak. Artikulasi harus jelas agar pendengar tidak mengalami kesulitan dalam memahami pembicara. Lafalkan kata-kata dengan jelas. Beri tekanan yang berbeda pada setiap kalimat yang diujarkan. Jangan berbicara terlalu cepat. Gunakanlah jeda yang agak panjang agar pendengar memperoleh kesempatan untuk mencerna hal yang disampaikan pembicara.
5. Penampilan pribadi. Pembicara harus memperhatikan agar penampilannya rapi dan bersih. Berpakaian yang rapi, menarik, dan cerah.

Agar seorang pencerita dapat bercerita dengan baik, pencerita harus mempersiapkan diri sebelum bercerita. Persiapan bercerita, sebenarnya sama dengan persiapan persiapan menulis karya tulis ilmiah. Hal yang membedakan keduanya adalah bahwa pada bercerita, pencerita berhadapan langsung dengan khalayak sarannya. Oleh karena itu, dibutuhkan persiapan yang matang. Jangan sampai, cerita yang dibawakan tidak menarik atau cara pencerita menyajikan cerita tidak menarik.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa agar seorang pencerita dapat bercerita yang baik, seorang pencerita harus mengetahui faktor-faktor yang menunjang keefektifan berbicara, ciri pembicara yang baik, dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam berbicara. Secara umum, kriteria bercerita yang baik harus memperhatikan (1) ketepatan ucapan, (2) pilihan kata, (3) struktur dan keefektifan kalimat, (4) ekspresifitas dan gerak-gerik, (5) volume suara, (6) sikap

wajar dan tidak kaku, (7) penguasaan topik, (8) kelancaran, (9) kemenarikan penyajian cerita, dan (10) penggunaan alat peraga.

2.2.1.5 Manfaat Cerita dan Bercerita

Cerita merupakan kebutuhan universal manusia, dari anak-anak hingga orang dewasa. Bagi anak-anak, cerita tidak sekadar memberi manfaat emotif tetapi juga membantu pertumbuhan mereka dalam berbagai aspek. Perlu diyakini bahwa bercerita merupakan aktivitas penting dan tidak terpisahkan dalam program pendidikan untuk anak.

Menurut Subyantoro (2006: 184), cerita merupakan medium yang sangat baik untuk menginspirasi suatu tindakan, membantu perkembangan apresiasi kultural, kecerdasan emosional, dan memperluas pengetahuan anak-anak serta menimbulkan kesenangan. Karena banyaknya manfaat dari cerita, anak seharusnya diperkenalkan dengan cerita sejak dini, baik melalui membaca atau menyimak. Kegiatan membaca dan menyimak cerita merupakan cara paling efektif untuk membentuk kebiasaan bercerita anak. Dengan kegiatan ini anak dilatih mengembangkan memorinya dan meruntutkan suatu ide. Hal ini merupakan modal awal untuk bercerita.

Selanjutnya, Yudha (2008) dalam artikelnya *Manfaat Bercerita* mengungkapkan bahwa manfaat bercerita adalah (1) memicu daya kritis dan *curiosity* anak, (2) merangsang imajinasi dan fantasi, (3) melatih daya konsentrasi, (4) melatih asosiasi, (5) mendorong cinta buku, (6) merangsang jiwa petualang anak, (7) memupuk rasa keindahan, kehalusan budi, dan emosi anak, (8) melatih anak memahami nilai-nilai sosial, (9) mengasah intelektual anak, dan (10)

memberi hiburan kepada anak. Sementara itu, Musfiroh (2008:81-100) merumuskan enam manfaat cerita yaitu: 1) membantu pembentukan pribadi dan moral anak, 2) menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi, 3) memacu kemampuan verbal anak, 4) merangsang minat menulis anak, 5) merangsang minat baca anak, 6) membuka cakrawala pengetahuan anak. Hal ini menunjukkan bahwa apabila cerita dapat menjadi sesuatu yang akrab bagi anak, banyak sekali manfaat yang dapat diperoleh.

Hana (2011:15-16) juga menuturkan bahwa bercerita merupakan sesuatu yang penting bagi anak. Hal ini disebabkan banyaknya manfaat yang diperoleh melalui kegiatan bercerita. Pertama, bercerita merupakan alat pendidikan budi pekerti yang paling mudah dicerna anak. Kedua, bercerita adalah metode dan materi yang dapat diintegrasikan dengan dasar keterampilan lain, yakni berbicara, membaca dan menulis. Ketiga, bercerita memberi ruang lingkup yang bebas pada anak untuk mengembangkan kemampuan bersimpati dan berempati. Keempat, bercerita memberikan pelajaran budaya dan budi pekerti yang memiliki efek lebih kuat daripada pelajaran budi pekerti yang diberikan melalui penuturan atau perintah langsung. Kelima, bercerita memberi contoh pada anak bagaimana menyikapi suatu permasalahan dengan baik sekaligus memberi pelajaran tentang cara mengendalikan keinginan-keinginan yang dinilai negatif oleh masyarakat.

Dari berbagai pendapat di atas, jelaslah bahwa cerita dan bercerita mempunyai banyak manfaat, yakni sebagai medium untuk menginspirasi suatu tindakan, membantu perkembangan apresiasi kultural, kecerdasan emosional, dan memperluas pengetahuan anak-anak, menimbulkan kesenangan, mengembangkan

fantasi, menumbuhkan minat baca, membangun kedekatan dan keharmonisan, dan menjadi media pembelajaran. Berdasarkan uraian mengenai manfaat cerita di atas, rasanya kegiatan bercerita memang seharusnya mendapatkan tempat dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Guru sebagai pendidik sekaligus orang tua kedua bagi siswa harus mampu mengambil manfaat dari cerita maupun kegiatan bercerita, terutama dalam pembentukan kepribadian siswa.

2.2.1.6 Hakikat Bercerita dengan Alat Peraga

Ada dua jenis bercerita yang dapat dilakukan, yaitu (1) bercerita tanpa alat peraga dan (2) bercerita dengan alat peraga langsung. Dalam subbab ini, teknik bercerita akan difokuskan pada teknik bercerita dengan alat peraga.

Menurut Darmanto (2004 dalam Ristyani 2009:21) bercerita dengan alat peraga adalah proses bercerita dengan menggunakan alat bantu untuk memudahkan mengekspresikan cerita serta pemahaman pendengar terhadap cerita. Alat peraga dapat disesuaikan dengan latar dan tokoh dalam cerita.

Subyantoro (2007:16-19) mengemukakan berbagai macam teknik dalam bercerita, yaitu (1) bercerita tanpa alat peraga, (2) bercerita dengan alat peraga langsung, (3) bercerita dengan gambar, (4) bercerita dengan papan flanel, (5) bercerita dengan membacakan cerita. Dalam hal ini penulis menganggap bahwa teknik bercerita nomor (2) sampai dengan (5) yang disampaikan Subyantoro termasuk bercerita dengan menggunakan alat peraga, karena dalam bercerita, pencerita menggunakan alat bantu.

Bercerita dengan alat peraga langsung, alat peraga langsung dalam pengertian ini adalah beberapa jenis binatang atau benda-benda sebenarnya bukan tiruan atau berupa gambar. Hewan yang biasa digunakan dalam hal ini adalah hewan peliharaan. Misalnya kucing, burung, kelinci, dan sebagainya, dapat juga hewan-hewan kecil yang tidak berbahaya, seperti kupu-kupu, katak, atau serangga.

Bercerita dengan gambar, gambar yang digunakan sebagai alat bantu dalam bercerita dapat berupa gambar berseri (tanpa tulisan), buku bergambar atau gambar yang dibuat sendiri oleh pencerita. Hal terpenting dalam gambar tersebut adalah isi dan makna gambar tersebut bagi anak. Gambar yang dipilih hendaknya sesuai dengan tahap perkembangan anak, isinya menarik, mudah dimengerti dan membawa pesan, baik dalam hal pembentukan perilaku positif maupun pengembangan kemampuan dasar.

Bercerita dengan menggunakan papan flanel, alat yang digunakan adalah papan flanel dan guntingan gambar-gambar berwarna menarik yang melukiskan hal-hal (orang, binatang, dan benda) yang akan muncul dalam bercerita. Sambil bercerita, pencerita meletakkan gambar-gambar tersebut pada papan flanel dalam susunan yang menjelaskan isi cerita, membuat adegan-adegan. Gambar yang tidak perlu lagi dapat dilepas dan diganti dengan gambar lain yang sesuai dengan jalan cerita.

Bercerita dengan membacakan cerita, dilakukan dengan cara membacakan cerita dari sebuah buku cerita bergambar, dalam bentuk cerita bergambar, biasanya terdapat tulisan berupa kalimat-kalimat pendek yang

menceritakan secara singkat gambar tersebut. Kegiatan membacakan cerita dimaksudkan agar minat anak terhadap buku dibangkitkan, dipupuk, dan dikembangkan.

Senada dengan pendapat-pendapat sebelumnya, Musfiroh mengemukakan bercerita dengan alat peraga adalah bercerita dengan menggunakan alat bantu (2008: 122). Alat peraga yang paling sederhana adalah buku, kemudian gambar, papan flanel, boneka, dan film bisu. Semua alat peraga membutuhkan keterampilan tersendiri yang memungkinkan penggunaan alat peraga itu berfungsi optimal.

1) Bercerita dengan alat peraga buku

Dalam melakukan kegiatan bercerita, pencerita menggunakan buku sebagai alat bantu. Kelebihan dari alat bantu ini adalah pencerita tidak khawatir kehilangan detail cerita dan mengurangi kesalahan berbahasa yang mungkin dilakukan. Hanya saja bercerita dengan media buku ini cenderung monoton dan membosankan.

2) Bercerita dengan alat peraga gambar

Alat peraga gambar yang dapat digunakan untuk menyampaikan cerita meliputi gambar berseri dalam bentuk kertas lepas dan buku, serta gambar di papan flanel. Yang perlu diperhatikan dalam penggunaan alat peraga ini adalah: (1) memilih gambar yang bagus, (2) mengurutkan gambar, (3) melihatkan gambar secara merata, (4) menyinkronkan gambar dengan cerita, (5) gambar tidak menutupi wajah.

3) Bercerita dengan alat peraga boneka

Bercerita dengan memanfaatkan media boneka. Boneka menjadi alat peraga yang mendekati naturalitas bercerita. Tokoh-tokoh yang diwujudkan melalui bercerita berbicara dengan gerakan-gerakan yang mendukung cerita.

4) Bercerita dengan alat peraga gambar gerak

Bercerita dengan gambar hidup, seperti film bisu atau film non-audial. Gambar dalam film dibuat berurutan dalam satu jalinan cerita, sedangkan narasi dan dialog diisi pencerita.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bercerita dengan alat peraga adalah bercerita dengan menggunakan alat bantu untuk memudahkan mengekspresikan cerita kepada pendengar. Berbagai macam benda dapat digunakan sebagai alat peraga, seperti gambar, papan flanel, buku, boneka, benda-benda hidup maupun mati, dan film bisu. Setiap pemilihan alat peraga menuntut keahlian tersendiri agar kegiatan bercerita dapat dilakukan dengan baik.

2.2.2 Hakikat Media Sate Gambar sebagai Alat Peraga Bercerita

Setelah mengetahui secara rinci teori-teori mengenai keterampilan bercerita, pada bagian ini dipaparkan teori-teori mengenai (1) pengertian media, (2) fungsi media pembelajaran, (3) kriteria pemilihan media pembelajaran, dan (4) sate gambar sebagai media pembelajaran.

2.2.2.1 Pengertian Media

Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan/ informasi dari suatu sumber kepada penerimanya

(Soeparno 1988:1). Dalam proses belajar mengajar, pesan atau informasi yang dimaksud berasal dari guru, sedangkan penerima informasi adalah siswa. Pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut berupa sejumlah kemampuan yang harus dikuasai oleh para siswa. Media merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu maksud tertentu kepada orang lain agar orang lain dapat dengan mudah menangkap isi atau pesan yang ingin kita sampaikan.

Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Arsyad (1995:3) yang menjelaskan bahwa kata 'media' berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Jika dikaitkan dengan pembelajaran, guru diposisikan sebagai pengirim pesan, siswa sebagai penerima pesan, dan media sebagai pengantar pesan. Dengan demikian, media berperan penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa media, berarti pesan tersebut tidak dapat disampaikan.

Melengkapi pendapat di atas, Ibrahim dan Syaodih (1996:112) mengartikan media dalam konteks pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Pengertian media dalam hal ini lebih kompleks daripada dua pengertian sebelumnya. Media tidak hanya sebagai penyalur pesan, akan tetapi lebih menekankan aspek siswa, yakni merangsang minat siswa dalam proses belajar mengajar.

Sementara itu, Rohani (1997:3-4) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindra dan berfungsi sebagai perantara/ sarana/ alat untuk

proses komunikasi (proses belajar mengajar). Lebih lanjut, Rohani mengemukakan bahwa media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai sarana komunikasi yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai tujuan, proses, dan hasil instruksional secara mudah, efektif, dan efisien. Pengertian tersebut mengisyaratkan bahwa media yang digunakan dapat berupa alat-alat berteknologi canggih seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dewasa ini. Meski demikian, penggunaan media tetap harus memperhatikan keefektifan dan kesesuaian dengan kompetensi yang diajarkan dan tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat-pendapat sebelumnya, Uno (2008:65) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar atau instruktur kepada peserta belajar. Pengertian ini lebih spesifik dibanding pengertian-pengertian sebelumnya, yaitu mengacu pada alat. Alat yang digunakan bisa bermacam-macam bergantung kepada pesan atau materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau materi yang akan diajarkan, serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar. Media sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

2.2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz (dalam Arsyad 1995:16-20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi afektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan. Fungsi afektif media visual yaitu menggugah emosi dan sikap siswa. Fungsi kognitif media visual yaitu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, sedangkan fungsi kompensatoris media visual yaitu membantu siswa mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali melalui tampilan visual gambar. Keempat fungsi media visual tersebut mempertegas bahwa media visual sebagai salah satu media yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berbeda dengan Levie dan Lentz yang menjelaskan secara khusus fungsi media visual, Uno (2008:66) mengemukakan fungsi media pembelajaran dalam aplikasinya secara langsung, yaitu (1) memperbesar benda yang sangat kecil atau tidak tampak oleh mata (kuman dan lain-lain), (2) menyajikan benda atau peristiwa yang terletak jauh di luar jangkauan ke hadapan peserta didik (film tentang salju dan lain-lain), (3) menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat, menjadi lebih sederhana dan sistematis (permainan-permainan), (4) menyajikan peristiwa atau benda yang berbahaya melalui film atau foto sehingga dapat dipelajari oleh peserta didik (satwa liar, gunung berapi, dan lain-lain), (5) meningkatkan daya tarik materi pelajaran dan perhatian peserta

didik (penggunaan gambar atau tulisan berwarna dan lain-lain), serta (6) meningkatkan sistematika pengajaran (menggunakan transparan, grafik, kaset video, dan lain-lain). Uraian tersebut menunjukkan hubungan antara fungsi dan jenis media. Fungsi media memengaruhi pemilihan jenis media yang digunakan. Selain itu, pemilihan media juga dipengaruhi oleh materi yang akan diajarkan.

Media pembelajaran sebagai salah satu aspek metodologi pengajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu mengajar. Penggunaannya tentu saja disertai dengan metode dan teknik dalam berinteraksi dengan siswa agar bahan pengajaran sampai kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain itu, penggunaan media juga memiliki manfaat sebagai berikut: (1) pembelajaran menjadi lebih menarik, (2) bahan atau materi yang diajarkan menjadi jelas dan bermakna sehingga dapat lebih mudah dipahami siswa, (3) metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, dan (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain (Sudjana dan Rivai 2009:1-2).

Uraian tersebut menunjukkan pentingnya fungsi media dalam proses belajar mengajar. Secara garis besar, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu mempermudah dalam penyampaian materi, meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi, merangsang metode pembelajaran yang lebih bervariasi, mengubah materi menjadi sistematis, dan meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar.

2.2.2.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Mengingat fungsi media pembelajaran yang begitu penting, Soeparno (1988:10-11) mengemukakan dalam memilih media, beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu (1) karakteristik media untuk mengetahui kesesuaian media dengan informasi yang akan dikomunikasikan, (2) kesesuaian media dengan tujuan yang hendak dicapai, (3) kesesuaian media dengan metode atau teknik yang dipergunakan, (4) kesesuaian media dengan materi, (5) kesesuaian media dengan tingkatan dan kondisi siswa, (6) kesesuaian media dengan situasi belajar, (7) kesesuaian media dengan kreativitas guru, dan (8) jangan menggunakan media tertentu dengan alasan media tersebut merupakan barang baru atau barang satu-satunya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sadiman (dalam Harjanto 1997:238-239) yang menyebutkan enam hal sebagai kriteria pemilihan media, yaitu (1) tujuan; media hendaknya menunjang tujuan pengajaran yang telah dirumuskan, (2) ketepatan (validitas); media tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari, (3) keadaan peserta didik; penggunaan media perlu mempertimbangkan kelemahan maupun kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik, (4) ketersediaan; pemilihan media perlu memperhatikan tersedia atau tidak media tersebut di sekolah, serta kemudahan maupun kesulitan dalam memperoleh media, (5) mutu teknis; media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik, serta (6) biaya; mempertimbangkan keseimbangan biaya yang dikeluarkan dengan hasil yang dicapai serta kesesuaian dengan materi yang diajarkan.

Senada dengan pendapat sebelumnya, Uno (2008:66) mengemukakan

pemilihan dan penggunaan media pembelajaran perlu memperhatikan (1) biaya pembelian dan pemeliharaan yang murah, (2) kesesuaian dengan metode pembelajaran, (3) kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, (4) kepraktisan; kemudahan dalam mendapatkan dan menggunakannya, kesesuaian dengan fasilitas kelas, keamanan penggunaan, kemudahan pemeliharaan, dan daya tahan (tidak cepat rusak).

Sementara itu, Sudjana dan Rivai (2009:4-5) menjelaskan kriteria-kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media yaitu sebagai berikut: (1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran; media dipilih berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa, (3) kemudahan memperoleh media; media yang diperlukan mudah diperoleh atau dibuat oleh guru untuk mengajar, (4) keterampilan guru dalam menggunakan media; guru dapat mengaplikasikan media dalam proses pembelajaran, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya; dapat dimanfaatkan selama proses pembelajaran berlangsung, dan (6) sesuai dengan taraf berpikir siswa; makna yang terkandung dalam media dapat dipahami oleh siswa.

Para ahli telah memberikan penjelasan tentang kriteria pemilihan media pembelajaran. Berbagai alasan dikemukakan untuk menunjukkan bahwa pemilihan media disesuaikan dengan berbagai hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Simpulan yang dapat diambil dari berbagai pendapat tersebut yaitu pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaiannya dengan

tujuan yang hendak dicapai, metode dan teknik yang digunakan, materi yang diajarkan, tingkatan dan kondisi siswa, situasi belajar, dan kreativitas guru. Selain itu, penggunaan media juga harus memperhatikan ketepatan (validitas), ketersediaan, mutu teknis, dan biaya. Jika hal-hal tersebut diperhatikan dengan baik, pembelajaran yang berlangsung akan menarik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

2.2.2.4 Media Sate Gambar Sebagai Alat Peraga Bercerita

Media sate gambar merupakan modifikasi dari wayang. Wayang adalah gambar atau tiruan manusia yang terbuat dari kulit, kayu, dan sebagainya untuk mempertunjukkan sesuatu lakon atau cerita (Darminta dalam Akhmaliyah 2009:34). Perbedaannya dengan wayang, sate gambar tidak harus terbuat dari kulit atau kayu, gambar dapat terbuat dari apa saja yang penting gambar dapat disangga dengan gagang, selain itu gambar dalam sate gambar tidak harus gambar tiruan manusia, melainkan beraneka gambar seperti hewan, rumah, dan sebagainya.

Sate ejaan lamanya “satay”. Sate adalah lauk-pauk yang terbuat dari daging atau ayam, diiris selebar 1-2 cm. Kemudian dapat diberi bumbu atau tidak, lalu ditusuk dengan tusuk sate kemudian dipanggang diatas bara api. Biasanya sate disajikan dengan saus kacang atau saus kecap dan dimakan bersama nasi hangat, lontong, terkadang dengan ketupat (Lasmanawati 2009). Hal senada juga diungkap oleh Muaris (2010:1), menurutnya sate adalah makanan berbentuk potongan-potongan kecil dari bahan pangan. Kemudian diberi bumbu, ditusuk dengan tusukan sate yang terbuat dari potongan bambu dan dipanggang. Kata

"sate" merujuk pada gagang bukan pada yang ditusuk. Dengan demikian, ada sate kerang, sate kambing, sate tahu, sate usus, dan lainnya. Merujuk pendapat-pendapat tersebut, apabila potongan-potongan gambar yang ditusuk dengan lidi atau penusuk lain maka dapat disebut sebagai sate gambar.

Hal senada diungkap Suyatno (2009). Menurut Suyatno, sate gambar adalah gambar suatu benda yang diberi gagang sehingga dapat dipegang dalam jarak dekat dan mudah digeser dan digerakkan. Sate gambar dapat diterapkan pada berbagai pembelajaran. Misalnya, guru Geografi akan mengenalkan peta Indonesia tidak perlu menunjuk peta di papan secara klasikal. Guru itu dapat menggantung gambar pulau dari atlas kemudian ditempel di karton agar keras dan awet kemudian diberi gagang. Siswa akan memegang sate gambar satu per satu berdasarkan pulau di Indonesia. Siswa tersebut lalu mengidentifikasi gambar pulau dan menyampaikan hasil identifikasinya ke kelompok atau kelas. Begitu pula, guru biologi saat membelajarkan organ tubuh dapat menggunakan sate gambar organ tubuh untuk memperjelas pemahaman. Siswa diberikan sate organ jantung, siswa lain sate organ paru-paru, yang lain sate organ usus. Siswa mengidentifikasi isi gambar dalam sate itu kemudian menyampaikan hasilnya. Lalu, siswa satu bertemu dengan siswa lain dalam kelompok untuk mengurutkan gambar berdasarkan susunan organ tubuh manusia. Contohnya, pemegang sate organ jantung bertemu dengan pemegang sate paru-paru, usus, ginjal, lambung, empedu, dan seterusnya. Dalam kelompok, mereka menghubungkan antarorgan tersebut.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sate gambar dapat digunakan dalam kegiatan bercerita dengan alat peraga, misalnya ketika anak akan bercerita tentang kancil si Pencuri ketimun, siswa dapat menggunakan sate gambar dengan gambar kancil, kebun mentimun, dan pak tani. Bercerita menggunakan sate gambar hampir sama seperti seorang dalang yang bercerita dengan wayang-wayangnya. Perbedaannya, siswa tidak harus memenuhi pakem mendalang dan menggunakan layar putih untuk menampilkan siluet. Gambar-gambar yang digunakan siswa bercerita dapat mewakili tokoh atau latar cerita yang dibawakan.

Pemilihan media sate gambar sebagai alat peraga bercerita juga berdasarkan pertimbangan ekonomis. Media yang digunakan dalam pembelajaran seharusnya terjangkau, baik dari sisi guru maupun siswa. Sate gambar merupakan media sederhana yang dapat dibuat dengan berbagai macam barang, seperti triplek, kardus, lembaran koran, atau benda apa saja yang dapat dibentuk gambar dan disangga dengan tusukan bambu. Sate gambar sangat tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran bercerita dengan alat peraga karena selain murah, mudah didapatkan, dan menarik, juga memudahkan siswa dalam menyampaikan cerita.

2.2.3 Metode Pembelajaran *Time Token Arends*

Suatu metode memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Metode turut menentukan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran. Sebelum menerapkan sebuah metode pembelajaran, guru harus paham betul karakteristik metode tersebut. Djamarah dan Zain menegaskan bahwa kegagalan guru mencapai tujuan pembelajaran akan terjadi apabila pemilihan dan penentuan

metode tidak dilakukan dengan pengenalan terhadap karakteristik dari masing-masing metode pembelajaran (2006:78). Oleh karena itu, sebelum menerapkan sebuah metode guru harus memahami kelebihan dan kekurangan dari suatu metode pembelajaran.

Metode pembelajaran *time token arends* sangat tepat untuk pembelajaran struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan, atau siswa diam sama sekali (Suprijono 2009). *Time token arends* menuntut semua siswa mendapatkan proses yang porsinya sama. Semua siswa dipaksa menggunakan kesempatannya dalam pembelajaran sehingga diharapkan memiliki kemampuan yang sama.

Basuki (2009) menambahkan bahwa metode *time token arends* adalah sebuah pola belajar yang dapat digunakan untuk mengajarkan siswa mengembangkan keterampilan dan keberanian berpendapat dan menilai unjuk kerja rekan-rekannya. Model ini dirancang sedemikian rupa sehingga dalam suatu pertemuan belajar tidak ada siswa yang mendominasi pembicaraan atau sebaliknya tidak berpendapat/ berbicara sama sekali. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar sebaiknya mempersiapkan sejenis kupon yang dibagikan kepada seluruh siswa sebagai “alat tukar” untuk kesempatan berbicara atau mengungkapkan pendapat. Metode ini tentunya akan efektif pula apabila diterapkan dalam pembelajaran bercerita. Dalam pembelajaran, siswa dituntut untuk menggunakan kesempatannya bercerita dan memberikan komentar atau tanggapan terhadap temannya yang melakukan kegiatan bercerita.

Suprijono (2009:133) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran dengan metode *time token arends* sebagai berikut.

- 1) Kondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi (*cooperative learning* / CL)
- 2) Tiap siswa diberi kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik. Tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan.
- 3) Apabila telah selesai berbicara kupon yang dipegang siswa diserahkan. Setiap tampil berbicara siswa menyerahkan satu kupon.
- 4) Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh berbicara lagi. Siswa yang masih memiliki kupon harus berbicara hingga semua kupon yang dimiliki habis.
- 5) Dan seterusnya.

Dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan metode *time token arends* langkah yang digunakan tidak sama persis dengan yang diungkap Suprijono, tetapi ada sedikit penyesuaian dan modifikasi. Dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga, siswa mendapat 1 kupon bercerita dan 2 kupon berkomentar yang harus dipergunakan sepanjang proses pembelajaran. Kupon tersebut menjadi “pintu” untuk mendapatkan kesempatan bicara, baik bercerita maupun berkomentar. Dengan menggunakan metode *time token arends* diharapkan semua siswa mampu menggunakan setiap waktu yang diberikan untuk bercerita dan berkomentar sehingga setiap siswa mampu mencapai indikator yang ditetapkan dalam pembelajaran bercerita menggunakan alat peraga.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *time token arends* dapat digunakan untuk mengajarkan siswa mengembangkan keterampilan

dan keberanian berpendapat dan menilai unjuk kerja rekan-rekannya serta meningkatkan keterampilan berbicara karena setiap siswa dituntut untuk menghabiskan jatah kupon berbicara yang dimilikinya. Metode ini dapat pula digunakan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

2.2.4 Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends*

Pembelajaran bercerita dengan alat peraga adalah pembelajaran yang membantu siswa untuk meningkatkan daya nalar, kreativitas, dan imajinasi siswa yang diwujudkan dalam kegiatan bercerita menggunakan alat bantu. Pembelajaran bercerita dengan alat peraga pada penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan media sate gambar dan metode *time token arends* sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bercerita dengan alat peraga. Guru merupakan fasilitator, motivator, sekaligus sutradara dalam pembelajaran. Guru harus mampu menjembatani, memotivasi, sekaligus mengatur lingkungan belajar siswa sehingga siswa bergairah dalam pembelajaran.

Langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* berpedoman pada metode *time token arends*. Guru menciptakan keadaan yang membuat siswa bercerita dengan alat peraga di depan kelas. Sebelum menunjukkan kemampuannya bercerita di depan kelas, siswa diberi kesempatan berlatih dalam kelompok-kelompok kecil. Tujuan dari pembelajaran ini adalah setiap siswa memiliki kemampuan bercerita dengan alat peraga. Keberhasilan tujuan dapat dilihat dari tercapainya dua indikator yang ditetapkan, yaitu (1) siswa mampu bercerita dengan

memperhatikan kondisi diri sendiri, keseluruhan isi cerita, dan teknik bercerita yang baik menggunakan alat peraga dan (2) siswa mampu menanggapi kegiatan bercerita siswa lain dengan memperhatikan teknik bercerita yang baik dan keefektifan penggunaan media/ alat peraga saat bercerita. Dua indikator tersebut dijabarkan ke dalam sebelas aspek penilaian yang meliputi sebelas aspek penilaian, yaitu (1) kepercayaan diri, (2) volume suara, (3) sikap wajar dan tidak kaku, (4) penguasaan topik, (5) kelancaran, (6) pilihan kata, (7) variasi intonasi, (8) ekspresifitas dan mimik, (9) kemenarikan penyajian cerita, (10) penggunaan alat peraga, dan (11) kemampuan siswa berkomentar.

Sebagai sebuah model, pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar melalui metode *time token arends* mempunyai empat komponen, yaitu sintaks, sistem sosial, peran guru, dan sarana pendukung. Keempat hal tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1) Sintaks

Secara garis besar, langkah-langkah pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* terbagi atas beberapa fase, yaitu persiapan, pendalaman materi, pelatihan mandiri, unjuk kemampuan, dan evaluasi. Kelima fase tersebut terjabar dalam langkah-langkah pembelajaran yang terkandung dalam tiga kegiatan pembelajaran, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kelima fase tersebut diperjelas dengan tabel berikut.

Tabel 1. Sintaks Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends*

Fase	Langkah Pembelajaran
Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru mengkondisikan siswa. b. Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab dengan siswa tentang tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan manfaat yang akan diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran tersebut. c. Guru memberi motivasi kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan bercerita.
Pendalaman materi	<ul style="list-style-type: none"> d. Guru memberi contoh penerapan media sate gambar sebagai alat peraga bercerita. e. Guru menunjuk dua siswa secara acak untuk bercerita dengan alat peraga di depan. f. Guru meminta siswa untuk berpendapat secara lisan mengenai kegiatan bercerita yang dilakukan. g. Guru menegaskan pendapat siswa dan memberi pemahaman mengenai bercerita dengan alat peraga.
Pelatihan mandiri	<ul style="list-style-type: none"> h. Siswa membentuk kelompok dengan anggota 4-5 siswa. i. Setiap siswa mendapat dua jenis kupon yang terdiri atas satu kupon bercerita dan dua kupon berkomentar. Setelah itu, siswa berlatih bercerita dan berkomentar di dalam kelompoknya dengan menerapkan metode <i>time token arends</i>. j. Siswa membuat kerangka cerita berdasarkan sate gambar yang dibuat. Kemudian siswa bercerita dan berkomentar di dalam kelompoknya dengan menukarkan kupon yang dimiliki. k. Masing-masing anggota kelompok melakukan penilaian terhadap kegiatan yang dilakukan temannya.
Unjuk kemampuan	<ul style="list-style-type: none"> l. siswa bercerita di depan kelas dan menanggapi kegiatan bercerita temannya. Pelaksanaan kegiatan bercerita dan berkomentar tersebut dilakukan siswa dengan menukarkan kupon bicara yang dimiliki.
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> m. Guru bersama siswa melakukan refleksi. n. Guru memberikan evaluasi terhadap pembelajaran. o. Guru dan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. p. Guru memotivasi siswa agar rajin berlatih bercerita.

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui langkah-langkah pembelajaran tiap fase. Pada fase persiapan, guru mengkondisikan siswa dan melakukan

apersepsi melalui kegiatan tanya jawab dengan siswa tentang tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan manfaat yang akan diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran tersebut. Guru memberi motivasi kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan bercerita. Pada fase pendalaman materi, guru memberi contoh penerapan media *sate gambar* sebaga alat peraga bercerita. Caranya dengan menampilkan contoh kegiatan bercerita dengan alat peraga. Secara klasikal, guru meminta siswa untuk berpendapat secara lisan mengenai kegiatan bercerita yang dilakukan. Kemudian, guru menegaskan pendapat siswa dan memberi pemahaman mengenai bercerita dengan alat peraga. Kemudian, pada fase pelatihan mandiri siswa membentuk kelompok. Setiap siswa mendapat dua jenis kupon yang terdiri atas satu kupon bercerita dan dua kupon berkomentar. Setelah itu, siswa berlatih bercerita dan berkomentar di dalam kelompoknya dengan menerapkan metode *time token arends*. Pertama, siswa membuat kerangka cerita berdasarkan *sate gambar* yang dibuat. Kemudian siswa bercerita dan berkomentar di dalam kelompoknya. Masing-masing anggota kelompok melakukan penilaian terhadap kegiatan yang dilakukan temannya. Fase selanjutnya adalah unjuk kemampuan. Pada fase ini, siswa bercerita di depan kelas dan menanggapi kegiatan bercerita temannya. Pelaksanaan kegiatan bercerita dan berkomentar tersebut dilakukan siswa dengan menukarkan kupon bicara yang dimiliki. Fase terakhir adalah evaluasi. Pada fase evaluasi, guru bersama siswa melakukan refleksi, mengevaluasi, dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru memotivasi siswa agar rajin berlatih berbicara maupun bercerita, khususnya bercerita dengan alat peraga.

2) Sistem Sosial

Sistem sosial yang berlangsung dalam pembelajaran ini adalah keterlibatan guru dan siswa, siswa dengan siswa, maupun siswa dengan lingkungan. Kedudukan guru pada hakikatnya sebagai fasilitator, sedangkan siswa berkedudukan sebagai subjek pembelajaran sehingga bebas menggali pengetahuan-pengetahuan dari luar lingkungan sekolah yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Di dalam pembelajaran, guru harus dengan sengaja memilih kegiatan dan mengatur lingkungan belajar siswa dengan merancang kegiatan yang akan dilakukan. Oleh karena itu, model ini termasuk model terstruktur. Akan tetapi, kerjasama antarsiswa sangat diperhatikan, terutama dalam kegiatan latihan berkelompok. Siswa dapat saling mengkritik dan memberi saran terhadap kegiatan bercerita siswa lain. Keberhasilan penggunaan kupon bicara dalam pembelajaran ini juga tergantung pada kerja sama dan kemauan siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dirancang secara sungguh-sungguh.

3) Peran Guru

Selama proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar, guru bertindak sebagai model, fasilitator, konsultan, sekaligus motivator bagi siswa. Guru melakukan pemodelan secara klasikal. Guru merangsang minat siswa dengan memberi contoh kegiatan bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar. Apabila siswa mengalami kesulitan, guru memberikan masukan-masukan dan saran. Guru juga bisa bertindak sebagai instruktur dengan cara penyampaian yang memotivasi dan mengarahkan siswa

untuk mencari informasi dari berbagai sumber yang dapat menunjang kemampuan bercerita dengan alat peraga.

4) Sistem Pendukung

Sistem pendukung dalam melaksanakan model pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar melalui metode *time token arends* adalah berbagai sarana, alat, atau media yang dapat memudahkan siswa memahami kegiatan bercerita dengan alat peraga, salah satunya adalah sate gambar. Sate gambar merupakan alat bantu bercerita siswa. Selain itu, sarana dan prasarana seperti perpustakaan yang di dalamnya terdapat banyak buku cerita seperti novel, cerpen, dan buku cerita bergambar juga dapat dimanfaatkan siswa untuk memudahkan kegiatan bercerita.

2.3 Kerangka Berpikir

Bercerita merupakan kegiatan menuturkan suatu hal yang berisi informasi atau gagasan, misalnya terjadinya sesuatu, kejadian yang sesungguhnya terjadi ataupun yang rekaan, atau lakon dengan kekuatan kata-kata sebagai bentuk pengungkap ekspresi jiwa. Kegiatan bercerita sangat fungsional. Bercerita dapat berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan berupa penjelasan, gambaran sesuatu hal, hiburan, dan peningkat keterampilan berbicara. Bercerita adalah salah satu bentuk atau cara yang dilakukan dalam upaya menjalin komunikasi. Dengan keterampilan bercerita, seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca, dan ungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperoleh.

Keterampilan bercerita merupakan salah keterampilan yang diajarkan dalam Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) tingkat SMP. Keterampilan tersebut tercantum dalam kompetensi dasar pada kelas VII semester 1, yakni (1) bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat dan (2) bercerita dengan alat peraga. Dari dua kompetensi dasar tersebut, keterampilan bercerita dengan alat peraga pada siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Agar proses pembelajaran bercerita dapat berjalan dengan baik, dalam melakukan pembelajaran guru harus menggunakan media dan metode pembelajaran yang sesuai dan dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pengkondisian siswa juga perlu diperhatikan agar hasil belajar yang dicapai lebih maksimal. Keberhasilan suatu proses pembelajaran salah satunya ditentukan pula oleh pemilihan media pembelajaran yang tepat, dalam hal ini peneliti menggunakan media sate gambar. Media sate gambar dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran bercerita. Media sate gambar juga membantu siswa memperoleh kemudahan ketika bercerita. Media sate gambar akan membangkitkan ide-ide siswa yang dituangkan dalam kegiatan bercerita. Selain itu, siswa akan merasa tidak canggung karena siswa tidak langsung menghadapi siswa-siswa lain. Dengan sate gambar, siswa seolah merasa menjadi tokoh dalam cerita yang mereka bawakan.

Selain penggunaan media pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran yang tepat juga sangat perlu dilakukan. Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan bercerita dengan alat peraga yaitu dengan

metode *time token arends*. Metode ini menuntut semua siswa mampu bercerita di depan kelas dan memberikan komentar terhadap cerita yang dilakukan temannya. Setiap siswa mempunyai kupon bicara yang terdiri atas satu kupon bercerita dan dua kupon berkomentar. Setiap siswa harus menghabiskan kupon yang dimiliki sehingga diharapkan terjadi pemerataan kemampuan dan tidak ada siswa yang mendominasi di dalam kelas.

Pemilihan media dan metode dilakukan agar pembelajaran bercerita tidak monoton dan lebih bervariasi. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media sate gambar dan metode *time token arends* dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga yang dilakukan. Pembelajaran keterampilan bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* yang dilakukan peneliti diharapkan dapat mengatasi masalah pembelajaran bercerita di dalam kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran bercerita yang menarik agar siswa antusias dan tidak jenuh dalam kegiatan pembelajaran. Biasanya siswa kurang mampu bercerita dengan baik apabila dilakukan secara tiba-tiba. Oleh karena itu, guru menyuruh siswa mencatat hal-hal yang akan diceritakan terlebih dahulu, yaitu dengan membuat kerangka cerita. Agar siswa merasa tertarik, peneliti memberikan penjelasan tentang manfaat bercerita dan tujuan bercerita. Selain itu, peneliti juga menyajikan faktor penentu keberhasilan bercerita dan cara meningkatkan keterampilan bercerita serta pemilihan bahan yang sesuai. Semua hal tersebut diharapkan akan meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teoretis dan kerangka berpikir di atas, dirumuskanlah hipotesis tindakan sebagai berikut. Apabila media sate gambar dipadukan dengan metode pembelajaran *time token arends* pada pembelajaran bercerita dengan alat peraga maka keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo akan meningkat serta mengakibatkan perubahan perilaku siswa ke arah yang positif.

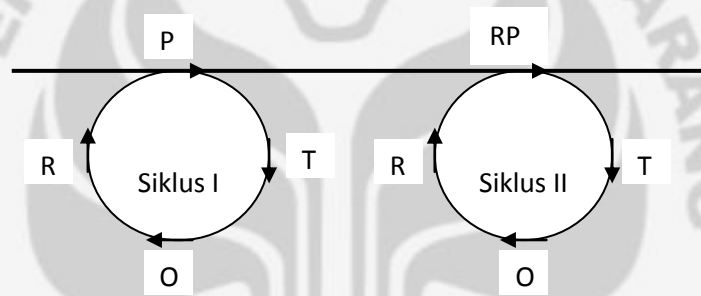


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas atau PTK. Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian reflektif. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas mencakup beberapa siklus. Setiap siklus, terdiri atas empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada bagan berikut.



Bagan 1. Proses Penelitian Tindakan kelas

Keterangan :

P : Perencanaan

R : Refleksi

T : Tindakan

RP : Revisi Perencanaan

O : Observasi

Berdasarkan bagan tersebut, dapat dijelaskan penelitian ini berlangsung dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti melaksanakan observasi awal terlebih dahulu. Observasi awal dilakukan sebelum melaksanakan keempat tahap tersebut supaya peneliti dapat

mengetahui kondisi siswa selama melaksanakan pembelajaran di kelas. Hal tersebut berfungsi untuk mengidentifikasi kesulitan-kesulitan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, peneliti dan siswa dapat saling mengenal sehingga penelitian yang akan dilakukan dapat berlangsung dengan lancar. Dalam observasi awal, peneliti juga mewawancarai guru mengenai kemampuan siswa bercerita dengan alat peraga dan meminta data hasil tes yang diperoleh siswa. Hasil tes tersebut digunakan sebagai nilai awal atau nilai prasiklus untuk dibandingkan dengan nilai siklus I dan siklus II sehingga dapat diketahui peningkatan yang terjadi akibat penggunaan *sate gambar* dan penerapan metode *time token arends* dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga. Secara lebih rinci kegiatan tiap siklus akan dipaparkan sebagai berikut.

3.1.1 Proses Tindakan Siklus I

Proses tindakan pada siklus I terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

3.1.1.1 Perencanaan

Perencanaan dilakukan sebagai upaya memecahkan segala permasalahan yang ditemukan pada refleksi awal dan segala sesuatu yang perlu dilakukan pada tahap tindakan. Dengan adanya perencanaan, tindakan pembelajaran yang dilakukan akan lebih terarah dan sistematis.

Pada tahap perencanaan, hal yang pertama dilakukan adalah mengurus surat izin penelitian. Setelah izin disetujui, peneliti melakukan koordinasi dengan guru mata

pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Selanjutnya, peneliti melakukan kolaborasi, yakni dengan berdiskusi dengan guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia kelas VIIB SMP N 3 Singorojo maupun teman sejawat untuk membahas hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan-kegiatan dalam penelitian khususnya dalam penyusunan rencana pembelajaran.

Setelah menyiapkan rencana pembelajaran, peneliti menyiapkan hal-hal lain yang berhubungan dengan pembelajaran, seperti materi, slide gambar yang akan digunakan, contoh-contoh yang akan ditampilkan, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu yang bertujuan pada pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, peneliti menyiapkan instrumen tes dan kriteria penilaian untuk menilai keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa. Peneliti juga menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi, deskripsi perilaku ekologis, catatan lapangan, catatan harian guru dan siswa, sosiometri, wawancara, dan dokumentasi foto. Selanjutnya, peneliti mengonsultasikan seluruh rencana yang telah dipersiapkan kepada dosen pembimbing dan guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang bersangkutan.

Setelah rencana tersebut disetujui oleh dosen pembimbing, peneliti bersama guru bahasa dan sastra Indonesia SMP N 3 Singorojo menentukan dan memilih waktu dalam hal ini hari dan jam yang akan digunakan dalam penelitian. Hal ini dilakukan agar perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran lebih baik. Setelah hal tersebut disepakati, guru bekerja sama dengan guru mata pelajaran kesenian kelas VIIB SMP N 3 Singorojo dalam

penyiapan sate gambar yang akan digunakan siswa dalam bercerita. Peneliti memberikan arahan bagaimana media yang dikehendaki dan meminta tolong guru kesenian membimbing siswa membuat sate gambar yang akan digunakan dalam bercerita.

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti berkoordinasi dengan guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia tersebut tentang kegiatan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* yang akan dilaksanakan. Peneliti melibatkan guru sebagai pengamat dan penilai perilaku siswa selama pembelajaran karena di dalam kelas guru lebih mengenali siswa.

3.1.1.2 Tindakan

Implementasi tindakan merupakan realisasi dari suatu tindakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Pelaksanaan tindakan membutuhkan peran aktif antara siswa dan guru selaku peneliti. Keduanya saling berkaitan dan mendukung.

Pada tahap tindakan, hal yang dilakukan yaitu melakukan proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga yang disesuaikan dengan perencanaan pembelajaran yang sudah disusun dengan matang. Tindakan yang dilakukan peneliti adalah melaksanakan proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*. Tindakan ini dilaksanakan dalam dua pertemuan, setiap pertemuan terbagi dalam tiga tahap kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

1. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama guru memberikan materi dan teori mengenai bercerita dengan alat peraga. Siswa baru mulai berlatih bercerita di dalam kelompok-kelompok kecil sementara siswa lain berlatih pula untuk menilai dan memberi tanggapan terhadap penampilan temannya. Selanjutnya, pada pertemuan kedua siswa dikondisikan untuk siap bercerita di depan kelas. Siswa lain juga menilai dan memberi tanggapan untuk menghabiskan kupon berbicara (berkomentar) yang dimilikinya.

Pada kegiatan awal dalam pertemuan pertama, guru mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran. Guru melakukan apresepsi dengan menanyakan pengalaman siswa tentang bercerita. Apakah siswa pernah menulis, membaca, menyimak cerita atau melakukan kegiatan bercerita. Guru juga memberi pertanyaan pancingan pada siswa mengenai bercerita. Guru kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran dan manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran ini. Untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran bercerita dengan alat peraga, guru memberikan contoh secara bercerita dengan alat peraga secara langsung. Selanjutnya, guru juga mengecek sate gambar yang sudah dibuat siswa pada jam pelajaran kesenian. Setiap siswa menunjukkan media yang telah dibuat dan memberikan gambaran cerita yang akan diceritakannya kepada guru.

Kegiatan pembelajaran berlanjut pada kegiatan inti. Kegiatan inti diawali dengan penjelasan materi mengenai bercerita dengan alat peraga. Penjelasan tersebut dimaksudkan agar siswa paham mengenai kegiatan yang akan dilakukannya.

Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Setelah dirasa semua siswa paham, guru menunjuk secara acak dua siswa untuk bercerita di depan kelas. Setelah itu, guru bersama siswa membahas kegiatan bercerita yang sudah dilakukan dua siswa sebelumnya. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan cara bercerita yang baik berdasarkan hasil pembahasan kegiatan bercerita yang sudah dilakukan.

Kegiatan selanjutnya pada kegiatan inti, guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 4-5 siswa. Pembuatan kelompok difungsikan untuk melatih siswa siswa dapat bekerja sama dengan orang lain, saling memberi komentar dan menerima komentar, serta saling melengkapi. Pengelompokan juga bertujuan agar siswa tidak merasa malu, takut, dan grogi bila harus berbicara di depan kelas. Dalam kelompok ini siswa dapat berlatih bercerita sebelum bercerita di depan kelas. Setelah itu, guru membagi dua kupon, yang terdiri atas satu kupon bercerita dan dua kupon berkomentar. Siswa kemudian menentukan cerita apa yang akan diceritakan sesuai dengan media yang telah dibuatnya. Setelah menentukan topik cerita, siswa membuat kerangka cerita untuk memudahkan bercerita.

Kegiatan pembelajaran selanjutnya adalah kegiatan bercerita. Setelah membuat kerangka bercerita, siswa berlatih bercerita di dalam kelompoknya dan siswa lain dalam kelompoknya memberi komentar. Dalam satu kelompok, siswa bergantian bercerita dan memberi komentar sesuai dengan kupon bercerita yang dimilikinya. Komentar yang diberikan harus sesuai dengan pedoman penilaian yang sudah dijelaskan guru. Siswa yang kupon bercerita atau berkomentarnya telah habis

tidak boleh berbicara lagi, sementara siswa yang kupon berceritanya masih harus menghabiskan kupon yang dimilikinya. Salah satu siswa bertugas mencatat dan melaporkan kegiatan yang mereka lakukan.

Pada kegiatan akhir, guru mengumumkan siswa yang mendapat nilai terbaik dalam setiap kelompoknya dan memberikan penghargaan kepada siswa yang bersangkutan. Hal ini untuk memotivasi siswa agar memberikan yang terbaik pada kegiatan-kegiatan berikutnya. Setelah itu, guru dan siswa memberikan simpulan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru dan siswa juga merefleksikan pembelajaran pada hari itu. Selanjutnya guru memberikan penugasan pada siswa untuk berlatih bercerita menggunakan sate gambar di rumah.

2. Pertemuan Kedua

Pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* berlanjut pada pertemuan kedua. Kegiatan awal pembelajaran pertemuan kedua dimulai dengan guru memberikan apersepsi kepada siswa mengenai pembelajaran bercerita yang sudah dilakukan pada pertemuan sebelumnya. Guru menjelaskan kesalahan dan kekurangan siswa terhadap kegiatan bercerita yang dilakukan siswa selama kegiatan latihan berkelompok.

Selain itu, guru juga menegaskan kembali mengenai penerapan media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan memberikan penjelasan lebih mendalam mengenai kegiatan yang telah dan akan dilakukan dalam pembelajaran bercerita, siswa diharapkan dapat bercerita lebih baik. Guru juga mengkondisikan agar siswa siap bercerita di depan kelas.

Kegiatan dilanjutkan pada kegiatan inti. Kegiatan inti pada pertemuan kedua siklus I dimulai dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk sekilas membaca kerangka karangan cerita yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian siswa langsung menerapkan kegiatan bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* di depan kelas. Setiap siswa bercerita dan memberi komentar secara bergantian sesuai dengan kupon bicara yang dimilikinya. Selain berkomentar, siswa lain juga menilai penampilan temannya ketika bercerita sesuai dengan pedoman penilaian yang sudah disiapkan oleh guru. Setelah kegiatan bercerita selesai, siswa bersama guru membuat simpulan dan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Selanjutnya guru memberikan motivasi pada siswa agar terus berlatih bercerita dengan alat peraga sate gambar untuk meningkatkan keterampilan mereka bercerita dengan alat peraga.

3.1.1.3 Observasi

Observasi merupakan pengamatan hasil atau dampak tindakan-tindakan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* berlangsung. Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui dan memperoleh data tentang segala peristiwa yang terjadi serta respon atau tingkah laku siswa sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran. Pengamatan dilakukan secara cermat terhadap setiap tindakan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Data-data tersebut diperoleh melalui beberapa cara, yaitu (1) observasi siswa untuk mengetahui perilaku negatif dan positif siswa yang dilakukan selama proses

pembelajaran, (2) deskripsi perilaku ekologis untuk mengetahui perilaku siswa selama proses pembelajaran, (3) catatan lapangan untuk mengetahui peristiwa-peristiwa unik atau menarik yang terjadi selama proses pembelajaran, (4) catatan harian guru dan siswa untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*, (5) wawancara untuk mengetahui respon siswa terhadap materi, media, dan metode pembelajaran yang digunakan, (6) sosiometri untuk mengetahui hubungan sosial siswa dalam kegiatan latihan berkelompok, dan (7) dokumentasi foto yang memuat rekaman peristiwa dan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Keseluruhan data-data hasil pengamatan di atas kemudian dianalisis dan dideskripsikan untuk memperoleh hasil pengamatan yang optimal. Hal ini dapat menjadi petunjuk atau bahan refleksi sebagai perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II.

3.1.1.4 Refleksi

Tahap ini merupakan evaluasi terhadap proses tindakan dari hasil pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan pada akhir proses tindakan siklus I. Data yang terkumpul dari hasil tes dan nontes kemudian dianalisis oleh peneliti. Analisis dilakukan untuk mengetahui keunggulan dan kekurangan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil analisis digunakan sebagai pedoman untuk menentukan perencanaan yang lebih matang bagi pelaksanaan pembelajaran selanjutnya.

Refleksi siklus I dilakukan berdasarkan hasil tes dan hasil nontes pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* yang telah terlaksana pada siklus I. Pelaksanaan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* pada dasarnya telah berjalan dan dilaksanakan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes bercerita dengan alat peraga siswa yang mengalami peningkatan. Hasil tes siklus I mengalami peningkatan sebesar 8,87 atau sebesar 7,58%, yaitu dari 54,10 menjadi 62,97. Namun, hasil tersebut belum mencapai target yang diharapkan. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 62,97 yang termasuk dalam kategori cukup. Nilai tersebut masih jauh dari batas ketuntasan yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu 75. Siswa yang memperoleh nilai sama dengan atau lebih besar dari 75 atau yang mencapai batas ketuntasan hanya sebanyak 2 siswa, sedangkan 29 siswa lainnya masih belum tuntas.

Peningkatan hasil tes menunjukkan keberhasilan yang peneliti lakukan. Keberhasilan yang peneliti capai di antaranya: 1) siswa yang awalnya belum begitu paham terhadap materi bercereita, kini menjadi lebih paham dan tahu hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam bercerita, 2) siswa yang awalnya tidak berani bercerita, kini mau bercerita, dan 3) siswa yang awalnya tidak berani berpendapat, kini melalui kegiatan berkomentar siswa mengemukakan pendapatnya. Keberhasilan tersebut salah satunya disebabkan media dan metode pembelajaran yang digunakan. Sate gambar membuat siswa lebih lancar bercerita. Dengan sate gambar, tokoh-tokoh dalam cerita dapat terwakili. Sementara itu

metode *time token arends* menuntut siswa berani bercerita dan mengungkapkan pendapat melalui kegiatan berkomentar.

Ibarat sebuah pepatah “*Tiada Gading yang Tak Retak*”, begitu pula pelaksanaan penelitian dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* ini. Meskipun beberapa keberhasilan telah dicapai oleh peneliti, tetapi terdapat pula kelemahan-kelemahan atau permasalahan yang peneliti hadapi. Hal tersebut ditunjukkan dengan belum maksimalnya hasil yang dicapai. Siswa yang belum terbiasa berbicara di depan kelas belum mampu menukarkan kupon bercerita yang dimiliki secara individu. Untuk mengatasi hal tersebut, pada pembelajaran siklus II siswa bercerita secara berpasangan. Kemudian, agar siswa tidak jenuh dengan pembelajaran siswa saling menukarkan sate gambar. Agar siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran, guru menyiapkan contoh kegiatan bercerita dengan alat peraga dalam bentuk rekaman video.

Berdasarkan analisis hasil tes bercerita dengan alat peraga pada tiap aspek, diketahui kelemahan siswa terletak pada aspek ekspresifitas dan mimik, variasi intonasi, penggunaan alat peraga, dan kemampuan berkomentar. Siswa masih ragu-ragu dalam bercerita. Siswa belum berani bermain-main dengan ekspresi dan mimik wajah. Siswa juga masih kesulitan untuk memainkan intonasi. Sate gambar sebagai alat peraga bercerita belum dimanfaatkan dengan maksimal. Sebagian besar siswa masih sekadar memegang atau menggerakkan sate gambar tanpa memperhatikan fungsinya dalam cerita. Dalam memberikan komentar, siswa belum dapat memberikan penjelasan dari komentar yang diberikan. Sebagian

besar komentar antarsiswa hampir sama isinya. Oleh karena itu, guru harus memberikan pendalaman materi dan latihan secara bertahap agar siswa menguasai aspek-aspek tersebut sehingga keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa dapat menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil nontes siklus I yang diperoleh dan hasil deskripsi perilaku ekologis, catatan lapangan, catatan harian guru, catatan harian siswa, sosiometri, wawancara, dan dokumentasi foto, diketahui bahwa perilaku siswa selama melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan *sate gambar* dan metode pembelajaran *time token arends* menunjukkan karakter siswa dari segi keaktifan, kepercayaan diri, kekritisan siswa, kedisiplinan dan tanggung jawab siswa, serta kerja sama dan kemampuan berbagi masih perlu ditingkatkan. Hal tersebut dikarenakan belum semua siswa berperilaku positif. Masih ada sebagian siswa yang menunjukkan perilaku negatif dan belum sesuai dengan lima sikap yang terkandung dalam pendidikan karakter tersebut. Perilaku negatif tersebut antara lain masih ada siswa yang belum berani bertanya dan mengemukakan pendapat, belum tampil percaya diri ketika bercerita di depan kelas, masih bercanda dengan teman dan tidak memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman atau gaduh pada saat latihan berkelompok, mondar-mandir di kelas, serta kurang menghargai dan mengapresiasi teman yang sedang bercerita. Meskipun demikian, sebagian siswa yang lain juga sudah menunjukkan sikap dan perilaku positif.

Berdasarkan hasil deskripsi perilaku ekologis, diketahui kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Siswa masih banyak yang berada di luar

kelas ketika bel pelajaran usai berbunyi. Sebagian besar siswa masih berada di kantin sehingga guru terpaksa menyuruh salah satu siswa memanggil siswa-siswa yang masih berada di kantin. Kesiapan siswa yang masih kurang itu juga tampak dari belum semua siswa membawa sate gambar yang diminta guru. Dari 31 siswa, 27 siswa sudah membawa sate gambar, sementara 4 lainnya tidak membawa atau membawa tapi belum jadi sempurna. Hal tersebut juga merupakan indikasi bahwa kedisiplinan dan tanggung jawab siswa masih rendah. Keantusiasan siswa terhadap pembelajaran juga masih rendah. Penempatan jam terakhir untuk pembelajaran ini membuat siswa tampak bermalas-malasan mengikuti pembelajaran. Namun, setelah guru menunjukkan sate gambar yang dipersiapkan guru dan memberi contoh bercerita dengan alat peraga yang dibawa siswa, siswa mulai tertarik dengan pembelajaran. Guru juga memberi motivasi dengan memberi contoh orang-orang yang berhasil hanya dengan keterampilan bercerita. Siswa mulai memperhatikan penjelasan guru dengan saksama.

Berdasarkan hasil catatan harian guru, kepercayaan diri siswa selama pembelajaran masih rendah. Beberapa siswa sudah berani menukarkan kupon bercerita mereka tanpa dipaksa. Akan tetapi beberapa lainnya masih harus dipaksa dan diberi pengertian lebih. Pada pertengahan pembelajaran beberapa siswa tidak mau menukarkan kupon bercerita mereka. Siswa mengaku tidak berani bercerita di depan kelas sehingga guru akhirnya mengambil inisiatif siswa boleh bercerita secara berpasangan. Selain itu, kepercayaan diri siswa dalam bertanya juga rendah. Hanya sedikit siswa yang mau bertanya ketika belum paham atau mengalami kesulitan.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui siswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran bercerita dengan alat peraga karena mereka belum pernah merasakan model pembelajaran semacam ini. Siswa mengaku memperoleh kemudahan dalam bercerita menggunakan sate gambar. Kemudahan tersebut dikarenakan dengan sate gambar seolah-olah tokoh cerita yang mereka ceritakan diwakili gambar tersebut. Namun, sebagian siswa juga masih belum memahami penggunaan sate gambar penerapan metode pembelajaran *time token arends* dalam bercerita dengan alat peraga. Kesulitan tersebut antara lain dalam membangun kepercayaan diri siswa untuk menukarkan kupon bercerita dan berkomentar yang dimiliki. Selain itu, waktu latihan dirasakan terlalu sedikit oleh siswa. Siswa merasa waktu untuk berlatih bercerita kurang banyak. Walaupun guru sudah menugasi siswa berlatih di rumah, siswa merasa belum cukup.

Berdasarkan catatan harian siswa, sebagian besar siswa merasa senang dengan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*. R28 dalam catatannya mengungkapkan bahwa pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* itu menarik karena semenjak sekolah dasar R28 belum pernah bercerita di depan kelas menggunakan sate gambar. Hal ini berarti siswa senang karena mendapat pengalaman baru. Pendapat senada disampaikan R17. Menurut R17 pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* karena memberi pengalaman baru. “Saya senang karena punya pengalaman baru dan saya jadi berani bercerita,” papar R17. Sementara itu, beberapa siswa juga merasa masih kesulitan dalam bercerita. R17

mengungkapkan kesulitannya dalam bercerita yaitu ketika harus berekspresi, R19 mengungkapkan kesulitannya adalah membuat suara yang berbeda antar tokoh yang diperankan, kemudian R26 kesulitan menentukan kesesuaian gambar alat peraga dengan cerita. Kesan siswa terhadap gaya mengajar guru juga sudah bagus. Menurut R03 cara mengajar guru cepat, tidak terlalu panjang, dan mudah dipahami, sementara menurut R31 cara mengajar guru yang cepat membuatnya tidak paham. Guru juga sudah memberi inspirasi dan ide-ide kepada siswa dalam bercerita seperti yang diungkapkan R22, “guru banyak memberi ide dan inspirasi kepada saya dalam bercerita”. Guru juga sudah tegas dalam mengajar sehingga suasana kelas dapat dikondisikan. Hal tersebut diungkap R28. “Guru sudah tegas jadi anak-anak yang nakal tidak mengganggu”, ungkap R28 dalam catatan hariannya.

Berdasarkan uraian tersebut, guru menyusun rencana perbaikan yang akan dilaksanakan pada pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* siklus II. Perbaikan yang dilakukan guru adalah menyusun rencana pembelajaran yang lebih sistematis, memberikan penjelasan secara lebih mendalam tentang penggunaan sate gambar dalam bercerita dan penerapan metode *time token arends*, memberikan perhatian yang lebih besar kepada siswa yang masih belum mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan, memberikan selingan canda dan tidak terlalu serius agar lebih akrab dengan siswa sehingga perilaku siswa lebih baik, serta memberikan contoh bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dalam bentuk video.

Hasil refleksi tersebut sebagai acuan untuk memperbaiki hasil pada siklus I, sehingga hasil yang dicapai pada siklus II lebih maksimal. Perbaikan-perbaikan tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bercerita dengan alat peraga. Selain itu, perilaku siswa dapat berubah dari negatif ke arah yang positif. Dengan demikian, hasil penelitian yang ditargetkan dapat dicapai secara maksimal.

3.1.2 Proses Tindakan Siklus II

Berdasarkan refleksi pada siklus I, guru melakukan perbaikan terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan. Pada siklus II, guru membenahi hal-hal yang kurang sesuai pada siklus I. Penelitian yang dilakukan pada siklus II juga dilakukan melalui tahap yang sama dengan siklus 1, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

3.1.2.1 Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada siklus II adalah memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I. Berdasarkan refleksi pada siklus I, perencanaan yang dilakukan pada siklus II adalah (1) menyusun rencana pembelajaran bercerita dengan alat peraga yang lebih sistematis dan mampu memberikan umpan balik, (2) memberikan contoh audio visual bercerita dengan alat peraga yang sesuai dengan kondisi siswa, (3) mengemas materi pembelajaran dengan lebih menarik dan sederhana sehingga dapat dipahami siswa, (4) menyiapkan instrumen penelitian berupa pedoman penilaian, pedoman observasi siswa, pedoman deskripsi perilaku ekologis,

pedoman catatan lapangan, pedoman catatan harian guru, pedoman catatan harian siswa, pedoman sosiometri, dan pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi foto, dan (5) mengonsultasikan rencana yang telah disiapkan kepada dosen pembimbing dan guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang bersangkutan. Selain itu, peneliti menyiapkan diri untuk mengatasi kesulitan sesuai hasil refleksi siklus I dalam tindakan pembelajaran siklus II. Rencana disusun semaksimal mungkin sebagai upaya penyempurnaan dan perbaikan atas rencana sebelumnya. Perbaikan rencana pada siklus II diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah dan kekurangan-kekurangan pada siklus I sehingga hasil pembelajaran bercerita dengan alat peraga pada siklus II dapat meningkat.

3.1.2.2 Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II merupakan penerapan dari perencanaan yang sudah diperbaiki. Tindakan ini difokuskan pada hal-hal yang penting bagi peningkatan keterampilan bercerita siswa dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*. Kegiatan pembelajaran pada tindakan siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan. Setiap tahapan pertemuan terdiri atas tiga tahapan kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada pertemuan pertama, siswa mulai belajar bercerita menggunakan sate gambar di dalam kelompok. Selanjutnya, pada pertemuan kedua siswa dikondisikan untuk siap bercerita di depan kelas. Siswa lain juga menilai sesuai pedoman penilaian yang diberikan guru dan memberi komentar terhadap penampilan temannya.

1. Pertemuan pertama

Kegiatan awal pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama dimulai dengan apersepsi. Guru membahas hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I. Guru kemudian menjelaskan kesalahan dan kekurangan yang terjadi dari kegiatan bercerita siswa pada siklus I. Selain itu, guru juga menegaskan kembali mengenai penerapan media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah kegiatan inti. Pada kegiatan inti guru menayangkan video kegiatan bercerita dengan alat peraga. Hal ini bertujuan untuk memberikan model kegiatan bercerita sekaligus memancing kemampuan siswa bercerita.

Selanjutnya siswa berkelompok seperti sebelumnya (pada kegiatan siklus I). Setiap siswa boleh saling menukarkan sate gambar yang dimilikinya dengan sate gambar milik teman. Cerita yang diceritakan dapat sama dengan cerita pemilik sate gambar sebelumnya dan dapat pula berbeda. Hal ini bertujuan agar siswa tidak merasa bosan melakukan hal yang sama kedua kali. Kemudian siswa membuat kerangka cerita dari sate gambar yang dipegangnya.

Kegiatan inti selanjutnya adalah latihan bercerita. Kegiatan bercerita dilakukan siswa setelah siswa memahami cerita yang akan disampaikan dan karakter tokoh yang dipegangnya. Setiap siswa berlatih bercerita secara bergiliran dalam kelompoknya. Masing-masing anggota kelompok memberi penilaian dan tanggapan sesuai dengan kriteria penilaian yang ditetapkan guru dan sesuai kupon bicara yang dimiliki. Salah satu siswa bertugas membuat catatan dan melaporkan segala kegiatan dalam kelompoknya. Guru memantau dan membimbing siswa. Setelah semua siswa dalam kelompoknya selesai bercerita, setiap kelompok mengungkapkan kesulitan dan kesalahan yang dilakukan anggota kelompoknya

selama kegiatan bercerita. Kemudian, guru dan siswa membahas kesulitan yang dialami dan manfaat bercerita yang telah dilakukan.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, siswa bersama dengan guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Selain itu guru juga juga membimbing siswa untuk melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Selanjutnya guru memberikan penugasan kepada siswa untuk berlatih bercerita dengan sate gambar serta memberi motivasi kepada siswa. Pertemuan selanjutnya, siswa harus siap untuk melakukan tes bercerita dengan alat peraga di depan kelas.

2. Pertemuan Kedua

Pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* siklus II dilanjutkan pada pertemuan kedua. Guru memberikan aperepsi dengan menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya dan menanyakan kesiapan siswa bercerita. Guru juga menegaskan kembali mengenai metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu guru juga mengkondisikan tiap siswa untuk siap bercerita di depan kelas.

Pada tahap inti, siswa diberi kesempatan untuk membaca kembali kerangka cerita yang telah dibuatnya, kemudian kegiatan bercerita dimulai. Setiap siswa bercerita secara bergantian. Siswa yang maju pertama dapat menunjuk siswa yang maju berikutnya, begitu seterusnya. Sementara siswa lain memberi penilaian sesuai pedoman penilaian yang telah ditetapkan dan memberi tanggapan atau komentar terhadap penampilan temannya sesuai dengan kupon bicara yang dimilikinya.

Pada proses ini, setiap siswa dituntut aktif, siap, terampil serta berkonsentrasi. Setelah semua siswa bercerita di depan kelas.

Pada kegiatan akhir pembelajaran, guru mengumumkan siswa dengan nilai terbaik dalam kegiatan bercerita yang dilakukan. Guru memberi penghargaan kepada siswa tersebut. Hal ini bermaksud untuk memotivasi siswa melakukan yang terbaik dalam setiap pembelajaran. Setelah itu, siswa bersama guru menyimpulkan dan merefleksikan pembelajaran pada hari itu.

3.1.2.3 Observasi

Pada siklus II masih dilakukan pengamatan untuk melihat peningkatan keterampilan siswa bercerita dengan alat peraga dan perubahan perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* pada siklus II. Pengamatan siklus II lebih berfokus pada perilaku siswa yang memberikan respon kurang baik pada pembelajaran siklus I. Peneliti mengamati apakah siswa tersebut mengalami perubahan perilaku menjadi baik atau tetap seperti pada siklus I. Siswa yang memperlihatkan sikap baik diberi motivasi dan penguatan untuk mempertahankan sikap baik tersebut, sedangkan siswa yang bersikap kurang baik diberi pengertian dan dorongan agar mengikuti pelajaran dengan baik.

Observasi dilaksanakan peneliti dengan menggunakan instrumen yang telah disiapkan berupa lembar observasi siswa, lembar deskripsi perilaku ekologis, lembar catatan lapangan, lembar catatan harian, pedoman wawancara, lembar sosiometri, dan dokumentasi foto. Pelaksanaannya melibatkan siswa, guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang bersangkutan, dan rekan sejawat yang

membantu peneliti. Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui perubahan sikap dan perilaku siswa selama melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time toke arends* pada siklus II. Berdasarkan data tersebut, peneliti melakukan refleksi akhir untuk mengukur keberhasilan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time toke arends*.

3.1.2.4 Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir tindakan siklus kedua. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan dan perubahan perilaku siswa setelah dilakukan perubahan-perubahan tindakan pada siklus II. Dari refleksi tersebut juga dapat diketahui keefektifan penggunaan media sate gambar dan metode *time token arends* dalam meningkatkan keterampilan siswa bercerita dengan alat peraga. Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tes dan nontes siswa.

Refleksi siklus II dilakukan berdasarkan hasil tes dan hasil nontes pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* yang telah terlaksana pada siklus II. Hasil tes menunjukkan bahwa target penelitian sudah tercapai. Nilai rata-rata kelas yang dicapai siswa pada siklus II sebesar 75,92 sudah memenuhi batas ketuntasan yang ditentukan oleh peneliti, yaitu 75. Siswa yang memperoleh nilai di atas 75 atau yang termasuk tuntas sebanyak 19. Sementara itu, 12 siswa lainnya masih belum tuntas. Tingkat ketuntasan klasikal mencapai 61,29% yang berarti telah memenuhi ketuntasan klasikal yang ditetapkan peneliti yaitu 60%. Hasil tes siklus II sudah

memenuhi target ketuntasan penelitian, yaitu nilai rata-rata yang diperoleh siswa sama dengan atau melebihi 75. Dengan demikian, indikator bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* sudah tercapai.

Ketercapaian indikator tersebut diakibatkan perbaikan tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Melalui metode *time token arends* dan sate gambar sebagai media bercerita siswa mampu meningkatkan keterampilannya bercerita. Penukaran sate gambar pada siklus II bertujuan agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran serta lebih kreatif dalam bercerita. Tujuan yang diharapkan peneliti tersebut tercapai. Selama pembelajaran siklus II, siswa tampak lebih antusias dan serius. Selain itu, hasil tes yang dicapai juga lebih baik dibandingkan pada siklus I. Penerapan metode *time token arends* secara berpasangan juga membantu keberhasilan peneliti meningkatkan keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa. Penukaran kupon bercerita secara berpasangan membuat siswa lebih percaya diri dan berani bercerita di depan kelas. Siswa juga lebih kreatif dalam mendialogkan cerita. Dengan demikian, indikator bercerita dengan alat peraga yang ditetapkan peneliti dapat tercapai.

Berdasarkan Instrumen nontes yang digunakan peneliti mengungkap perilaku siswa selama pembelajaran, siswa mengalami perbaikan perilaku dibanding siklus I.

Berdasarkan hasil observasi siswa yang dilakukan, dapat diketahui bahwa keaktifan siswa menjawab dan bertanya sebesar 83,87% atau sama dengan 26 siswa. Siswa yang aktif bercerita dan bercerita di dalam kelompoknya sebanyak

27 siswa atau sebesar 87,10%, sedangkan siswa yang aktif bertanya dan berkomentar terhadap kegiatan bercerita siswa lain sebesar 74,19% atau sebanyak 23 siswa. Rata-rata keaktifan siswa mencapai 81,72%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil catatan harian guru, kepercayaan diri siswa pada siklus II lebih baik dibandingkan pada siklus I. Siswa lebih mantap dalam bercerita dan berkomentar. Siswa juga tidak malu-malu lagi ketika harus berlatih dalam kelompoknya. Dalam menukarkan kupon siswa tidak lagi saling menunggu siswa lain menukarkan terlebih dulu sehingga pembelajaran lebih lancar dan waktu pembelajaran sesuai dengan rencana. Sebagian besar siswa sudah menunjukkan kekritisannya. Siswa lebih terbuka mengemukakan kesulitan dan pendapat mereka. Bahkan ada salah satu siswa yang protes dengan pengulangan pembelajaran yang dilakukan. Setelah diberi pemahaman, siswa tersebut mau mengerti dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Dalam berkomentar, komentar-komentar siswa lebih berbobot dibandingkan pada komentar mereka pada siklus I. Siswa sudah dapat memberikan argumen yang tepat dalam komentarnya. Siswa juga sudah dapat mempertanggungjawabkan komentar yang diberikannya.

Berdasarkan hasil deskripsi perilaku ekologis, situasi kelas cukup kondusif. Siswa melaksanakan pembelajaran dengan baik dan tertib. Sebagian besar siswa mau memperhatikan pada saat guru menyampaikan materi, meskipun masih ada beberapa siswa yang berbicara dengan teman. Pada waktu membentuk kelompok, siswa sibuk mengatur tempat duduknya sehingga menyebabkan suasana kelas

menjadi gaduh. Namun, setelah siswa menemukan anggota kelompoknya, mereka segera duduk dengan rapi dan suasana kelas menjadi tenang kembali.

Berdasarkan hasil catatan lapangan, kedisiplinan dan tanggung jawab siswa selama pembelajaran sudah baik. Siswa duduk rapi dan tenang selama pembelajaran, walaupun ada beberapa siswa yang masih berjalan-jalan di kelas. Namun, siswa mengerjakan tugas dan perintah guru dengan baik dan tepat waktu. Hanya saja siswa lebih sering mengajak guru bercanda. Walaupun begitu, tugas yang diberikan guru dilaksanakan dengan baik.

Kemampuan bekerja sama dan berbagi siswa juga dapat diamati dari hasil catatan harian guru. Berdasarkan hasil catatan harian guru, diketahui bahwa siswa sudah lebih mampu bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Siswa tidak lagi bercerita di depan satu atau dua rekannya, tetapi sudah mampu bercerita di depan semua anggota kelompoknya. Kemampuan berbagi siswa juga lebih baik.

Sebagian besar siswa menyatakan perasaan dan kesan positif dalam catatan harian siswa siklus II. Mereka merasa senang dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan *sate gambar* dan metode pembelajaran *time token arends*.

R1 mengungkapkan bahwa ia sangat senang dengan pembelajaran bercerita. Pembelajaran bercerita membantunya lebih percaya diri berbicara di depan kelas.

Lain halnya dengan R29 yang menyatakan, “ Pembelajaran bercerita sangat menyenangkan. Saya suka melihat ekspresi yang lucu dari teman-teman saya”.

Sementara itu, R31 yang selalu mendapat nilai terendah mengungkapkan bahwa pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan *sate gambar* dan metode *time token arends* membuatnya berani mencoba berbicara di depan kelas. R31

juga mengungkapkan bahwa ia akan selalu berusaha meningkatkan kepercayaan dirinya.

Hasil refleksi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* pada siklus II telah berlangsung dengan baik dan menunjukkan hasil yang memuaskan. Keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa meningkat secara signifikan. Selain itu, perilaku siswa selama melaksanakan pembelajaran mengalami perbaikan. Perilaku siswa telah menunjukkan karakter keaktifan, kepercayaan diri, kekritisian, kedisiplinan dan tanggung jawab, serta kemampuan bekerja sama dan berbagi. Dengan demikian, hasil penelitian yang ditargetkan telah tercapai.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa kelas VII. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo, Kendal Tahun Ajaran 2010/ 2011. Penelitian dilakukan di sekolah tempat dulu peneliti belajar, hal ini bertujuan agar peneliti lebih mudah dalam mengadakan penelitian. Secara keseluruhan siswa kelas VII SMP Negeri 3 Singorojo berjumlah 98 siswa yang terbagi menjadi 3 kelas. Penelitian hanya dilakukan di kelas VIIB yang berjumlah 31 siswa, terdiri atas 13 siswa putra dan 19 siswa putri. Pertimbangan dipilihnya kelas VIIB sebagai fokus subjek penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan sebagai berikut (1) keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa kelas VIIB berdasarkan daftar hasil belajar siswa hasilnya masih rendah dibandingkan kelas VIIA dan VIIC, (2) siswa kelas VIIB kurang berminat dan merasa kesulitan dalam pembelajaran

bercerita dengan alat peraga, dan (3) adanya perilaku negatif yang ditunjukkan siswa kelas VIIB dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga.

3.3 Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel keterampilan bercerita dan variabel penggunaan sate gambar dan metode *time token arends* dalam bercerita.

3.3.1 Variabel Keterampilan Bercerita

Keterampilan bercerita yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar, mulai dari siswa memperhatikan pemodelan, memahami kegiatan bercereita, hingga mampu bercerita di depan kelas. Hal yang perlu diperhatikan dalam bercerita dengan alat peraga yaitu (1) ketepatan ucapan, (2) pilahan kata (diksi), (3) struktur dan keefektifan kalimat, (4) ekspresifitas yang meliputi gerak-gerik dan mimik wajah, (5) volume/ kenyaringan suara, (6) sikap yang wajar dan tidak kaku, (7) penguasaan topik, (8) kelancaran, dan (9) kemenarikan dalam penyajian cerita, (10) keefektifan penggunaan media, dan (11) kemampuan siswa berkomentar.

3.3.2 Variabel Penggunaan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends* dalam Pembelajaran Bercerita

Sate gambar merupakan media gambar yang digunakan sebagai alat peraga bercerita. Pada prinsipnya sate gambar menyerupai wayang dengan beragam gambar. Sate gambar dipilih sebagai alat peraga bercerita karena murah, dapat

dibuat sendiri oleh siswa, dan dapat menarik minat siswa. Dengan sate gambar, siswa akan lebih mudah mengungkapkan cerita. Dalam kegiatan bercerita, sate gambar tidak hanya dipegang, tetapi benar-benar dimaksimalkan sebagai alat bantu bercerita. Sate gambar menjadi wakil dari lakon cerita yang dibawakan.

Metode *time token arends* merupakan cara khusus yang dipilih guru untuk meningkatkan keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa. Seperti halnya dengan kegiatan berbicara, kegiatan bercerita juga menjadi momok bagi sebagian besar siswa. Umumnya, siswa merasa takut dan tidak percaya diri untuk bercerita, apalagi di depan kelas. Dalam penerapan metode *time token arends*, siswa mendapat dua jenis kupon berbicara, yaitu 1 kupon bercerita dan 2 kupon berkomentar. Kupon ini harus ditukarkan selama kegiatan pembelajaran. Siswa yang kuponnya sudah habis, tidak mempunyai kesempatan berbicara. Jadi, mau tidak mau siswa diharuskan bercerita dan berkomentar di dalam kelas. Dengan menerapkan metode *time token arends*, siswa diharapkan memiliki keberanian berbicara di dalam kelas, baik dalam bentuk bercerita maupun berkomentar.

3.4 Indikator Kinerja

Indikator kinerja dalam penelitian ini meliputi dua aspek, yaitu indikator kuantitatif dan kualitatif. Kedua indikator tersebut dijelaskan sebagai berikut.

3.4.1 Indikator Kuantitatif

Indikator kuantitatif penelitian ini adalah ketercapaian target bercerita dengan alat peraga siswa yang diketahui melalui hasil tes. Siswa dinyatakan berhasil melakukan pembelajaran bercerita dengan alat peraga apabila nilai yang diperoleh sesuai dengan target yang telah ditentukan. Target nilai ketuntasan dalam

penelitian ini sebesar 75. Keberhasilan klasikal adalah siswa yang mencapai nilai 75 setidaknya berjumlah 60% dari jumlah seluruh siswa yang diteliti. Nilai ketuntasan penelitian sebesar 75 disesuaikan dengan KKM yang telah ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 70, sehingga dapat dipastikan keterampilan siswa meningkat. Siswa yang memperoleh nilai minimal 75 dinyatakan tuntas, sementara siswa yang memperoleh nilai kurang dari 75 dinyatakan belum tuntas.

3.4.2 Indikator Kualitatif

Indikator kualitatif penelitian ini adalah perubahan sikap dan perilaku siswa yang diketahui melalui hasil nontes. Siswa dinyatakan berhasil melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga dengan baik apabila tingkah laku siswa berubah ke arah yang positif. Perilaku siswa selama melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan *sate gambar* dan metode *time token arends* harus memenuhi beberapa karakter positif, yaitu (1) keaktifan siswa, (2) kepercayaan diri, (3) kekritisian siswa, (4) kedisiplinan dan tanggung jawab siswa, serta (5) kerja sama dan kemampuan berbagi siswa.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat bantu yang dapat memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen yang berupa tes dan nontes. Instrumen tes digunakan untuk mengungkapkan data tentang peningkatan keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa. Sementara itu, instrumen nontes digunakan untuk mengungkapkan

perubahan tingkah laku siswa. Instrumen nontes yang dimaksud berupa pedoman observasi siswa, pedoman deskripsi perilaku ekologis, pedoman catatan lapangan, pedoman catatan harian guru, pedoman catatan harian siswa, pedoman wawancara, pedoman sosiometri, dan dokumentasi foto. Kedua jenis instrumen tersebut dijabarkan dalam penjelasan berikut.

3.5.1 Instrumen Tes

Tes dilakukan untuk memperoleh data tentang keterampilan siswa dalam bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*. Tes dilakukan dua kali, yaitu pada siklus I dan siklus II. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* yang berbentuk performasi atau unjuk kerja. Penilaian tes dalam kompetensi dasar bercerita dengan alat peraga sesuai dengan indikator pembelajaran yang harus dicapai siswa, yaitu (1) mampu bercerita dengan memperhatikan kondisi diri sendiri, keseluruhan isi cerita, dan teknik bercerita yang baik dengan menggunakan alat peraga dan (2) mampu menanggapi kegiatan bercerita teman lain dengan memperhatikan teknik bercerita yang baik dan keefektifan penggunaan media. Kedua indikator tersebut dijabarkan dalam sebelas aspek penilaian. Aspek-aspek tersebut dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Pedoman Kriteria dan Skor dalam Penilaian Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends*

No.	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
1	Kepercayaan diri	Siswa bercerita dengan mantap, lantang, dan berani menatap pendengar	5	Sangat Baik

		Siswa bercerita dengan mantap, lantang, berani menatap pendengar tetapi tampak malu-malu	4	Baik
		Siswa bercerita dengan mantap, tidak terlalu lantang, tidak berani menatap pendengar	3	Cukup
		Siswa bercerita dengan malu-malu, tidak lantang, dan tidak berani menatap pendengar	2	Kurang
		Siswa tidak berani bercerita, perlu dibujuk dan dirayu untuk maju ke depan	1	Gagal
2	Volume suara	Volume suara terdengar sangat jelas oleh semua siswa di dalam kelas	5	Sangat Baik
		Volume suara terdengar jelas tetapi kadang masih ada kata yang tidak terdengar	4	Baik
		Volume suara terdengar jelas dari jarak 4 meter	3	Cukup
		Volume suara terdengar jelas dari jarak 3 meter	2	Kurang
		Volume suara terdengar jelas dari jarak 2 Meter	1	Gagal
3	Sikap wajar dan tidak kaku	Sikap wajar, tidak kaku, dan terlihat bersemangat	5	Sangat Baik
		Sikap wajar, tidak kaku, tetapi terkadang terlihat tidak percaya diri, ditandai dengan sikap malu-malu	4	Baik
		Sikap wajar, tidak kaku, tetapi terkadang terlihat tidak percaya diri, ditandai dengan ekspresi yang berubah	3	Cukup
No.	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
		Sikap wajar, sedikit kaku, dan terlihat tidak kurang percaya diri, ditandai dengan sedikit gemetar	2	Kurang
		Sikap tidak wajar, kaku, dan terlihat tidak percaya diri, ditandai dengan gemetar terus-menerus.	1	Gagal
4	Penguasaan topik	Penguasaan topik sangat sesuai dengan alur cerita pada kerangka cerita yang dibuat	5	Sangat Baik
		Penguasaan topik sesuai dengan	4	Baik

		alur cerita pada kerangka cerita yang dibuat		
		Penguasaan topik sesuai dengan alur cerita pada kerangka cerita yang dibuat tetapi kurang lancar ditandai dengan sedikit bertanya pada teman	3	Cukup
		Penguasaan topik belum sesuai dengan alur cerita pada kerangka cerita yang dibuat dan sering bertanya pada teman	2	Kurang
		Penguasaan topik tidak sesuai dengan alur cerita pada kerangka cerita yang dibuat dan sering berhenti bercerita	1	Gagal
5	Kelancaran	Bercerita dengan lancar, topik benar-benar dikuasai	5	Sangat Baik
		Bercerita lancar, tetapi sesekali berhenti	4	Baik
		Becerita cukup lancar, tetapi beberapa kali berhenti seperti mengingat-ingat jalan cerita	3	Cukup
		Bercerita kurang lancar, sering berhenti	2	Kurang
		Bercerita tidak lancar, berhenti dalam jangka lama	1	Gagal
6	Pilihan kata(diksi)	Diksi sangat tepat dan bervariasi	5	Sangat Baik
		Diksi tepat, kesalahan hanya 3 kali dan sedikit kesalahan	4	Baik
		Diksi cukup tepat, kesalahan antara 3-7 kali	3	Cukup
		Diksi kurang tepat, kesalahan	2	Kurang
No.	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
		antara 8-12 dan tidak bervariasi		
		Diksi tidak tepat, kesalahan lebih dari 12 kali	1	Gagal
7	Variasi Intonasi	Intonasi bervariasi, ada kreativitas, ada keberanian berimprovisasi	5	Sangat Baik
		Intonasi bervariasi, kreatif, keberanian berimprovisasi kurang	4	Baik
		Intonasi cukup bervariasi, unsur kreatif cukup, keberanian berimprovisasi kurang	3	Cukup

		Intonasi datar, unsur kreatif kurang, keberanian berimprovisasi kurang	2	Kurang
		Intonasi datar dan membosankan, seperti orang membaca	1	Gagal
8	Ekspresifitas dan gerak-gerak	Gerak-gerak dan mimik wajah sesuai dengan isi cerita dan pandangan mata terarah pada penyimak cerita sesuai cerita yang dibawakan	5	Sangat Baik
		Gerak-gerak dan mimik wajah sesuai dengan isi cerita tetapi pandangan mata terarah pada penyimak cerita	4	Baik
		Gerak-gerak dan mimik wajah cukup sesuai dengan isi cerita dan pandangan mata kurang teratur	3	Cukup
		Gerak-gerak dan mimik wajah kurang sesuai dengan isi cerita dan pandangan mata sering ke atas atau ke bawah atau ke samping	2	Kurang
		Gerak-gerak dan mimik wajah tidak sesuai dengan isi cerita dan pandangan mata selalu menghadap ke atas atau ke bawah	1	Gagal
9	Kemenarikan penyajian cerita	Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi lucu dan mengundang respon teman lebih dari 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita	5	Sangat Baik
No.	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi lucuan mengundang respon teman 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita	4	Baik
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi lucu dan mengundang respon teman tanpa disertai serta	3	Cukup

		gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita		
		Siswa hanya bercerita sesuai cerita, ekspresi tidak bervariasi dan tanpa gerakan	2	Kurang
		Siswa hanya bercerita sesuai cerita, ekspresi tidak bervariasi dan tanpa gerakan serta terlihat kaku	1	Gagal
10	Penggunaan media	Siswa sangat ekspresif dan efektif dalam menggunakan media	5	Sangat Baik
		Siswa mampu menggunakan media sate gambar tetapi terkadang melakukan kesalahan	4	Baik
		Siswa bercerita dengan menggunakan media, tetapi gerakan yang dilakukan belum mantap dan tampak ragu-ragu	3	Cukup
		Siswa hanya sesekali bercerita dengan menggunakan media	2	Kurang
		Siswa bercerita tanpa menggunakan medianya. Media hanya dipegang tanpa digerakan	1	Gagal
11	Berkomentar	Cara siswa berkometar sopan, isi tanggapan mencakup teknik bercerita dan keefektifan penggunaan media	5	Sangat Baik
		Cara siswa berkometar sopan, isi tanggapan mencakup teknik bercerita dan keefektifan penggunaan media	4	Baik
No.	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
		Cara siswa berkometar kurang sopan, isi tanggapan mencakup teknik bercerita dan keefektifan penggunaan media	3	Cukup
		Cara siswa berkometar kurang sopan, isi tanggapan mencakup teknik bercerita atau keefektifan penggunaan media saja	2	Kurang

		Cara siswa berkometer kurang sopan, isi tanggapan tidak mencakup teknik bercerita maupun keefektifan penggunaan media, waktu yang digunakan kurang/ lebih dari kupon bicara yang dimiliki	1	Gagal
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---	-------

Berdasarkan tabel 2, tes pada kompetensi dasar bercerita dengan alat peraga memiliki 11 aspek penilaian. Tiap-tiap aspek penilaian tersebut memiliki skor lima. Jadi, skor maksimal sebelas aspek dalam penilaian kompetensi bercerita tersebut adalah 55. Kemudian, nilai akhir diperoleh dari jumlah skor yang diperoleh dibagi jumlah skor maksimal dikali 100.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Rentang nilai dan kategori yang diperoleh pada penilaian dalam pembelajaran keterampilan bercerita dengan alat peraga dapat dilihat pada table 3 berikut ini.

Table 3. Pedoman Rentang Nilai dan Kategori dalam Penilaian Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends*

No.	Rentang Nilai	Kategori
1.	85-100	Sangat baik
2.	75-84	Baik
3.	65-74	Cukup
4.	55-64	Kurang
5.	≤ 55	Gagal

Berdasarkan tabel 3 di atas, rentang nilai pada penilaian keterampilan bercerita dengan alat peraga terdiri atas lima kategori. Siswa dikatakan mencapai kategori

sangat baik jika memperoleh nilai antara 85-100, kategori baik jika memperoleh nilai antara 75-84, kategori cukup jika memperoleh nilai antara 65-74, kategori kurang jika memperoleh nilai antara 55-64, dan apabila mendapat nilai kurang dari 55 termasuk dalam kategori gagal atau tidak lulus dan kompetensi dasar ini.

Selanjutnya, presentase skor setiap aspek penilaian juga dapat diketahui dengan cara berikut ini.

$$NP = \frac{\sum N}{N \times s} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Skor presentase kemampuan siswa

$\sum N$ = jumlah skor satu kelas

n = skor maksimal tes

s = jumlah responden dalam satu kelas

3.5.2 Instrumen Nontes

Instrumen nontes digunakan untuk mengetahui perilaku siswa selama pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan *sate gambar* dan *metode time token arends*. Instrumen nontes yang digunakan meliputi pedoman observasi siswa, pedoman deskripsi perilaku ekologis, pedoman catatan lapangan, pedoman catatan harian guru dan siswa, pedoman sosiometri, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi foto.

3.5.2.1 Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai perubahan perilaku, sikap, dan aktivitas siswa selama penelitian berlangsung. Pedoman observasi digunakan untuk mendata sikap atau perilaku positif dan negatif yang diperlihatkan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Perilaku tersebut meliputi (1) keantusiasan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru, (2) keaktifan siswa dalam bertanya, (3) keseriusan siswa dalam membuat kerangka karangan, (4) keaktifan siswa dalam bercerita dan berkomentar dalam kelompoknya, (5) keantusiasan siswa memperhatikan siswa lain yang bercerita, (6) keaktifan siswa bertanya dan berkomentar terhadap kegiatan bercerita temannya, (7) mengganggu teman, (8) mengantuk di dalam kelas, dan (9) jalan-jalan di kelas.

3.5.2.2 Pedoman Deskripsi Perilaku Ekologis

Deskripsi perilaku ekologis digunakan untuk mengetahui perilaku-perilaku siswa pada saat proses bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* berlangsung pada siklus I dan siklus II. Hasil pengamatan tersebut dijabarkan dalam bentuk deskripsi. Sasaran deskripsi perilaku ekologis meliputi beberapa sikap positif, yaitu (1) kesiapan siswa dalam pembelajaran, (2) perhatian siswa terhadap penjelasan guru, (3) keaktifan siswa dalam kegiatan tanya jawab dengan guru dan kegiatan latihan berkelompok, (4) keantusiasan siswa terhadap tugas yang diberikan guru, dan (5) kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran.

3.5.2.3 Pedoman Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mengamati perilaku siswa seperti halnya deskripsi perilaku ekologis. Akan tetapi, catatan lapangan lebih diarahkan pada persoalan yang dianggap menarik. Persoalan-persoalan tersebut, misalnya perilaku kurang perhatian, kecerobohan, serta hal-hal lain yang dilakukan siswa dan tidak disadari guru selama proses pembelajaran.

Instrumen catatan lapangan dilakukan dengan mengamati perilaku-perilaku siswa yang menarik selama proses pembelajaran, yaitu: (1) pada saat apersepsi, (2) pada saat tanya jawab dan pendalaman materi, (3) pada saat pembagian kelompok, (4) pada saat kegiatan latihan berkelompok, (5) pada saat bercerita di depan kelas, dan (6) pada saat memberikan komentar terhadap kegiatan bercerita temannya.

3.5.2.4 Pedoman Catatan Harian

Catatan harian yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu catatan harian guru dan catatan harian siswa. Catatan harian guru memuat observasi, perasaan, reaksi, penafsiran, dugaan, dan penjelasan mengenai perilaku siswa selama proses pembelajaran. Catatan harian guru diisi oleh peneliti setiap pembelajaran siklus I dan siklus II selesai. Instrumen catatan harian guru berisi (1) kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, (2) respon dan keaktifan siswa terhadap pembelajaran, (3) kepercayaan diri siswa selama mengikuti pembelajaran, (4) kekritisan siswa selama proses pembelajaran, (5) kedisiplinan dan tanggung jawab siswa selama pembelajaran, (6) kemampuan kerja sama dan berbagi siswa dalam kegiatan latihan berkelompok, serta (7) situasi dan kondisi selama pembelajaran

bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* berlangsung. Sementara itu, catatan harian siswa memuat tanggapan siswa terhadap segala proses dalam pembelajaran. Siswa secara bebas dapat memberikan kritik, saran, masukan, dan mengungkapkan perasaan mereka tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*. Catatan harian siswa berisi (1) perasaan dan kesan siswa mengenai pembelajaran, (2) pendapat siswa mengenai media sate gambar dan metode *time token arends* yang digunakan dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga, (3) kemudahan dan kesulitan siswa dalam pembelajaran, dan (4) saran siswa terhadap pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*.

3.5.2.5 Pedoman Sosiometri

Sosiometri digunakan untuk mengetahui apakah individu-individu disukai atau saling menyukai. Data sosiometri dapat mempermudah guru mengetahui keaktifan siswa dan kerja sama siswa dalam suatu kelompok. Lembar instrumen sosiometri digunakan untuk memperoleh data tentang (1) siswa yang aktif bercerita dalam latihan berkelompok, (2) siswa yang aktif berkomentar dalam latihan berkelompok, (3) siswa yang pasif dalam latihan berkelompok, (4) siswa yang suka membantu temannya yang kesulitan dalam kegiatan pembelajaran, (5) siswa yang mau memperhatikan ketika temannya bercerita atau berkomentar, dan (6) siswa yang usil dalam kelompok. Lembar tersebut diisi oleh siswa dengan

dibimbing oleh peneliti. Selanjutnya, hasil sosiometri tersebut dijabarkan dalam bentuk sosiogram, dihitung secara kuantitatif, dan dideskripsikan secara rinci.

3.5.2.6 Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan oleh rekan peneliti untuk mendapatkan informasi atau pendapat siswa melalui tanya jawab dan diskusi mengenai pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam wawancara berusaha mengungkap pemahaman dan kesulitan siswa dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*. Wawancara dilaksanakan pada siswa yang memperoleh nilai tertinggi, sedang, dan terendah serta siswa yang berperilaku menonjol. Hal yang dicakup dalam wawancara diantaranya (1) pendapat siswa terhadap pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*, (2) pendapat siswa tentang penjelasan guru dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*, (3) kesulitan dan hambatan yang dialami siswa selama mengikuti pembelajaran bercerita dengan alat peraga beserta penjelasannya, (4) berhasil/ gagal sate gambar untuk meningkatkan keterampilan bercerita, (5) manfaat yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*, dan (6) saran siswa terhadap pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*.

3.5.2.7 Pedoman Dokumentasi Foto

Dokumentasi foto digunakan sebagai bukti hasil penelitian yang berupa gambar. Gambar yang diabadikan melalui dokumentasi foto ini berisi peristiwa dan momentum yang menggambarkan perilaku dan aktivitas yang dilakukan siswa bersama peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Foto yang diambil pada saat proses pembelajaran berlangsung merupakan sumber data yang dapat memperjelas data yang lain. Hasil dokumentasi dari siklus I dan siklus II dibandingkan untuk melihat gambaran perilaku siswa beserta perubahannya. Hal-hal yang perlu didokumentasikan adalah (1) aktivitas siswa pada awal pembelajaran dan pada saat menerima penjelasan guru, (2) aktivitas siswa pada saat latihan berkelompok, (3) aktivitas siswa pada saat siswa membuat kerangka cerita, (4) aktivitas siswa pada saat latihan berkelompok, dan (5) aktivitas siswa pada saat siswa bercerita di depan kelas dan berkomentar.

3.5.3 Validitas Instrumen

Data dalam sebuah penelitian memiliki kedudukan yang sangat penting sebab data inilah yang digunakan untuk mengukur keberhasilan sebuah penelitian. Keakuratan data bergantung pada validitas instrumen yang digunakan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel-variabel yang diteliti secara tepat. Oleh karena itu, peneliti melakukan uji validitas instrumen sebelum melaksanakan penelitian agar instrumen yang digunakan benar-benar valid atau sah.

Uji validitas instrumen tes dilakukan terhadap perangkat tes sesuai dengan tes bercerita dengan alat peragayang akan dilaksanakan. Tes diukur dengan pedoman

penilaian dan penskoran dengan rumus tertentu dan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Soal dan kriteria penilaian kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing serta guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Sebagaimana instrumen tes, uji validitas instrumen nontes juga dilakukan dengan cara mengonsultasikan seluruh instrumen nontes yang telah dibuat kepada dosen pembimbing dan guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang bersangkutan supaya instrumen yang digunakan untuk mengambil data benar-benar valid.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan nontes.

3.6.1 Teknik Tes

Peneliti menggunakan data tes dengan tes performasi. Hasil tes diperoleh dengan mengadakan tes pada pertemuan kedua dalam setiap pembelajaran. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes pada siklus I dan tes pada siklus II. Soal tes disesuaikan dengan kompetensi dasar yang diajarkan, yaitu bercerita dengan menggunakan alat peraga. Oleh karena itu, bentuk tes yang digunakan adalah praktik bercerita dengan alat peraga.

3.6.2 Teknik Nontes

Teknik nontes digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat abstrak, yaitu perubahan-perubahan sikap dan perilaku siswa dalam bercerita dengan alat peraga. Teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, deskripsi perilaku ekologis, catatan lapangan, catatan harian guru dan siswa, sosiometri, wawancara, dan dokumentasi foto.

3.6.2.1 Observasi

Observasi digunakan untuk mengetahui perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan sejak awal pembelajaran hingga pembelajaran usai. Observasi dilakukan oleh guru bahasa dan sastra Indonesia karena guru lebih mengenal siswa. Sebelumnya, peneliti telah mempersiapkan pedoman observasi siswa sebagai pedoman pengumpulan data. Guru mengamati keadaan siswa dan memberi tanda cek list (√) pada lembar observasi siswa yang menggambarkan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Hasil observasi tersebut selanjutnya dianalisis dan dideskripsikan dalam bentuk kalimat.

3.6.2.2 Deskripsi Perilaku Ekologis

Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan teknik deskripsi perilaku ekologis untuk menggambarkan perilaku siswa dan keadaan kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelumnya, peneliti telah mempersiapkan pedoman deskripsi perilaku ekologis untuk dijadikan pedoman dalam pengambilan data. Deskripsi perilaku ekologis dilakukan oleh peneliti selama siklus I dan siklus II. Teknik ini dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati perilaku yang dilakukan siswa dan mencatat semua kejadian yang muncul pada saat pembelajaran. Perilaku-perilaku siswa selama proses pembelajaran

berlangsung segera dituliskan dengan membuat catatan-catatan khusus. Hasil pengamatan kemudian dianalisis dan dideskripsikan dalam bentuk uraian kalimat sesuai dengan perilaku nyata yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran.

3.6.2.3 Catatan Harian

Catatan harian terdiri atas catatan harian guru dan catatan harian siswa. Catatan harian guru digunakan oleh peneliti untuk menilai aktivitas, tingkah laku, dan respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Catatan harian guru dalam penelitian ini berisi kesan atau pengalaman yang dirasakan atau diperoleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Hal-hal yang dianggap menarik oleh peneliti dapat dideskripsikan dalam catatan harian guru. Peneliti membuat catatan pada setiap akhir kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II berdasarkan pedoman catatan harian guru yang telah ditentukan. Hasil catatan harian guru pada siklus I dan siklus II kemudian dibandingkan untuk mengetahui proses pembelajaran dan perubahan perilaku siswa. Catatan harian guru ini berisi pengalaman dan pandangan pribadi peneliti sehingga dalam pembuatannya tidak memerlukan bantuan teman sejawat. Sementara itu, Catatan harian siswa digunakan peneliti untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap cara peneliti menyampaikan pembelajaran keterampilan bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*. Catatan harian siswa berisi kesan, pengalaman, dan penafsiran siswa mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. Hal tersebut diperoleh siswa pada setiap kejadian atau peristiwa yang dianggap menarik pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa harus mengingat dan merekam dalam benaknya, semua kejadian tersebut. Oleh karena itu, sebelum

pembelajaran berlangsung, peneliti telah memberi penjelasan kepada siswa tentang adanya catatan harian siswa ini. Catatan harian siswa dibuat oleh semua siswa setelah selesai melaksanakan pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Hasil catatan harian siswa kemudian digunakan oleh peneliti sebagai data yang dapat mengungkap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3.6.2.4 Sosiometri

Sosiometri merupakan teknik pengambilan data yang digunakan untuk mengetahui keaktifan serta kemampuan bekerja sama dan berbagi siswa. Teknik sosiometri dipilih oleh peneliti sebagai salah satu teknik nontes agar dapat mengetahui keaktifan siswa dan dinamika perilaku antarsiswa di dalam sebuah kelompok. Latihan berkelompok dimaksudkan peneliti agar dapat berlatih sebelum bercerita di depan kelas. Siswa juga dilatih berinteraksi atau bekerja sama dengan anggota kelompok untuk menghasilkan sesuatu yang baik.

Teknik sosiometri dilakukan dengan cara menugasi semua siswa untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan pedoman sosiometri, yaitu menyebutkan dua siswa yang aktif bercerita, dua siswa yang aktif berkomentar, dua siswa yang pasif, dua siswa yang suka membantu, dua siswa yang apresiatif, dan dua siswa yang usil dan suka mengganggu dalam latihan berkelompok. Pengisian dilakukan oleh siswa setelah proses pembelajaran selesai pada siklus I dan siklus II agar siswa masih ingat kejadian atau proses pembelajaran yang baru berlangsung dengan dibimbing peneliti. Pengisian didasarkan atas kegiatan kelompok yang telah dilaksanakan siswa. Pada saat pengambilan data sosiometri, peneliti dibantu oleh teman sejawat.

Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dengan anggota lima sampai enam siswa yang dipilih peneliti secara heterogen. Hasil sosiometri kemudian dianalisis dan dideskripsikan oleh peneliti. Selain itu, hasilnya dihitung dalam skor-skor tertentu yang mempermudah peneliti dalam menentukan keaktifan dan kemampuan bekerja sama dan berbagi karena data tersebut sudah dikuantitatifkan. Aspek positif diberi skor dengan angka positif, sedangkan aspek negatif diberi skor dengan angka negatif. Jika anggota kelompok berjumlah lima, peluang untuk satu siswa akan dipilih maksimal oleh 4 siswa lain dengan bobot skor 2,5 untuk aspek positif dan -2,5 untuk aspek negatif. Sementara jika anggota kelompok berjumlah enam, peluang untuk satu siswa akan dipilih maksimal oleh 5 siswa lain dengan bobot skor 2 untuk aspek positif dan -2 untuk aspek negatif. Dengan demikian, skor maksimal yang diperoleh siswa sebesar 10 dan skor minimal yang dicapai sebesar -10. Rentang skor antara -10 sampai dengan 10 digolongkan ke dalam empat kategori, yaitu -10 sampai -6 berkategori kurang, -5 sampai 0 berkategori cukup, 0-5 berkategori baik, dan 6-10 berkategori sangat baik. Skor 0 digunakan dalam dua kategori sekaligus karena angka nol bersifat netral sehingga bisa mengarah ke aspek positif ataupun aspek negatif. Jika mengarah ke aspek positif, dikategorikan baik, sedangkan jika mengarah ke aspek negatif dikategorikan cukup.

3.6.2.5 Wawancara

Wawancara dilaksanakan setelah pembelajaran selesai selama siklus I dan siklus II. Sasaran wawancara adalah tiga siswa, terdiri atas siswa yang memperoleh nilai tinggi, siswa yang mendapatkan nilai sedang, dan siswa yang mendapatkan nilai

rendah. Wawancara dilakukan tiap-tiap akhir siklus dan di luar jam pembelajaran melalui tatap muka langsung dengan siswa. Siswa yang diwawancarai bebas menjawab pertanyaan yang diajukan rekan peneliti tanpa ada rasa terikat. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh lebih lengkap dan terperinci. Dari hasil wawancara ini diharapkan diketahui respon siswa terhadap pembelajaran dan kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, hasil wawancara dideskripsikan dalam bentuk kalimat.

3.6.2.6 Dokumentasi Foto

Peneliti menggunakan dokumentasi sebagai salah satu teknik untuk memperoleh data nontes yang berupa foto atau gambar. Dokumentasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga aktivitas siswa maupun peneliti selama pembelajaran akan terekam dalam foto. Dokumentasi foto dilakukan sebagai bukti visual kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung.

Peneliti dibantu teman sejawat dalam mendokumentasikan gambar agar peneliti bisa berfokus pada pelaksanaan pembelajaran. Pengambilan gambar dibagi dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Aspek-aspek yang didokumentasikan sesuai dengan instrumen yang telah disiapkan. Foto yang diambil pada saat proses pembelajaran berlangsung merupakan sumber data yang dapat memperjelas data yang lain. Selain itu, hasilnya dapat digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran. Hasil dokumentasi juga dibandingkan untuk mengetahui perubahan perilaku yang terjadi pada siswa. Data yang berupa foto ini akan dilaporkan secara deskriptif sesuai dengan gambar yang terekam di dalamnya. Foto tersebut dapat

memberikan gambaran nyata mengenai kondisi kelas dan perilaku siswa selama melaksanakan kegiatan pembelajaran.

3.7 Teknik Analisis data

Data yang diperoleh dari penelitian akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Untuk data yang berasal dari data tes akan dianalisis secara kuantitatif, sedangkan data yang bersumber dari data nontes akan dianalisis secara kualitatif. Pemaparan mengenai kedua teknik analisis data tersebut sebagai berikut.

3.7.1 Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil tes bercreita dengan alat peraga. Penilaian berdasarkan pada kriteria yang telah ditentukan. Hasil analisis kuantitatif data tes dihitung secara persentase dengan langkah-langkah (1) menghitung nilai masing-masing aspek, (2) merekap nilai siswa, (3) menghitung nilai kumulatif, dan (4) menghitung persentase nilai dengan rumus sebagai berikut

$$NP = \frac{NK}{R} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : nilai persentase

NK : nilai kumulatif yang diperoleh siswa

R : responden

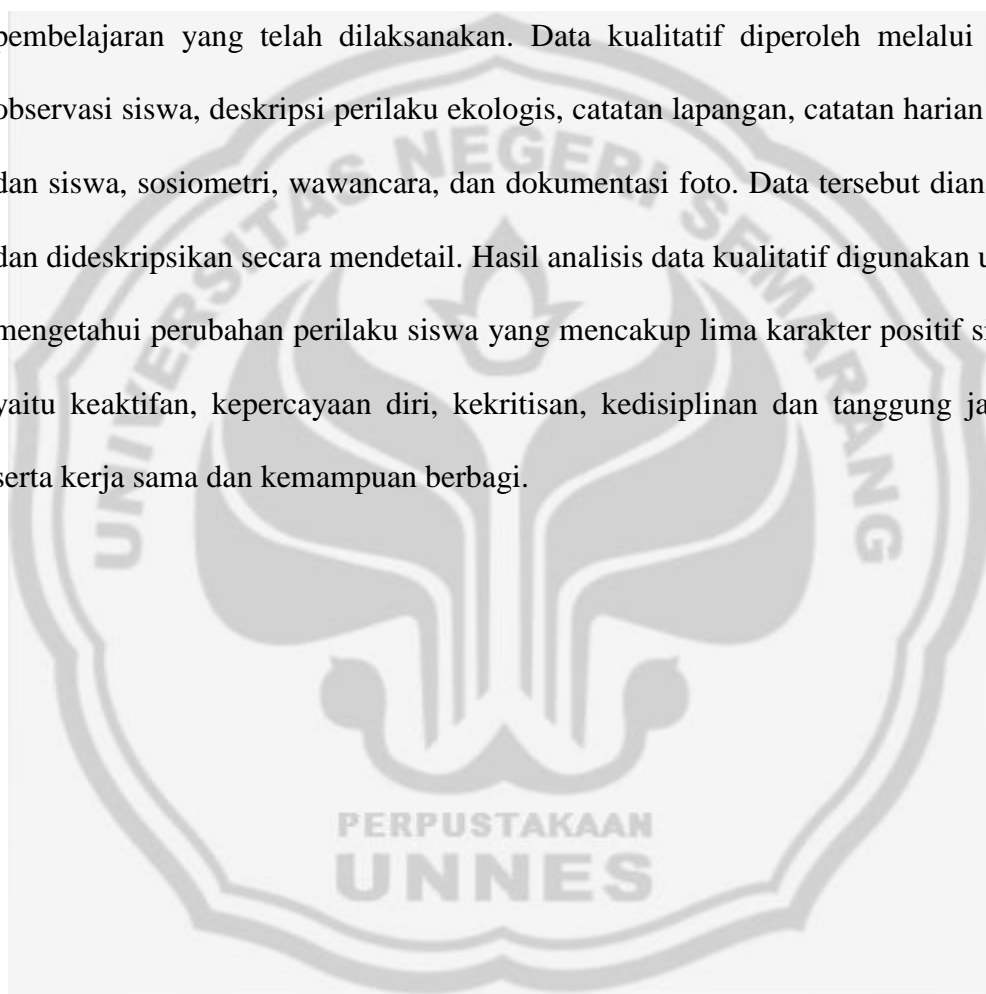
100 : bilangan tetap

Hasil dari perhitungan tersebut kemudian dikumpulkan dan dibandingkan antara siklus I dan siklus II. Hasil perbandingan itulah yang kemudian memberikan gambaran sekaligus menentukan seberapa besar peningkatan keterampilan

bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*.

3.7.2 Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif dilakukan untuk menganalisis data nontes berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Data kualitatif diperoleh melalui hasil observasi siswa, deskripsi perilaku ekologis, catatan lapangan, catatan harian guru dan siswa, sosiometri, wawancara, dan dokumentasi foto. Data tersebut dianalisis dan dideskripsikan secara mendetail. Hasil analisis data kualitatif digunakan untuk mengetahui perubahan perilaku siswa yang mencakup lima karakter positif siswa, yaitu keaktifan, kepercayaan diri, kekritisian, kedisiplinan dan tanggung jawab, serta kerja sama dan kemampuan berbagi.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASANNYA

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diperoleh dari tindakan prasiklus, siklus I, dan siklus II. Hasil tes prasiklus berupa keterampilan bercerita dengan alat peraga sebelum penelitian dilaksanakan. Hasil tes tindakan siklus I dan siklus II berupa keterampilan siswa dalam bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* sedangkan hasil nontes berupa perubahan perilaku yang diperoleh dan dideskripsikan dari hasil observasi siswa, deskripsi perilaku ekologis, catatan lapangan, catatan harian guru, catatan harian siswa, sosiometri, wawancara, dan dokumentasi foto. Hal yang dibahas berupa proses pembelajaran, peningkatan keterampilan bercerita dengan alat peraga, dan perubahan perilaku belajar siswa pada siklus I dan siklus II setelah melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends*. Hasil penelitian pada prasiklus, siklus I dan siklus II dijelaskan sebagai berikut.

4.1.1 Hasil Penelitian Prasiklus

Hasil tes prasiklus merupakan hasil tes bercerita dengan alat peraga sebelum dilakukan tindakan. Hasil tes prasiklus digunakan untuk mengetahui kondisi awal siswa dalam bercerita dengan alat peraga siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo. Untuk mengetahui hasil tes prasiklus pembelajaran bercerita dengan

alat peraga peneliti melakukan wawancara dengan guru. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Tes Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Prasiklus

No.	Kategori	Rentang Nilai	F	Bobot Skor	(%)	Nilai Rata-rata Klasikal	Ketuntasan (%)
1.	Sangat baik	85-100	0	0	0	$1677/31=54,10$	$1/31 \times 100=3,23$
2.	Baik	75-84	1	79,5	4,74	(kategori kurang)	
3.	Cukup	60-74	19	1273	75,91		
4.	Kurang	0-59	11	324,5	19,35		
Jumlah			31	1677	100	54,10	3,23 %

Dari data pada tabel 4 dapat diketahui bahwa sebelum mendapat tindakan, tidak satu siswa pun siswa yang memperoleh nilai berkategori sangat baik. Sebanyak 1 siswa atau 4,74% memiliki keterampilan bercerita dengan alat peraga dalam kategori baik. Siswa yang mendapat nilai dalam kategori cukup sebanyak 19 siswa atau sebesar 75,91%, sementara sisanya sebanyak 11 siswa atau 19,35% mendapat nilai dalam kategori kurang. Rata-rata nilai keterampilan siswa bercerita dengan alat peraga adalah 54,10. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas tersebut termasuk dalam kategori kurang dan belum mencapai nilai ketuntasan minimal yang ditentukan peneliti, yaitu 75.

Selain hasil tes, pada tahap prasiklus peneliti juga melakukan observasi terhadap perilaku siswa selama pembelajaran. Observasi tersebut dilakukan dengan mengamati perilaku siswa selama proses pembelajaran dan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Hasil pengamatan dan wawancara tersebut menunjukkan perilaku siswa selama

mengikuti pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Pada saat pembelajaran siswa kurang aktif bertanya dan kurang kritis dalam menanggapi permasalahan yang muncul. Selain itu, kedisiplinan siswa masih rendah. Hal tersebut ditandai dengan jarang nya siswa mengumpulkan tugas dan pekerjaan rumah tepat waktu. Siswa juga masih banyak yang mengobrol dan bergurau dengan siswa lain ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil tes bercerita dengan alat peraga dan perilaku siswa sebelum dilakukan tindakan yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan bercerita dengan alat peraga dan perilaku siswa masih rendah sehingga diperlukan perbaikan-perbaikan untuk mengatasi hal tersebut. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan siklus I sebagai perbaikan tes bercerita dengan alat peraga.

4.1.2 Hasil Penelitian Siklus I

Kegiatan siklus I merupakan tindakan lanjutan setelah melihat data yang diperoleh pada prasiklus. Kegiatan pembelajaran siklus I dilaksanakan dengan menerapkan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends*. Pemaparan hasil penelitian siklus I diawali dengan memaparkan proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends*. Pemaparan selanjutnya mengenai peningkatan hasil keterampilan bercerita dengan alat peraga berupa perolehan nilai tes keterampilan bercerita dengan alat peraga setelah siswa melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends*.

Pemaparan terakhir mengenai perubahan perilaku yang berupa deskripsi lima karakter siswa, yaitu keaktifan, kepercayaan diri, kekritisian, kedisiplinan dan tanggung jawab, serta kemampuan bekerja sama dan berbagi siswa yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian siklus I diuraikan sebagai berikut.

4.1.2.1 Proses Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Siklus I

Proses pembelajaran keterampilan bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* pada siklus I terdiri atas dua pertemuan, setiap pertemuan melalui beberapa tahapan, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Pada pertemuan pertama tahap pendahuluan, guru mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran. Siswa dianjurkan merapikan baju dan tempat duduk. Setelah siswa siap mengikuti pembelajaran, guru melakukan apersepsi dengan menanyakan pengalaman siswa terhadap kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan cerita, baik membaca, menulis, menyimak, maupun melakukan kegiatan bercerita. Selain itu, guru juga menanyakan pendapat siswa mengenai bercerita. Secara klasikal, siswa sudah berani menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru. Akan tetapi, siswa masih tampak malu-malu bahkan beberapa siswa tidak berani menjawab secara individual. Siswa yang tidak berani menjawab biasanya menunduk jika guru memberi pertanyaan. Setelah melakukan apersepsi, guru menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran hari itu. Guru juga mengecek sate gambar yang telah dibuat siswa sebelumnya pada mata pelajaran kesenian. Berdasarkan hasil deskripsi

perilaku ekologis, diketahui 26 dari 31 siswa siswa sudah membawa sate gambar sebagai alat peraga bercerita, sementara 5 lainnya tidak membawa atau membawa tapi belum jadi sempurna.

Tahap selanjutnya adalah tahap inti pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*. Tahap inti yang pertama yakni eksplorasi. Pada tahap ini, guru secara spontan memberi contoh bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar yang dibuat siswa. Siswa yang semula tampak mengantuk dan bermalas-malasan tampak antusias dan memperhatikan guru. Kemudian, guru menunjuk dua siswa secara acak untuk bercerita di depan kelas. Siswa bersama guru kemudian membahas kegiatan bercerita yang dilakukan guru dan dua siswa tersebut. Kegiatan tersebut dilakukan dengan proses tanya jawab dan diskusi antara guru dengan siswa. Setelah itu, guru menjelaskan materi mengenai bercerita dengan alat peraga. Tahap inti selanjutnya yakni kegiatan elaborasi. Pada tahap ini, siswa berlatih bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* secara berkelompok. Setiap kelompok beranggotakan 5-6 siswa. Berdasarkan hasil deskripsi perilaku ekologis, siswa sangat gaduh ketika melakukan pembentukan kelompok. Guru akhirnya turut campur tangan agar kelas dapat dikondisikan. Hal tersebut juga terekam dalam hasil catatan lapangan. Ketika pembagian kelompok R11 dan R30 terlihat akan berkelahi. Akhirnya agar pembagian kelompok tidak ricuh, guru meminta siswa berkelompok dengan teman di sebelah dan di belakangnya. Awalnya siswa menolak, tetapi setelah guru menjelaskan bahwa

dengan siapa pun siswa berkelompok, apabila siswa sungguh-sungguh pasti semua menjadi mudah. Akhirnya siswa mau menurut.

Setelah berkelompok, masing-masing siswa menentukan topik dan kerangka cerita berdasarkan sate gambar yang telah dibuat. Setelah selesai, siswa berlatih bercerita dan berkomentar menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends*. Dalam pelaksanaan latihan tersebut, siswa juga memberi penilaian terhadap masing-masing anggota kelompoknya. Tahap inti selanjutnya adalah tahap konfirmasi. Siswa mengumpulkan hasil penilaian terhadap masing-masing anggota kelompoknya. Hasil terbaik akan diumumkan oleh guru. Berdasarkan hasil catatan lapangan, siswa belum dapat bekerja sama dengan baik saat kegiatan latihan berkelompok. Kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa seolah-olah terpecah menjadi 2 kelompok lagi. Dari 6 kelompok, hanya ada dua kelompok yang terlihat dapat bekerja sama dengan baik, yaitu kelompok si Kancil. Saat guru berkeliling mengamati jalannya kegiatan latihan berkelompok, tampak kesenjangan keaktifan di dalam kelompok. Siswa-siswa yang aktif bercerita dan berkomentar di dominasi oleh siswa tertentu.

Tahap terakhir pembelajaran yakni tahap penutup. Pada tahap ini guru menentukan siswa dengan hasil penilaian terbaik berdasarkan penilaian anggota kelompoknya. Setelah itu, siswa bersama guru merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan. Guru menanyakan beberapa hal yang berkaitan dengan pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa mengenai pembelajaran yang berlangsung. Guru juga memberi tugas kepada siswa untuk membuat kerangka cerita baru atau memperbaiki kerangka cerita yang telah dibuat dan berlatih bercerita dengan alat

peraga berdasarkan kerangka cerita tersebut di rumah. Selanjutnya, guru memberikan penguatan dan motivasi kepada siswa.

Pada pertemuan kedua, proses pembelajaran lebih ditekankan pada penguatan keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa. Siswa tidak lagi bercerita di dalam kelompoknya, melainkan bercerita di depan kelas. Pada tahap pendahuluan, guru mengkondisikan dan melakukan apersepsi agar siap mengikuti pembelajaran. Kemudian guru memberikan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran sebelumnya. Guru juga menjelaskan kekurangan dan kesalahan siswa dalam bercerita pada pertemuan pertama. Setelah itu, guru menjelaskan kegiatan dan aturan main pembelajaran yang akan dilakukan kemudian membagikan 1 kupon bercerita dan 2 kupon berkomentar. Selanjutnya pada tahap inti, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca sekilas kerangka cerita yang telah dibuat siswa buat di rumah. Kemudian, siswa melakukan kegiatan bercerita dengan *sate gambar* dan berkomentar dengan menerapkan metode *time token arends* yakni dengan menukarkan kupon bercerita dan berkomentar yang dimiliki. Target yang diharapkan yakni setiap siswa berani bercerita di depan kelas, tetapi karena hanya ada sedikit siswa yang berani bercerita seorang diri akhirnya guru berinisiatif siswa bercerita secara berpasangan agar pembelajaran tetap berjalan sesuai rencana. Hasil deskripsi perilaku ekologis menyebutkan bahwa siswa belum menukarkan kupon bercerita dan berkomentar secara suka rela dan tanpa bujukan seperti harapan guru. Siswa masih ragu dan saling menunggu teman lain menukarkan kupon. Ada kesenjangan antara beberapa siswa. Beberapa siswa berani bercerita di depan dengan sukarela,

tetapi beberapa lainnya masih harus dibujuk dan dipaksa. Hal ini menunjukkan kepercayaan diri selama pembelajaran masih rendah.

Pada pertemuan pertama, hasil bercerita siswa hanya sebagai latihan, sedangkan pada pertemuan kedua hasil bercerita siswa dinilai berdasarkan kriteria penilaian yang ditentukan. Hasil bercerita ini kemudian dijadikan hasil tes siklus I.

Berdasarkan hasil catatan harian guru, diketahui bahwa siswa belum siap mengikuti pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan keterlambatan siswa memasuki kelas setelah bel pelajaran berbunyi. Beberapa siswa masih berada di kantin sehingga guru harus menyuruh siswa lain memanggil mereka. Selain itu, ketidaksiapan siswa juga terlihat dari belum semua siswa membawa sate gambar yang sudah diminta guru dibuat sebelum pembelajaran berlangsung, yaitu pada pembelajaran kesenian. Untungnya, guru sudah mengantisipasi kondisi tersebut dengan membawa beberapa sate gambar yang dapat digunakan siswa sehingga pembelajaran tetap dapat dilaksanakan.

Berdasarkan hasil catatan lapangan, masih ada beberapa siswa yang menunjukkan perilaku negatif selama pembelajaran berlangsung. Beberapa siswa terlihat kurang antusias dan melamun pada waktu pembelajaran berlangsung. Setelah guru melakukan pendekatan terhadap siswa, diketahui ternyata siswa tersebut apatis terhadap pembelajaran karena takut berbicara di depan kelas. Ketakutan siswa berbicara di depan kelas membuat siswa tersebut malas dan tidak tertarik dengan pembelajaran bercerita. Dalam hal ini guru harus memberikan motivasi yang kuat dan mengemas pembelajaran sebaik mungkin agar siswa merasa tertarik dengan pembelajaran bercerita yang diberikan. Selain itu, terlihat

beberapa siswa yang masih mengobrol dengan siswa lain dan berjalan-jalan di kelas. Siswa tersebut mengaku bosan dan bingung karena tidak bisa bercerita dan berkomentar. Untuk mengatasinya, guru lebih interaktif memancing perhatian siswa dan memberikan motivasi kepada siswa bahwa mereka semua dapat berkomentar apabila memiliki kemauan mencoba dan berlatih. Selama proses pembelajaran, siswa masih takut dan ragu untuk menukarkan kupon bercerita dan berkomentar yang dimiliki. Mereka masih saling menunggu siswa lain menukarkan kupon yang dimiliki terlebih dahulu. Oleh karena itu, guru selalu memberi motivasi kepada siswa agar lebih percaya diri. Guru harus berulang kali membujuk bahkan memaksa siswa menukarkan kupon bercerita maupun berkomentar yang dimiliki. Kebanyakan siswa tidak berani bercerita dan menunggu siswa lain bercerita terlebih dahulu, tetapi ketika siswa yang berani bercerita di depan kelas tampak lucu, siswa-siswa tersebut justru menertawakannya. Dalam hal ini guru berusaha memotivasi dan memberi pencerahan bahwa siswa-siswa yang memiliki keberanian mencoba lebih baik daripada siswa-siswa yang hanya berani tertawa. Setelah beberapa siswa berani menukarkan kupon bercerita dan berkomentar dan guru memberi penghargaan kepada siswa tersebut, siswa lain berebutan untuk menukarkan kupon yang dimiliki.

Proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* yang berlangsung pada siklus I diabadikan dalam dokumentasi foto. Gambar 1 berikut memperlihatkan proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga yang telah dilaksanakan.



Gambar 1. Proses Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Siklus I

Gambar 1 memperlihatkan proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* siklus I. Gambar pertama menunjukkan siswa terlihat antusias memperhatikan guru yang memberi contoh bercerita dengan sate gambar. Pada gambar kedua, siswa terlihat sedang berlatih bercerita di dalam kelompoknya. Gambar ketiga menunjukkan siswa yang tidak dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya. Siswa tersebut berlatih bercerita sendiri dan memisahkan diri dari kelompoknya. Gambar keempat menunjukkan siswa yang sedang bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar di depan kelas.

Berdasarkan hasil observasi siswa, catatan harian guru, dan dokumentasi foto masih terdapat siswa yang berperilaku negatif. Hal ini terlihat pada beberapa

siswa yang masih mengganggu teman dan bergurau sendiri, berjalan-jalan di kelas, dan tampak mengantuk di dalam kelas. Dari hasil observasi siswa, 15 siswa atau sebesar 48,39% tampak bergurau sendiri, 7 siswa atau sebesar 22,58% jalan-jalan di dalam kelas, dan 5 atau sebesar 16,13% tampak mengantuk. Selain itu, terdapat juga siswa yang tampak bermalas-malasan dan tidak memperhatikan pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Perilaku Negatif Siswa Selama Proses Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends Siklus I*

Gambar 2 menunjukkan perilaku negatif siswa selama proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends*. Gambar pertama menunjukkan siswa yang tampak bermalasan-malasan, duduk dengan tidak rapi dan bersandar di kursi. Gambar kedua menunjukkan siswa yang berbicara sendiri dan bermalasan-malasan ketika proses membuat kerangka karangan. Perilaku-perilaku semacam itu harus segera mendapat penanganan yang serius.

Berdasarkan deskripsi perilaku ekologis, kekritisian siswa selama pembelajaran sudah cukup baik. Beberapa siswa sudah berani bertanya ketika mengalami kesulitan, tetapi itu hanya sebagian kecil. Untuk berkomentar,

kekritisian siswa masih terbilang cukup. Komentar-komentar yang diberikan siswa belum beragam. Komentar antarsiswa masih banyak yang isinya sama. Selain itu, siswa juga belum bisa menjelaskan jika guru memberi pertanyaan balikan mengenai komentar yang siswa berikan.

Berdasarkan catatan harian siswa, siswa mengaku merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends*. Sebagian besar siswa merasa metode *time token arends* membuat mereka lebih berani dan percaya diri tampil di depan kelas. Namun, masih ada siswa yang merasa takut dan sama sekali tidak berani maju di depan kelas untuk bercerita. Dalam kasus ini guru harus berusaha mendekati secara personal dan memberikan motivasi lebih sehingga siswa tersebut berani bercerita.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* pada siklus I sudah berjalan dengan baik sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran meskipun masih belum maksimal dan mengalami beberapa masalah. Akan tetapi, guru sebagai peneliti segera mengambil inisiatif untuk mengatasi masalah-masalah tersebut agar pembelajaran tetap dapat berlangsung dan tujuan pembelajaran tercapai. Kekurangan-kekurangan dan masalah-masalah yang muncul dan dihadapi guru selama proses pembelajaran digunakan guru sebagai refleksi untuk dapat memperbaiki pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus II.

4.1.2.2 Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends* Siklus I

Hasil tes bercerita siklus I ini merupakan data awal setelah dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends*. Aspek penilaian pada siklus I ini didasarkan pada dua indikator penilaian, yaitu (1) siswa mampu bercerita dengan memperhatikan kondisi diri sendiri, keseluruhan isi cerita, dan teknik bercerita dan (2) siswa mampu menanggapi kegiatan bercerita siswa lain berkaitan dengan teknik bercerita dan keefektifan penggunaan alat peraga. Siswa dikatakan mampu bercerita dengan alat peraga apabila kedua indikator tersebut dapat dipenuhi. Untuk memudahkan penilaian selanjutnya kedua indikator tersebut dijabarkan dalam sebelas aspek penilaian, yaitu (1) kepercayaan diri, (2) volume suara, (3) sikap wajar dan tidak kaku, (4) penguasaan topik, (5) kelancaran, (6) pilihan kata, (7) variasi intonasi, (8) ekspresifitas dan mimik, (9) kemenarikan penyajian cerita, (10) penggunaan alat peraga, dan (11) kemampuan siswa berkomentar. Hasil tes bercerita dengan alat peraga pada siklus I dijelaskan pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends* Siklus I

No.	Kategori	Rentang Nilai	F	Bobot Skor	(%)	Nilai Rata-rata Klasikal	Ketuntasan %
1.	Sangat baik	85-100	0	0	0	1952/31= 62,97 (kategori cukup)	2/31X100= 6,45
2.	Baik	75-84	2	159	8,15		
3.	Cukup	60-74	25	1675	85,81		
4.	Kurang	0-59	4	118	6,05		
Jumlah			31	1952	100	62,97	6,45%

Berdasarkan data pada tabel 5, diketahui nilai rata-rata siswa mencapai 62,97 yang termasuk dalam kategori cukup. Terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai berkategori baik atau sebesar 8,15%. Siswa yang memperoleh nilai berkategori cukup sebanyak 25 siswa atau sebesar 85,81%. Sementara sisanya, yaitu 4 siswa atau sebesar 6,05% mendapat nilai berkategori kurang. Ketuntasan siswa dalam pembelajaran sebesar 6,45%. Ketuntasan dihitung berdasarkan jumlah siswa yang sudah memenuhi standar ketuntasan peneliti, yaitu siswa yang memperoleh nilai berkategori baik dan sangat baik atau siswa dengan nilai ≥ 75 .

Hasil tes pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan hasil tes prasiklus, yaitu dari rata-rata kelas berkategori kurang menjadi rata-rata kelas berkategori cukup. Jika dibandingkan dengan hasil tes prasiklus, hasil tes siklus I mengalami peningkatan sebesar 8,87 atau sebesar 7,58%, yaitu dari 54,10 menjadi 62,97. Siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo yang berjumlah 31 siswa belum semua mencapai nilai tuntas. Hanya terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai berkategori baik dan dapat dinyatakan tuntas, sementara 25 siswa yang memperoleh nilai berkategori cukup dan 4 siswa yang memperoleh nilai berkategori kurang dianggap belum tuntas karena belum memenuhi batas nilai ketuntasan sebesar 75 yang telah ditetapkan peneliti.

Peningkatan nilai rata-rata klasikal hasil tes keterampilan bercerita menunjukkan penggunaan *sate gambar* dan metode pembelajaran *time token arends* sudah cukup efektif bagi siswa. Akan tetapi, belum semua siswa dapat memahami sepenuhnya penerapan *sate gambar* dan metode pembelajaran *time token arends* dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga sehingga nilai yang

dicapai belum maksimal. Siswa mengaku belum pernah melaksanakan pembelajaran dengan model tersebut sehingga sebagian siswa merasa canggung dan takut mencoba. Siswa juga belum terbiasa untuk berbicara di depan kelas. Hal tersebut ditunjukkan dengan keraguan siswa menukarkan kupon bercerita yang dimiliki dan sikap malu-malu siswa ketika bercerita di depan kelas. Hal lain yang turut mempengaruhi belum maksimalnya perolehan hasil tes siswa adalah hubungan siswa dan guru selama proses pembelajaran masih terlihat kurang akrab. Hal ini disebabkan guru selaku peneliti baru beberapa kali bertemu dengan siswa. Jalinan guru dan siswa yang belum akrab ini mengakibatkan siswa masih canggung dan malu bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan. Kendala tersebut menjadi bahan refleksi bagi guru sebagai peneliti untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II.

Nilai tes siklus I diperoleh dari penjumlahan skor dua indikator penilaian yang terbagi atas 11 aspek, yaitu (1) kepercayaan diri, (2) volume suara, (3) sikap wajar dan tidak kaku, (4) penguasaan topik, (5) kelancaran, (6) pilihan kata, (7) variasi intonasi, (8) ekspresifitas dan mimik, (9) kemenarikan penyajian cerita, (10) penggunaan alat peraga, dan (11) kemampuan siswa berkomentar. Berikut akan dijelaskan hasil tes bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* tiap aspek.

4.1.2.2.1 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Aspek Kepercayaan Diri Siklus I

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek penting dalam kegiatan bercerita. Kepercayaan diri siswa dapat terlihat dari kemantapan siswa ketika

bercerita dan berkomentar. Siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi tentunya akan bercerita dan berkomentar dengan mantap, berani menatap pendengar, dan tidak ragu-ragu dalam bercerita. Orang yang percaya diri tidak akan mengalami demam panggung atau kecemasan dalam berbicara. Ia tidak lagi berkeringat atau merasa suaranya serak seperti tercekak di tenggorokan, Kepercayaan diri selain salah satu aspek yang mempengaruhi keberhasilan bercerita, kepercayaan diri juga termasuk karakter yang akan mempengaruhi keberhasilan seseorang di lingkungannya. Hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek percaya diri dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Percaya Diri Siklus I

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	0	0	0	$100/31=3,23$	$100/31/5 \times 100=64,52$
Baik	4	8	32	25,81	(kategori cukup)	(belum tuntas)
Cukup	3	22	66	70,97		
Kurang	2	1	2	3,23		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	100	100	3,23	64,52

Pada tabel 6 dapat dilihat bahwa hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek percaya diri termasuk dalam kategori cukup. Sebanyak 8 siswa atau 25,81% memperoleh skor berkategori baik. Hal ini bermakna bahwa 25,81% siswa mampu bercerita dengan percaya diri. Siswa berani bercerita tanpa dibujuk dan ditunjuk. Siswa juga terlihat mantap dan berani menatap siswa lain ketika bercerita. Sebanyak 22 siswa memperoleh skor berkategori cukup atau sebesar 70,97% yang berarti sebanyak 22 siswa bercerita dengan cukup percaya diri.

Siswa berani bercerita, tetapi masih terlihat malu-malu. Sementara 1 siswa memperoleh skor dengan kategori kurang. Siswa tersebut harus ditunjuk dan dibujuk untuk bercerita di depan kelas, selain itu ketika bercerita siswa tersebut tampak ragu-ragu dan malu-malu. Sementara itu, tidak ada satu pun siswa yang mendapat skor berkategori sangat baik dan gagal. Bobot skor rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3,23 dan termasuk dalam kategori cukup. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebesar 64,52. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan peneliti. Siswa belum dapat mencapai batas ketuntasan disebabkan siswa belum terbiasa dengan suasana kelas, guru, dan gaya pembelajaran yang baru bagi mereka. Oleh karena itu, guru perlu memikirkan solusi atas permasalahan tersebut sehingga kepercayaan diri siswa meningkat.

4.1.2.2.2 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Aspek Volume Suara Siklus I

Dalam kegiatan bercerita, volume suara merupakan aspek penting yang turut menentukan keberhasilan kegiatan bercerita. Pada aspek ini, penilaian ditentukan berdasarkan kelantangan suara pencerita. Akan tetapi, perlu diperhatikan bahwa lantang bukan berarti berteriak. Kegiatan bercerita yang baik seharusnya dapat didengar oleh seluruh siswa yang berada di kelas. Hasil tes tersebut dijelaskan pada tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Volume Suara Siklus I

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	1	5	3,23	112/31= 3,61 (kategori cukup)	112/31/5x100= 72,26 (belum tuntas)
Baik	4	20	80	64,52		
Cukup	3	7	21	22,58		
Kurang	2	3	6	9,68		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	112	100	3,61	72,26

Pada tabel 7 diketahui hasil bercerita dengan alat peraga yang diperoleh siswa pada aspek volume suara menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 72,26 yang termasuk dalam kategori cukup dengan rata-rata bobot skor siswa mencapai 3,61 yang juga termasuk dalam kategori cukup. Secara klasikal, siswa belum mencapai batas ketuntasan yang ditargetkan. Terdapat 1 siswa atau sebesar 3,23% mendapat skor dengan kategori sangat baik. Sebanyak 20 siswa atau sebesar 64,52% mendapat skor berkategori baik dan sebanyak 7 siswa atau sebesar 22,58% mendapat skor berkategori cukup. Siswa yang mendapat skor berkategori kurang sebanyak 3 siswa atau sebesar 9,68. Tidak satu pun siswa mendapat skor berkategori gagal. Hal ini membuktikan bahwa sebenarnya siswa memiliki modal yang cukup untuk bercerita. Guru hanya harus mengasah dan memotivasi siswa untuk terus berlatih. Modal yang dimiliki siswa ini harus dapat dipertahankan dan dikembangkan agar menjadi lebih baik pada pembelajaran selanjutnya.

4.1.2.2.3 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Aspek Sikap Wajar dan Tidak Kaku Siklus I

Pencerita yang baik harus mampu bersikap wajar, tenang, dan tidak kaku untuk menunjang kegiatan berceritanya. Sikap yang tidak wajar, lemas, dan kaku ini biasanya ditandai dengan kegugupan. Penguasaan materi yang baik setidaknya akan menghilangkan kegugupan. Namun, terbentuknya sikap wajar, tenang, dan tidak kaku ini memerlukan latihan dan pembiasaan. Pada aspek ini penilaian didasarkan atas sikap dan tingkah laku siswa selama bercerita. Berikut adalah hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek sikap wajar dan tidak kaku yang dijelaskan pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Sikap Wajar dan Tidak Kaku Siklus I

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	1	5	3,23	107/31= 3,45 (kategori cukup)	107/31/5x100= 69,03 (belum tuntas)
Baik	4	12	48	38,71		
Cukup	3	18	54	58,06		
Kurang	2	0	0	0		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	107	100	3,45	69,03

Sebagian besar siswa sudah cukup menunjukkan sikap wajar dan tidak kaku saat bercerita. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil bercerita dengan alat peraga aspek sikap wajar dan tidak kaku pada tabel 8 yang mencapai rata-rata nilai 69,03 yang termasuk dalam kategori cukup. Siswa belum mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan. Rata-rata bobot skor yang dicapai siswa sebesar 3,45 dan termasuk dalam kategori cukup. Sebanyak 1 siswa atau sebesar 3,23% mendapat

skor berkategori sangat baik, 12 siswa atau sebesar 38,71% mendapat skor berkategori baik, dan 18 siswa atau sebesar 58,06% mendapat skor berkategori cukup. Sementara itu, tidak satu pun siswa mendapat skor berkategori kurang dan gagal.

4.1.2.2.4 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Aspek Penguasaan Topik Siklus I

Pembicaraan yang formal, termasuk kegiatan bercerita di depan kelas selalu menuntut persiapan yang baik. Hal ini bertujuan supaya topik yang dipilih benar-benar dikuasai. Penguasaan topik yang baik akan menumbuhkan keberanian dan kelancaran. Oleh karena itu, penguasaan topik dapat dikatakan sebagai salah satu faktor utama dalam berbicara, termasuk bercerita. Hasil tes bercerita aspek penguasaan topik ditunjukkan pada tabel 9 berikut.

Tabel 9. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Penguasaan Topik Siklus I

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	0	0	0,00	$104/31=3,35$	$104/31/5 \times 100=67,10$
Baik	4	12	48	46,15	(kategori cukup)	(belum tuntas)
Cukup	3	18	54	51,92		
Kurang	2	1	2	1,92		
Gagal	1	0	0	0,00		
Jumlah		31	104	100,00	3,35	67,10

Pada tabel 9 dapat diketahui nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada aspek penguasaan topik menunjukkan kategori cukup, yaitu sebesar 67,10. Namun, rata-rata tersebut belum mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan peneliti. Rata-

rata bobot skor yang dicapai siswa juga termasuk dalam kategori cukup, yaitu sebesar 3,35. Sebanyak 12 siswa atau sebesar 46,15% siswa mendapat skor berkategori baik, sebanyak 18 siswa atau sebesar 51,92% mendapat skor berkategori cukup, dan 2 siswa lainnya atau sebesar 1,92% mendapat skor berkategori kurang. Sementara itu, tidak satu pun siswa yang mendapat skor berkategori sangat baik dan gagal. Hasil tersebut menunjukkan penguasaan topik siswa sudah cukup baik, tetapi masih perlu ditingkatkan agar dapat mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan.

4.1.2.2.5 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends* Aspek Kelancaran Siklus I

Seorang pencerita yang lancar dalam bercerita akan memudahkan pendengar menangkap isi cerita. Kelancaran merupakan implikasi dari penguasaan topik. Apabila pencerita menguasai topik cerita yang diceritakannya, besar kemungkinan pencerita lancar dalam bercerita. Seringkali pencerita yang tidak lancar bercerita, bercerita dengan putus-putus bahkan antarbagian-bagian yang terputus itu terselip bunyi-bunyi seperti ee, oo, aa, emh, dan sebagainya. Sebaliknya pencerita yang bercerita dengan terlalu cepat juga menyulitkan pendengar menangkap pokok cerita yang diceritakan. Hasil tes bercerita aspek kelancaran dijelaskan pada tabel 10 berikut.

Tabel 10. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Kelancaran Siklus I

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	1	5	3,23	$103/31=3,32$	$103/31/5 \times 100 =$

Baik	4	8	32	25,81	(kategori cukup)	66,45
Cukup	3	22	66	70,97		(kategori cukup)
Kurang	2	0	0	0		(kategori cukup)
Gagal	1	0	0	0		(kategori cukup)
Jumlah		31	103	100	3,32	66,45

Pada tabel 10 diketahui nilai rata-rata siswa aspek kelancaran belum mencapai batas ketuntasan. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada aspek ini mencapai 66,45 yang termasuk dalam kategori cukup dengan rata-rata bobot skor sebesar 3,32 yang juga termasuk dalam kategori cukup. Sebanyak 1 siswa atau sebesar 3,23% mendapat skor dalam kategori sangat baik, 8 siswa atau sebesar 25,81% mendapat skor dalam kategori baik, dan 22 siswa atau sebesar 70,97% mendapat skor dalam kategori cukup. Sementara itu, tidak satu pun siswa mendapat skor dalam kategori sangat baik, kurang, dan gagal. Berdasarkan data tersebut, aspek kelancaran bercerita siswa perlu ditingkatkan.

4.1.2.2.6 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends* Aspek Pilihan Kata Siklus I

Penggunaan diksi atau pilihan kata harus sesuai dengan konteks dan dapat mengekspresikan ide secara jelas. Istilah-istilah yang digunakan semestinya berkaitan dengan topik yang diceritakan. Pilihan kata hendaknya tepat, jelas, dan bervariasi. Selain itu, kata-kata yang dipilih jelas maksudnya sehingga mudah dimengerti oleh pendengar. Pendengar akan lebih paham dengan cerita apabila pilihan kata yang digunakan adalah kata-kata yang sudah dikenal dan akrab oleh pendengar. Kata-kata yang belum dikenal memang membangkitkan rasa ingin tahu, akan tetapi akan menghambat penyampaian cerita apabila ternyata

pendengar tidak paham maksudnya. Oleh karena itu, pilihan kata yang tepat akan menjadi daya tarik tersendiri bagi pendengar cerita. Hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek pilihan kata ditunjukkan pada tabel 11 berikut.

Tabel 11. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Pilihan Kata Siklus I

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	0	0	0,0	107/31= 3,45	107/31/5x100= 69,03
Baik	4	14	56	45,16	(kategori cukup)	(belum tuntas)
Cukup	3	17	51	54,84		
Kurang	2	0	0	0		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	107	100	3,45	69,03

Berdasarkan data pada tabel 11, diketahui nilai rata-rata siswa mencapai 69,03 yang termasuk dalam kategori cukup. Rata-rata nilai siswa belum mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan peneliti. Terdapat 14 siswa atau sebesar 45,16% mendapat skor dengan kategori baik dan 17 siswa atau sebesar 54,84% mendapat skor berkategori cukup. Sementara itu, tidak satu pun siswa yang mendapat skor berkategori sangat baik, kurang, dan gagal. Rata-rata bobot skor yang dicapai siswa sebesar 3,45 yang termasuk dalam kategori cukup. Pilihan kata siswa masih berada dalam kategori cukup. Banyak siswa yang masih mencampurkan maupun memakai struktur bahasa Jawa (bahasa ibu sebagian besar siswa) dalam bercerita.

4.1.2.2.7 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends* Aspek Variasi Intonasi Siklus I

Variasi intonasi merupakan aspek yang menunjang keberhasilan bercerita. Pencerita yang mampu memainkan intonasinya saat bercerita akan menarik perhatian pendengar. Pencerita harus paham benar kapan harus bercerita dengan lantang, kapan harus bercerita dengan lirih, kapan harus mendayu, dan sebagainya. Penggunaan intonasi yang bervariasi akan mengurangi kejenuhan pendengar. Hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek variasi intonasi dijelaskan pada tabel 12 berikut.

Tabel 12. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Variasi Intonasi Siklus I

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	0	0	0	$103/31=3,32$	$103/31/5 \times 100=66,45$
Baik	4	13	52	41,94	(kategori cukup)	(belum tuntas)
Cukup	3	15	45	48,39		
Kurang	2	3	6	9,68		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	103	100	3,32	66,45

Hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek variasi intonasi ditunjukkan pada tabel 12. Tidak ada satu siswa pun yang mendapat nilai sangat baik. Sebanyak 13 siswa atau sebesar 41,94% memperoleh skor dalam kategori baik dan sebanyak 15 siswa atau sebesar 48,39% mendapat skor berkategori cukup. Tiga siswa lain atau sebesar 9,68% mendapat skor dalam kategori kurang. Rata-rata bobot skor dan nilai siswa termasuk dalam kategori cukup yaitu sebesar 3,32 dan 66,45. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa belum dapat memainkan dan mengeksplorasi intonasinya dengan baik ketika bercerita. Guru harus dapat melatih siswa menciptakan variasi intonasi ketika bercerita.

4.1.2.2.8 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Aspek Ekspresifitas dan Mimik Wajah Siklus I

Ekspresi dan mimik yang tepat dapat meningkatkan keefektifan bercerita. Ekspresi dan mimik yang menunjang dapat menghidupkan suasana. Hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek ekspresifitas dan mimik wajah ditunjukkan pada tabel 13.

Tabel 13. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Ekspresifitas dan Mimik Wajah Siklus I

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	0	0	0	$90/31=2,90$	$90/31/5 \times 100=58,06$
Baik	4	2	8	6,45	(kategori kurang)	(belum tuntas)
Cukup	3	24	72	77,42		
Kurang	2	5	10	16,13		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	90	100	2,90	58,06

Berdasarkan data pada tabel 13, diketahui bahwa siswa belum dapat bercerita dengan menunjukkan ekspresi dan mimik yang baik. Hal tersebut terlihat dari rata-rata nilai siswa yang belum mencapai batas ketuntasan. Rata-rata nilai siswa hanya mencapai kategori kurang, yaitu sebesar 58,06 dengan rata-rata bobot skor sebesar 2,90 yang juga termasuk dalam kategori kurang. Siswa masih terlihat datar ketika bercerita. Siswa merasa malu untuk menunjukkan ekspresinya. Sebanyak 2 siswa atau sebesar 6,45% mendapat skor dalam kategori baik. Dua siswa tersebut sudah berani memainkan raut wajahnya ketika bercerita. Mereka sudah dapat menunjukkan bagaimana ekspresi jika bercerita sedih, lucu, ataupun menyenangkan. Sebanyak 24 siswa atau 77,42% mendapat skor dalam kategori

cukup. Siswa yang mendapat skor sudah berani mencoba berekspresi ketika bercerita, hanya saja masih tampak malu-malu. Kemudian, sebanyak 5 siswa atau sebesar 16,13% mendapat skor dalam kategori kurang, dan tidak satu pun siswa mendapat skor dalam kategori sangat baik dan gagal. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum berani mengeksplorasi ekspresi dan mimiknya ketika bercerita.

4.1.2.2.9 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Aspek Kemerarikan Penyajian Cerita Siklus I

Salah satu aspek keberhasilan bercerita adalah gaya khusus yang dimiliki pencerita. Gaya khusus ini akan membuat kegiatan bercerita tampak menarik sehingga pendengar merasa tertantang untuk menyimak kegiatan bercerita yang dilakukan. Unsur-unsur seperti narasi, dialog, ekspresi, peragaan, ilustrasi suara, dan sebagainya harus dikombinasikan secara proporsional. Hasil tes bercerita aspek kemerarikan penyajian cerita ditunjukkan pada tabel 14 berikut.

Tabel 14. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Kemerarikan Penyajian Cerita Siklus I

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	0	0	0	$99/31=3,19$	$99/31/5 \times 100=63,87$
Baik	4	10	40	32,26	(kategori cukup)	(kategori cukup)
Cukup	3	17	51	54,84		
Kurang	2	4	8	12,90		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	99	100	3,19	63,87

Hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek kemerarikan penyajian cerita ditunjukkan pada tabel 14. Siswa yang memperoleh skor baik sebanyak 10 siswa

atau sebesar 32,26%. Sementara siswa yang mendapat skor cukup lebih dari separuh jumlah siswa yaitu 54,84% atau sebanyak 17 siswa. Sebanyak 4 siswa atau sebesar 12,90% mendapat skor dalam kategori kurang, dan tidak satu pun siswa mendapat skor dalam kategori sangat baik dan gagal. Bobot skor rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3,19 dan termasuk dalam kategori cukup. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa dalam aspek kemenarikan penyajian cerita juga termasuk dalam kategori cukup yaitu sebesar 63,87 dan belum mencapai batas ketuntasan yang telah ditetapkan peneliti. Hal ini menunjukkan bahwa siswa perlu dilatih agar memiliki kemenarikan penyajian cerita ketika bercerita.

4.1.2.2.10 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode pembelajaran *Time Token Arends* Aspek Penggunaan Alat Peraga Siklus I

Dalam kegiatan bercerita dengan alat peraga, keefektifan penggunaan alat peraga menjadi salah satu aspek penilaian yang penting. Alat peraga yang dipegang siswa bukan sekadar benda yang dipegang atau digerakan tetapi harus memiliki fungsi dalam kegiatan bercerita. Sate gambar dapat mewakili tokoh ataupun latar cerita. Keefektifan penggunaan alat peraga ditandai dengan siswa tidak bingung atau salah dalam menggerakkan sate gambar. Sate gambar yang siswa pegang memiliki fungsi bagi cerita yang siswa tampilkan, Hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek penggunaan alat peraga ditunjukkan pada tabel 15 berikut.

Tabel 15. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Penggunaan Alat Peraga Siklus I

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai

Sangat Baik	5	0	0	0	$91/31=$ 2,94	$91/31/5 \times 100=$ 58,71
Baik	4	3	12	9,68	(kategori kurang)	(belum tuntas)
Cukup	3	23	69	74,19		
Kurang	2	5	10	16,13		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	91	100		

Berdasarkan data pada tabel 15, diketahui rata-rata nilai yang diperoleh siswa masih termasuk dalam kategori kurang, yaitu sebesar 58,71. Rata-rata nilai siswa belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Rata-rata bobot skor yang diperoleh juga termasuk dalam kategori kurang, yaitu sebesar 2,94. Sebanyak 3 siswa atau sebesar 9,68% mendapat skor dalam kategori baik. Sebanyak 23 siswa atau sebesar 74,19% mendapat skor berkategori cukup, sebanyak 5 siswa atau sebesar 16,13% mendapat skor berkategori kurang, dan tidak satu pun siswa mendapat skor dengan kategori sangat baik dan gagal. Hal tersebut menunjukkan bahwa keefektifan alat peraga siswa ketika bercerita perlu ditingkatkan. Siswa masih hanya memegang sate gambar tanpa memperhatikan keberfungsian dalam kegiatan bercerita yang dilakukan.

4.1.2.2.11 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends* Aspek Berkomentar Siklus I

Penilaian terhadap pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* terbagi atas dua indikator yang salah satu satunya adalah mampu menanggapi kegiatan bercerita siswa lain yang berkaitan dengan teknik bercerita dan keefektifan penggunaan alat peraga saat bercerita. Indikator ini tercakup dalam aspek

penilaian berkomentar. Hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek berkomentar ditunjukkan pada tabel 16.

Tabel 16. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Berkomentar Siklus I

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	0	0	0	91/31= 2,94 (kategori kurang)	91/31/5x100= 58,71 (belum tuntas)
Baik	4	1	4	3,23		
Cukup	3	27	81	87,10		
Kurang	2	3	6	9,68		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	91	100	2,94	58,71

Data pada tabel 16 memperlihatkan hasil siswa dalam bercerita dengan alat peraga aspek mengomentari penampilan teman belum mencapai ketuntasan. Bobot skor rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 2,94. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa berkategori kurang, yaitu sebesar 58,71. Hanya 1 siswa yang memperoleh skor dengan kategori baik atau setara dengan 3,23%, sedangkan 87,10% atau sebanyak 27 siswa mendapat skor berkategori cukup, dan 3 siswa atau sebesar 9,68% mendapat skor dalam kategori kurang. Sementara itu, tidak satu pun siswa mendapat skor sangat baik dan gagal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa mengomentari penampilan teman masih kurang. Hal ini disebabkan masih rendahnya pengalaman siswa untuk aktif berpendapat di kelas. Selain itu, dalam berkomentar siswa tidak tahu apa yang harus dikomentari sehingga komentar yang diberikan kurang berbobot.

4.1.2.3 Perubahan Perilaku Siswa Setelah Melaksanakan Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Siklus I

Hasil perilaku siswa pada siklus I dijelaskan dalam lima karakter siswa, yaitu keaktifan, kepercayaan diri, kekritisan, kedisiplinan dan tanggung jawab, serta kerja sama dan kemampuan berbagi. Hasil perilaku siswa merupakan hasil nontes siklus I yang diperoleh dari hasil observasi, deskripsi perilaku ekologis, catatan lapangan, catatan harian guru dan siswa, sosiometri, wawancara, dan dokumentasi foto. Hasil Perilaku siswa pada siklus I dapat dilihat pada pemaparan berikut.

4.1.2.3.1 Keaktifan Siswa Siklus I

Keaktifan siswa merupakan karakter penting yang harus ditanamkan kepada siswa secara berkesinambungan sehingga siswa mampu menjadi pribadi yang berperan di masyarakat. Keaktifan siswa selama melaksanakan proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* dapat diketahui dari hasil observasi, deskripsi perilaku ekologis, catatan harian guru, dan sosiometri yang aspeknya dapat menunjukkan dan dapat digunakan untuk menganalisis karakter keaktifan siswa.

Keaktifan siswa dapat dianalisis dan hasil observasi siswa yang dilakukan guru. Observasi dilakukan dengan memberi tanda *checklist* (√) pada lembar observasi yang telah disiapkan. Keaktifan siswa dapat dilihat dari aspek (1) siswa aktif menjawab dan bertanya apabila menemukan kesulitan, (2) siswa aktif bercerita dan berkomentar di dalam kelompoknya, dan (3) siswa aktif bertanya dan memberi komentar terhadap kegiatan bercerita yang dilakukan temannya.

Berdasarkan hasil observasi siswa yang dilakukan, dapat diketahui bahwa keaktifan siswa menjawab dan bertanya sebesar 64,52% atau sama dengan 20 siswa. Siswa yang aktif bercerita dan berkomentar di dalam kelompoknya sebanyak 16 siswa atau sebesar 51,61%, sedangkan siswa yang aktif bertanya dan berkomentar terhadap kegiatan bercerita siswa lain sebesar 74,19% atau sebanyak 23 siswa. Rata-rata keaktifan siswa sebesar 63,44%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa sudah cukup aktif dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends*. Namun, keaktifan siswa perlu ditingkatkan agar menjadi lebih baik, paling tidak dapat mencapai rata-rata 70%.

Keaktifan siswa menurut hasil deskripsi perilaku ekologis sudah cukup baik. Siswa sudah aktif menjawab ketika guru bertanya, baik secara klasikal maupun individual. Akan tetapi, masih sedikit siswa yang berani bertanya ketika mengalami kesulitan. Sebagian besar siswa yang berani bertanya jika mengalami kesulitan adalah siswa-siswa yang menduduki peringkat di kelas atau siswa-siswa yang aktif dalam organisasi sekolah, sementara siswa-siswa lain jarang yang bertanya. Keaktifan siswa dalam kegiatan latihan berkelompok juga masih rendah. Hal tersebut terlihat dari hanya beberapa siswa saja yang mendominasi bercerita dan berkomentar dalam kelompoknya. Siswa-siswa lain hanya menjadi pendengar dan tidak mau menunjukkan kemampuannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa keaktifan siswa masih perlu ditingkatkan.

Keaktifan siswa yang masih harus ditingkatkan tersebut juga dapat diketahui dari hasil catatan guru. Menurut hasil catatan guru, siswa sudah aktif

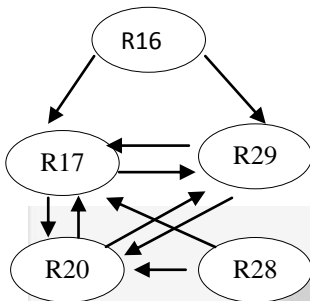
menjawab ketika guru bertanya, baik secara klasikal maupun individual. Akan tetapi, masih sedikit siswa yang berani bertanya ketika mengalami kesulitan. Siswa juga sudah aktif berkomentar. Akan tetapi, keaktifan siswa dalam kegiatan latihan berkelompok masih rendah. Hal tersebut terlihat dari hanya beberapa siswa saja yang mendominasi bercerita dan berkomentar dalam kelompoknya

Keaktifan siswa dalam kegiatan berkelompok juga dapat diketahui dan hasil sosiometri. Teknik sosiometri aspek keaktifan dilakukan dengan cara menugasi semua siswa untuk menyebutkan dua siswa yang paling aktif bercerita, dua siswa yang paling aktif berkomentar, dan dua siswa yang paling jarang atau tidak pernah berkomentar. Siswa dibagi menjadi enam kelompok dengan anggota masing-masing lima sampai enam siswa. Sosiogram diisi siswa sesuai dengan kelompok masing-masing. Jawaban yang diberikan siswa memberikan gambaran keaktifan siswa di dalam kelompok. Berikut ini adalah pedoman penilaian keaktifan siswa dalam kelompok dan sosiogram intensitas keaktifan siswa dalam kegiatan latihan berkelompok pada masing-masing kelompok.

Tabel 17. Pedoman Penilaian Keaktifan Siswa dalam Kelompok

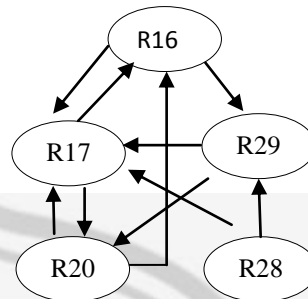
No.	Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
1.	6-10	Sangat baik	AB = Aktif Bercerita AK = Aktif Berkomentar P = Pasif
2.	0-5	Baik	
3.	(-5) - (-1)	Cukup	
4.	(-10) - (-6)	Kurang	

1. Siswa aktif bercerita



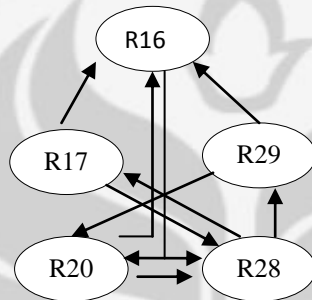
Keterangan:
 R16 : 0
 R17 : 5
 R20 : 2
 R28 : 0
 R29 : 3

2. Siswa aktif berkomentar



Keterangan:
 R16 : 2
 R17 : 4
 R20 : 2
 R28 : 0
 R29 : 2

3. Siswa pasif



Keterangan:
 R16 : 3
 R17 : 1
 R20 : 2
 R28 : 3
 R29 : 1

Sosiogram 1. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Malin Kundang Siklus I

Berdasarkan sosiogram 1, diketahui bahwa siswa yang paling aktif bercerita adalah R17, siswa yang paling aktif berkomentar juga R17, sedangkan siswa yang paling pasif adalah R16 dan R28. Hasil tersebut dijelaskan pada tabel 17 berikut.

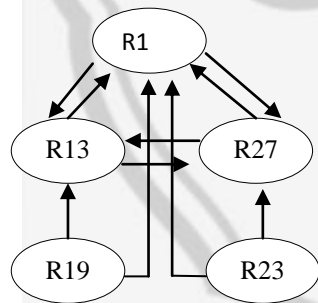
Tabel 18. Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Malin Kundang Siklus I

R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	AB	AK	P	AB	AK	P		Indi-vidu	Kelom-pok
R16	0	2	3	-10	5	-7,5	-12,5	-4,2	-1 (C)
R17	5	4	1	12,5	10	-2,5	20	6,7	
R20	2	2	2	5	5	-5	5	1,7	

R28	0	0	3	-10	-10	-7,5	-27,5	-9,2	
R29	3	2	1	7,5	5	-2,5	10	3,3	
Total	10	10	10	5	15	-25	-5		

Data pada tabel 18 menunjukkan bahwa R17 adalah siswa yang paling aktif dalam kegiatan latihan berkelompok karena mencapai skor tertinggi yaitu 6,7 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Siswa paling aktif selanjutnya adalah R29 dan R20 yang mendapat skor dalam kategori baik dengan rata-rata skor individual sebesar 3,3 dan 1,7. R16 memperoleh skor keaktifan sebesar -4,2 yang termasuk dalam kategori cukup. R28 memperoleh skor terendah, yaitu -9,2 yang termasuk dalam kategori kurang. Skor rata-rata kelompok Malin Kundang mencapai -1 atau termasuk dalam kategori cukup. Keaktifan dalam kelompok Malin Kundang perlu ditingkatkan agar menjadi lebih baik.

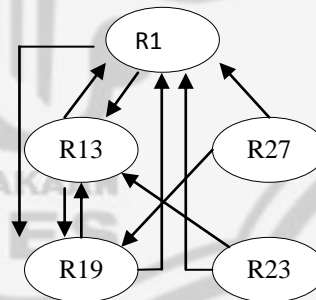
1. Siswa aktif bercerita



Keterangan:

R1 : 4
R13 : 3
R19 : 0
R23 : 0
R27 : 3

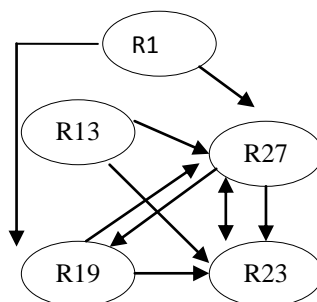
2. Siswa aktif berkomentar



Keterangan:

R1 : 4
R13 : 3
R19 : 3
R23 : 0
R27 : 0

3. Siswa pasif



Keterangan:

R1 : 0
R13 : 0
R19 : 2
R23 : 4
R27 : 4

Sosiogram 2. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Sangkuriang Siklus I

Sosiogram 2 menunjukkan bahwa siswa yang paling aktif bercerita maupun berkomentar pada kelompok Sangkuriang adalah R1, sedangkan siswa paling pasif adalah R23 dan R27. Berikut ini adalah tabel yang memperjelas sosiogram kelompok Sangkuriang.

Tabel 19. Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Sangkuriang Siklus I

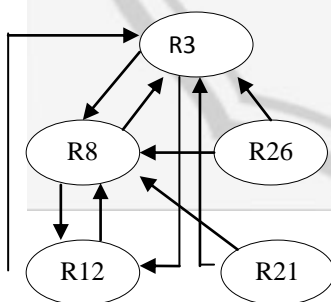
R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	AB	AK	P	AB	AK	P		Indi-vidu	Kelom-pok
R1	4	4	0	10	10	10	30	10,0	-15/5= -3 (C)
R13	4	3	0	10	7,5	10	27,5	9,2	
R19	0	3	2	-10	7,5	-5	-7,5	-2,5	
R23	0	0	4	-10	-10	-10	-30	-10,0	
R27	2	0	4	5	-10	-10	-15	-5,0	
Total	10	10	10	5	5	-5	5		

Tabel 19 menunjukkan bahwa siswa yang paling aktif dalam kelompok Sangkuriang adalah R1 dengan skor 10 atau berkategori sangat baik, diikuti R13 yang juga mendapat skor berkategori sangat baik dengan skor 9,2. R19 dan R27 mendapat skor berkategori cukup dengan skor masing-masing -2,5 dan -5. Sementara itu, R23 adalah siswa yang mendapat skor keaktifan paling kurang dengan skor -10 yang termasuk dalam kategori kurang. Skor rata-rata kelompok sebesar 1 atau termasuk dalam kategori baik. Keaktifan siswa pada kelompok Sangkuriang belum merata. R1 dan R13 sudah aktif di dalam kelompok, sementara siswa lain masih pasif. Guru harus berupaya agar semua siswa dapat aktif di dalam kelompoknya.

								vidu	pok
R4	2	4	0	5	10	10	10	8,3	-5/5= -1 (C)
R7	2	3	1	5	7,5	-2,5	10	3,3	
R14	1	3	2	2,5	7,5	-5	5	1,7	
R18	4	0	3	-10	-10	-7,5	-27,5	-9,2	
R25	1	0	4	2,5	-10	-10	-17,5	-5,8	
Total	10	10	10	-10	5	-15	-5		

Tabel 20 menunjukkan R4 adalah siswa yang paling aktif dalam kegiatan latihan berkelompok. R4 memperoleh skor sebesar 8,3 yang termasuk dalam kategori sangat baik. R7 dan R14 mendapat skor berkategori baik, yaitu masing-masing sebesar 3,3 dan 1,7. Sementara itu, R18 dan R25 memperoleh skor -9,2 dan -5,8. Siswa paling pasif adalah R18. Skor rata-rata kelompok sebesar -1 yang termasuk dalam berkategori cukup. Dalam kelompok ini, guru harus lebih memperhatikan R18 dan R25 karena skor keaktifannya berbeda jauh dengan anggota lainnya.

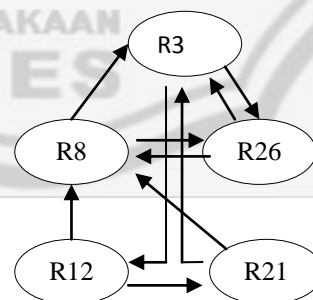
1. Siswa aktif bercerita



Keterangan:

R3 : 4
R8 : 4
R12: 2
R21: 0
R26 :0

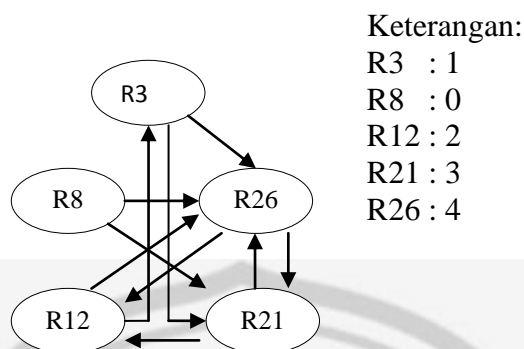
2. Siswa aktif berkomentar



Keterangan:

R3 : 3
R8 : 3
R12: 2
R21: 0
R26 :2

3. Siswa pasif



Sosiogram 4. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Timun Emas Siklus I

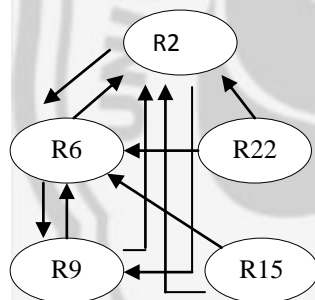
Sosiogram 4 memperlihatkan bahwa R3 dan R8 adalah siswa yang paling aktif bercerita dan berkomentar pada kelompok Timun Emas. Sementara itu, R26 adalah siswa paling pasif di dalam kelompok. Sosiogram 4 menunjukkan belum terjadinya pemerataan keaktifan pada kelompok Timun Emas. Masih terlihat R3 dan R8 mendominasi keaktifan pada kelompok ini. Hasil tersebut dijelaskan pada tabel 21 berikut.

Tabel 21. Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Lutung Kasarung Siklus I

R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	AB	AK	P	AB	AK	P		Indi-vidu	Kelompok
R3	4	3	1	10	7,5	-2,5	15	5	5/5= 1 (B)
R8	4	3	0	10	7,5	10	27,5	9,2	
R12	2	2	2	5	5	-5	5	1,7	
R21	0	0	3	-10	-10	-7,5	-27,5	-9,2	
R26	0	2	4	-10	5	-10	-15	-5,0	
Total	10	10	10	5	15	-15	5		

Tabel 21 menunjukkan R8 adalah siswa yang paling aktif dalam kegiatan latihan berkelompok dengan skor mencapai 9,2 yang termasuk dalam kategori sangat baik. R3 dan R12 mendapat skor dalam kategori baik, yaitu masing-masing mencapai skor sebesar 5 dan 1,7. R26 mendapat skor berkategori cukup, yaitu dengan perolehan skor sebesar -5. Sementara itu, siswa paling pasif adalah R21 yang mendapat skor $-9,2$ dan termasuk dalam kategori kurang. Skor rata-rata kelompok sebesar 1 atau berkategori baik. Keaktifan dalam kelompok ini masih perlu ditingkatkan sehingga tercapai pemerataan keaktifan dalam kelompok ini.

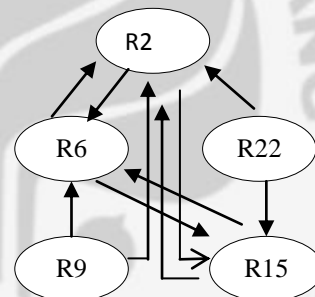
1. Siswa aktif bercerita



Keterangan:

R2 : 4
R6 : 4
R9 : 2
R15: 0
R22: 0

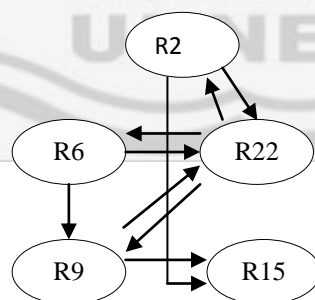
2. Siswa aktif berkomentar



Keterangan:

R2 : 4
R6 : 2
R9 : 0
R15: 4
R22: 0

3. Siswa pasif



Keterangan:

R2 : 1
R6 : 1
R9 : 3
R15: 2
R22: 3

Sosiogram 5. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Si Kancil Siklus I

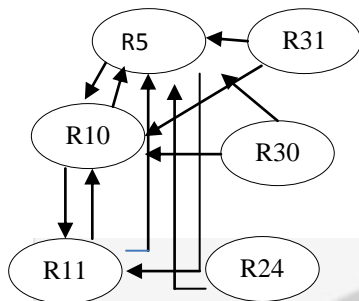
Sosiogram 5 memperlihatkan bahwa R2 adalah siswa yang paling aktif pada kelompok Si Kancil. Sementara itu R22 adalah siswa paling pasif di dalam kelompok. Hasil tersebut dijelaskan pada tabel 22.

Tabel 22. Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Si Kancil Siklus I

R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	AB	AK	P	AB	AK	P		Individu	Kelompok
R2	4	4	1	10	10	-2,5	17,5	5,8	-15/5= -3 (C)
R6	4	2	1	10	5	-2,5	12,5	4,2	
R9	2	0	3	5	-10	-7,5	-12,5	-4,2	
R15	0	4	2	-10	10	-5	-5	-1,7	
R22	0	0	3	-10	-10	-7,5	-27,5	-9,2	
Total	10	10	10	5	5	-25	-15		

Data pada tabel tersebut menunjukkan bahwa R2 adalah siswa yang paling aktif dalam kegiatan diskusi kelompok karena mencapai skor paling tinggi, yaitu 5,8 yang berkategori baik. R6 juga memperoleh skor dalam kategori baik, yaitu sebesar 4,2. R9 dan R15 memperoleh skor dalam kategori cukup, yaitu masing-masing memperoleh skor sebesar -4,2 dan -1,7. Sementara itu, R22 adalah siswa yang paling pasif dengan skor -9,2 yang berkategori kurang. Oleh karena itu, R22 perlu mendapat perhatian dan pengarahan yang lebih intensif dari guru agar lebih aktif dalam kegiatan latihan berkelompok. Skor rata-rata kelompok Si Kancil adalah -3 yang termasuk dalam kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keaktifan siswa pada kelompok si Kancil masih rendah dan perlu ditingkatkan.

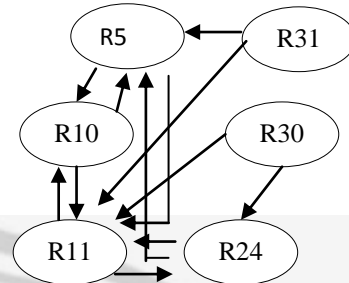
1. Siswa aktif bercerita



Keterangan:

- R5 : 5
- R10 : 5
- R11 : 2
- R24 : 0
- R30 : 0
- R31 : 0

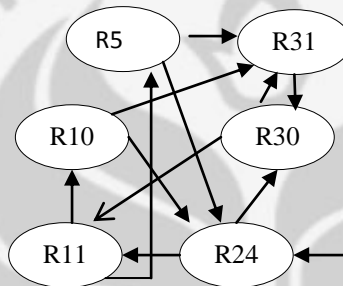
2. Siswa aktif berkomentar



Keterangan:

- R5 : 3
- R10 : 2
- R11 : 5
- R24 : 2
- R30 : 0
- R31 : 0

3. Siswa pasif



Keterangan:

- R5 : 1
- R10 : 1
- R11 : 2
- R24 : 3
- R30 : 2
- R31 : 3

Sosiogram 6. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Panji Laras Siklus I

Sosiogram 6 menunjukkan bahwa siswa paling aktif bercerita pada kelompok Panji Laras adalah R5 dan R10, sedangkan siswa yang paling aktif berkomentar adalah R11. Sementara itu, siswa paling pasif adalah R24 dan R31.

Berikut ini tabel yang memperjelas sosiogram kelompok Panji Laras.

Tabel 23. Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Panji Laras Siklus I

R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	AB	AK	P	AB	AK	P		Individu	Kelompok
R5	5	3	1	12,5	7,5	-2,5	17,5	5,8	-20/6= -4,6 (C)
R10	5	2	1	12,5	5	-2,5	15	5,0	
R11	2	5	2	5	12,5	-5	12,5	4,2	
R24	0	2	3	-10	5	-7,5	-12,5	-4,2	
R30	0	0	2	-10	-10	-5	-5	-8,3	

R31	0	0	3	-10	-10	-22,5	-7,5	-9,2	
Total	12	12	12	0	10	-45	-20		

Pada tabel 23, diketahui siswa yang paling aktif dalam kegiatan latihan berkelompok adalah R5 karena skor yang diperoleh adalah yang tertinggi dibanding anggota kelompok lain, yaitu mencapai 5,8 atau berkategori baik. Siswa aktif selanjutnya adalah R10 dan R11 yang juga memperoleh skor berkategori baik yaitu masing-masing memperoleh skor 5 dan 4,2. R24 memperoleh skor -4,2 yang termasuk dalam kategori cukup. Sementara itu, R30 dan R31 memperoleh skor berkategori kurang dengan skor masing-masing sebesar -8,3 dan -9,2. Skor rata-rata kelompok sebesar -4,6 dan termasuk dalam kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keaktifan dalam kelompok ini masih rendah. Guru harus melakukan upaya agar kelompok ini mampu meningkatkan keaktifan dalam kelompoknya.

Berdasarkan uraian hasil catatan harian, deskripsi perilaku ekologis, catatan harian guru, dan sosiometri dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa masih rendah. sebagian besar siswa aktif dalam kegiatan tanya jawab secara klasikal. Akan tetapi, keaktifan siswa bertanya secara individual masih rendah. Hanya sebagian kecil siswa yang berani bertanya. Sementara itu, keaktifan dalam kelompok juga masih rendah. Beberapa siswa menunjukkan keaktifan yang baik, sedangkan beberapa lainnya menunjukkan keaktifan yang kurang. Hal tersebut menunjukkan bahwa keaktifan dalam kelompok masih belum merata. Kegiatan bercerita dan berkomentar di dalam kelompok masih didominasi beberapa siswa, sementara siswa lainnya masih cenderung pasif.

4.1.2.3.2 Kepercayaan Diri Siswa Siklus I

Kepercayaan diri siswa merupakan modal kuat untuk bersaing di masyarakat. Kepercayaan diri sudah sepatutnya ditanamkan sejak dini. Kepercayaan diri siswa terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, terutama pada kegiatan inti yakni bercerita dan berkomentar. Selain dua kegiatan utama tersebut, kepercayaan diri siswa juga tampak pada keberanian siswa bertanya apabila menemukan kesulitan.

Berdasarkan hasil catatan harian guru, kepercayaan diri siswa selama pembelajaran masih rendah. Beberapa siswa sudah berani menukarkan kupon bercerita mereka tanpa dipaksa. Akan tetapi, beberapa lainnya masih harus dipaksa dan diberi pengertian lebih. Pada pertengahan pembelajaran beberapa siswa tidak mau menukarkan kupon bercerita mereka. Siswa mengaku tidak berani bercerita di depan kelas sehingga guru akhirnya mengambil inisiatif siswa boleh bercerita secara berpasangan. Selain itu, kepercayaan diri siswa dalam bertanya juga rendah. Hanya sedikit siswa yang mau bertanya ketika belum paham atau mengalami kesulitan.

Menurut pengakuan siswa pada saat kegiatan wawancara, siswa merasa kesulitan utama mereka bercerita di depan kelas adalah kurangnya rasa percaya diri. Mereka merasa takut dan malu. Sebelum maju ke depan kelas, umumnya siswa sudah merasa grogi dan berkeringat dingin sehingga sedikit siswa yang berani menukarkan kupon bercerita tanpa dipaksa dan dibujuk.

Dari hasil dokumentasi yang terkumpul, dapat diamati kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran yang memperlihatkan kepercayaan diri tersebut terdapat pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran Siklus I yang Menunjukkan Kepercayaan Diri Siswa

Pada gambar 3, terlihat aktivitas siswa yang menunjukkan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada gambar pertama, siswa tampak malu-malu bercerita dengan sate gambar di depan kelas. Walaupun tampak malu-malu, siswa tersebut berani bercerita secara individual. Berbeda dengan siswa yang tampak pada gambar kedua, siswa tersebut bercerita secara berpasangan karena tidak berani apabila bercerita secara individual. Gambar selanjutnya memperlihatkan siswa yang sedang mengomentari penampilan siswa lain. Pada gambar terakhir, siswa tampak berebutan untuk menukarkan kupon berkomentar yang dimiliki.

Berdasarkan uraian hasil catatan harian guru, wawancara, dan dokumentasi foto tersebut, dapat diketahui bahwa kepercayaan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Keberanian siswa untuk berbicara di depan kelas masih rendah. Menurut para siswa, mereka jarang diberi kesempatan untuk berbicara di depan kelas. Hanya siswa-siswa tertentu yang biasa berbicara di depan kelas, siswa tersebut adalah siswa-siswa pandai di kelas. Hal ini menjadi refleksi bagi guru untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa sehingga semua siswa memiliki kepercayaan diri.

4.1.2.3.3 Kekritisian Siswa Siklus I

Kekritisian siswa menunjukkan kepekaan siswa terhadap kondisi yang ada. Kekritisian siswa juga menunjukkan pola pikir dan kecermatan siswa menanggapi masalah. Kekritisian siswa yang diamati guru adalah kekritisian siswa dalam pembelajaran dan kekritisian siswa dalam memberikan tanggapan terhadap kegiatan bercerita siswa lain.

Dalam observasi siswa, kekritisian siswa tampak pada keaktifan siswa menjawab dan bertanya apabila menemukan kesulitan dan aktif bertanya atau memberi komentar terhadap kegiatan bercerita temannya. Berdasarkan hasil observasi siswa terdapat 20 siswa atau sebesar 64,52% siswa yang aktif menjawab dan bertanya apabila menemukan kesulitan. Sebesar 48,39% atau 15 siswa aktif bertanya dan memberi komentar terhadap kegiatan bercerita siswa lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa memiliki kemauan untuk bersikap kritis. Hanya saja bobot kekritisian tersebut masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan catatan harian guru, kekritisian siswa selama proses pembelajaran sudah cukup baik. Beberapa siswa sudah berani bertanya ketika mengalami kesulitan, walaupun hanya sebagian kecil. Siswa yang berani mengemukakan kesulitannya adalah siswa-siswa yang pandai di kelas. Sementara siswa lainnya tidak mau mengungkapkan kesulitan yang dialami. Untuk berkomentar, kekritisian siswa juga masih harus ditingkatkan. Komentar-komentar yang diberikan belum beragam. Komentar antarsiswa masih banyak yang isinya sama. Hal ini disebabkan karena siswa tidak menguasai masalah yang akan dikomentari. Selain itu siswa juga belum bisa menjelaskan jika guru memberi pertanyaan balikan. Pada kegiatan ini, siswa merasa yang penting berkomentar dan menukarkan kupon yang dimiliki. Siswa tidak memikirkan mengenai bobot maupun kedalaman komentar yang diberikan. Kekritisian siswa juga tampak pada foto yang berhasil didokumentasikan selama pembelajaran berlangsung. Berikut adalah gambar yang menunjukkan kekritisian siswa.



Gambar 4. Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran Siklus I yang Menunjukkan Kekritisian Siswa

Gambar 4 menunjukkan kekritisian siswa selama proses pembelajaran. Pada gambar pertama tampak siswa yang sedang menanggapi kegiatan bercerita siswa

lain. Pada gambar berikutnya tampak guru sedang menjawab pertanyaan siswa yang mengalami kesulitan. Karena kesulitan yang dialami siswa bersifat personal, maka guru menjelaskannya secara personal agar siswa lebih paham.

Berdasarkan uraian hasil observasi siswa, catatan harian guru, dan dokumentasi foto dapat disimpulkan bahwa kekritisan siswa masih dalam kategori cukup. Hanya beberapa siswa yang berani mengemukakan pendapat dan kesulitan yang mereka rasakan. Sebagian besar siswa yang memiliki kekritisan yang tinggi dan berani mengungkapkan hanya siswa-siswa tertentu dalam kasus ini hanya siswa-siswa yang pandai. Oleh karena itu, guru harus mampu membangkitkan kekritisan siswa dan menanamkan keberanian mengungkapkan agar semua siswa berani mengemukakan pendapat dan kesulitan yang dihadapi. Pembelajaran akan dikatakan berhasil jika semua siswa menguasai keterampilan yang diharapkan, bukan hanya pada beberapa siswa yang dianggap pandai. Selain dibutuhkan keberanian, pengetahuan siswa juga perlu ditingkatkan sehingga pertanyaan, pendapat, maupun komentar-komentar yang diberikan siswa selama pembelajaran memiliki bobot.

4.1.2.3.4 Kedisiplinan dan Tanggung Jawab Siswa Siklus I

Kedisiplinan dan tanggung jawab siswa merupakan karakter yang harus dimiliki siswa. Kedisiplinan dan tanggung jawab siswa tampak pada kesiapan siswa menerima pembelajaran, ketenangan dan kerapian selama proses pembelajaran, serta tanggung jawab siswa melaksanakan tugas yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil catatan guru, siswa belum siap melaksanakan pembelajaran. Siswa terlambat masuk kelas setelah bel pelajaran berbunyi. Beberapa siswa yang tampak berbicara sendiri dan bermalas-malasan ketika pembelajaran akan dimulai. Guru harus bisa membuka pembelajaran semenarik mungkin sehingga siswa antusias terhadap pembelajaran. Setelah pembukaan yang berhasil, siswa mulai merespon positif terhadap pembelajaran. Masalah lain berhubungan dengan rendahnya tanggung jawab siswa. Tidak semua siswa membawa sate gambar yang telah diminta guru dibuat pada pembelajaran kesenian sebelumnya. Beberapa siswa juga membawa sate gambar yang belum selesai sempurna. Hal tersebut menunjukkan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa masih rendah. Guru harus dapat menanamkan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa agar menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil observasi siswa, masih tampak perilaku negatif siswa yang menunjukkan siswa belum disiplin dan tanggung jawab. Sebanyak 15 siswa atau sebesar 48,39% tampak mengobrol sendiri, sebanyak 5 siswa atau sebesar 16,13% tampak mengantuk di dalam kelas, dan sebanyak 7 siswa atau sebesar 22,58% jalan-jalan di dalam kelas. Perilaku-perilaku negatif tersebut seharusnya tidak tampak apabila siswa memiliki kedisiplinan dan tanggung jawab yang tinggi.

Hasil catatan guru dan observasi yang diuraikan tersebut sesuai dengan hasil dokumentasi foto yang berhasil dikumpulkan selama proses pembelajaran. Berikut adalah gambar yang dapat digunakan sebagai pengukur kedisiplinan dan tanggung jawab siswa.



Gambar 5. Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Siklus I yang Menunjukkan Kedisiplinan dan Tanggung Jawab Siswa

Gambar 5 memperlihatkan aktivitas siswa pada pembelajaran siklus I yang menunjukkan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa. Pada gambar pertama, tampak bangku bagian depan kosong. Siswa tersebut masih berada di kantin dan belum masuk ketika bel pelajaran berbunyi. Pada gambar kedua, tampak beberapa siswa yang duduknya tidak rapi. Beberapa siswa menyandarkan tubuhnya ke tembok. Posisi duduk seperti itu membuat siswa tidak menangkap pembelajaran dengan baik. Siswa akan mudah merasa mengantuk ketika guru menjelaskan. Gambar ketiga memperlihatkan guru sedang berusaha mengkondisikan kelas yang gaduh karena pembentukan kelompok. Sementara itu, gambar terakhir menunjukkan siswa sedang serius mendengarkan penjelasan guru mengenai kegiatan yang akan dilakukan dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends*. Dari

beberapa gambar tersebut dapat dilihat bahwa dalam kedisiplinan siswa sudah cukup tetapi masih harus ditingkatkan.

Berdasarkan pengakuan langsung siswa yang mendapat nilai terendah pada saat wawancara, siswa merasa kurang siap karena belum pernah melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* semacam ini. Menurut siswa, guru mata pelajaran selama ini tidak pernah menggunakan metode khusus dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga. Siswa masih canggung dan bingung dengan instruksi guru. Oleh karena itu, ketika pembentukan kelompok dan awal penerapan metode *time token arends ini* kelas kurang kondusif. Sebagian besar siswa saling bertanya antarteman bukan pada guru sehingga kelas menjadi gaduh.

Kedisiplinan siswa juga dapat dilihat dari situasi kelas selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan catatan lapangan, situasi kelas masih belum kondusif. Pada saat Tanya jawab dan pendalaman materi, banyak anak yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Beberapa siswa tampak mengobrol dengan temannya, ditambah lagi banyak siswa dari kelas sebelah yang berada di pintu dan jendela karena tidak adanya pembelajaran membuat kelas benar-benar tidak kondusif. Guru yang ikut serta penelitian pun tidak mampu membuat siswa tenang. Oleh karena itu, guru mencoba mengadakan tanya jawab dengan permainan. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan boleh menunjuk salah satu siswa lain untuk menunjuk pertanyaan berikutnya. Cara ini cukup efektif untuk menarik minat siswa. Siswa mulai tenang dan memperhatikan penjelasan guru. Agar suasana kelas cukup kondusif, guru meminta salah satu siswa yaitu

R13 untuk menutup pintu. Hal ini agar siswa fokus dan tidak terganggu dengan siswa kelas sebelah yang tidak ada kegiatan pembelajaran.

Sate gambar sebagai alat bercerita dibuat siswa ketika pembelajaran kesenian sebelum proses pembelajaran bercerita. Kesiapan siswa mempersiapkan sate gambar yang sudah diminta guru sebelumnya menunjukkan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa. Berdasarkan deskripsi perilaku ekologis, dari 31 siswa terdapat 3 siswa yang belum menyelesaikan sate gambarnya, 1 siswa mengaku sate gambarnya tertinggal di rumah, dan 1 siswa lagi tidak membawa sate gambar dengan alasan rusak ketika dibawa dengan motor. Untuk mengatasi hal tersebut, guru telah mengantisipasi dengan membawa beberapa sate gambar yang dapat digunakan siswa. Hal ini bertujuan agar pembelajaran dapat berjalan walaupun ada kendala semacam ini.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan dan tanggung jawab siswa dalam melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token* *arends* masih rendah. Beberapa siswa tampak belum siap dengan pembelajaran, baik sebelum dimulai maupun ketika mempersiapkan sate gambar sebagai alat peraga bercerita. Siswa juga masih terlihat gaduh ketika pembentukan kelompok. Hal ini menunjukkan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa masih perlu ditingkatkan.

4.1.2.3.5 Kerja sama dan Kemampuan Berbagi Siswa Siklus I

Kerja sama dan kemampuan berbagi tampak dari aktivitas siswa selama melaksanakan latihan berkelompok dan selama pembelajaran berlangsung.

Kemampuan bekerja sama dan berbagi ini dapat diketahui dari sosiometri yang dilakukan siswa dalam kelompoknya. Kemampuan kerja sama dan berbagi siswa juga dapat dianalisis dari hasil catatan harian guru, hasil catatan harian siswa, dan hasil wawancara.

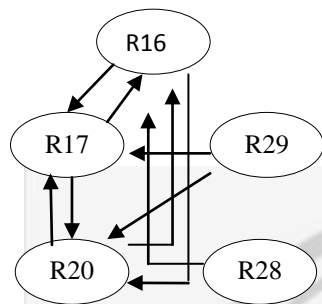
Salah satu alat yang digunakan sebagai pengukur kerja sama dan berbagi siswa adalah sosiometri. Setiap siswa diminta menyebutkan dua siswa yang suka membantu, dua siswa yang mau memperhatikan ketika dia bercerita dan berkomentar, dan dua siswa yang usil. Siswa yang memiliki kemampuan kerja sama dan berbagi adalah siswa yang suka membantu dan mau memperhatikan ketika siswa lain bercerita, sementara siswa yang memiliki kemampuan kerja sama dan kemampuan yang rendah adalah siswa yang tidak suka membantu, tidak mau memperhatikan ketika siswa lain bercerita dan berkomentar, dan siswa yang usil dalam kelompoknya. Hasil sosiometri diuraikan pada sosiogram masing-masing kelompok berikut ini.

Tabel 24. Pedoman Penilaian Kerja Sama Siswa dalam Kelompok

No.	Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
1.	6-10	Sangat baik	SM = Suka membantu A = Apresiatif U = Usil
2.	0-5	Baik	
3.	(-5) - (-1)	Cukup	
4.	(-10) - (-6)	Kurang	

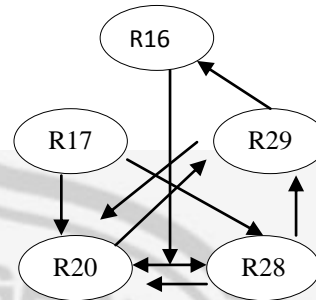
1. Siswa suka membantu

2. Siswa apresiatif



Keterangan:

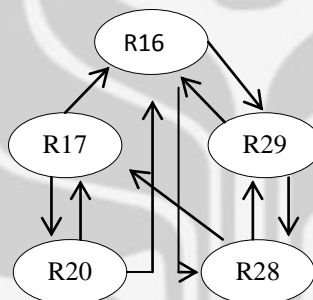
- R16 : 3
- R17 : 3
- R20 : 4
- R28 : 0
- R29 : 0



Keterangan:

- R16 : 1
- R17 : 0
- R20 : 4
- R28 : 3
- R29 : 2

3. Siswa usil



Keterangan:

- R16 : 3
- R17 : 2
- R20 : 1
- R28 : 2
- R29 : 2

Sosiogram 7. Intensitas Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Malin Kundang Siklus I

Sosiogram 7 menunjukkan bahwa siswa yang paling suka membantu adalah R20, siswa yang paling apresiatif ketika anggota lain bercerita dan berkomentar juga R20, dan siswa yang paling usil dalam kelompoknya adalah R16. Hasil tersebut diperjelas dalam tabel 25 berikut ini.

Tabel 25. Skor Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Malin Kundang Siklus I

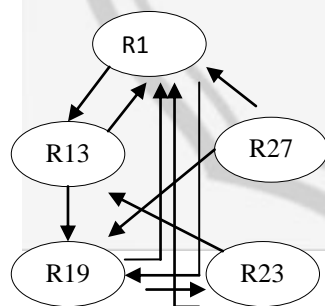
R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	SM	A	U	SM	A	U		Individu	Kelompok
R16	3	1	3	7,5	2,5	-7,5	2,5	0,83	-5/5= -1
R17	3	0	2	7,5	-10	-5	-7,5	-2,50	

R20	4	4	1	10	10	-2,5	17,5	5,83	(C)
R28	0	3	2	-10	7,5	-5	-7,5	-2,50	
R29	0	2	2	-10	5	-5	-10	-3,33	
Total	10	10	10	5	15	-25	-5		

Berdasarkan tabel 25, diketahui siswa yang memiliki kemampuan bekerja sama dan berbagi terbaik adalah R20 dengan skor tertinggi yang dicapai sebesar 5,83 yang termasuk dalam kategori baik. R16 memperoleh skor berkategori baik, yaitu 0,83. R17, R28 dan R29 memperoleh skor dalam kategori cukup, yaitu masing-masing memperoleh skor $-2,5$, $-2,5$, dan $-3,33$. Siswa dengan kemampuan kerja sama dan berbagi terendah adalah R29. Skor rata-rata kelompok yang diperoleh sebesar -1 yang termasuk dalam kategori cukup. Kelompok Malin Kundang harus dibimbing agar dapat meningkatkan kerja sama dan saling berbagi dengan anggota kelompoknya. R29 harus diingatkan untuk dapat bekerja sama dengan anggota kelompoknya.

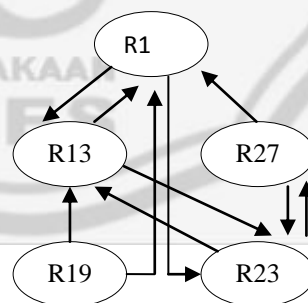
1. Siswa suka membantu

2. Siswa apresiatif



Keterangan:

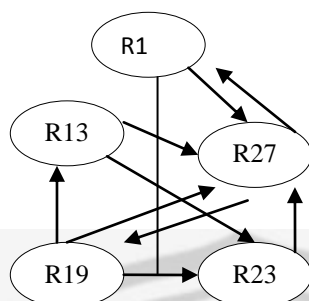
R1 : 4
R13 : 3
R19 : 0
R23 : 0
R27 : 3



Keterangan:

R1 : 4
R13 : 3
R19 : 3
R23 : 0
R27 : 0

3. Siswa usil



Keterangan:

R1 : 0

R13 : 0

R19 : 2

R23 : 4

R27 : 4

Sosiogram 8. Intensitas Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Sangkuriang Siklus I

Sosiogram 8 menunjukkan siswa yang paling suka membantu adalah R1, siswa yang paling apresiatif juga R1, dan siswa yang paling usil adalah R23 dan R27. Sosiogram tersebut diperjelas pada tabel 26.

Tabel 26. Skor Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Sangkuriang Siklus I

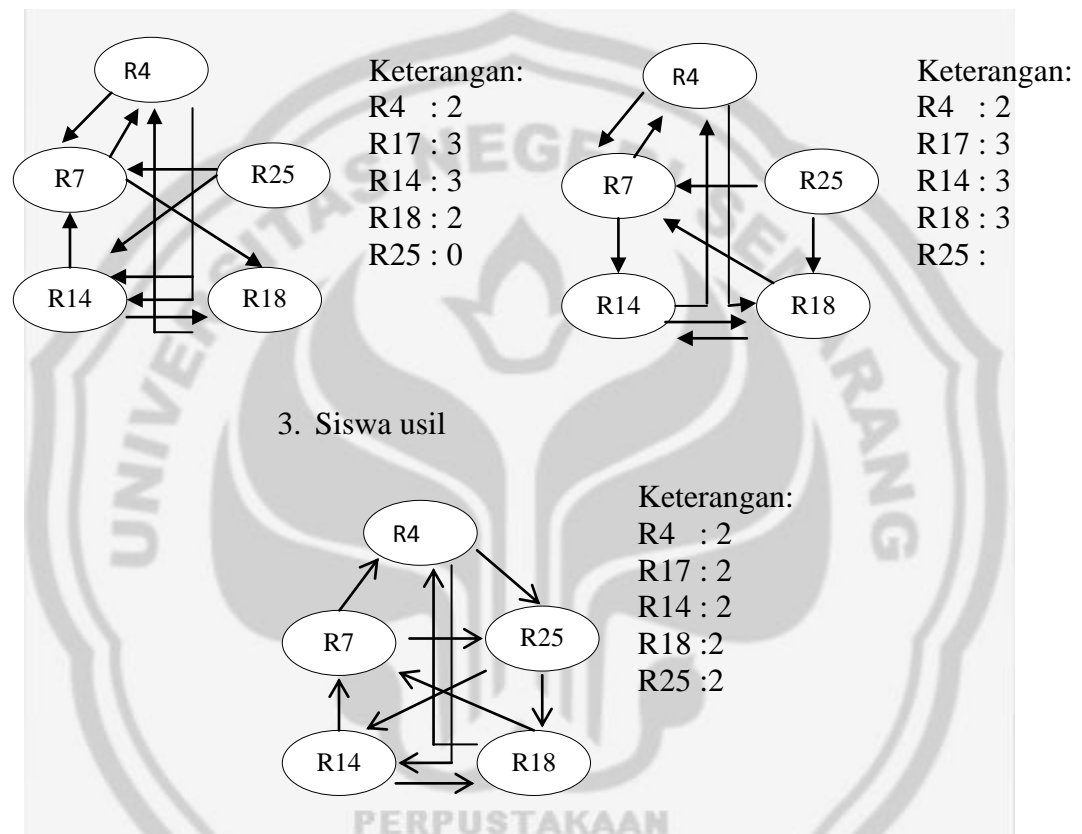
R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	SM	A	U	SM	A	U		Individu	Kelompok
R1	4	3	1	10	7,5	-2,5	15	5	-22,5/5= -4,5 (C)
R13	3	3	1	7,5	-10	-2,5	-5	-1,67	
R19	3	0	2	7,5	-10	-5	-7,5	-2,50	
R23	0	3	2	-10	7,5	-5	-7,5	-2,50	
R27	0	1	4	-10	2,5	-10	-17,5	-5,83	
Total	10	10	10	5	-2,5	-25	-22,5		

Pada tabel 26, diketahui siswa yang paling baik dalam bekerja sama dan berbagi adalah R1 dengan skor yang diperoleh sebesar 5 yang termasuk dalam kategori baik. Empat siswa lainnya memperoleh skor berkategori cukup, yaitu R13, R19, dan R23, dan R27 dengan masing-masing memperoleh skor -1,67, -2,50, -2,50, dan -5,83. Siswa yang paling buruk kemampuan bekerja sama dan berbagi dalam kelompoknya adalah R27 karena memperoleh skor terendah. Skor

rata-rata kelompok sebesar -4,5 yang berkategori cukup. Guru harus memotivasi anggota kelompok Sangkuriang agar dapat saling bekerja sama dan berbagi dengan baik.

1. Siswa suka membantu

2. Siswa apresiatif



Sosiogram 9. Intensitas Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Lutung Kasarung Siklus I

Berdasarkan sosiogram 9, diketahui siswa yang paling suka membantu dalam kelompok Lutung Kasarung adalah R7 dan R14 dan siswa yang paling apresiatif adalah R7 dan R18. Setiap siswa dianggap usil oleh anggota kelompok lainnya. Tabel 27 berikut ini menunjukkan secara jelas kemampuan bekerja sama dan berbagi pada kelompok Lutung Kasarung.

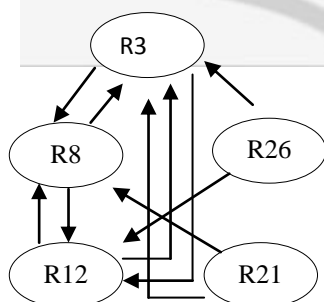
Tabel 27. Skor Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Lutung Kasarung Siklus I

R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	SM	A	U	SM	A	U		Individu	Kelompok
R4	2	2	2	5	5	-5	5	1,67	-10/5= -2 (C)
R7	3	3	2	7,5	7,5	-5	10	3,33	
R14	3	2	2	7,5	5	-5	7,5	2,50	
R18	2	3	2	-10	7,5	-5	-7,5	-2,50	
R25	0	0	2	-10	-10	-5	-25	-8,33	
Total	10	10	10	0	15	-25	-10		

Tabel 27 memperlihatkan kemampuan bekerja sama dan berbagi pada kelompok Lutung Kasarung. R7 memperoleh skor tertinggi, yaitu 3,33 yang termasuk dalam kategori baik. R4 dan R14 juga memperoleh skor berkategori baik dengan perolehan skor masing-masing 1,67 dan 2,5. R18 memperoleh skor dalam kategori cukup, yaitu -2,5. R25 memperoleh skor terendah, yaitu -8,33 yang termasuk dalam kategori kurang. Skor rata-rata kelompok sebesar -2 atau berkategori cukup. Oleh karena itu, guru harus memberi bimbingan dan pengarahan secara lebih intensif, khususnya kepada R18 dan R25 yang masih memperoleh skor rendah.

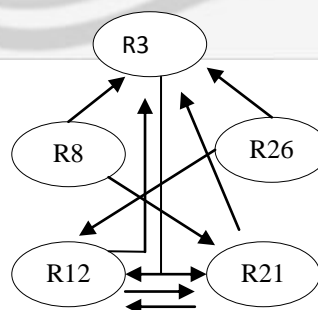
1. Siswa suka membantu

2. Siswa apresiatif



Keterangan:

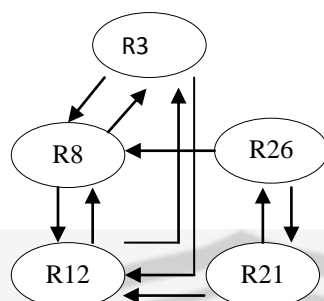
R3 : 4
R8 : 3
R12 : 3
R21 : 0
R26 : 0



Keterangan:

R3 : 4
R8 : 0
R12 : 3
R21 : 3
R26 : 0

3. Siswa usil



Keterangan:

R3 : 2

R8 : 3

R12 : 3

R21 : 1

R26 : 1

Sosiogram 10. Intensitas Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Timun Emas Siklus I

Pada sosiogram 10 terlihat bahwa siswa yang paling suka membantu dalam kelompok Timun Emas adalah R3, siswa yang paling apresiatif adalah R3, dan siswa yang paling usil adalah R8 dan R12. Hasil tersebut diperjelas pada tabel 28 berikut.

Tabel 28. Skor Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Timun Emas Siklus I

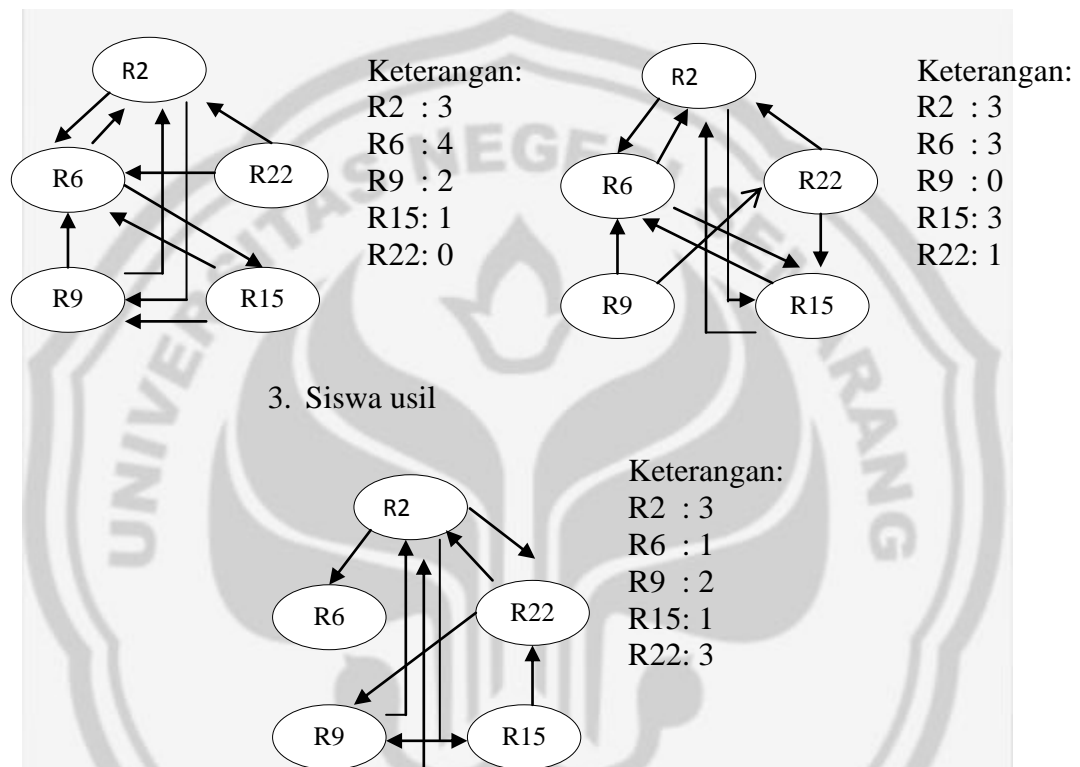
R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	SM	A	U	SM	A	U		Individu	Kelompok
R3	4	4	2	10	10	-5	15	5	-17,5/5= -3,5 (C)
R8	3	0	3	7,5	-10	-7,5	-10	-3,33	
R12	3	3	2	7,5	7,5	-5	10	3,33	
R21	0	3	2	-10	7,5	-5	-7,5	-2,50	
R26	0	0	2	-10	-10	-5	-25	-8,33	
Total	10	10	11	5	5	-27,5	-17,5		

Berdasarkan tabel 28, diketahui siswa yang paling mampu bekerja sama dan berbagi dalam kelompok Timun Emas adalah R3 dengan perolehan skor tertinggi sebesar 5 atau berkategori baik. R12 juga memperoleh skor berkategori baik, yaitu sebesar 3,33. R21 memperoleh skor sebesar -2,5, R8 memperoleh skor -3,33, dan R26 memperoleh skor -8,33. Siswa dengan kemampuan kerja sama dan

berbagi terendah adalah R26. Skor rata-rata kelompok sebesar -3,5 atau berkategori cukup. Kerja sama dan kemampuan berbagi kelompok ini perlu ditingkatkan.

1. Siswa suka membantu

2. Siswa apresiatif



Sosiogram 11. Intensitas Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Si Kancil Siklus I

Sosiogram 11 menunjukkan siswa yang paling suka membantu dalam kelompok si Kancil adalah R6. Tiga siswa, yaitu R2, R6, dan R15 dinilai apresiatif oleh anggota lainnya. Sementara itu, R2 dan R22 adalah siswa paling usil dalam kelompoknya. Hasil tersebut diperlihatkan pada tabel 29 berikut ini.

Tabel 29. Skor Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Si Kancil Siklus I

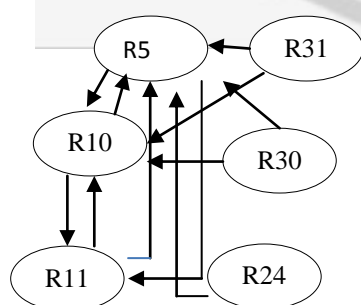
R	Perolehan Skor	Bobot Skor	Σ	Rata-rata
---	----------------	------------	----------	-----------

	SM	A	U	SM	A	U		Individu	Kelompok
R2	3	3	3	7,5	7,5	-7,5	7,5	2,5	5/5= 1 (B)
R6	4	3	1	10	7,5	-2,5	15	5	
R9	2	0	2	5	-10	-5	-10	-3,33	
R15	1	3	1	2,5	7,5	-2,5	7,5	2,5	
R22	0	1	3	-10	2,5	-7,5	-15	-5	
Total	10	10	10	15	15	-25	5		

Data pada tabel 29 menunjukkan skor kemampuan bekerja sama dan berbagi siswa dalam kegiatan diskusi pada kelompok Si Kancil sudah mencapai kategori baik, yaitu dengan perolehan skor rata-rata kelompok sebesar 1. R6 adalah siswa yang memperoleh skor tertinggi, yaitu 5 yang termasuk dalam kategori baik. R2 dan R15 juga memperoleh skor berkategori baik dengan perolehan skor masing-masing 2,5. R9 memperoleh skor -3,33 yang termasuk dalam kategori cukup. Sementara itu, R22 memperoleh skor terendah, yang berarti adalah siswa yang paling kurang dapat bekerja sama dan berbagi dalam kelompoknya. R22 memperoleh skor -5. Guru harus memberi perhatian dan bimbingan yang lebih intensif bagi R6 dan R15 agar mampu bekerja sama dan berbagi dengan baik pada pembelajaran berikutnya.

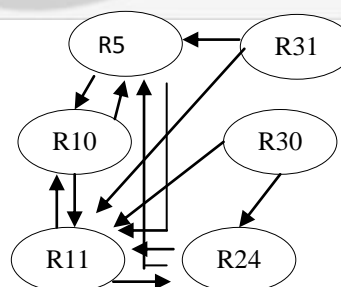
1. Siswa aktif bercerita

2. Siswa aktif berkomentar



Keterangan:

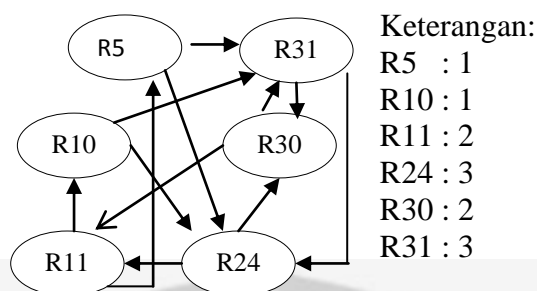
R5 : 5
R10 : 5
R11 : 2
R24 : 0
R30 : 0
R31 : 0



Keterangan:

R5 : 3
R10 : 2
R11 : 5
R24 : 2
R30 : 0
R31 : 0

3. Siswa pasif



Sosiogram 12. Intensitas Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Panji Laras Siklus I

Hasil sosiometri pada sosiogram 12 menunjukkan siswa yang paling banyak dipilih sebagai siswa paling suka membantu adalah R24, siswa yang paling apresiatif adalah R5, dan siswa paling usul adalah R11 dan R33. Hasil tersebut dapat dilihat secara lebih rinci dalam tabel 30 berikut ini.

Tabel 30. Skor Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Panji Laras Siklus I

R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	SM	A	U	SM	A	U		Individu	Kelompok
R5	3	4	1	7,5	10	-2,5	15	5,00	(C)
R10	0	0	2	-10	-10	-5	-25	-8,33	
R11	0	3	3	-10	7,5	-7,5	-10	-3,33	
R24	5	0	1	12,5	-10	-2,5	0	0,00	
R30	2	3	2	5	7,5	-5	7,5	2,50	
R31	2	2	3	5	5	-7,5	2,5	0,83	
Total	12	12	12	10	10	-30	-10		

Berdasarkan tabel 30, diketahui siswa yang memiliki kemampuan bekerja sama dan berbagi paling baik adalah R5 dengan perolehan skor tertinggi sebesar 5 atau berkategori baik. Siswa lain yang memperoleh skor berkategori baik adalah R24, R30, dan R31 dengan perolehan skor masing-masing 0, 2,5, dan 0,83. R11

memperoleh skor -3,33 memperoleh skor dalam kategori cukup dengan skor -3,33. R10 adalah siswa yang memiliki skor kerja sama paling rendah, yaitu -8,33 yang termasuk dalam kategori kurang. Jika dirata-rata, skor yang dicapai oleh kelompok Panji Larasadalah -0,42. Hasil tersebut masih belum maksimal dan perlu untuk ditingkatkan. Siswa yang masih memperoleh skor kurang harus mendapat arahan dan bimbingan yang lebih intensif sehingga memiliki kemampuan berbagi dan bekerja sama.

Selain dari hasil sosiometri, kemampuan bekerja sama dan berbagi siswa juga dapat diamati dari hasil deskripsi perilaku ekologis. Berdasarkan hasil deskripsi ekologis diketahui bahwa kemampuan kerja sama dan berbagi siswa masih terbilang cukup. Dalam latihan berkelompok, siswa masih memilih-milih dengan siapa siswa berlatih bercerita. Dalam satu kelompok, siswa masih berkelompok lagi menjadi dua kelompok kecil. Hal yang sama juga diungkap oleh hasil catatan lapangan. Saat kegiatan latihan berkelompok, tampak siswa belum dapat bekerja sama dengan baik. Kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa seolah-olah terpecah menjadi 2 kelompok lagi. Dari 6 kelompok, hanya ada satu kelompok yang terlihat dapat bekerja sama dengan baik.

Kemampuan berbagi dalam latihan berkelompok dapat diidentifikasi dari catatan harian siswa yang berisi kesan dan pengalaman siswa selama melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends*. Sebagian besar siswa menyatakan perasaan dan kesan positif dalam catatan harian siswa siklus I. Mereka merasa senang dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga

menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends*. Siswa antusias dan tertarik dengan pembelajaran ini karena mereka belum pernah mendapatkan model pembelajaran semacam ini. Hal tersebut dapat dilihat dari pernyataan dari salah satu siswa, yaitu R19 yang menyatakan “Senang karena bisa menambah pengalaman dalam bercerita dengan alat peraga”. Namun, ada juga siswa yang mengeluhkan bahwa mereka masih kesulitan dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga terutama untuk berekspresi dan berkreasi sebagaimana terlihat dari cuplikan kesan R18 berikut ini: “Sulit karena saya kurang bisa berekspresi” dan pernyataan dari R3 berikut ini: “Kesulitannya pada waktu menggambar alat peraga dan bercerita di depan kelas”. Kesulitan siswa tersebut dikarenakan siswa belum paham bagaimana teknik bercerita yang baik. Selain itu, siswa juga masih terlihat masih kurang percaya diri sehingga tidak dapat memainkan ekspresi, mimik, maupun intonasi.

Dalam catatan harian siswa, siswa juga memberikan saran terhadap pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*. Berdasarkan catatan harian siswa, siswa menyarankan agar guru jangan terlalu serius dalam mengajar. Siswa akan merasa lebih senang apabila guru menyampaikan materi dengan diselingi canda dan gurauan. Selain itu, guru juga harus pelan-pelan dalam mengajar. Sebagian siswa merasa kurang paham dengan penjelasan guru karena merasa guru terlalu terburu-buru dalam menyampaikan materi. Hal tersebut terlihat dari cuplikan catatan harian R27 berikut: “Sebaiknya guru lebih banyak bercanda dengan siswa” dan juga catatan harian R13 berikut: “Guru menjelaskannya jangan terlalu cepat”.

Hasil wawancara juga mengungkapkan kemampuan siswa untuk berbagi secara lisan dengan guru. Semua siswa yang diwawancarai pada siklus I mengatakan bahwa mereka merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends*. Menurut siswa yang memperoleh nilai tertinggi pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* sangat mengasyikkan. Sate gambar membantu siswa dalam bercerita. Metode ini juga membuat siswa mau tidak mau berani bercerita di depan kelas. Setelah bercerita di depan kelas, mereka merasa lega dan seharusnya mereka tidak perlu takut lagi. Lain halnya dengan siswa dengan nilai terendah. Siswa tersebut tidak menyukai pembelajaran bercerita. Siswa tersebut tidak suka jika harus berbicara di depan kelas. Hal itu terbukti dengan siswa tersebut menjadi siswa terakhir yang menukarkan kupon bercerita yang dimiliki. Siswa yang memperoleh nilai sedang mengungkapkan bahwa dia merasa tidak dapat bercerita dengan menarik. Kesulitan lain yang dirasakan siswa dengan nilai terendah adalah kesulitan membuat sate gambar. Dia mengaku tidak memiliki bakat menggambar dan bercerita. Meskipun demikian, mereka mengaku cukup senang dengan pembelajaran yang dilakukan.

Kekurangan-kekurangan yang dirasakan pada siklus I dikarenakan proses dan interaksi pembelajaran antara guru dan siswa masih belum maksimal. Oleh karena itu, kekurangan-kekurangan tersebut akan menjadi bahan refleksi dan evaluasi bagi guru untuk diperbaiki pada pembelajaran siklus II.

4.1.2.3 Refleksi Siklus I

Refleksi siklus I dilakukan berdasarkan hasil tes dan hasil nontes pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* yang telah terlaksana pada siklus I. Pelaksanaan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* pada dasarnya telah berjalan dan dilaksanakan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes bercerita dengan alat peraga siswa yang mengalami peningkatan. Hasil tes siklus I mengalami peningkatan sebesar 8,87 atau sebesar 7,58%, yaitu dari 54,10 menjadi 62,97. Namun, hasil tersebut belum mencapai target yang diharapkan. Nilai rata-rata kelas hanya mencapai 62,97 yang termasuk dalam kategori cukup. Nilai tersebut masih jauh dari batas ketuntasan yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu 75. Siswa yang memperoleh nilai sama dengan atau lebih besar dari 75 atau yang mencapai batas ketuntasan hanya sebanyak 2 siswa, sedangkan 29 siswa lainnya masih belum tuntas.

Peningkatan hasil tes menunjukkan keberhasilan yang peneliti lakukan. Keberhasilan yang peneliti capai di antaranya 1) siswa yang awalnya belum begitu paham terhadap materi bercereita, kini menjadi lebih paham dan tahu hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam bercerita, 2) siswa yang awalnya tidak berani bercerita, kini mau bercerita, dan 3) siswa yang awalnya tidak berani berpendapat, kini melalui kegiatan berkomentar siswa mengemukakan pendapatnya. Keberhasilan tersebut salah satunya disebabkan media dan metode pembelajaran yang digunakan. Sate gambar membuat siswa lebih mudah bercerita. Dengan sate gambar, tokoh-tokoh dalam cerita dapat terwakili. Sementara itu metode *time*

token arends menuntut siswa berani bercerita dan mengungkapkan pendapat melalui kegiatan berkomentar. Ibarat sebuah pepatah “*Tiada Gading yang Tak Retak*”, begitu pula pelaksanaan penelitian dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* ini.

Meskipun beberapa keberhasilan telah dicapai oleh peneliti, tetapi terdapat pula kelemahan-kelemahan atau permasalahan yang peneliti hadapi. Hal tersebut ditunjukkan dengan belum maksimalnya hasil yang dicapai. Siswa yang belum terbiasa berbicara di depan kelas belum mampu menukarkan kupon bercerita yang dimiliki secara individu. Untuk mengatasi hal tersebut, pada pembelajaran siklus II siswa bercerita secara berpasangan. Kemudian, agar siswa tidak jenuh dengan pembelajaran siswa saling menukarkan sate gambar.

Berdasarkan analisis hasil tes bercerita dengan alat peraga pada tiap aspek, diketahui kelemahan siswa terletak pada aspek ekspresifitas dan mimik, variasi intonasi, penggunaan alat peraga, dan kemampuan berkomentar. Siswa masih ragu-ragu dalam bercerita. Siswa belum berani bermain-main dengan ekspresi dan mimik wajah. Siswa juga masih kesulitan untuk memainkan intonasi. Sate gambar sebagai alat peraga bercerita belum dimanfaatkan dengan maksimal. Sebagian besar siswa masih sekadar memegang atau menggerakkan sate gambar tanpa memperhatikan fungsinya dalam cerita. Dalam memberikan komentar, siswa belum dapat memberikan penjelasan dari komentar yang diberikan. Sebagian besar komentar antarsiswa hampir sama isinya. Oleh karena itu, guru harus memberikan pendalaman materi dan latihan secara bertahap agar siswa menguasai

aspek-aspek tersebut sehingga keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa dapat menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil nontes siklus I yang diperoleh dan hasil deskripsi perilaku ekologis, catatan lapangan, catatan harian guru, catatan harian siswa, sosiometri, wawancara, dan dokumentasi foto, diketahui bahwa perilaku siswa selama melaksanakan pembelajaran pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* menunjukkan karakter siswa dari segi keaktifan, kepercayaan diri, kekritisan siswa, kedisiplinan dan tanggung jawab siswa, serta kerja sama dan kemampuan berbagi masih perlu ditingkatkan. Hal tersebut dikarenakan belum semua siswa berperilaku positif. Masih ada sebagian siswa yang menunjukkan perilaku negatif dan belum sesuai dengan lima sikap yang terkandung dalam pendidikan karakter tersebut. Perilaku negatif tersebut antara lain masih ada siswa yang belum berani bertanya dan mengemukakan pendapat, belum tampil percaya diri ketika bercerita di depan kelas, masih bercanda dengan teman dan tidak memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman atau gaduh pada saat latihan berkelompok, mondar-mandir di kelas, serta kurang menghargai dan mengapresiasi teman yang sedang bercerita. Meskipun demikian, sebagian siswa yang lain juga sudah menunjukkan sikap dan perilaku positif.

Berdasarkan hasil deskripsi perilaku ekologis, diketahui kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Siswa masih banyak yang berada di luar kelas ketika bel pelajaran usai berbunyi. Sebagian besar siswa masih berada di kantin sehingga guru terpaksa menyuruh salah satu siswa memanggil siswa-

siswa yang masih berada di kantin. Kesiapan siswa yang masih kurang itu juga tampak dari belum semua siswa membawa sate gambar yang diminta guru. Dari 31 siswa, 27 siswa sudah membawa sate gambar, sementara 4 lainnya tidak membawa atau membawa tapi belum jadi sempurna. Hal tersebut juga merupakan indikasi bahwa kedisiplinan dan tanggung jawab siswa masih rendah. Keantusiasan siswa terhadap pembelajaran juga masih rendah. Penempatan jam terakhir untuk pembelajaran ini membuat siswa tampak bermalas-malasan mengikuti pembelajaran. Namun, setelah guru menunjukkan sate gambar yang dipersiapkan guru dan memberi contoh bercerita dengan alat peraga yang dibawa siswa, siswa mulai tertarik dengan pembelajaran. Guru juga memberi motivasi dengan memberi contoh orang-orang yang berhasil hanya dengan keterampilan bercerita. Siswa mulai memperhatikan penjelasan guru dengan saksama.

Berdasarkan hasil catatan harian guru, kepercayaan diri siswa selama pembelajaran masih rendah. Beberapa siswa sudah berani menukarkan kupon bercerita mereka tanpa dipaksa. Akan tetapi beberapa lainnya masih harus dipaksa dan diberi pengertian lebih. Pada pertengahan pembelajaran beberapa siswa tidak mau menukarkan kupon bercerita mereka. Siswa mengaku tidak berani bercerita di depan kelas sehingga guru akhirnya mengambil inisiatif siswa boleh bercerita secara berpasangan. Selain itu, kepercayaan diri siswa dalam bertanya juga rendah. Hanya sedikit siswa yang mau bertanya ketika belum paham atau mengalami kesulitan.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui siswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran bercerita dengan alat peraga karena mereka belum pernah

merasakan model pembelajaran semacam ini. Siswa mengaku memperoleh kemudahan dalam bercerita menggunakan sate gambar. Kemudahan tersebut dikarenakan dengan sate gambar seolah-olah tokoh cerita yang mereka ceritakan diwakili gambar tersebut. Namun, sebagian siswa juga masih belum memahami penggunaan sate gambar penerapan metode pembelajaran *time token arends* dalam bercerita dengan alat peraga. Kesulitan tersebut antara lain dalam membangun kepercayaan diri siswa untuk menukarkan kupon bercerita dan berkomentar yang dimiliki. Selain itu, waktu latihan dirasakan terlalu sedikit oleh siswa. Siswa merasa waktu untuk berlatih bercerita kurang banyak. Walaupun guru sudah menugasi siswa berlatih di rumah, siswa merasa belum cukup.

Berdasarkan catatan harian siswa, sebagian besar siswa merasa senang dengan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*. R28 dalam catatan hariannya mengungkapkan bahwa pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* itu menarik karena semenjak sekolah dasar R28 belum pernah bercerita di depan kelas menggunakan sate gambar. Hal ini berarti siswa senang karena mendapat pengalaman baru. Pendapat senada disampaikan R17. Menurut R17 pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* karena memberi pengalaman baru. “Saya senang karena punya pengalaman baru dan saya jadi berani bercerita,” papar R17. Sementara itu, beberapa siswa juga merasa masih kesulitan dalam bercerita. R17 mengungkapkan kesulitannya dalam bercerita yaitu ketika harus berekspresi, R19 mengungkapkan kesulitannya adalah membuat suara yang berbeda antar tokoh

yang diperankan, kemudian R26 kesulitan menentukan kesesuaian gambar alat peraga dengan cerita. Kesan siswa terhadap gaya mengajar guru juga sudah bagus. Menurut R03 cara mengajar guru cepat, tidak terlalu panjang, dan mudah dipahami, sementara menurut R31 cara mengajar guru yang cepat membuatnya tidak paham. Guru juga sudah memberi inspirasi dan ide-ide kepada siswa dalam bercerita seperti yang diungkapkan R22, “guru banyak memberi ide dan inspirasi kepada saya dalam bercerita”. Guru juga sudah tegas dalam mengajar sehingga suasana kelas dapat kondisikan. Hal tersebut diungkap R28. “Guru sudah tegas jadi anak-anak yang nakal tidak mengganggu”, ungkap R28 dalam catatan hariannya.

Berdasarkan uraian tersebut, guru menyusun rencana perbaikan yang akan dilaksanakan pada pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* siklus II. Perbaikan yang dilakukan guru adalah menyusun rencana pembelajaran yang lebih sistematis, memberikan penjelasan secara lebih mendalam tentang penggunaan sate gambar dalam bercerita dan penerapan metode *time token arends*, memberikan perhatian yang lebih besar kepada siswa yang masih belum mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan, memberikan selingan canda dan tidak terlalu serius agar lebih akrab dengan siswa sehingga perilaku siswa lebih baik, serta memberikan contoh bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dalam bentuk video.

Hasil refleksi tersebut sebagai acuan untuk memperbaiki hasil pada siklus I, sehingga hasil yang dicapai pada siklus II lebih maksimal. Perbaikan-perbaikan tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bercerita

dengan alat peraga. Selain itu, perilaku siswa dapat berubah dari negatif ke arah yang positif. Dengan demikian, hasil penelitian yang ditargetkan dapat dicapai secara maksimal.

4.1.3 Hasil Penelitian Siklus II

Kegiatan pembelajaran bercerita dengan alat peraga pada siklus II dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I. Pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan *sate gambar* dan metode *time token arends* siklus II dilaksanakan atas hasil refleksi siklus I. Hasil tes bercerita dengan alat peraga pada siklus I masih belum mencapai ketuntasan sesuai target penelitian. Selain itu, siswa masih menunjukkan perilaku negatif selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pembelajaran pada siklus II dilakukan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan proses pembelajaran pada siklus I. Perbaikan pada siklus II salah satunya berkaitan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian siklus II diuraikan sebagai berikut.

4.1.3.1 Proses Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Siklus II

Proses pembelajaran keterampilan bercerita dengan alat peraga menggunakan *sate gambar* dan metode pembelajaran *time token arends* pada siklus II terdiri atas dua pertemuan, setiap pertemuan melalui beberapa tahapan, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Pada pertemuan pertama tahap pendahuluan, guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran. Siswa dianjurkan merapikan baju dan tempat duduk. Setelah siswa siap mengikuti pembelajaran, guru melakukan apersepsi dengan menanyakan pendapat siswa mengenai

pengalaman bercerita siswa pada siklus I. Kemudian, guru membahas hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I dan menjelaskan kesalahan dan kekurangan yang masih terjadi pada siklus I. Setelah itu, guru mengecek sate gambar yang dibawa siswa. Berdasarkan catatan harian guru, siswa terlihat sudah tidak canggung lagi dengan guru. Pada saat guru menanyakan pendapat siswa mengenai pengalaman bercerita siswa pada siklus I, siswa bersifat terbuka mengemukakan pendapatnya. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan antusias dan percaya diri. Pada saat guru mengumumkan hasil bercerita dengan alat peraga siklus I, siswa juga terlihat antusias dan penasaran dengan hasil yang diperoleh. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang masih memperoleh nilai berkategori cukup dan kurang agar lebih bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran dan lebih banyak berlatih.

Tahap selanjutnya adalah tahapan inti pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*. Tahap inti yang pertama yakni eksplorasi. Pada tahap ini, guru menegaskan kembali mengenai penerapan media sate gambar dan metode *time token arends* pada pembelajaran. Guru juga menegaskan kembali mengenai hal yang harus diperhatikan dalam kegiatan bercerita dengan alat peraga. Setelah siswa memahami penjelasan guru, guru memutar video contoh bercerita dengan alat peraga. Berdasarkan catatan harian siswa, diketahui kegiatan yang paling disukai siswa adalah kegiatan menyimak video contoh bercerita dengan alat peraga. Contoh yang ditayangkan membuat siswa lebih memahami mengenai bercerita dengan alat peraga. Tahap inti selanjutnya yakni kegiatan elaborasi. Pada tahap ini, siswa berlatih bercerita

dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* secara berkelompok. Setiap kelompok beranggotakan 6-7 siswa. Kelompok yang dibentuk sama seperti pada siklus I kecuali pada kelompok Malin Kundang yang setiap anggotanya menyebar pada kelompok lainnya. Hal ini dikarenakan kegiatan bercerita dilakukan secara berpasangan. Jika pembentukan kelompok sama persis dengan pembentukan kelompok pada siklus I, kegiatan latihan bercerita berpasangan sulit untuk dilakukan. Setiap kelompok akan terdiri atas 1 pasangan yang terdiri atas 2 siswa dan 1 pasangan lagi terdiri atas tiga siswa. Oleh karena itu, masing-masing anggota kelompok Malin Kundang dipecah ke dalam kelompok lain. Setelah pembentukan kelompok siswa saling bertukar sate gambar dengan temannya. Pertukaran sate gambar ini bertujuan agar siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, siswa diharapkan dapat lebih kreatif dengan sate gambar milik temannya. Pada saat pertukaran sate gambar, kelas menjadi sangat gaduh karena beberapa siswa berebutan sate gambar sehingga guru memperbolehkan siswa menggunakan sate gambar yang sama dengan catatan cerita yang dipaparkan di depan berbeda. Setelah menukarkan sate gambar, siswa menentukan topik dan kerangka cerita berdasarkan sate gambar yang dipegang. Setelah selesai, siswa berlatih bercerita secara berpasangan dan berkomentar menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends*. Dalam pelaksanaan latihan tersebut, siswa juga memberi penilaian terhadap masing-masing anggota kelompoknya. Tahap konfirmasi kegiatan ini siswa mengumpulkan hasil penilaian terhadap masing-masing anggota kelompoknya, kemudian guru akan mengumumkan siswa dengan hasil terbaik.

Tahap terakhir yakni penutup. Pada tahap ini guru menentukan siswa dengan hasil penilaian terbaik. Kemudian siswa dan guru merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan. Guru menanyakan beberapa hal yang berkaitan dengan pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa mengenai pembelajaran yang berlangsung. Guru juga memberi tugas kepada siswa untuk membuat kerangka cerita dan berlatih bercerita dengan alat peraga di rumah. Selanjutnya guru memberikan penguatan dan motivasi kepada siswa.

Pada pertemuan kedua, proses pembelajaran lebih ditekankan pada penguatan keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa. Siswa tidak lagi bercerita di dalam kelompoknya, melainkan bercerita di depan kelas. Pada tahap pendahuluan, guru mengkondisikan dan melakukan apersepsi agar siap mengikuti pembelajaran. Kemudian guru memberikan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran sebelumnya. Setelah itu, guru menjelaskan kegiatan dan aturan main pembelajaran yang akan dilakukan kemudian membagikan 1 kupon bercerita dan 2 kupon berkomentar. Selanjutnya pada tahap inti, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca sekilas kerangka cerita yang telah dibuat siswa di rumah. Kemudian siswa melakukan kegiatan bercerita dengan sate gambar secara berpasangan dan berkomentar dengan menerapkan metode *time token arends* yakni dengan menukarkan kupon bercerita dan berkomentar yang dimiliki. Pada kegiatan ini, siswa sudah cukup percaya diri untuk menukarkan kupon bercerita dan berkomentar maupun bercerita di depan kelas. Siswa tidak lagi saling menunggu untuk menukarkan kupon sehingga pembelajaran berlangsung lancar dan waktu yang dibutuhkan sesuai rencana.

Pada tahap akhir, yaitu penutup siswa bersama guru membuat simpulan dan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang berlangsung. Setelah itu guru memberikan motivasi agar siswa terus berlatih dan meningkatkan keterampilannya bercerita. Pada pertemuan pertama, hasil tes siswa hanya sebagai latihan, sedangkan pada pertemuan kedua hasil tes siswa dinilai berdasarkan kriteria penilaian yang ditentukan. Hasil tes ini kemudian dijadikan hasil tes siklus II.

Berdasarkan hasil catatan lapangan, pada awal pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* siswa merasa heran dengan pengulangan pembelajaran bercerita yang dilakukan. Bahkan ada satu siswa yang mengancam tidak mau bercerita di depan kelas. Ternyata bagi sebagian besar siswa, bercerita masih merupakan suatu hal yang ditakuti. Setelah siswa diberi penjelasan dan motivasi, akhirnya siswa mulai tenang dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa juga tampak antusias ketika guru mengumumkan nilai mereka pada pembelajaran siklus I. Sebagian besar siswa merasa kecewa dengan hasil yang mereka dapatkan. Guru memberi motivasi agar siswa mau belajar dan berlatih sehingga nilai siswa dapat meningkat.

Hasil catatan harian guru menunjukkan bahwa situasi dan kondisi kelas selama pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* siklus II lebih kondusif dibandingkan siklus I. Siswa sudah siap ketika pembelajaran akan dimulai. Hubungan antara siswa dan guru lebih akrab dan tidak canggung lagi. Suasana pembelajaran lebih santai tanpa

mengenyampingkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal ini membuat siswa terlihat lebih antusias terhadap pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi siswa, siswa terlihat antusias dengan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku positif siswa selama proses pembelajaran. Sebanyak 28 siswa atau sebesar 90,32% memperhatikan penjelasan guru dan tampak antusias dalam pembelajaran, sebanyak 26 siswa atau sebesar 83,87% aktif dalam tanya jawab di kelas, sebanyak 29 siswa atau sebesar 93,55% serius membuat kerangka karangan untuk bercerita, sebanyak 27 siswa atau sebesar 87,10% aktif bercerita dan berkomentar di dalam kelompoknya, sebanyak 25 siswa atau sebesar 80,65% memperhatikan siswa lain yang sedang bercerita, dan sebanyak 23 siswa atau sebesar 74,19% aktif berkomentar terhadap kegiatan bercerita temannya. Rata-rata perilaku positif siswa mencapai 84,95%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah menunjukkan sikap positif yang baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* yang berlangsung pada siklus II diabadikan dalam dokumentasi foto. Gambar 6 berikut memperlihatkan proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga yang telah dilaksanakan.



Gambar 6. Proses Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Siklus II

Gambar 6 memperlihatkan proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* siklus II. Gambar pertama menunjukkan guru sedang membuka pembelajaran. Siswa tampak duduk rapi dan memperhatikan guru. Pada gambar kedua tampak siswa sedang menukarkan sate gambar antarsiswa lain. Penukaran sate gambar ini bertujuan agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran. Gambar ketiga menunjukkan siswa yang sedang berlatih bercerita berpasangan dalam kelompoknya. Gambar keempat memperlihatkan siswa yang sedang bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar di depan kelas.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* pada siklus II sudah berlangsung dengan baik dan lancar sesuai dengan rencana pembelajaran. Perilaku siswa selama melaksanakan pembelajaran

juga mengalami perubahan ke arah yang lebih positif dibandingkan siklus I. Siswa lebih siap untuk mengikuti pembelajaran. Siswa juga lebih serius, berdisiplin, dan bersungguh-sungguh dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, siswa juga lebih bersemangat, antusias, dan percaya diri ketika bercerita.

4.1.3.2 Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends* Siklus II

Hasil tes bercerita dengan alat peraga siklus II menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I. Hal ini dikarenakan siswa sudah lebih memahami penggunaan sate gambar sebagai alat peraga bercerita dan teknik bercerita yang baik. Selain itu, siswa juga sudah memahami bagaimana penerapan metode pembelajaran *time token arends*. Pengalaman pada pembelajaran yang dilakukan pada siklus I membuat siswa lebih mudah memahami petunjuk-petunjuk yang diberikan guru. Hasil refleksi siklus I dimanfaatkan guru dengan sebaik-baiknya sehingga kekurangan-kekurangan pada pembelajaran sebelumnya dapat diperbaiki pada pembelajaran siklus II. Hasil tes bercerita dengan alat peraga pada siklus II dijelaskan pada tabel 31 berikut ini.

Tabel 31. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends* Siklus II

No.	Kategori	Rentang Nilai	F	Bobot Skor	(%)	Nilai Rata-rata Klasikal	Ketuntasan %
1.	Sangat baik	85-100	3	277,5	11,79	2353,5/31= 75,92 (kategori baik)	19/31x100= 61,29
2.	Baik	75-84	16	1272	54,05		
3.	Cukup	60-74	12	804	34,16		
4.	Kurang	0-59	0	0	0,00		
Jumlah			31	2353,5	100	75,92	61,29

Berdasarkan data pada tabel 31, diketahui nilai rata-rata siswa mencapai 75,92 yang termasuk dalam kategori baik. Terdapat 3 siswa yang memperoleh nilai berkategori sangat baik atau sebesar 11,79%. Siswa yang memperoleh nilai berkategori baik sebanyak 16 siswa atau sebesar 54,05%. Sementara itu, siswa yang memperoleh nilai berkategori cukup ada 12 siswa atau sebesar 34,16% dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai berkategori kurang. Siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa dengan tingkat ketuntasan sebesar 61,29%.

Hasil tes pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan hasil tes siklus I, yaitu dari rata-rata nilai kelas berkategori cukup menjadi rata-rata nilai kelas berkategori baik. Hasil tes siklus II mengalami peningkatan sebesar 12,95 atau 9,32%, yaitu dari nilai rata-rata sebesar 62,97 menjadi sebesar 75,92. Terdapat 12 siswa yang masih memperoleh nilai cukup sehingga dianggap belum tuntas. Rata-rata nilai kelas hasil tes siklus II sudah memenuhi target ketuntasan penelitian, yaitu mencapai 75,92. Sementara tingkat ketuntasan hanya mencapai 61,29. Hasil tes bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* pada siklus II dijelaskan sebagai berikut.

4.1.3.2.1 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Aspek Kepercayaan Diri Siklus II

Kepercayaan diri merupakan salah satu aspek penting dalam kegiatan bercerita. Kepercayaan diri siswa dapat terlihat dari kemantapan siswa ketika bercerita dan berkomentar. Siswa yang memiliki kepercayaan diri tinggi tentunya akan bercerita dan berkomentar dengan mantap, berani menatap pendengar, dan

tidak ragu-ragu dalam berbicara. Hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek percaya diri dapat dilihat pada tabel 32 berikut.

Tabel 32. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Percaya Diri Siklus II

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	6	30	19	$126/31=4,06$	$126/31/5 \times 100=81,29$
Baik	4	21	84	67,74	(kategori baik)	(tuntas)
Cukup	3	4	12	12,90		
Kurang	2	0	0	0,00		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	126	100	4,06	81,29

Pada tabel 32 dapat dilihat bahwa hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek percaya diri termasuk dalam kategori baik. Sebanyak 6 siswa atau 19% memperoleh skor berkategori sangat baik. Sebanyak 22 siswa atau sebesar 67,74% memperoleh skor berkategori baik. Sementara 4 siswa atau sebesar 12,90% memperoleh skor dengan kategori cukup. Tidak ada satu pun siswa yang mendapat skor berkategori kurang dan gagal. Bobot skor rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 4,06 dan termasuk dalam kategori baik. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebesar 81,29. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa mencapai ketuntasan yang diharapkan, yakni memperoleh rata-rata nilai ≥ 75 .

4.1.3.2.2 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Aspek Volume Suara Siklus II

Dalam kegiatan bercerita, volume suara merupakan aspek penting yang turut menentukan keberhasilan kegiatan bercerita. Pada aspek ini, penilaian

ditentukan berdasarkan kelantangan suara pencerita. Kegiatan bercerita yang baik seharusnya dapat didengar oleh seluruh siswa yang berada di kelas. Hasil tes tersebut dijelaskan pada tabel 33 berikut.

Tabel 33. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Volume Suara Siklus II

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	1	5	3,23	$119/31=3,84$	$119/31/5 \times 100=76,77$
Baik	4	24	96	77,42	(kategori cukup)	(tuntas)
Cukup	3	6	18	19,35		
Kurang	2	0	0	0,00		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	119	100	3,84	76,77

Pada tabel 33 diketahui hasil bercerita dengan alat peraga yang diperoleh siswa pada aspek volume suara menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 76,77 yang termasuk dalam kategori baik dengan rata-rata bobot skor siswa mencapai 3,84 yang termasuk dalam kategori cukup. Rata-rata nilai siswa mencapai ketuntasan yang diharapkan. Terdapat 1 siswa atau sebesar 3,23% mendapat skor dengan kategori sangat baik. Sebanyak 24 siswa atau sebesar 77,42% mendapat skor berkategori baik dan sebanyak 6 siswa atau sebesar 22,58% mendapat skor berkategori cukup. Tidak satu pun siswa mendapat skor berkategori kurang dan gagal.

4.1.3.2.3 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Aspek Sikap Wajar dan Tidak Kaku Siklus II

Pencerita yang baik harus mampu bersikap wajar dan luwes untuk menunjang kegiatan berceritanya. Pada aspek ini penilaian didasarkan atas sikap dan tingkah laku siswa selama bercerita. Berikut adalah hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek volume suara yang dijelaskan pada tabel 34.

Tabel 34. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Sikap Wajar dan Tidak Kaku Siklus II

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	2	10	6,45	118/31= 3,81	118/31/5x100= 76,13
Baik	4	21	84	67,74	(kategori cukup)	(tuntas)
Cukup	3	8	24	25,81		
Kurang	2	0	0	0		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	118	100	3,81	76,13

Sebagian besar siswa sudah cukup menunjukkan sikap wajar dan tidak kaku saat bercerita. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil bercerita dengan alat peraga aspek sikap wajar dan tidak kaku pada tabel 34 yang mencapai rata-rata nilai 76,13 yang termasuk dalam kategori baik. Siswa sudah mencapai ketuntasan yang diharapkan. Rata-rata bobot skor yang dicapai siswa sebesar 3,81 dan termasuk dalam kategori cukup. Sebanyak 2 siswa atau sebesar 3,23% mendapat skor berkategori sangat baik, 21 siswa atau sebesar 67,74% mendapat skor berkategori baik, dan 8 siswa atau sebesar 25,81% mendapat skor berkategori cukup. Sementara itu, tidak satu pun siswa mendapat skor berkategori kurang dan gagal.

4.1.3.2.4 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Aspek Penguasaan Topik Siklus II

Pencerita yang baik harus menguasai topik cerita yang diceritakan. Pencerita tidak mengulang-ulang kata yang sama. Selain itu, pencerita tidak terlihat teragap atau tersendat-sendat seperti sedang mencari bahan yang akan diceritakan selanjutnya. Penguasaan topik erat kaitannya dengan kelancaran dan kemarikan penyajian cerita. Oleh karena itu, sebelum bercerita penting kiranya bagi pencerita tahu betul topik yang akan diceritakannya. Hasil tes bercerita aspek penguasaan topik ditunjukkan pada tabel 35 berikut.

Tabel 35. Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Penguasaan Topik Siklus II

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	3	15	14,42	(kategori cukup)	78,06 (tuntas)
Baik	4	22	88	84,62		
Cukup	3	6	18	17,31		
Kurang	2		0	0,00		
Gagal	1		0	0,00		
Jumlah		31	121	116,35	3,90	78,06

Pada tabel 35 dapat diketahui rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada aspek penguasaan topik menunjukkan kategori baik, yaitu sebesar 78,06. Siswa telah mencapai batas ketuntasan yang ditargetkan. Rata-rata bobot skor yang dicapai siswa termasuk dalam kategori cukup, yaitu sebesar 3,90. Sebanyak 3 siswa atau sebesar 14,42% mendapat skor berkategori sangat baik, sebanyak 22 siswa atau sebesar 84,62% mendapat skor berkategori baik, dan 6 siswa lainnya atau sebesar 17,31% mendapat skor berkategori kurang. Sementara itu, tidak satu pun siswa yang mendapat skor berkategori kurang dan gagal.

4.1.3.2.5 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends* Aspek Kelancaran Siklus II

Kelancaran merupakan implikasi dari penguasaan topik. Apabila pencerita menguasai topik cerita yang diceritakannya, besar kemungkinan pencerita lancar dalam bercerita. Aspek kelancaran juga menentukan kemenarikan kegiatan bercerita. Hasil tes bercerita aspek kelancaran dijelaskan pada tabel 36 berikut.

Tabel 36. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Kelancaran Siklus II

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	6	30	19,35	$125/31=4,03$	$125/31/5 \times 100=80,65$
Baik	4	20	80	64,52	(kategori baik)	(tuntas)
Cukup	3	5	15	16,13		
Kurang	2	0	0	0		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	125	100	4,03	80,65

Pada tabel 36 diketahui rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada aspek ini mencapai 80,65 yang termasuk dalam kategori baik dengan rata-rata bobot skor sebesar 4,03 yang juga termasuk dalam kategori baik. Siswa telah mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan. Sebanyak 6 siswa atau sebesar 19,35% mendapat skor dalam kategori sangat baik, 20 siswa atau sebesar 64,52% mendapat skor dalam kategori baik, dan 15 siswa atau sebesar 16,13% mendapat skor dalam kategori cukup. Sementara itu, tidak satu pun siswa mendapat skor dalam kategori kurang dan gagal.

4.1.3.2.6 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends* Aspek Pilihan Kata Siklus II

Penggunaan diksi atau pilihan kata harus sesuai dengan konteks dan dapat mengekspresikan ide secara jelas. Istilah-istilah yang digunakan semestinya berkaitan dengan topik yang diceritakan. Pilihan kata yang tepat akan menjadi daya tarik tersendiri bagi pendengar cerita. Hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek pilihan kata ditunjukkan pada tabel 37 berikut.

Tabel 37. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Pilihan Kata Siklus II

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	0	0	0,0	119/31= 3,84 (kategori cukup)	119/31/5x100= 76,77 (tuntas)
Baik	4	26	104	83,87		
Cukup	3	5	15	16,13		
Kurang	2	0	0	0		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	119	100	3,84	76,77

Berdasarkan data pada tabel 37, diketahui nilai rata-rata siswa mencapai 76,77 yang termasuk dalam kategori baik dan telah mencapai ketuntasan yang ditetapkan. Terdapat 26 siswa atau sebesar 83,87% mendapat skor dengan kategori baik dan 5 siswa atau sebesar 16,13% mendapat skor berkategori cukup. Sementara itu, tidak satu pun siswa yang mendapat skor berkategori sangat baik, kurang, dan gagal. Rata-rata bobot skor yang dicapai siswa sebesar 3,84 yang termasuk dalam kategori cukup.

4.1.3.2.7 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends* Aspek Variasi Intonasi Siklus II

Variasi intonasi merupakan aspek yang menunjang keberhasilan bercerita. Pencerita yang mampu memainkan intonasinya saat bercerita akan menarik perhatian pendengar. Selain itu, penggunaan intonasi yang bervariasi akan mengurangi kejenuhan pendengar. Hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek variasi intonasi dijelaskan pada tabel 38 berikut.

Tabel 38. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Variasi Intonasi Siklus II

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	0	0	0	$116/31=3,74$	$116/31/5 \times 100=74,84$
Baik	4	23	92	74,19	(kategori cukup)	(belum tuntas)
Cukup	3	8	24	25,81		
Kurang	2	0	0	0,00		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	116	100	3,81	76,13

Hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek variasi intonasi ditunjukkan pada tabel 38. Terdapat 23 siswa atau sebesar 74,19% mendapat nilai dalam kategori baik. Sebanyak 8 siswa atau sebesar 25,81% memperoleh skor dalam kategori cukup. Tidak satu pun siswa mendapat nilai dalam kategori sangat baik, kurang, dan gagal. Rata-rata bobot skor sebesar 3,74 dan rata-rata nilai sebesar 74,84. Hal ini menunjukkan siswa belum mencapai ketuntasan yang diharapkan.

4.1.3.2.8 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Aspek Ekspresifitas dan Mimik Wajah Siklus II

Ekspresi dan mimik yang tepat dapat meningkatkan keefektifan bercerita. Ekspresi dan mimik yang menunjang dapat menghidupkan suasana. Pendengar akan ikut merasa sedih, tertawa, bahagia, marah dan sebagainya jika pencerita mampu memasang ekspresi dan mimik wajah yang meyakinkan. Hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek ekspresifitas dan mimik wajah ditunjukkan pada tabel 39.

Tabel 39. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Ekspresifitas Siklus II

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	0	0	0	$110/31=3,55$	$110/31/5 \times 100=70,97$
Baik	4	17	68	54,84	(kategori cukup)	(belum tuntas)
Cukup	3	14	42	45,16		
Kurang	2		0	0,00		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	110	100	3,55	70,97

Berdasarkan data pada tabel 39, diketahui bahwa siswa belum dapat bercerita dengan menunjukkan ekspresi dan mimik yang baik. Hal tersebut terlihat dari rata-rata nilai siswa yang belum mencapai ketuntasan yang diharapkan, yaitu sebesar 70,97. Rata-rata bobot skor sebesar 3,55 yang termasuk dalam kategori cukup. Siswa masih terlihat belum mampu melakukan improvisasi mimik dalam bercerita. Siswa merasa malu untuk menunjukkan ekspresinya. Sebanyak 17 siswa atau sebesar 54,84% mendapat skor dalam kategori baik. Sebanyak 14 siswa atau 45,16% mendapat skor dalam kategori cukup.

4.1.3.2.9 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Aspek Kemeranian Penyajian Cerita Siklus II

Salah satu aspek keberhasilan bercerita adalah gaya khusus yang dimiliki pencerita. Gaya khusus ini akan membuat kegiatan bercerita tampak menarik sehingga pendengar merasa tertantang untuk menyimak kegiatan bercerita yang dilakukan. Hasil tes bercerita aspek kemenarikan penyajian cerita ditunjukkan pada tabel 40 berikut.

Tabel 40. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Kemenarikan Penyajian Cerita Siklus II

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	0	0	0	$117/31=3,77$	$117/31/5 \times 100=75,48$
Baik	4	24	96	77,42	(kategori cukup)	(tuntas)
Cukup	3	7	21	22,58		
Kurang	2	0	0	0,00		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	117	100	3,77	75,48

Hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek kemenarikan penyajian cerita ditunjukkan pada tabel 40. Siswa yang memperoleh skor baik sebanyak 24 siswa atau sebesar 77,42%. Siswa yang memperoleh skor cukup sebanyak 7 siswa atau sebesar 22,58%. Tidak satu pun siswa mendapat skor dalam kategori sangat baik, kurang, dan gagal. Bobot skor rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3,77 dan termasuk dalam kategori cukup. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa dalam aspek kemenarikan penyajian cerita termasuk dalam kategori baik yaitu 75,48. Hal ini menunjukkan bahwa kemenarikan penyajian cerita siswa sudah baik dan sudah mencapai ketuntasan yang ditargetkan.

4.1.3.2.10 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode pembelajaran *Time Token Arends* Aspek Penggunaan Alat Peraga Siklus II

Dalam kegiatan bercerita dengan alat peraga, keefektifan penggunaan alat peraga menjadi salah satu aspek penilaian yang penting. Alat peraga yang dipegang siswa garus digunakan dalam kegiatan bercerita. Alat peraga tidak hanya digerakan, tetapi memiliki fungsi dalam cerita. Sate gambar yang digunakan dalam bercerita dapat digunakan sebagai wakil tokoh dalam cerita maupun menggambarkan setting cerita. Hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek penggunaan alat peraga ditunjukkan pada tabel 41 berikut.

Tabel 41. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Penggunaan Alat Peraga Siklus II

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	0	0	0	$114/31=3,68$	$114/31/5 \times 100=73,55$
Baik	4	21	84	67,74	(kategori cukup)	(belum tuntas)
Cukup	3	10	30	32,26		
Kurang	2		0	0,00		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	114	100	3,68	73,55

Berdasarkan data pada tabel 41, diketahui rata-rata nilai yang diperoleh siswa masih belum mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan, yaitu hanya sebesar 73,55. Bobot skor rata-rata yang diperoleh termasuk dalam kategori cukup, yaitu sebesar 3,68. Sebanyak 21 siswa atau sebesar 67,74% mendapat skor dalam kategori baik. Sebanyak 20 siswa atau sebesar 32,26% mendapat skor berkategori cukup. Tidak satu pun siswa mendapat skor dengan kategori sangat

baik, kurang, dan gagal. Hal tersebut menunjukkan bahwa keefektifan penggunaan alat peraga siswa ketika bercerita perlu ditingkatkan.

4.1.3.2.11 Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends* Aspek Berkomentar Siklus II

Penilaian terhadap pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* terbagi atas dua indikator yang salah satu satunya adalah mampu menanggapi kegiatan bercerita siswa lain yang berkaitan dengan teknik bercerita dan keefektifan penggunaan alat peraga saat bercerita. Indikator ini tercakup dalam aspek penilaian berkomentar. Hasil tes bercerita dengan alat peraga aspek berkomentar ditunjukkan pada tabel 42.

Tabel 42. Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Aspek Berkomentar Siklus II

Kategori	Skor	F	Bobot Skor	%	Rata-rata	
					BS	Nilai
Sangat Baik	5	1	5	3	$117/31=3,77$	$117/31/5 \times 100=75,48$
Baik	4	22	88	70,97	(kategori cukup)	(tuntas)
Cukup	3	8	24	25,81		
Kurang	2	0	0	0,00		
Gagal	1	0	0	0		
Jumlah		31	117	100	3,77	75,48

Data pada tabel 42 menunjukkan hasil siswa dalam bercerita dengan alat peraga aspek mengomentari penampilan teman sudah baik. Rata-rata nilai siswa sudah mencapai batas ketuntasan, yaitu sebesar 75,48. Bobot skor rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3,77. Sebanyak 5 siswa atau sebesar 3% mendapat skor dalam kategori sangat baik. Sebanyak 22 siswa atau sebesar 70,97% mendapat

skor dalam kategori baik. Sebanyak 24 siswa atau sebesar 25,81% mendapat skor dalam kategori cukup. Sementara itu, tidak satu pun siswa mendapat skor sangat baik, kurang, dan gagal.

4.1.3.3 Perubahan Perilaku Siswa Setelah Melaksanakan Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Pembelajaran *Time Token Arends* Siklus II

Sebagaimana siklus I, perubahan perilaku siswa pada siklus II dijelaskan dalam lima karakter siswa, yaitu keaktifan, kepercayaan diri, kekritisian, kedisiplinan dan tanggung jawab, serta kerja sama dan kemampuan berbagi. Deskripsi perubahan perilaku siswa merupakan hasil nontes siklus II yang diperoleh dari observasi, deskripsi perilaku ekologis, catatan lapangan, catatan harian guru dan siswa, sosiometri, wawancara, dan dokumentasi foto. Hasil Perilaku siswa pada siklus II dapat dilihat pada pemaparan berikut.

4.1.3.3.1 Keaktifan Siswa Siklus II

Keaktifan siswa merupakan karakter penting yang harus ditanamkan kepada siswa secara berkesinambungan sehingga siswa mampu menjadi pribadi yang berperan di masyarakat. Keaktifan siswa selama melaksanakan proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* dapat diketahui dari hasil observasi, catatan lapangan, catatan harian guru dan siswa, sosiometri, dan dokumentasi foto yang aspeknya dapat menunjukkan dan dapat digunakan untuk menganalisis karakter keaktifan siswa.

Keaktifan siswa dapat dianalisis dan hasil observasi siswa yang dilakukan guru. Keaktifan siswa dapat dilihat dari aspek (1) siswa aktif menjawab dan

bertanya apabila menemukan kesulitan, (2) siswa aktif bercerita dan berkomentar di dalam kelompoknya, dan (3) siswa aktif bertanya dan memberi komentar terhadap kegiatan bercerita yang dilakukan temannya. Berdasarkan hasil observasi siswa yang dilakukan, dapat diketahui bahwa keaktifan siswa menjawab dan bertanya sebesar 90,32% atau sebanyak 28 siswa. Siswa yang aktif bercerita dan bercerita di dalam kelompoknya sebanyak 25 siswa atau sebesar 80,65%, sedangkan siswa yang aktif bertanya dan berkomentar terhadap kegiatan bercerita siswa lain sebesar 93,55% atau sebanyak 29 siswa. Rata-rata keaktifan siswa mencapai 88,17%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut juga diungkap hasil deskripsi perilaku ekologis. Menurut hasil deskripsi perilaku ekologis, siswa tidak lagi merasa canggung dan malu bertanya pada guru. Siswa mulai aktif bertanya dan memberi komentar pada kegiatan latihan berkelompok.

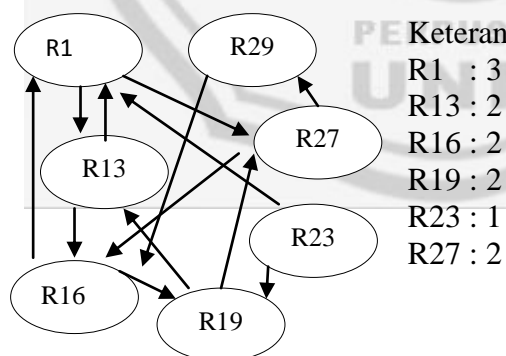
Keaktifan siswa ini juga dapat diketahui dari hasil catatan harian guru. Berdasarkan catatan harian guru diketahui siswa aktif menjawab apabila guru bertanya. Selain itu, beberapa siswa juga tidak takut bertanya apabila mengalami kesulitan. Siswa lebih terbuka dengan guru ketika mengalami masalah selama proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa sudah mulai nyaman dan tidak canggung dengan guru. Siswa juga aktif berkomentar terhadap kegiatan bercerita temannya baik dalam latihan berkelompok maupun bercerita di depan kelas. Siswa juga aktif bercerita dan berkomentar. Siswa tidak lagi saling menunggu untuk menukarkan kupon yang dimiliki sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai alokasi waktu yang ditetapkan.

Keaktifan siswa dalam kegiatan berkelompok juga dapat diketahui dari hasil sosiometri. Teknik sosiometri aspek keaktifan dilakukan dengan cara menugasi semua siswa untuk menyebutkan dua siswa yang paling aktif bercerita, dua siswa yang paling aktif berkomentar, dan dua siswa yang paling jarang atau tidak pernah bercerita atau berkomentar. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok dengan anggota masing-masing enam sampai tujuh siswa. Sosiogram diisi siswa sesuai dengan kelompok masing-masing. Berikut ini adalah pedoman penilaian keaktifan siswa dan sosiogram intensitas keaktifan siswa dalam kegiatan latihan berkelompok pada masing-masing kelompok.

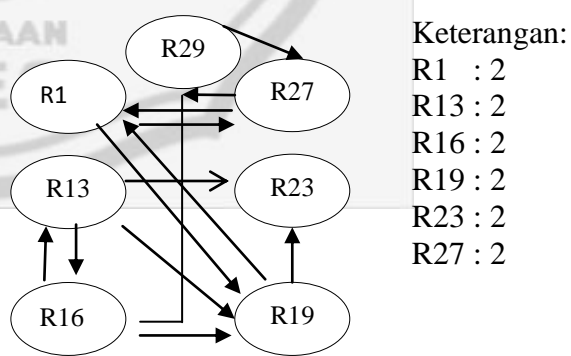
Tabel 43. Pedoman Penilaian Keaktifan Siswa dalam Kelompok

No.	Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
1.	6-10	Sangat baik	AB = Aktif Bercerita
2.	0-5	Baik	AK = Aktif Berkomentar
3.	(-5) - (-1)	Cukup	P = Pasif
4.	(-10) - (-6)	Kurang	

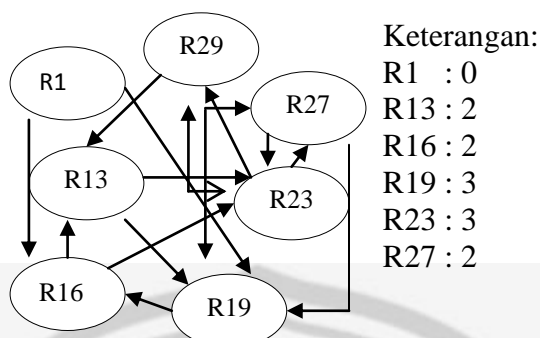
1. Siswa aktif bercerita



2. Siswa aktif berkomentar



3. Siswa pasif



Sosiogram 13. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Sangkuriang Siklus II

Sosiogram 13 menunjukkan bahwa masing-masing anggota kelompok sudah aktif di dalam kelompoknya. Siswa paling aktif bercerita di dalam kelompok Sangkuriang adalah R1. Untuk berkomentar, masing-masing siswa sudah dinilai aktif oleh anggota kelompok lainnya. Siswa yang dinilai paling pasif oleh anggota kelompoknya adalah R19 dan R23. Berikut ini adalah tabel yang memperjelas sosiogram kelompok Sangkuriang.

Tabel 44. Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Sangkuriang Siklus II

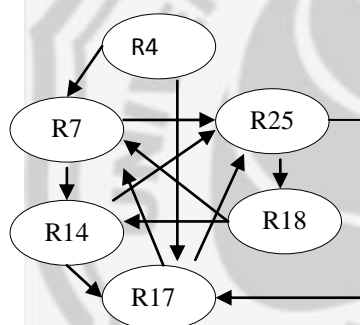
R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	AB	AK	P	AB	AK	P		Individu	Kelompok
R1	3	3	0	7,5	7,5	10	25	8,33	45/7= 6,4 (B)
R13	2	2	2	5	5	-5	5	1,67	
R16	3	2	2	7,5	5	-5	7,5	2,50	
R19	2	2	3	5	5	-7,5	2,5	0,83	
R23	1	2	4	2,5	5	-10	-2,5	-0,83	
R27	2	2	2	5	5	-5	5	1,67	
Total	14	14	14	35	35	-25	45		

Data pada tabel 44 menunjukkan skor keaktifan kelompok Sangkuriang. R1 adalah siswa yang dinilai paling aktif oleh anggota kelompok lainnya. Skor yang

dicapai R1 sebesar 8,33 atau berkategori sangat baik. Empat siswa memperoleh skor dalam kategori baik, yaitu R13, R16, R19, dan R27 dengan perolehan skor masing-masing sebesar 1,67, 2,50, 0,83, dan 1,67. R23 adalah siswa dengan skor keaktifan terendah yang berarti siswa yang dinilai paling pasif oleh anggota lainnya. Perolehan skor yang dicapai R23 sebesar -0,83 yang termasuk dalam kategori cukup. Rata-rata skor keaktifan kelompok Sangkuriang sebesar 6,4 atau sama dengan berkategori sangat baik. Masing-masing siswa sudah berusaha aktif di dalam kelompoknya, baik bercerita maupun berkomentar.

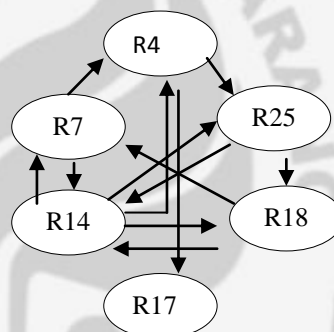
1. Siswa aktif bercerita

2. Siswa aktif berkomentar



Keterangan:

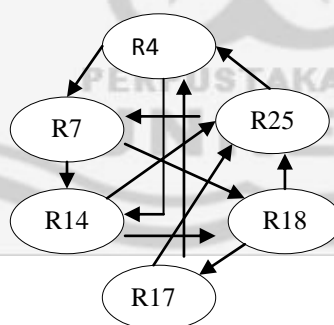
R4 : 0
R7 : 3
R14 : 2
R17 : 3
R18 : 1
R25 : 3



Keterangan:

R4 : 2
R7 : 2
R14 : 3
R17 : 1
R18 : 2
R25 : 2

3. Siswa pasif



Keterangan:

R4 : 2
R7 : 2
R14 : 2
R17 : 1
R18 : 2
R25 : 3

Sosiogram 14. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Lutung Kasarung Siklus II

Sosiogram 14 menunjukkan intensitas keaktifan pada kelompok Lutung Kasarung. Siswa paling aktif bercerita adalah R3, R17, dan R25. Siswa paling aktif berkomentar adalah R14. Siswa paling pasif adalah R25. Keaktifan siswa pada

Siswa paling aktif bercerita adalah R3, R17, dan R25. Siswa paling aktif berkomentar adalah R14. Siswa paling pasif adalah R25. Keaktifan siswa pada

kelompok Lutung Kasarung mengalami perbaikan bila dibandingkan pada siklus I. Masing-masing siswa sudah mencoba aktif bercerita dan berkomentar di dalam kelompoknya. Berikut adalah tabel yang memperjelas sosiogram 14.

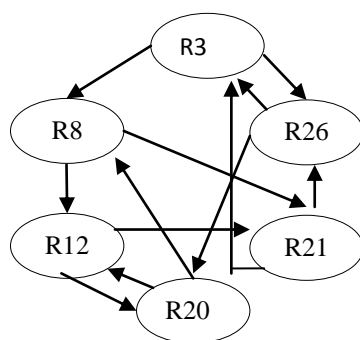
Tabel 45. Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Lutung Kasarung Siklus II

R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	AB	AK	P	AB	AK	P		Individu	Kelompok
R4	0	2	2	-10	5	-5	-10	-3,33	20/6= 2,9 (B)
R7	3	2	2	7,5	5	-5	7,5	2,50	
R14	2	3	2	5	7,5	-5	7,5	2,50	
R17	3	1	1	7,5	2,5	-2,5	7,5	2,50	
R18	1	2	2	2,5	5	-5	2,5	0,83	
R25	3	2	3	7,5	5	-7,5	5	1,67	
Total	12	12	12	20	30	-30	20		

Berdasarkan tabel 45, diketahui bahwa skor rata-rata kelompok Lutung Kasarung sebesar 2,9 atau berkategori baik. R7, R14, dan R17 memperoleh skor yang sama, yaitu masing-masing sebesar 2,50 atau berkategori baik. R18 dan R25 juga memperoleh skor dalam kategori baik, yaitu sebesar 0,83 dan 1,67. R4 memperoleh skor terendah, yang berarti R4 dinilai paling pasif oleh anggota lainnya. Skor yang diperoleh R4 adalah -3,33 atau berkategori cukup.

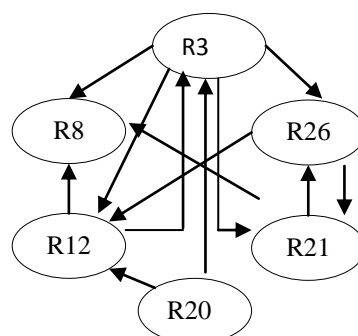
1. Siswa aktif bercerita

2. Siswa aktif berkomentar



Keterangan:

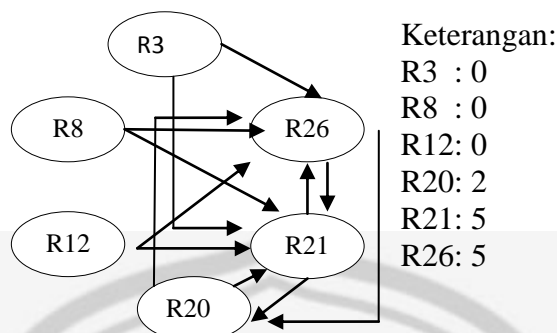
R3 : 2
R8 : 2
R12: 2
R20: 2
R21: 2
R26: 2



Keterangan:

R3 : 2
R8 : 3
R12: 3
R20: 0
R21: 2
R26: 2

3. Siswa pasif



Sosiogram 15. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Timun Emas Siklus II

Berdasarkan sosiogram 15, setiap siswa telah dinilai aktif bercerita oleh anggota kelompok lainnya. R8 dan R12 paling banyak dipilih sebagai siswa paling aktif berkomentar di dalam kelompok, sementara R21 dan R26 paling banyak dipilih sebagai siswa paling pasif di dalam kelompok. Hasil sosiogram 15 diperjelas dalam tabel 46 berikut.

Tabel 46. Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Timun Emas Siklus II

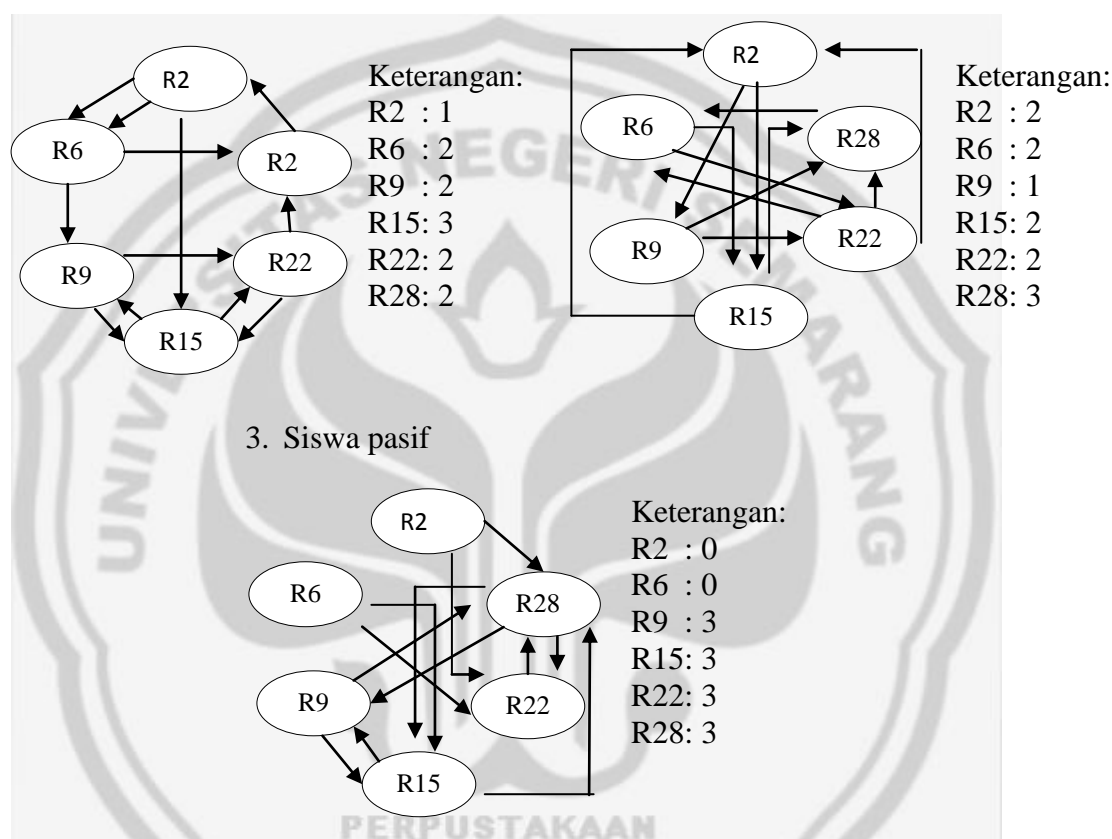
R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	AB	AK	P	AB	AK	P		Individu	Kelompok
R3	2	2	0	5	5	10	20	6,67	50/6= 8,33 (B)
R8	2	3	0	5	7,5	10	22,5	7,50	
R12	2	3	0	5	7,5	10	22,5	7,50	
R20	2	0	2	5	-10	-5	-10	-3,33	
R21	2	2	5	5	5	-12,5	-2,5	-0,83	
R26	2	2	5	5	5	-12,5	-2,5	-0,83	
Total	12	12	12	30	20	0	50		

Berdasarkan tabel 46, diketahui tiga siswa memperoleh skor dalam kategori sangat baik, yaitu R3, R8, R12 dengan perolehan skor masing-masing sebesar 6,67, 7,50, dan 7,50. Skor yang diperoleh R20 sebesar -3,33. R21 dan R26

memperoleh skor yang sama, yaitu -0,83. Siswa yang paling aktif adalah R8 dan R12, sedangkan siswa paling pasif adalah R20. Skor rata-rata kelompok sebesar 8,33 yang berarti keaktifan dalam kelompok Lutung Kasarung sangat baik.

1. Siswa aktif bercerita

2. Siswa aktif berkomentar



Sosiogram 16. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Si Kancil Siklus II

Sosiogram 16 menunjukkan intensitas keaktifan pada kelompok Si Kancil.

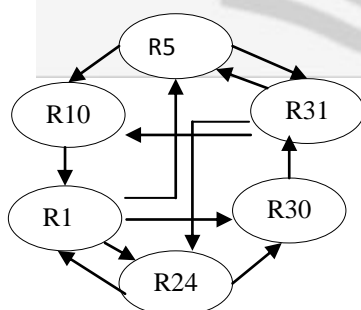
Siswa paling aktif bercerita adalah R15, siswa paling aktif berkomentar adalah R28, sedangkan siswa paling pasif adalah R9, R15, R22, dan R28. Berikut tabel yang memperjelas sosiogram 16.

Tabel 47. Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Si Kancil Siklus II

R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	AB	AK	P	AB	AK	P		Individu	Kelompok
R2	1	2	0	2,5	5	10	17,5	5,83	50/6= 8,33 (SB)
R6	2	2	0	5	5	10	20	6,67	
R9	2	1	3	5	2,5	-7,5	0	0,00	
R15	3	2	3	7,5	5	-7,5	5	1,67	
R22	2	2	3	5	5	-7,5	2,5	0,83	
R28	2	3	3	5	7,5	-7,5	5	1,67	
Total	12	12	12	30	30	-10	50		

Dari data pada tabel 47, diketahui skor rata-rata kelompok yang diperoleh kelompok Si Kancil sebesar 8,33 atau berkategori sangat baik. Skor tertinggi dicapai R6, yaitu 6,67 dan disusul R2 dengan skor 5,83. Keduanya memperoleh skor berkategori sangat baik. Empat siswa lainnya memperoleh skor berkategori baik. R15 dan R28 memperoleh skor masing-masing sebesar 1,67. R22 memperoleh skor 0,83. R9 memperoleh skor terendah, yaitu 0. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa masing-masing siswa sudah aktif di dalam kelompoknya. Hal tersebut terlihat dari skor yang diperoleh tiap individu tidak berselisih banyak.

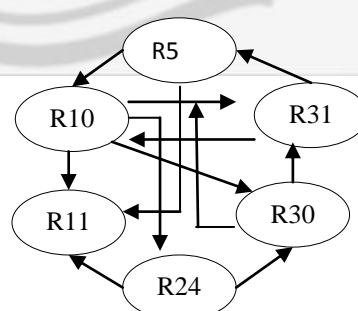
1. Siswa aktif bercerita



Keterangan:

R5 : 2
R10 : 2
R11 : 2
R24 : 2
R30 : 2
R31 : 2

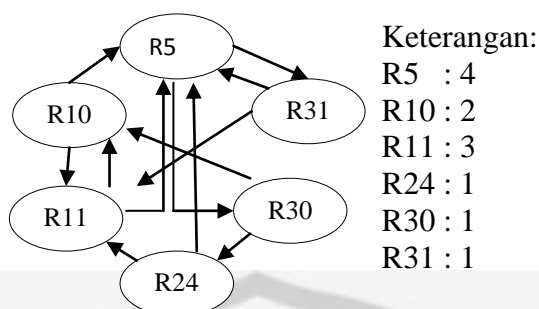
2. Siswa aktif berkomentar



Keterangan:

R5 : 2
R10 : 2
R11 : 3
R24 : 1
R30 : 2
R31 : 2

3. Siswa pasif



Sosiogram 17. Intensitas Keaktifan Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Panji Laras Siklus II

Sosiogram 17 menunjukkan bahwa setiap siswa dalam kelompok Panji Laras sudah aktif bercerita di dalam kelompok. Siswa paling aktif berkomentar adalah R11. Sementara itu R5 paling banyak dipilih anggota kelompok lainnya sebagai siswa paling pasif dalam kelompok. Berikut adalah tabel yang memperjelas sosiogram 17.

Tabel 48. Skor Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Panji Laras Siklus II

R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	AB	AK	P	AB	AK	P		Individu	Kelompok
R5	2	2	4	5	5	-10	0	0,00	30/6= 5 (B)
R10	2	2	2	5	5	-5	5	1,67	
R11	2	3	3	5	7,5	-7,5	5	1,67	
R24	2	1	1	5	2,5	-2,5	5	1,67	
R30	2	2	1	5	5	-2,5	7,5	2,50	
R31	2	2	1	5	5	-2,5	7,5	2,50	
Total	12	12	12	30	30	-30	30		

Data pada tabel 48 menunjukkan skor keaktifan kelompok Panji Laras. Skor rata-rata yang diperoleh Kelompok Panji Laras sebesar 5 yang berarti baik. R30 dan R31 memperoleh skor masing-masing sebesar 2,50. R10, R11, dan R24

memperoleh skor masing-masing sebesar 1,67. Sementara itu, R5 memperoleh skor terendah, yaitu sebesar 0. Setiap anggota kelompok Panji Laras memperoleh skor dalam kategori baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa sudah terjadi pemerataan keaktifan dalam kelompok. Masing-masing siswa sudah berperan dan aktif dalam kelompoknya.

Berdasarkan uraian-uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa selama pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* sudah baik. Siswa sudah aktif dalam kegiatan tanya jawab, siswa juga aktif di dalam kelompoknya. Keaktifan siswa di dalam kelompok juga sudah merata. Tidak ada satu atau dua siswa yang mendominasi dalam kegiatan latihan berkelompok seperti yang terjadi pada pembelajaran siklus I.

4.1.3.3.2 Kepercayaan Diri Siswa Siklus II

Kepercayaan diri siswa terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, terutama pada kegiatan inti yakni bercerita dan berkomentar. Selain dua kegiatan utama tersebut, kepercayaan diri siswa juga tampak pada keberanian siswa bertanya apabila menemukan kesulitan. Kepercayaan diri siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I.

Kepercayaan diri siswa berdasarkan deskripsi perilaku ekologis sudah baik. Kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran lebih baik jika dibandingkan pada siklus I. Siswa tidak lagi saling menunggu untuk menukarkan kupon bicara yang dimiliki, siswa justru terlihat berebut untuk menjadi yang pertama. Ketika bercerita siswa tidak setegang pada siklus I. Hal tersebut terlihat

dari sikap badan siswa yang tidak lagi gemetar dan kaku. Suara siswa juga tidak lagi ditahan seperti pada kegiatan bercerita siklus I. Siswa sudah bisa rileks dan mengondisikan dirinya dengan baik untuk bercerita.

Berdasarkan catatan harian guru, kepercayaan diri siswa membaik dibandingkan siklus I. Siswa sudah percaya diri menukarkan kupon bercerita maupun berkomentar yang dimiliki. Siswa juga tidak malu-malu lagi ketika harus berlatih dalam kelompoknya. Dalam menukarkan kupon siswa tidak lagi saling menunggu siswa lain menukarkan terlebih dulu sehingga pembelajaran lebih lancar dan waktu pembelajaran sesuai dengan rencana. Siswa juga tidak segan bertanya ketika mengalami kesulitan. Dalam kegiatan latihan, siswa juga tidak malu meminta guru memberi evaluasi sehingga ketika bercerita di depan kelas, siswa dapat bercerita dengan baik.

Aktivitas selama proses pembelajaran yang menunjukkan kepercayaan diri siswa juga tampak dalam dokumentasi foto yang berhasil dikumpulkan. Gambar 7 berikut menunjukkan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran siklus II berlangsung.





Gambar 7. Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran Siklus II yang Menunjukkan Kepercayaan Diri Siswa

Pada gambar 7, terlihat aktivitas siswa yang menunjukkan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Gambar pertama dan kedua menunjukkan kepercayaan diri siswa pada saat bercerita di depan kelas. Gambar ketiga menunjukkan siswa yang sedang berlatih bercerita di dalam kelompoknya. Gambar keempat menunjukkan aktivitas siswa yang sedang berebutan untuk menukarkan kupon berkomentar yang dimilikinya.

Berdasarkan uraian hasil deskripsi perilaku ekologis, catatan harian guru, dan dokumentasi foto tersebut, dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I. Siswa tampak lebih berani dalam bercerita maupun berkomentar. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan perilaku positif siswa.

4.1.3.3.3 Kekritisan Siswa Siklus II

Kekritisan siswa menunjukkan kepekaan siswa terhadap kondisi yang ada. Kekritisan siswa yang diamati guru adalah kekritisan siswa dalam memberikan tanggapan terhadap kegiatan bercerita siswa lain dan kekritisan siswa bertanya atau memberi komentar terhadap pembelajaran yang berlangsung.

Dalam observasi siswa, kekritisannya tampak pada keaktifan siswa menjawab dan bertanya apabila menemukan kesulitan dan aktif bertanya atau memberi komentar terhadap kegiatan bercerita temannya. Berdasarkan hasil observasi siswa terdapat 25 siswa atau sebesar 80,65% aktif menjawab dan bertanya apabila menemukan kesulitan. Sebesar 93,55% atau sebanyak 29 siswa aktif bertanya dan memberi komentar terhadap kegiatan bercerita siswa lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah menunjukkan kekritisannya selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil catatan harian guru, sebagian besar siswa sudah menunjukkan kekritisannya. Siswa lebih terbuka mengemukakan kesulitan dan pendapat mereka. Dalam berkomentar, komentar-komentar siswa lebih berbobot dibandingkan pada komentar mereka pada siklus I. Siswa sudah dapat memberikan argumen yang tepat dalam komentarnya. Siswa juga sudah dapat mempertanggungjawabkan komentar yang diberikannya. Hal senada juga terekam dalam catatan lapangan. Siswa lebih kritis dan jeli dalam memberi penilaian. Siswa tidak hanya mengkritik, tetapi juga memberi masukan dan saran.

Uraian hasil observasi siswa, catatan harian guru, dan catatan lapangan tersebut juga terekam dalam foto yang berhasil didokumentasikan selama pembelajaran siklus II berlangsung. Gambar 8 berikut adalah aktivitas yang menunjukkan kekritisannya siswa.



Gambar 8. Aktivitas Siswa Selama Proses Pembelajaran yang Menunjukkan Kekritisitas Siswa Siklus I

Gambar 8 menunjukkan kekritisitas siswa selama proses pembelajaran. Pada gambar pertama tampak siswa sedang menanggapi kegiatan bercerita siswa lain dalam kelompoknya. Aktivitas ini dilakukan ketika kegiatan latihan berkelompok. Gambar kedua menunjukkan siswa yang akan bertanya karena mengalami kesulitan. Pada gambar berikutnya, tampak siswa sedang memperhatikan kegiatan bercerita temannya. Siswa tersebut benar-benar memperhatikan agar dapat memberi komentar yang tepat atas penampilan temannya. Pada gambar terakhir, guru sedang menanggapi pertanyaan siswa yang saling berbeda pendapat dalam kegiatan bercerita yang dilakukan. Siswa tersebut mempunyai pandangan yang berbeda mengenai cerita yang dilakukan. Karena tidak dapat menyelesaikan, mereka meminta tanggapan guru.

Berdasarkan hasil observasi siswa, catatan harian guru, dan dokumentasi foto dapat disimpulkan bahwa siswa sudah kritis selama pembelajaran berlangsung. Siswa berani menanyakan hal yang belum dimengerti. Siswa juga

memberikan tanggapan apabila ada yang tidak sependapat dengan dirinya. Selain itu, siswa juga sudah dapat memberi komentar yang baik dengan menguraikan pendapat-pendapatnya. Siswa dapat menjawab pertanyaan balikan dari guru atas komentar yang diberikan. Komentar yang diberikan siswa juga sudah beragam, tidak seperti pada siklus I yang komentarnya hampir sama dan tidak bervariasi.

4.1.3.3.4 Kedisiplinan dan Tanggung Jawab Siswa Siklus II

Kedisiplinan dan tanggung jawab siswa penting ditanamkan sejak dini. Kedisiplinan siswa pada pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* siklus II ini sudah baik. Hal tersebut terlihat dari sikap siswa yang duduk dengan rapi dan teratur di bangku masing-masing. Siswa juga sangat bersemangat untuk mengikuti pembelajaran bercerita dengan alat peraga. Semua siswa juga membawa sate gambar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Hal tersebut menunjukkan kedisiplinan siswa sudah lebih baik dibandingkan siklus I. Hasil deskripsi perilaku ekologis mengungkapkan bahwa selama proses pembelajaran, siswa lebih patuh dan terlihat antusias menjalankan tugas yang diberikan guru. Siswa juga tampak lebih berdisiplin dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Berdasarkan hasil catatan harian guru, Kedisiplinan dan tanggung jawab siswa selama pembelajaran sudah baik. Siswa melaksanakan dan mengerjakan perintah guru dengan sungguh-sungguh. Akan tetapi, siswa lebih sering mengajak guru bercanda. Hal tersebut membuat pembelajaran dilakukan dengan santai tetapi mengena, karena tugas dari guru tetap dikerjakan dengan serius. Kedisiplinan dan

tanggung jawab siswa tampak pada berkurangnya perilaku negatif yang terekam dari hasil observasi siswa. Berdasarkan hasil observasi siswa, sebanyak 90,32% siswa memperhatikan penjelasan guru dan tampak antusias dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat diartikan bahwa 28 dari 31 siswa sudah memperhatikan dan antusias dalam pembelajaran. Sementara itu, sebanyak 10 siswa atau sebesar 32,26% mengganggu teman dan bergurau sendiri dan 2 siswa atau sebesar 6,45% tampak jalan-jalan di kelas selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan perilaku negatif yang menunjukkan ketidaksiplinan siswa mengalami penurunan dibanding siklus I. Dengan kata lain, siswa menjadi lebih disiplin.

Hasil deskripsi perilaku ekologis, catatan harian guru, dan observasi tersebut sesuai dengan hasil dokumentasi foto aspek kedisiplinan siswa selama pembelajaran berlangsung yang diperlihatkan pada gambar berikut.



Gambar 9. Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Siklus II yang Menunjukkan Kedisiplinan dan Tanggung Jawab Siswa

Gambar 9 memperlihatkan aktivitas siswa pada pembelajaran siklus II yang menunjukkan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa. Pada gambar pertama, terlihat guru sedang mengondisikan siswa agar mengikuti pembelajaran dengan merapikan posisi duduk siswa dan memeragakan posisi baik ketika mendengarkan penjelasan guru. Pada gambar kedua, siswa terlihat duduk dengan rapi dan tenang memperhatikan penjelasan guru. Gambar ketiga memperlihatkan siswa dengan tenang dan rapi menyimak contoh kegiatan bercerita yang diputar guru. Sementara itu, pada gambar terakhir, siswa sedang serius mengerjakan tugas membuat kerangka karangan untuk kegiatan bercerita. Dari beberapa gambar tersebut dapat dilihat bahwa dalam proses pembelajaran siswa tampak disiplin dan rapi. Hal ini juga dimudahkan dengan posisi tempat duduk siswa. Siswa duduk satu-satu sehingga siswa lebih mudah dikondisikan.

Kedisiplinan siswa dapat dilihat dari situasi kelas selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil deskripsi perilaku ekologis, situasi kelas cukup kondusif. Siswa melaksanakan pembelajaran dengan baik dan tertib. Sebagian besar siswa mau memperhatikan pada saat guru menyampaikan materi, meskipun masih ada beberapa siswa yang berbicara dengan teman. Pada waktu membentuk kelompok, siswa sibuk mengatur tempat duduknya sehingga menyebabkan suasana kelas menjadi gaduh. Namun, setelah siswa menemukan anggota kelompoknya, mereka segera duduk dengan rapi dan suasana kelas menjadi tenang kembali.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan dan tanggung jawab siswa dalam melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* sudah baik. Siswa antusias dengan pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga suasana kelas menjadi kondusif. Kedisiplinan dan tanggung jawab siswa terhadap tugas sudah cukup memuaskan. Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran juga sudah baik.

4.1.3.3.5 Kerja sama dan Kemampuan Berbagi Siswa Siklus I

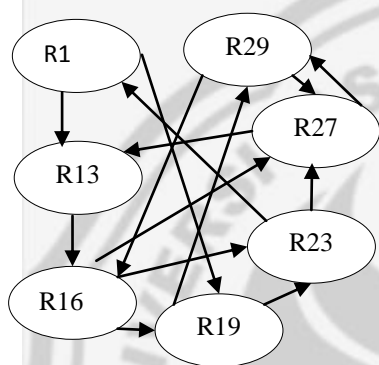
Kerja sama dan kemampuan berbagi tampak dari aktivitas siswa selama melaksanakan latihan berkelompok. Kemampuan bekerja sama dan berbagi ini dapat diketahui dari sosiometri yang dilakukan siswa dalam kelompoknya. Selain itu, kemampuan kerja sama dan berbagi siswa juga dapat dianalisis dari hasil catatan harian guru, catatan harian siswa, dan wawancara.

Salah satu alat yang digunakan sebagai pengukur kerja sama dan berbagi siswa adalah sosiometri. Setiap siswa diminta menyebutkan dua siswa yang suka membantu, dua siswa yang mau memperhatikan ketika siswa lain bercerita dan berkomentar, dan siswa yang usil. Siswa yang suka membantu, mau memperhatikan ketika siswa lain bercerita atau berkomentar, dan tidak usil adalah siswa yang memiliki kemampuan kerja sama dan berbagi yang baik, sebaliknya siswa yang tidak suka membantu, tidak mau memperhatikan ketika siswa lain bercerita atau berkomentar, dan usil adalah siswa yang memiliki kemampuan kerja sama dan berbagi yang buruk. Hasil sosiometri diuraikan pada sosiogram masing-masing kelompok berikut ini.

Tabel 49. Pedoman Penilaian Kerja Sama Siswa dalam Kelompok

No.	Rentang Nilai	Kategori	Keterangan
1.	6-10	Sangat baik	SM = Suka Membantu A = Apresiatif U = Usil
2.	0-5	Baik	
3.	(-5) - (-1)	Cukup	
4.	(-10) - (-6)	Kurang	

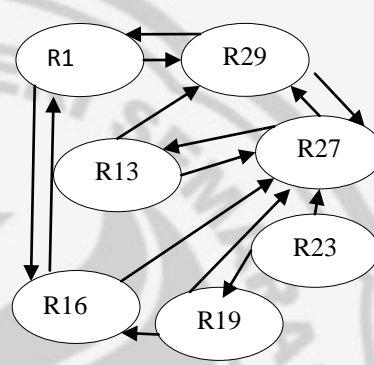
1. Siswa suka membantu



Keterangan:

R1 : 1
R13 : 2
R16 : 2
R19 : 2
R23 : 2
R27 : 3
R29 : 2

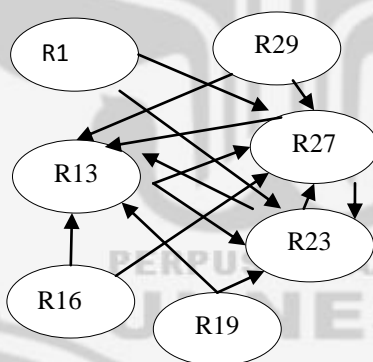
2. Siswa apresiatif



Keterangan:

R1 : 2
R13 : 1
R16 : 2
R19 : 1
R23 : 0
R27 : 5
R29 : 3

3. Siswa usil



Keterangan:

R1 : 0
R13 : 5
R16 : 0
R19 : 0
R23 : 4
R27 : 5
R29 : 0

Sosiogram 18. Intensitas Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Sangkuriang Siklus II

Sosiogram 18 menunjukkan intensitas kerja sama dan berbagi dalam kelompok Sangkuriang. Dari sosiogram, diketahui siswa yang paling banyak dipilih sebagai siswa suka membantu adalah R27, siswa yang paling banyak dipilih sebagai siswa yang apresiatif ketika siswa lain bercerita atau berkomentar

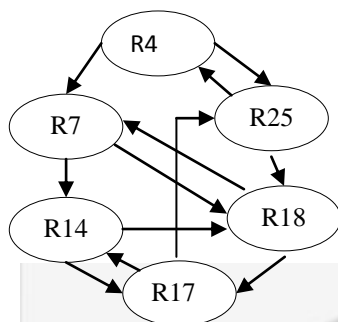
juga R27, tetapi siswa yang juga paling banyak dipilih sebagai siswa usil juga adalah R27. Tabel 50 berikut memperjelas hasil sosiogram tersebut.

Tabel 50. Skor Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Sangkuriang Siklus II

R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	SM	A	U	SM	A	U		Individu	Kelompok
R1	1	2	0	2,5	5	10	17,50	5,83	65/7= 9,29 (SB)
R13	2	1	5	5	2,5	-12,5	-5,00	-1,67	
R16	2	2	0	5	5	10	20,00	6,67	
R19	2	1	0	5	2,5	10	17,50	5,83	
R23	2	0	4	5	-10	-10	-15	-5,00	
R27	3	5	5	7,5	12,5	-12,5	7,50	2,50	
R29	2	3	0	5	7,5	10	22,50	7,50	
Total	14	14	14	35	35	10	65,00		

Tabel 50 menunjukkan kemampuan kerja sama dan berbagi kelompok Sangkuriang berkategori sangat baik, dengan perolehan skor sebesar 9,29. R29 dan R16 memperoleh skor berkategori sangat baik, yaitu sebesar 7,50 dan 6,67. R1, R19, dan R27 memperoleh skor dalam kategori baik, yaitu masing-masing sebesar 5, 83, 5,83, dan 2,50. R13 dan R23 memperoleh skor dalam kategori cukup, yaitu sebesar -1,67 dan -5,00. Skor tertinggi diperoleh R29, sedangkan skor terendah diperoleh R23.

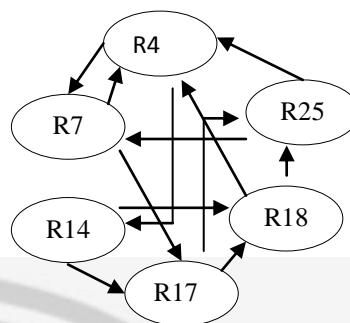
1. Siswa suka membantu



Keterangan:

R4 : 1
 R7 : 2
 R14 : 2
 R17 : 2
 R18 : 3
 R25 : 2

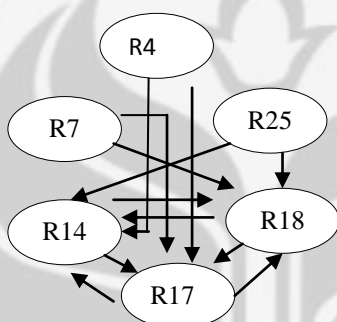
2. Siswa apresiatif



Keterangan:

R4 : 3
 R7 : 2
 R14 : 1
 R17 : 2
 R18 : 2
 R25 : 2

3. Siswa usil



Keterangan:

R4 : 0
 R7 : 0
 R14 : 4
 R17 : 4
 R18 : 4
 R25 : 0

Sosiogram 19. Intensitas Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Lutung Kasarung Siklus II

Sosiogram 19 menunjukkan bahwa R18 adalah siswa yang paling banyak dipilih sebagai siswa yang suka membantu, R4 sebagai siswa yang apresiatif, dan R14, R17, dan R18 sebagai siswa usil. Berikut adalah tabel yang memperjelas sosiogram 19.

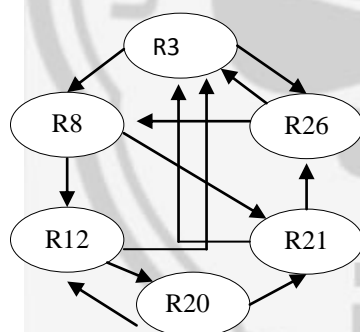
Tabel 51. Skor Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Lutung Kasarung Siklus II

R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	SM	A	U	SM	A	U		Individu	Kelompok
R4	1	3	0	2,5	7,5	10	20,0	6,67	30/6=

R7	2	2	0	5	5	10	20,0	6,67	(B)
R14	2	1	4	5	2,5	-10	-2,5	-0,83	
R17	2	2	4	5	5	-10	0,0	0,00	
R18	3	2	4	7,5	5	-10	2,5	0,83	
R25	2	2	0	5	5	10	20,0	6,67	
Total	12	12	12	30	30	-30	30,0		

Tabel 51 menunjukkan skor kerja sama dan berbagi dalam kelompok Lutung Kasarung. Tiga siswa memperoleh skor berkategori sangat baik, yaitu R4, R7, dan R25 dengan skor masing-masing sebesar 6,67. R18 memperoleh skor 0,83, R17 memperoleh skor 0, dan R14 memperoleh skor -0,83. Skor tertinggi dicapai R4, R7, dan R25, sedangkan skor terendah dicapai oleh R14. Skor rata-rata kelompok sebesar 5 atau termasuk dalam kategori baik.

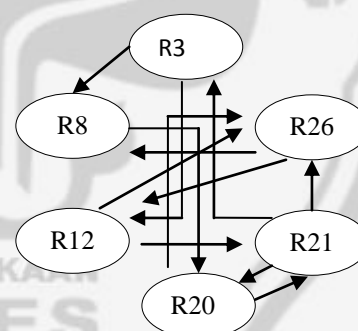
1. Siswa suka membantu



Keterangan:

R3 : 3
 R8 : 2
 R12: 2
 R20: 1
 R21: 2
 R26: 2

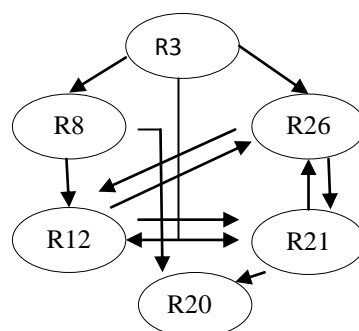
2. Siswa apresiatif



Keterangan:

R3 : 1
 R8 : 2
 R12: 2
 R20: 2
 R21: 2
 R26: 3

3. Siswa usil



Keterangan:

R3 : 0
 R8 : 1
 R12: 3
 R20: 2
 R21: 3
 R26: 3

Sosiogram 20. Intensitas Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Timun Emas Siklus II

Sosiogram 20 menunjukkan siswa yang paling suka membantu dalam kelompok Timun Emas adalah R3. Siswa yang paling apresiatif adalah R26. R12, R21, dan R26 adalah siswa yang dianggap usil oleh anggota kelompok lainnya.

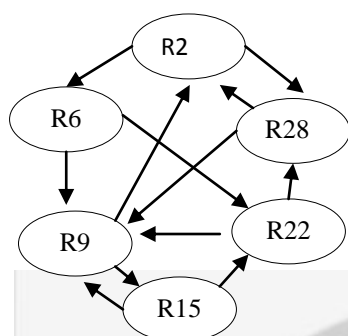
Sosiogram tersebut diperjelas pada tabel 52 berikut.

Tabel 52. Skor Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Timun Emas Siklus II

R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	SM	A	U	SM	A	U		Individu	Kelompok
R3	3	1	0	7,5	2,5	10	20,00	6,67	40/6= 6,67
R8	2	2	1	5	5	-2,5	7,50	2,50	
R12	2	2	3	5	5	-7,5	2,50	0,83	
R20	1	2	2	2,5	5	-5	2,50	0,83	
R21	2	2	3	5	5	-7,5	2,50	0,83	
R26	2	3	3	5	7,5	-7,5	5,00	1,67	
Total	12	12	12	30	30	-20	40		

Pada tabel 52, diketahui siswa yang paling baik dalam bekerja sama dan berbagi adalah R3 dengan skor 6,67 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Lima siswa memperoleh skor baik, yaitu R8, R26, R12, R20, R21 dengan skor masing-masing 2,50, 1,67, 0,83, 0,83, dan 0,83. Siswa yang paling baik kemampuan kerja sama dan berbaginya adalah R3, sedangkan siswa yang paling buruk kemampuan bekerja sama dan berbagi dalam kelompoknya adalah R12, R20, dan R21. Skor rata-rata kelompok sebesar 6,67 atau berkategori sangat baik.

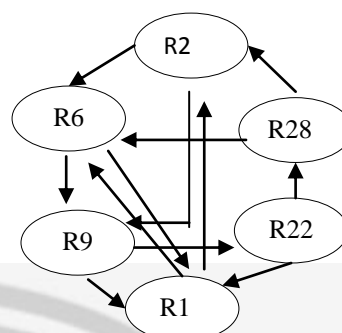
1. Siswa suka membantu



Keterangan:

R2 : 2
 R6 : 1
 R9 : 4
 R15: 1
 R22: 2
 R28: 2

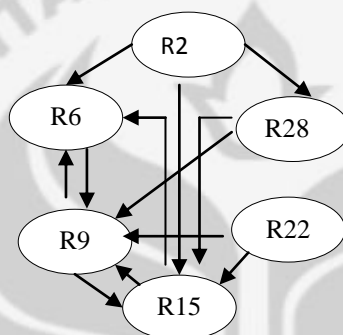
2. Siswa apresiatif



Keterangan:

R2 : 2
 R6 : 3
 R9 : 2
 R15: 3
 R22: 1
 R28: 1

3. Siswa usil



Keterangan:

R2 : 0
 R6 : 3
 R9 : 4
 R15: 4
 R22: 0
 R28: 1

Sosiogram 21. Intensitas Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Si Kancil Siklus II

Berdasarkan sosiogram 21, diketahui siswa yang paling suka membantu adalah R9, siswa yang paling apresiatif R6 dan R15, dan siswa paling uaisl adalah R9 dan R15. Tabel 53 berikut ini menunjukkan secara jelas kemampuan bekerja sama dan berbagi pada kelompok Si Kancil.

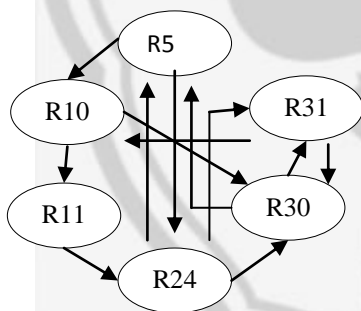
Tabel 53. Skor Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Si Kancil Siklus II

R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	SM	A	U	SM	A	U		Individu	Kelompok
R2	2	2	0	5	5	10	20,0	6,67	50/6= 8,33
R6	1	3	3	2,5	7,5	-7,5	2,5	0,83	
R9	4	2	4	10	5	-10	5,0	1,67	

R15	1	3	4	2,5	7,5	-10	0,0	0,00
R22	2	1	0	5	2,5	10	17,5	5,83
R28	2	1	1	5	2,5	-2,5	5,0	1,67
Total	12	12	12	30	30	-10	50,0	

Tabel 53 memperlihatkan kemampuan bekerja sama dan berbagi pada kelompok Si Kancil. Siswa yang memperoleh skor tertinggi berkategori sangat baik, yaitu R2 dengan skor 6,67. R22 memperoleh skor 5,83. R9 dan R28 memperoleh skor yang sama, yaitu 1,67 atau berkategori baik. R6 memperoleh skor 0,83 dan R15 memperoleh skor 0. Keduanya memperoleh skor dalam kategori baik. Siswa yang kemampuan kerja sama dan berbaginya paling baik adalah R2, sedangkan yang paling buruk adalah R15. Skor rata-rata kelompok sebesar 8,33 yang termasuk dalam kategori sangat baik.

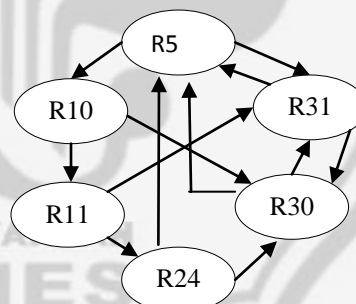
1. Siswa suka membantu



Keterangan:

R5 : 2
 R10 : 2
 R11 : 1
 R24 : 2
 R30 : 2
 R31 : 3

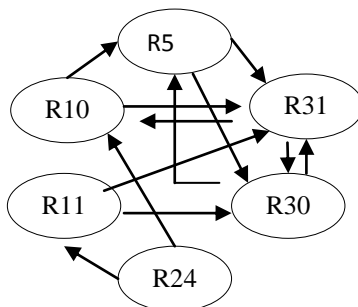
2. Siswa apresiatif



Keterangan:

R5 : 3
 R10 : 1
 R11 : 1
 R24 : 1
 R30 : 3
 R31 : 3

3. Siswa usil



Keterangan:

R5 : 2
 R10 : 2
 R11 : 1
 R24 : 0
 R30 : 3
 R31 : 4

Sosiogram 22. Intensitas Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Latihan Berkelompok pada Kelompok Panji Laras Siklus II

Sosiogram 22 menunjukkan siswa yang paling suka membantu dalam kelompok Panji Laras adalah R31, siswa paling apresiatif adalah R5, R30, dan R31, dan siswa paling usil adalah R4. Hasil tersebut diperlihatkan pada tabel 54 berikut ini.

Tabel 54. Skor Kerja Sama dan Berbagi Siswa dalam Kegiatan Latihan Berkelompok pada Kelompok Panji Laras Siklus II

R	Perolehan Skor			Bobot Skor			Σ	Rata-rata	
	SM	A	U	SM	A	U		Individu	Kelompok
R5	2	3	2	5	7,5	-5	7,50	2,50	40/6= 6,67 (SB)
R10	2	1	2	5	2,5	-5	2,50	0,83	
R11	1	1	1	2,5	2,5	-2,5	2,50	0,83	
R24	2	1	0	5	2,5	10	17,50	5,83	
R30	2	3	3	5	7,5	-7,5	5,00	1,67	
R31	3	3	4	7,5	7,5	-10	5,00	1,67	
Total	12	12	12	30	30	-20	40		

Data pada tabel 54 menunjukkan skor kemampuan bekerja sama dan berbagi siswa dalam kegiatan latihan berkelompok pada kelompok Panji Laras sudah mencapai kategori sangat baik, yaitu sebesar 6,67. R24 memperoleh skor tertinggi, yaitu 5,83. R5 memperoleh skor 2,5 yang termasuk dalam kategori baik. R30 dan R31 memperoleh skor yang sama, yaitu sebesar 1,67. R10 dan R11 juga memperoleh skor yang sama, yaitu sebesar 0,83 yang termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian, kemampuan bekerja sama dan berbagi dalam kegiatan latihan berkelompok Panji Laras sudah baik karena masing-masing siswa sudah menunjukkan kerja sama dan berbagi yang baik di dalam kelompoknya.

Selain dari hasil sosiometri, kemampuan bekerja sama dan berbagi siswa juga dapat diamati dari hasil catatan harian guru. Berdasarkan hasil catatan harian guru, diketahui bahwa siswa sudah lebih mampu bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Siswa tidak lagi bercerita di depan satu atau dua rekannya, tetapi sudah mampu bercerita di depan semua anggota kelompoknya. Kemampuan berbagi siswa juga lebih baik. Siswa lebih terbuka mengemukakan pendapatnya ketika mengisi catatan harian maupun wawancara.

Kemampuan berbagi dalam latihan berkelompok dapat diidentifikasi dari catatan harian siswa yang berisi kesan dan pengalaman siswa selama melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan *sate gambar* dan metode pembelajaran *time token arends*. Sebagian besar siswa menyatakan perasaan dan kesan positif dalam catatan harian siswa siklus II. Mereka merasa senang dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan *sate gambar* dan metode pembelajaran *time token arends*. R1 mengungkapkan bahwa ia sangat senang dengan pembelajaran bercerita. Pembelajaran bercerita membantunya lebih percaya diri berbicara di depan kelas. Lain halnya dengan R29 yang menyatakan, “ Pembelajaran bercerita sangat menyenangkan. Saya suka melihat ekspresi yang lucu dari teman-teman saya”. Sementara itu, R31 yang selalu mendapat nilai terendah mengungkapkan bahwa pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan *sate gambar* dan metode *time token arends* membuatnya berani mencoba berbicara di depan kelas. R31 juga mengungkapkan bahwa ia akan selalu berusaha meningkatkan kepercayaan dirinya.

Hasil wawancara juga mengungkapkan kemampuan siswa untuk berbagi secara lisan dengan guru. Semua siswa yang diwawancarai pada siklus II mengatakan bahwa mereka merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends*. Menurut siswa yang memperoleh nilai berkategori baik dan sangat baik, mereka senang pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* karena membantu mereka dalam bercerita. Metode ini juga membuat siswa mau tidak mau berani bercerita di depan kelas. Setelah bercerita di depan kelas, mereka merasa lega dan seharusnya mereka tidak perlu takut lagi.

Menurut siswa yang memperoleh nilai tertinggi, sate gambar memudahkannya ketika bercerita. Siswa yang memperoleh nilai berkategori sedang dan kurang mengatakan bahwa mereka masih kesulitan dalam membuat sate gambar dan bercerita di depan kelas. Mereka masih kesulitan untuk berekspresi dan memainkan intonasi. Walaupun begitu, mereka sudah berani mencoba mengeksplorasi kemampuan berekspresi dan berintonasi mereka.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kerja sama dan berbagi siswa sudah baik. Siswa sudah mampu berkerja sama dengan anggota kelompoknya tanpa memilih-milih. Siswa juga sudah tidak segan berbagi kepada guru dan catatan harian siswa atau kegiatan wawancara. Siswa menjawab setiap pertanyaan yang diajukan secara terbuka dan jujur.

4.1.3.4 Refleksi Siklus II

Refleksi siklus II dilakukan berdasarkan hasil tes dan hasil nontes pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* yang telah terlaksana pada siklus II. Hasil tes menunjukkan bahwa target penelitian sudah tercapai. Nilai rata-rata kelas yang dicapai siswa pada siklus II sebesar 75,92 sudah memenuhi batas ketuntasan yang ditentukan oleh peneliti, yaitu 75. Siswa yang memperoleh nilai di atas 75 atau yang termasuk tuntas sebanyak 19. Sementara itu, 12 siswa lainnya masih belum tuntas. Tingkat ketuntasan klasikal mencapai 61,29% yang berarti telah memenuhi ketuntasan klasikal yang ditetapkan peneliti yaitu 60%. Hasil tes siklus II sudah memenuhi target ketuntasan penelitian, yaitu nilai rata-rata yang diperoleh siswa sama dengan atau melebihi 75. Dengan demikian, indikator bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends* sudah tercapai.

Ketercapaian indikator tersebut diakibatkan perbaikan tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Melalui metode *time token arends* dan sate gambar sebagai media bercerita siswa mampu meningkatkan keterampilannya bercerita. Penukaran sate gambar pada siklus II bertujuan agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran serta lebih kreatif dalam bercerita. Tujuan yang diharapkan peneliti tersebut tercapai. Selama pembelajaran siklus II, siswa tampak lebih antusias dan serius. Selain itu, hasil tes yang dicapai juga lebih baik dibandingkan pada siklus I. Penerapan metode *time token arends* secara berpasangan juga membantu keberhasilan peneliti meningkatkan keterampilan

bercerita dengan alat peraga siswa. Penukaran kupon bercerita secara berpasangan membuat siswa lebih percaya diri dan berani bercerita di depan kelas. Siswa juga lebih kreatif dalam mendialogkan cerita. Dengan demikian, indikator bercerita dengan alat peraga yang ditetapkan peneliti dapat tercapai.

Berdasarkan Instrumen nontes yang digunakan peneliti mengungkap perilaku siswa selama pembelajaran, siswa mengalami perbaikan perilaku dibanding siklus I.

Berdasarkan hasil observasi siswa yang dilakukan, dapat diketahui bahwa keaktifan siswa menjawab dan bertanya sebesar 83,87% atau sama dengan 26 siswa. Siswa yang aktif bercerita dan bercerita di dalam kelompoknya sebanyak 27 siswa atau sebesar 87,10%, sedangkan siswa yang aktif bertanya dan berkomentar terhadap kegiatan bercerita siswa lain sebesar 74,19% atau sebanyak 23 siswa. Rata-rata keaktifan siswa mencapai 81,72%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa sudah aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil catatan harian guru, kepercayaan diri siswa pada siklus II lebih baik dibandingkan pada siklus I. Siswa lebih mantap dalam bercerita dan berkomentar. Siswa juga tidak malu-malu lagi ketika harus berlatih dalam kelompoknya. Dalam menukarkan kupon siswa tidak lagi saling menunggu siswa lain menukarkan terlebih dulu sehingga pembelajaran lebih lancar dan waktu pembelajaran sesuai dengan rencana. Sebagian besar siswa sudah menunjukkan kekritisannya. Siswa lebih terbuka mengemukakan kesulitan dan pendapat mereka. Bahkan ada salah satu siswa yang protes dengan pengulangan pembelajaran yang dilakukan. Setelah diberi pemahaman, siswa tersebut mau

mengerti dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Dalam berkomentar, komentar-komentar siswa lebih berbobot dibandingkan pada komentar mereka pada siklus I. Siswa sudah dapat memberikan argumen yang tepat dalam komentarnya. Siswa juga sudah dapat mempertanggungjawabkan komentar yang diberikannya.

Berdasarkan hasil deskripsi perilaku ekologis, situasi kelas cukup kondusif. Siswa melaksanakan pembelajaran dengan baik dan tertib. Sebagian besar siswa mau memperhatikan pada saat guru menyampaikan materi, meskipun masih ada beberapa siswa yang berbicara dengan teman. Pada waktu membentuk kelompok, siswa sibuk mengatur tempat duduknya sehingga menyebabkan suasana kelas menjadi gaduh. Namun, setelah siswa menemukan anggota kelompoknya, mereka segera duduk dengan rapi dan suasana kelas menjadi tenang kembali.

Berdasarkan hasil catatan lapangan, kedisiplinan dan tanggung jawab siswa selama pembelajaran sudah baik. Siswa duduk rapi dan tenang selama pembelajaran, walaupun ada beberapa siswa yang masih berjalan-jalan di kelas. Namun, siswa mengerjakan tugas dan perintah guru dengan baik dan tepat waktu. Hanya saja siswa lebih sering mengajak guru bercanda. Walaupun begitu, tugas yang diberikan guru dilaksanakan dengan baik.

Kemampuan bekerja sama dan berbagi siswa juga dapat diamati dari hasil catatan harian guru. Berdasarkan hasil catatan harian guru, diketahui bahwa siswa sudah lebih mampu bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Siswa tidak lagi

bercerita di depan satu atau dua rekannya, tetapi sudah mampu bercerita di depan semua anggota kelompoknya. Kemampuan berbagi siwa juga lebih baik.

Sebagian besar siswa menyatakan perasaan dan kesan positif dalam catatan harian siswa siklus II. Mereka merasa senang dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode pembelajaran *time token arends*. R1 mengungkapkan bahwa ia sangat senang dengan pembelajaran bercerita. Pembelajaran bercerita membantunya lebih percaya diri berbicara di depan kelas. Lain halnya dengan R29 yang menyatakan, “Pembelajaran bercerita sangat menyenangkan. Saya suka melihat ekspresi yang lucu dari teman-teman saya”. Sementara itu, R31 yang selalu mendapat nilai terendah mengungkapkan bahwa pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* membuatnya berani mencoba berbicara di depan kelas. R31 juga mengungkapkan bahwa ia akan selalu berusaha meningkatkan kepercayaan dirinya.

Hasil refleksi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* pada siklus II telah berlangsung dengan baik dan menunjukkan hasil yang memuaskan. Keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa meningkat secara signifikan. Selain itu, perilaku siswa selama melaksanakan pembelajaran mengalami perbaikan. Perilaku siswa telah menunjukkan karakter keaktifan, kepercayaan diri, kekritisian, kedisiplinan dan tanggung jawab, serta kemampuan bekerja sama dan berbagi. Dengan demikian, hasil penelitian yang ditargetkan telah tercapai.

4.2 Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* didasarkan pada hasil tes dan nontes siklus I dan siklus II. Pembahasan meliputi peningkatan proses pembelajaran, peningkatan keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa, dan perubahan perilaku siswa setelah melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*. Pembahasan ketiga hal tersebut dapat dilihat pada uraian berikut.

4.2.1 Peningkatan Proses Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends*

Proses pembelajaran pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* dilakukan dalam dua tahap, yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdiri atas dua pertemuan. Setiap pertemuan terdiri atas tiga tahap, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Kegiatan inti berisi eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Meskipun demikian, proses pembelajaran yang berlangsung pada siklus I tidak sama persis dengan proses pembelajaran pada siklus II. Perbedaan tersebut dikarenakan adanya refleksi atas pembelajaran siklus I untuk proses perbaikan pada siklus II sehingga diperoleh hasil yang lebih baik. Peningkatan proses pembelajaran tersebut dipaparkan sebagai berikut.

Pada pertemuan pertama tahap pendahuluan, guru mengondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran. Siswa dianjurkan merapikan baju dan tempat duduk. Setelah siswa siap mengikuti pembelajaran, guru melakukan apersepsi

dengan menanyakan pengalaman siswa terhadap kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan cerita baik membaca, menulis, menyimak, maupun melakukan kegiatan bercerita. Selain itu, guru juga menanyakan pendapat siswa mengenai bercerita. Berdasarkan hasil observasi siswa, siswa cukup antusias. Hal tersebut ditandai dengan keaktifan siswa menjawab dan bertanya sebesar 64,52% atau sebanyak 20 siswa. Sebagian besar siswa yang mau bertanya adalah siswa-siswa yang pandai di kelas. Sementara, masih ada beberapa siswa yang memendam saja pertanyaan yang ada dibenaknya. Hal tersebut dapat ditangkap dari wajah bingung siswa ketika guru menjelaskan. Beberapa siswa juga tampak berperilaku negatif. Berdasarkan catatan lapangan, ada beberapa siswa yang tampak mengantuk. Penempatan jam pelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada jam terakhir membuat siswa bermalasan-malasan. Akan tetapi, ketika guru memberi contoh bercerita dengan alat peraga siswa mulai antusias dengan pembelajaran. **Sementara itu, berdasarkan catatan harian guru kegiatan pendahuluan pada siklus II lebih baik dibandingkan siklus I. Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran baik. Siswa sudah masuk kelas setelah bel pelajaran berbunyi. Sebagian siswa juga sudah duduk rapi. Pada kegiatan tanya jawab, siswa juga lebih aktif dan percaya diri.**

Pada tahap inti pertemuan pertama siklus I, siswa diberi pemahaman tentang hakikat bercerita dengan alat peraga dan pemanfaatan sate gambar sebagai alat peraga bercerita serta penerapan metode *time token arends* dalam pembelajaran. Kegiatan tersebut dilakukan dan proses tanya jawab dengan siswa dan ceramah. Berdasarkan catatan harian guru, selama proses tersebut, siswa

terlihat kurang aktif menanggapi, berkomentar, dan bertanya. Pada kegiatan latihan berkelompok masih ada beberapa siswa yang terlihat kurang aktif. Pada saat bercerita, hanya beberapa siswa yang mau berlatih.

Sementara kegiatan inti pertemuan pertama pada siklus II, guru memberi pemecahan kesulitan yang dirasakan siswa dalam bercerita dengan alat peraga pada pertemuan sebelumnya, salah satunya dengan memutar rekaman beberapa contoh kegiatan bercerita dengan alat peraga. Guru juga memberi pendalaman materi tentang teknik bercerita dan berkomentar yang baik, dan pemanfaatan sate gambar dalam kegiatan bercerita.

Berdasarkan hasil deskripsi perilaku ekologis, selama proses tersebut, siswa menyimak dan memperhatikan penjelasan guru dengan serius, berdisiplin, dan bersungguh-sungguh. Siswa diberi penguatan dan pemahaman pada aspek-aspek bercerita dengan alat peraga yang nilainya masih belum tuntas pada pertemuan siklus I, yaitu eksperesifitas dan mimik, variasi intonasi, penggunaan alat peraga, dan kemampuan berkomentar agar siswa dapat bercerita dengan lebih baik. Siswa memperhatikan dengan sungguh-sungguh dan aktif bertanya. Berdasarkan hasil catatan harian guru, kegiatan pembelajaran berlangsung dengan baik, tertib, dan lancar. Siswa terlihat aktif dan bersungguh-sungguh dalam kegiatan latihan berkelompok. Siswa juga aktif bertanya pada saat mengalami kesulitan dan memperhatikan dengan sungguh-sungguh pada saat dijelaskan oleh guru. Pada saat menukarkan kupon siswa tampak aktif dan percaya diri. Siswa tidak lagi saling menunggu siswa lain menukarkan kupon bercerita atau

berkomentar yang dimiliki sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan alokasi waktu yang telah ditetapkan sebelumnya tepat dengan waktu pembelajaran yang dilaksanakan.

Peningkatan proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* dari siklus I ke siklus II dapat diketahui dengan membandingkan hasil dokumentasi foto. Peningkatan tersebut diperlihatkan pada gambar 10 berikut ini.



Gambar 10. Perbandingan Proses Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends* Siklus I dan Siklus II

Gambar 10 memperlihatkan proses pembelajaran yang berlangsung pada siklus I dan siklus II. Gambar siklus I yang pertama menunjukkan sikap siswa yang bermalas-malasan selama proses pembelajaran. Siswa terlihat mengantuk dan tidak antusias dengan pembelajaran. Sementara itu, gambar siklus I yang kedua

menunjukkan beberapa siswa yang tampak mondar-mandir di dalam kelas ketika kegiatan latihan berkelompok berlangsung. Gambar tersebut menunjukkan siswa belum berdisiplin dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan guru. Pada gambar siklus II yang pertama, siswa terlihat sangat bersemangat dan antusias melaksanakan kegiatan pembelajaran. Siswa lebih bersungguh-sungguh dan berfokus memperhatikan penjelasan guru. Gambar berikutnya memperlihatkan aktivitas siswa pada saat menyimak video contoh kegiatan bercerita dengan alat peraga. Siswa tampak duduk rapi dan menyimak dengan serius.

Kegiatan inti pertemuan kedua pada siklus I adalah siswa bercerita dengan alat peraga di depan kelas. Berdasarkan catatan harian guru, kegiatan tersebut sudah berlangsung cukup baik. Namun, hanya beberapa siswa yang berani menukarkan kupon bercerita secara individual. Hal ini menyebabkan guru mengambil inisiatif siswa boleh menukarkan kupon bercerita yang dimiliki secara berpasangan. Dalam menukarkan kupon, siswa masih saling menunggu siswa lain menukarkan kupon mereka terlebih dahulu sehingga pembelajaran tidak berjalan lancar. Waktu yang dibutuhkan melebihi dari alokasi waktu yang telah direncanakan.

Kegiatan inti pertemuan kedua pada siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I. Kegiatan yang dilakukan juga bercerita dengan alat peraga di depan kelas. **Namun, dari awal kegiatan berlangsung siswa bercerita secara berpasangan. Selain itu, siswa juga saling menukarkan sate gambar.** Hal ini bertujuan agar siswa tidak merasa jenuh dengan kegiatan bercerita yang dilakukan sekaligus menggali daya kreatif siswa. Berdasarkan catatan harian guru, **pada**

siklus II siswa sudah lebih siap dan percaya diri dalam pembelajaran. Siswa tidak lagi saling menunggu untuk menukarkan kupon bercerita maupun berkomentar sehingga waktu pembelajaran dapat sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan.

Proses pembelajaran ditutup dengan kegiatan penutup. Pada setiap pertemuan, baik siklus I maupun siklus II, siswa dan guru melakukan refleksi dan menyimpulkan hasil pembelajaran. Pada siklus I, guru memberi masukan terhadap kesulitan-kesulitan yang dialami siswa. Siswa dihimbau dan diberi tugas untuk berlatih bercerita dengan alat peraga di rumah. **Sementara pada siklus II, guru memberi motivasi kepada siswa untuk selalu berlatih bercerita, karena kegiatan bercerita banyak memberi manfaat.** Akhir pembelajaran dilanjutkan dengan siswa mengisi catatan harian dan sosiometri yang telah dibagikan oleh guru. Selain itu, guru juga melakukan wawancara setelah pembelajaran usai.

4.2.2 Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends*

Hasil tes keterampilan bercerita dengan alat peraga dihitung dengan menjumlahkan beberapa aspek penilaian. Hasil tes keterampilan bercerita dengan alat peraga berupa nilai rata-rata masing-masing aspek pada siklus I dan siklus II direkap dan dihitung untuk mengetahui peningkatan keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa setelah melaksanakan pembelajaran pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token*

arends. Peningkatan hasil tes bercerita dengan alat peraga dapat dilihat pada tabel 55 berikut ini.

Tabel 55. Rekapitulasi dan Peningkatan Nilai Rata-rata Hasil Tes Bercerita dengan Alat Peraga Siklus I-II

Aspek	Rata-rata		Peningkatan	
	Siklus I	Siklus II	Siklus II-Siklus I	Persentase(%)
1	64,52	81,29	16,77	11,50
2	72,26	76,77	4,51	3,03
3	69,03	76,13	7,1	4,89
4	67,10	78,06	10,96	7,55
5	66,45	80,65	14,2	9,65
6	69,03	76,77	7,74	5,31
7	66,45	74,84	8,39	5,94
8	58,06	70,97	12,91	10,01
9	63,87	75,48	11,61	8,33
10	58,71	73,55	14,84	11,22
11	58,71	75,48	16,77	12,50
Rata-rata	62,97	75,92	11,44	8,18

Keterangan:

1. Aspek kepercayaan diri
2. Aspek volume suara
3. Aspek sikap wajar dan tidak kaku
4. Aspek penguasaan topik
5. Aspek kelancaran
6. Aspek pilihan kata
7. Aspek variasi intonasi
8. Aspek ekspresifitas dan mimik
9. Aspek kemenarikan penyajian cerita
10. Aspek penggunaan alat peraga
11. Aspek berkomentar

Berdasarkan tabel 55, secara klasikal dapat diketahui hasil tes keterampilan bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 11,44 atau 8,18%, yaitu dari nilai rata-rata 62,97 menjadi 75,92. Hal ini juga menunjukkan bahwa rata-rata hasil tes tiap aspek siswa mengalami peningkatan.

Pada aspek kepercayaan diri, nilai rata-rata siswa meningkat sebesar 16,77 atau mengalami peningkatan sebesar 11,50%. Nilai rata-rata kelas sebesar 64,52 pada siklus I meningkat menjadi sebesar 81,29 pada siklus II. Nilai rata-rata siswa menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Hampir seluruh siswa dapat bercerita dan berkomentar dengan percaya diri. Siswa berani tampil bercerita dengan percaya diri tanpa harus dibujuk dan dipaksa lagi. Siswa juga berani menatap pendengar ketika bercerita. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Aspek volume suara juga mengalami peningkatan pada siklus II, yaitu sebesar 3,03% dengan selisih nilai sebesar 4,51. Nilai rata-rata kelas pada siklus I sebesar 72,76 meningkat pada siklus II menjadi sebesar 76,77. Peningkatan pada aspek tersebut tidak terlalu besar. Masih ada beberapa siswa yang bersuara lirih dalam bercerita. Akan tetapi, sebagian sudah menunjukkan kemampuan yang baik dalam aspek ini. Rata-rata siswa pada siklus II sudah mencapai 76,77 yang berarti sudah mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan.

Sementara itu, aspek sikap wajar dan tidak kaku mengalami peningkatan sebesar 4,89%. Nilai rata-rata kelas yang semula 69,03 menjadi 76,13 pada siklus II dengan selisih nilai sebesar 7,1. Hal ini menunjukkan sebagian besar sudah mulai memperbaiki sikapnya dalam bercerita. Siswa tidak lagi menggoyang-goyangkan

badannya ketika bercerita seperti halnya yang dilakukan pada siklus I. Siswa juga tidak lagi menunduk dan membelakangi penonton.

Aspek selanjutnya mengenai penguasaan topik. Siswa mengalami peningkatan sebesar 7,55%. Nilai rata-rata kelas yang semula hanya 67,10 meningkat menjadi 78,06 dengan peningkatan skor sebesar 10,96. Peningkatan tersebut dikarenakan siswa mau berlatih bercerita dengan sungguh-sungguh.

Aspek kelancaran mengalami peningkatan sebesar 9,65% dengan selisih peningkatan sebesar 14,2. Nilai rata-rata pada siklus I sebesar 66,45 meningkat pada siklus II menjadi sebesar 80,65. Aspek kelancaran menunjukkan siswa sudah dapat bercerita tanpa tersendat-sendat atau seperti mengingat-ingat jalannya cerita. Hal ini juga dikarenakan siswa sudah menguasai topik cerita.

Pada aspek pilihan kata, nilai rata-rata kelas meningkat sebanyak 7,74 atau sebesar 5,31%. Nilai rata-rata yang semula hanya berkategori cukup sebesar 69,03 meningkat menjadi sebesar 76,77 dengan kategori baik. Siswa sudah dapat memilih kata yang sesuai dengan cerita. Siswa juga tidak lagi terlalu banyak menggunakan pilihan kata dalam bahasa Jawa ketika bercerita.

Aspek variasi intonasi juga mengalami peningkatan. Peningkatan nilai sebesar 8,39 atau sebesar 5,94%. Nilai rata-rata pada siklus I yang hanya mencapai 66,45 meningkat pada siklus II menjadi 74,84. Peningkatan tersebut menunjukkan siswa sudah melaksanakan masukan dari guru sebagai hasil refleksi dengan berlatih.

Ekspresifitas dan mimik merupakan salah satu aspek yang nilainya masih berkategori kurang pada siklus I. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas hanya sebesar

58,06. Pada siklus II, nilai tersebut meningkat menjadi sebesar 70,97. Selisih peningkatan sebesar 12,91 dengan persentase peningkatan sebesar 10,01%. Pada aspek tersebut, siswa sudah mampu memberanikan dirinya memainkan ekspresi ketika bercerita.

Aspek selanjutnya adalah kemenarikan penyajian cerita. Peningkatan nilai rata-rata kelas pada aspek tersebut mencapai angka 11,61 atau sebesar 8,33%. Nilai rata-rata aspek tersebut di siklus I dan siklus II adalah sebesar 63,87 dan 75,48. Aspek tersebut meningkat karena siswa sudah lebih memahami tentang teknik bercerita.

Nilai rata-rata kelas pada aspek penggunaan alat peraga mengalami peningkatan sebesar 11,22%. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa pada siklus I sebesar 58,71 meningkat pada siklus II menjadi sebesar 73,55. Selisih nilai peningkatan sebesar 14,84. Guru telah memberi pengarahan pada siswa untuk mengfungsikan alat peraga sesuai dengan isi cerita.

Aspek terakhir adalah berkomentar. Pada aspek tersebut, nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan sebesar 12,50%. Nilai yang diperoleh pada siklus I sebesar 58,71 meningkat sebesar 16,77 pada siklus II menjadi sebesar 75,48. Hal ini disebabkan siswa sudah mengetahui dan paham teknik bercerita yang baik sehingga komentar-komentar yang diberikan beragam dan berbobot.

Berdasarkan hasil perbandingan tes tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar melalui metode *time token arends* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bercerita dengan alat peraga. Hasil tes siklus II menunjukkan sebagian besar siswa

sudah mencapai batas standar ketuntasan penelitian, tetapi masih terdapat dua belas siswa yang belum mencapai standar tersebut. Rata-rata nilai kelas juga sudah sesuai dengan standar ketuntasan peneliti.

4.2.2 Perubahan Perilaku Siswa Setelah Melaksanakan Pembelajaran Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode *Time Token Arends*

Peningkatan keterampilan bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode time token arends disertai pula perubahan perilaku siswa dari siklus I ke siklus II. Hasil observasi, deskripsi perilaku ekologis, catatan lapangan, catatan harian guru, catatan harian siswa, wawancara, sosiometri, dan dokumentasi foto pada siklus I menunjukkan bahwa masih ada sebagian siswa yang menunjukkan perilaku negatif. Perilaku negatif tersebut antara lain siswa kurang aktif dalam kegiatan tanya jawab atau mengemukakan pendapat, bercanda dengan teman dan tidak memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman atau gaduh pada saat latihan berkelompok, mondar-mandir di kelas, tidak disiplin dalam menyelesaikan tugas kurang percaya diri saat bercerita, kurang mampu bekerja sama dan berbagi dalam kegiatan kelompok, dan kurang menghargai dan mengapresiasi teman yang sedang bercerita.

Akan tetapi, pada siklus II perilaku siswa mengalami perubahan yang signifikan. Siswa tidak canggung untuk bertanya dan mengemukakan pendapat. Siswa yang bercanda dengan teman dan tidak memperhatikan penjelasan guru semakin berkurang. Keaktifan dan kedisiplinan dalam kegiatan diskusi kelompok juga meningkat. Siswa lebih berdisiplin dalam menyelesaikan dan mengumpulkan tugas. Rasa percaya diri pada saat bercerita juga lebih tinggi. Kemampuan bekerja

sama dan berbagi dalam kegiatan kelompok juga berubah menjadi lebih baik. Perubahan perilaku siswa dijelaskan pada uraian berikut.

4.2.2.1 Keaktifan Siswa

Pada siklus I, masih terdapat siswa yang belum bersikap aktif. Pada saat guru menyampaikan materi, masih ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan tidak mau mencatat. Ada pula siswa yang terlihat kurang antusias dan kurang bersemangat melaksanakan pembelajaran. Pada saat kegiatan latihan berkelompok berlangsung, terdapat beberapa siswa dalam satu kelompok yang masih terlihat bergurau dengan teman, mondar-mandir dikelas, dan tidak mengikuti latihan dengan baik bersama anggota kelompoknya. Pada saat pembentukan kelompok, sebagian siswa putra sulit untuk dikondisikan.

Keaktifan siswa pada siklus II mengalami perubahan. Berdasarkan hasil observasi, catatan harian guru, sosiometri, dan dokumentasi foto, sebagian besar siswa sudah aktif dan berani untuk bertanya atau mengungkapkan pendapat. Siswa berfokus dan berkonsentrasi selama dijelaskan guru, serta tidak segan-segan bertanya ketika mengalami kesulitan. Pada saat pembentukan kelompok, siswa lebih mudah dikondisikan dibandingkan pada siklus I. Siswa membentuk kelompok secara cepat dan tertib. Pada saat kegiatan latihan berkelompok berlangsung, siswa melaksanakan kegiatan tersebut dengan baik. Setiap anggota kelompok terlihat aktif bercerita dan berkomentar di dalam kelompoknya.

Peningkatan keaktifan siswa dalam kegiatan latihan berkelompok dapat dilihat pada perbandingan hasil sosiometri. Hasil penskoran keaktifan siswa dalam

kegiatan latihan berkelompok pada siklus II menunjukkan peningkatan dari siklus

I. Hasil tersebut diperlihatkan pada tabel 56 berikut ini.

Tabel 56. Perbandingan Skor Rata-rata Kelompok Aspek Keaktifan dalam Kegiatan Diskusi Kelompok Siklus I dan Siklus II

Nama Kelompok	Skor Rata-rata Kelompok		Peningkatan Skor (Siklus II-Siklus I)
	Siklus I	Siklus II	
Malin Kundang	-1	-	-
Sangkuriang	1	6,40	5,40
Lutung Kasarung	-1	2,90	3,90
Timun Emas	1	8,33	7,33
Si kancil	-3	8,33	11,33
Panji Laras	-4,6	5,00	9,6

Data pada tabel 56 memperlihatkan peningkatan keaktifan siswa dalam melaksanakan kegiatan latihan berkelompok siklus I dan siklus II. Kelompok Malin Kundang pada siklus II menyebar pada kelompok lain untuk memudahkan kegiatan latihan secara berpasangan. Kelompok Lutung Kasarung mengalami peningkatan sebesar 3,90 dari skor rata-rata kelompok pada siklus I sebesar -1 menjadi 2,90 pada siklus II. Kelompok Sangkuriang yang pada siklus I rata-rata kelompok yang dicapai sebesar 1 meningkat menjadi 6,40 pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 5,40. Kelompok Timun Emas mengalami peningkatan sebesar 7,33 dari skor rata-rata kelompok sebesar 1 pada siklus I menjadi 8,33 pada siklus II. Kelompok Panji Laras mengalami peningkatan sebesar 9,6 dari skor rata-rata kelompok siklus I sebesar -4,6 menjadi 5,00 pada siklus II. Kelompok Si Kancil mengalami peningkatan tertinggi dibanding kelompok lain, yakni mengalami peningkatan sebesar 11,33 dari skor rata-rata kelompok -3 pada siklus I menjadi 8,33 pada siklus II.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibanding siklus I. Masing-masing kelompok memperoleh skor rata-rata kelompok keaktifan yang lebih baik pada siklus II.

4.2.2.2 Kepercayaan Diri Siswa

Kepercayaan diri siswa terlihat selama proses pembelajaran berlangsung, terutama pada kegiatan inti yakni bercerita dan berkomentar. Selain dua kegiatan utama tersebut, kepercayaan diri siswa juga tampak pada keberanian siswa bertanya apabila menemukan kesulitan. Kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran siklus I berlangsung masih kurang. Siswa masih saling menunggu untuk menukarkan kupon bercerita maupun berkomentar yang dimiliki. Sementara itu, kepercayaan diri siswa pada siklus II lebih baik dibandingkan pada siklus I. Berdasarkan hasil catatan harian guru, siswa terlihat lebih mantap dalam bercerita dan berkomentar. Siswa juga tidak malu-malu lagi ketika harus berlatih dalam kelompoknya. Dalam menukarkan kupon siswa tidak lagi saling menunggu siswa lain menukarkan terlebih dulu sehingga pembelajaran lebih lancar dan waktu pembelajaran sesuai dengan rencana. Peningkatan kepercayaan diri siswa juga dapat dilihat pada perbandingan hasil dokumentasi foto yang memperlihatkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran siklus I dan siklus II sebagaimana terlihat pada gambar 11 berikut ini.



Siklus I

Siklus II

Gambar 11. Perbandingan Kepercayaan Diri Siswa Siklus I dan Siklus II

Gambar 11 menunjukkan perbandingan kepercayaan diri siswa pada pembelajaran siklus I dan siklus II yang terekam dalam dokumentasi foto. Pada gambar pertama siklus I dan siklus II, tampak siswa sedang bercerita di depan kelas. Pada gambar siklus I, siswa masih tampak malu-malu. Siswa tidak berani menatap penonton dan justru saling berhadapan. Pada gambar siklus II, siswa terlihat percaya diri dan mantap ketika bercerita di depan kelas. Siswa berani menghadap ke penonton ketika bercerita. Gambar kedua siklus I dan II menunjukkan aktivitas siswa ketika menukarkan kupon berkomentar. Pada gambar siklus I, siswa masih saling menunggu untuk menukarkan kupon, sementara pada siklus II siswa berebutan untuk menukarkan kupon berkomentar yang dimiliki.

Berdasarkan uraian perbedaan perilaku aspek percaya diri siswa pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa kepercayaan diri siswa mengalami

peningkatan. Siswa lebih berani bercerita maupun berkomentar dibandingkan pada pembelajaran siklus I. Siswa juga sudah tidak terlihat malu-malu ketika bercerita di depan kelas.

4.2.2.3 Kekritisian Siswa

Kekritisian siswa selama pembelajaran siklus I sudah cukup baik. Beberapa siswa tidak segan bertanya kepada guru ketika menghadapi kesulitan dan merasa belum paham. Akan tetapi, sebagian besar siswa yang bertanya adalah siswa-siswa yang termasuk pandai di kelas. Sementara itu, beberapa siswa lainnya masih belum berani bertanya. Mereka lebih suka memendam pertanyaan di benaknya. Berdasarkan catatan harian guru, kekritisian siswa dalam mengomentari kegiatan bercerita temannya masih rendah. Komentar-komentar yang diberikan siswa kurang bervariasi dan hampir sama satu sama lain.

Pada siklus II, siswa lebih terbuka mengemukakan kesulitan dan pendapat mereka. Bahkan ada salah satu siswa yang protes dengan pengulangan pembelajaran yang dilakukan. Setelah diberi pemahaman, siswa tersebut mau mengerti dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Dalam berkomentar, komentar-komentar siswa lebih berbobot dibandingkan pada komentar mereka pada siklus I. Siswa sudah dapat memberikan argumen yang tepat dalam komentarnya. Siswa juga sudah dapat mempertanggungjawabkan komentar yang diberikannya. Berdasarkan catatan harian guru, komentar siswa juga sudah bervariasi. Siswa sudah kritis untuk menemukan hal-hal yang dapat dikomentari dari kegiatan bercerita temannya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kekritisan siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Siswa sudah peka terhadap masalah-masalah yang muncul selama proses pembelajaran.

4.2.2.4 Kedisiplinan Siswa dan Tanggung Jawab Siswa

Kedisiplinan siswa pada saat awal bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arend* siklus I sudah cukup baik. Hanya saja masih ada siswa yang terlihat kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Ada pula siswa yang bergurau dan tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru. Beberapa siswa terlihat kurang disiplin pada saat pembentukan kelompok. Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran juga kurang. Hal tersebut ditunjukkan dengan dengan keterlambatan siswa memasuki kelas dan beberapa siswa tidak membawa sate gambar.

Pada pembelajaran siklus II, siswa lebih siap dengan pembelajaran. Siswa sudah berada di kelas pada saat bel pelajaran berbunyi. Walaupun sebagian siswa putra masih berkejaran di dalam kelas, sebagian siswa putri sudah duduk rapi. Setelah guru datang, siswa duduk dengan rapi dan tertib. Penyiapan sate gambar juga dilakukan dengan baik. Tidak seperti pada pembelajaran pada siklus I, pada pembelajaran siklus II ini semua siswa sudah membawa sate gambar yang diminta guru. Hal ini tidak luput dari peran guru yang selalu mengingatkan agar pada saat pembelajaran siswa membawa sate gambar. Kedisiplinan siswa pada saat pembentukan kelompok cukup baik. Walaupun di awal pembentukan kelompok siswa terlihat gaduh, setelah mendapat pengarahan dari guru siswa mulai tertib. Dalam latihan kegiatan berkelompok siswa tampak bertanggung jawab dengan

tugas yang seharusnya dilakukan. Masing-masing siswa menggunakan kesempatannya berlatih bercerita dan berkomentar di dalam kelompoknya. Pada saat kegiatan pengambilan tes, siswa juga memanfaatkan kupon yang dimiliki sebaiknya. Siswa tidak lagi saling menunggu siswa lain menukarkan kupon yang dimiliki. Mereka terlihat mantap dan percaya diri ketika bercerita dan berkomentar. Tugas bercerita dan berkomentar mereka lakukan dengan tanggung jawab dan suka cita.



Gambar 12. Perbandingan Kedisiplinan dan Tanggung Jawab Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Gambar 12 menunjukkan perbandingan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa pada siklus I dan Siklus II. Pada Gambar pertama siklus I, beberapa bangku masih kosong setelah guru memasuki kelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedisiplinan dan tanggung jawab siswa rendah. Pada siklus II, siswa telah duduk

dengan rapi dan tertib setelah guru memasuki kelas seperti tampak pada gambar pertama siklus II. Pada gambar kedua siklus I, tampak guru sedang menegur siswa yang tidak bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan. Siswa tersebut harusnya berlatih bercerita dan berkomentar, tetapi siswa tersebut justru bercanda dengan anggota lainnya. Sementara itu, gambar kedua siklus II menunjukkan siswa yang melaksanakan tugas yang diberikan dengan tanggung jawab. Siswa menyimak contoh bercerita dengan alat peraga yang diputar guru dengan sungguh-sungguh. Siswa tampak duduk dengan rapi dan tenang.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kedisiplinan dan tanggung jawab siswa pada pembelajaran siklus II mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Siswa lebih tenang, rapi, dan tertib dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga lebih patuh dalam melaksanakan tugas dari guru. Kupon bercerita dan berkomentar yang dimiliki siswa dimanfaatkan sebaik mungkin.

4.2.2.5 Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi Siswa

Berdasarkan hasil catatan lapangan, sosiometri, catatan harian siswa, dan wawancara pada siklus I, diketahui kemampuan bekerja sama siswa dalam kegiatan latihan berkelompok masih belum maksimal. Masih ada siswa yang malas dan tidak mau diajak berlatih bersama temannya. Siswa tersebut memilih untuk pasif dan berdiam diri, padahal siswa lain sudah bekerja sama secara baik. Ada juga siswa yang sulit untuk diajak bekerja sama dalam kelompok dan lebih senang bergurau. Kemampuan berbagi siswa juga masih rendah. Hanya ada beberapa siswa saja yang mau menanggapi kegiatan bercerita atau berkomentar yang dilakukan temannya. Kemampuan berbagi siswa terhadap guru juga masih

rendah. Siswa masih tampak malu-malu dan kurang terbuka ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan guru pada waktu kegiatan wawancara maupun mengisi catatan harian.

Pada siklus II, siswa sudah bisa bekerja sama dalam kelompoknya. Siswa berlatih bercerita dan berkomentar dengan kelompoknya. Siswa terlihat bersemangat dan saling berbagi pendapat dengan teman dalam satu kelompok secara sungguh-sungguh. Siswa-siswa lain mengapresiasi dan menanggapi. Beberapa siswa mampu berbagi dengan cara membantu teman sekelompok yang mengalami kesulitan dan memberi saran terhadap kegiatan bercerita atau berkomentar yang dilakukan temannya. Kemampuan berbagi untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama mengikuti pembelajaran juga berubah menjadi lebih baik. Siswa lebih akrab, percaya diri, luwes, dan tidak canggung sehingga proses berbagi dari siswa kepada guru berlangsung lebih komunikatif dan lancar.

Kemampuan siswa dalam bekerja sama dan berbagi dengan anggota kelompoknya dalam kegiatan latihan berkelompok dapat dilihat dari perbandingan skor rata-rata kelompok aspek kemampuan bekerja sama dan berbagi siswa dalam kegiatan latihan berkelompok siklus I dan siklus II. Hasil tersebut diperlihatkan pada tabel 57 berikut ini.

Tabel 57. Perbandingan Skor Rata-rata Kelompok Aspek Kemampuan Bekerja Sama dan Berbagi dalam Kegiatan Latihan Berkelompok Siklus I dan Siklus II

Nama Kelompok	Skor Rata-rata Kelompok		Peningkatan Skor (Siklus II-Siklus I)
	Siklus I	Siklus II	
Malin Kundang	-1	-	-

Sangkuriang	-4,5	9,29	13,79
Lutung Kasarung	-2	5	7
Timun Emas	-3,5	6,67	10,17
Si kancil	1	8,33	7,33
Panji Laras	0,42	6,67	6,25

Pada tabel 54, diketahui kelompok Panji Laras mengalami peningkatan skor rata-rata kelompok sebesar 6,25 dari skor rata-rata kelompok 0,42 pada siklus I menjadi 6,67 pada siklus II. Kelompok Lutung kasarung memperoleh skor -2 pada siklus I dan memperoleh skor 5 pada siklus II. Peningkatan skor yang diperoleh sebesar 7. Kelompok Si Kancil mengalami peningkatan sebesar 7,33 dari skor 1 pada siklus I menjadi 8,33 pada siklus II. Selanjutnya, kelompok Timun Emas mengalami peningkatan sebesar 10,17 dari skor rata-rata kelompok sebesar -3,5 pada siklus I menjadi 6,67 pada siklus II. Sementara itu, kelompok Sangkuriang adalah kelompok dengan peningkatan skor rata-rata kelompok terbesar, yakni 13,79 dari skor -4,5 pada siklus I menjadi 9,29 pada siklus II. Kelompok yang memiliki kemampuan bekerja sama dan berbagi paling baik dalam kegiatan latihan berkelompok pada siklus I adalah kelompok Si Kancil, sedangkan pada siklus II adalah kelompok Sangkuriang.

Berdasarkan uraian di atas, kemampuan kerja sama dan berbagi siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I. Siswa sudah saling dapat bekerja sama dengan anggota kelompok lainnya. Siswa saling memberi tanggapan dan saran terhadap kegiatan bercerita atau berkomentar yang dilakukan temannya. Skor keaktifan kelompok yang diperoleh dari hasil sosiometri juga meningkat.

4.2.3 Perbandingan Hasil Penelitian Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar Dan Metode *Time Token Arends* dengan Hasil Penelitian pada Kajian Pustaka

Penelitian peningkatan keterampilan bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* yang dilakukan peneliti menunjukkan hasil yang memuaskan. Keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*. Nilai rata-rata kelas pada prasiklus hanya mencapai 54,10 dan termasuk dalam kategori kurang. Siswa selama pembelajaran juga masih menunjukkan perilaku-perilaku negatif. Namun, setelah dilaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* pada siklus I dan siklus II, keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa mengalami peningkatan. Hasil tes prasiklus mengalami peningkatan sebesar 8,87 atau sebesar 7,58% dibandingkan hasil tes siklus I, yaitu dari 54,10 menjadi 62,97. Namun, hasil tes pada siklus I belum mencapai batas ketuntasan minimal yang telah ditentukan oleh peneliti sehingga peneliti melakukan perbaikan pada siklus II. Hasil tes siklus II mengalami peningkatan sebesar 12,95 atau 9,32%, yaitu dari nilai rata-rata sebesar 62,97 menjadi sebesar 75,92. Terdapat 12 siswa yang masih memperoleh nilai cukup sehingga dianggap belum tuntas. Rata-rata nilai kelas hasil tes siklus II sudah memenuhi target ketuntasan penelitian, yaitu mencapai 75,92.

Perilaku siswa dalam melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* juga mengalami perubahan yang signifikan. Pada siklus I, masih ada beberapa siswa yang

menunjukkan perilaku negatif, yaitu bercanda dengan teman dan tidak memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman atau gaduh pada saat diskusi, mondar-mandir di kelas, tidak disiplin dalam menyelesaikan tugas, serta kurang menghargai dan mengapresiasi teman yang sedang bercerita. Namun, pada siklus II perilaku siswa mengalami perubahan ke arah yang lebih positif. Siswa sudah lebih berfokus pada saat diberi penjelasan oleh guru. Siswa yang bercanda dengan teman dan tidak memperhatikan penjelasan guru sudah semakin berkurang. Keaktifan dan kedisiplinan dalam kegiatan diskusi kelompok juga meningkat. Tidak ada siswa yang gaduh pada saat diskusi atau mondar-mandir di kelas. Siswa juga lebih berdisiplin dan bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas. Rasa percaya diri pada saat bercerita juga lebih tinggi dibandingkan pada siklus I. Kemampuan bekerja sama dan berbagi dalam kegiatan latihan berkelompok juga berubah menjadi lebih baik.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berkedudukan sebagai pelengkap dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian-penelitian yang dimaksud adalah penelitian yang dilakukan oleh

Wijayanti (2007) dalam penelitiannya dengan judul *Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka pada Siswa Kelas VIIG SMP Negeri 4 Pematang Tahun Ajaran 2006/ 2007* menerapkan media boneka untuk meningkatkan keterampilan bercerita. Dari hasil penelitian ini diperoleh simpulan bahwa media boneka dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Secara kuantitatif hasil penelitian dan dua siklus ini menunjukkan peningkatan sebesar 7,8%. Pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 73,4%,

sedangkan pada siklus II hasil yang dicapai sebesar 81,2%. Di samping itu, peningkatan kemampuan diiringi pula dengan perubahan perilaku positif siswa, yaitu terlihat pada keantusiasan siswa terhadap pembelajaran, kerja sama siswa dalam kelompok, dan kepercayaan diri siswa. Jika dibandingkan dengan hasil penelitian Wijayanti, hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti belum maksimal. Akan tetapi, peningkatan yang dicapai peneliti lebih besar. Apabila Wijayanti mencapai peningkatan sebesar 7,8%, peneliti mencapai peningkatan sebesar 7,58% pada siklus I dan 9,32% pada siklus II. Jadi peningkatan total yang dicapai sebesar 16,90%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan sate gambar sebagai media bercerita dengan alat peraga dan metode *time token arends* efektif untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Perubahan perilaku siswa juga lebih kompleks karena mencakup lima pendidikan karakter, yaitu keaktifan, kepercayaan diri, kekritisian, kedisiplinan dan tanggung jawab, serta kemampuan bekerja sama dan berbagi.

Cristiana dalam skripsinya yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Mendongeng dengan Menggunakan Media Wayang pada Siswa Kelas VIIC SMP Negeri 18 Semarang Tahun Ajaran 2008* menyimpulkan bahwa media wayang dapat meningkatkan kemampuan mendongeng siswa kelas VIIC SMP Negeri 18 Semarang. Pada pratindakan, nilai rata-rata klasikal yang dicapai siswa sebesar 50,50. Hasil penelitian pada siklus I mencapai 66,50 atau mengalami peningkatan sebesar 24,06% dari hasil pratindakan. Pada siklus II, mengalami peningkatan sebesar 17, 69% dari siklus I atau mencapai nilai 80,80. Selain peningkatan kemampuan, tampak pula perubahan perilaku siswa yakni siswa tampak senang,

memiliki semangat untuk tampil dan mengikuti pembelajaran dengan baik, serta menjadi lebih senang dalam pembelajaran mendongeng. Jika dibandingkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, perubahan perilaku yang diakibatkan penelitian peneliti lebih luas karena mencakup 5 karakter, yaitu keaktifan, kepercayaan diri, kedisiplinan dan tanggung jawab, kekritisian, serta kerja sama dan kemampuan berbagi. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media sate gambar dan metode *time token arends* sudah efektif mengubah perilaku siswa menjadi lebih baik.

Lukmanati (2009) dalam skripsinya yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Media Kaset Cerita Religi Anak Siswa Kelas II B Madrasah Ibtidaiyah Al Amin Banaran Gunung Pati Semarang* menyimpulkan bahwa keterampilan bercerita siswa meningkat setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media kaset cerita religi anak. Perubahan perilaku siswa mengakibatkan peningkatan keterampilan bercerita siswa sebesar 15%. Pada siklus I, siswa memperoleh nilai rata-rata 65,65. Pada siklus II, rata-rata keterampilan siswa bercerita meningkat menjadi 75,50. Dan media kaset religi siswa juga menunjukkan perilaku yang lebih positif. Siswa lebih antusias pada pembelajaran dan tidak lagi merasa bosan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan perolehan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan penelitian Lukmanati. Perubahan perilaku siswa juga lebih kompleks karena mencakup lima pendidikan karakter, yaitu keaktifan, keaktifan, kepercayaan diri, kedisiplinan dan tanggung jawab, kekritisian, serta kerja sama dan kemampuan berbagi.

Melati dalam penelitiannya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola dengan Teknik Kartu Informasi dan Media Biografi Tokoh pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 14 Semarang* mengkaji keterampilan menceritakan tokoh idola. Dalam penelitian tersebut diterangkan bahwa nilai rata-rata siswa pada tahap prasiklus sebesar 38,47 termasuk dalam kategori kurang. Setelah diterapkan teknik informasi dengan media biografi tokoh pada pembelajaran siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 53,37 termasuk dalam kategori cukup. Pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat 26,84% menjadi 80,21. Hal tersebut menunjukkan penelitian mengenai menceritakan tokoh idola dengan teknik informasi dan media biografi tokoh mengalami peningkatan yang signifikan. Dan teknik kartu informasi siswa lebih mudah menceritakan tokoh Idola. Seperti halnya pada penelitian yang peneliti lakukan, penggunaan sate gambar juga memudahkan siswa dalam bercerita. Perubahan perilaku siswa juga lebih kompleks karena mencakup lima pendidikan karakter, yaitu keaktifan, keaktifan, kepercayaan diri, kedisiplinan dan tanggung jawab, kekritisian, serta kerja sama dan kemampuan berbagi.

Octafiana dalam penelitiannya berjudul *Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Permainan Resep Gotong Royong dengan Media Wayang Dongeng pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Pecalungan Batang Tahun Ajaran 2009/ 2010* menunjukkan peningkatan keterampilan bercerita siswa setelah menerapkan media wayang dongeng dengan permainan resep gotong royong dengan perincian yaitu nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah

68,98. Kemudian pada siklus II naik menjadi 79,07 atau 14,63%. Dengan media wayang dongeng, keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa dapat meningkat. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan perubahan perilaku siswa juga lebih kompleks karena mencakup lima pendidikan karakter, yaitu keaktifan, kepercayaan diri, kedisiplinan dan tanggung jawab, kekritisian, serta kerja sama dan kemampuan berbagi. Sementara itu, pada penelitian Melati perubahan perilaku tidak dijabarkan secara rinci.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian peningkatan bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* sebagai pelengkap dari penelitian-penelitian sebelumnya. Peningkatan bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* belum pernah dilakukan. Penelitian yang dilakukan peneliti juga berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan. Selain berupaya mengetahui peningkatan keterampilan akibat tindakan yang dilakukan, peneliti juga berupaya mengetahui perubahan perilaku yang dijabarkan dalam lima karakter, yaitu keaktifan, kepercayaan diri, kedisiplinan dan tanggung jawab, kekritisian, serta kerja sama dan kemampuan berbagi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Simpulan berdasarkan hasil penelitian keterampilan bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar melalui *metode time token arends* adalah sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar melalui metode *time token arends* pada siklus I dan siklus II berlangsung dalam alur atau tahapan yang sama. Akan tetapi, peneliti melakukan perbaikan proses pembelajaran pada siklus II berdasarkan refleksi siklus I. Pada siklus I, siswa diberi pemahaman tentang hakikat bercerita dengan alat peraga dan penerapan sate gambar dan metode *time token arends*, sedangkan pada siklus II, guru memberi pendalaman materi tentang penerapan model terutama bagi siswa yang masih belum memahaminya. Pada siklus II, guru juga memberikan pendalaman materi secara lebih intensif pada aspek-aspek penilaian yang masih belum dikuasai siswa pada siklus I dan memberi beberapa contoh kegiatan bercerita dengan alat peraga siswa dalam bentuk audio visual. Guru juga mengubah penerapan metode *time token arends* dengan penukaran kupon bercerita secara berpasangan. Perbaikan yang telah dilaksanakan pada siklus II menyebabkan proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga berlangsung dengan lancar dan mengalami peningkatan dibanding siklus I. Hal tersebut ditandai dengan peningkatan hasil tes dan perubahan perilaku siswa selama melaksanakan pembelajaran siklus II.

- 2) Keterampilan bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar melalui metode *time token arends* pada siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo mengalami peningkatan. Nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa sebelum diberi tindakan adalah sebesar 54,10 dan termasuk dalam kategori kurang. Jika dibandingkan dengan hasil tes prasiklus, hasil tes siklus I mengalami peningkatan sebesar 8,87 atau sebesar 7,58%, yaitu dari 54,10 menjadi 62,97. Nilai rata-rata pada siklus I belum mencapai batas ketuntasan yang telah ditetapkan oleh peneliti sehingga dilakukan siklus II. Setelah dilaksanakan tindakan siklus II, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan rata-rata nilai kelas berkategori cukup menjadi rata-rata nilai kelas berkategori baik. Hasil tes siklus II mengalami peningkatan sebesar 12,95 atau 9,32%, yaitu dari nilai rata-rata sebesar 62,97 menjadi sebesar 75,92. Peningkatan nilai rata-rata tersebut membuktikan keberhasilan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar melalui metode *time token arends*.
- 3) Perilaku siswa kelas VIIB SMP N 3 Singorojo setelah melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar melalui metode *time token arends* mengalami perubahan ke arah positif. Perubahan perilaku siswa mencakup lima karakter penting, yaitu keaktifan, kepercayaan diri, kekritisian, kedisiplinan dan tanggung jawab, serta kerja sama dan kemampuan berbagi. Perubahan perilaku siswa dibuktikan dengan data nontes yang berupa observasi siswa, deskripsi perilaku ekologis, catatan lapangan, catatan harian guru, catatan harian siswa, sosiometri, wawancara, dan dokumentasi foto. Berdasarkan analisis data hasil nontes pada siklus I, masih

terdapat siswa yang berperilaku negatif selama melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar melalui metode *time token arends*. Sebagian besar siswa masih belum aktif selama melaksanakan pembelajaran, belum berdisiplin pada saat pembelajaran dan pelaksanaan tugas, belum percaya diri untuk bertanya, bercerita, maupun berkomentar, belum mampu memberikan tanggapan secara kritis dalam pembelajaran, dan belum mampu bekerja sama dan berbagi secara baik dengan siswa lain. Namun, pada siklus II siswa telah mengalami perubahan ke arah yang lebih positif. Siswa lebih aktif selama pembelajaran, lebih berfokus terhadap penjelasan guru dan berdisiplin dalam tugas, lebih percaya diri dalam bercerita dan berkomentar serta lebih mampu bekerja sama dan berbagi dengan temannya.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian tersebut, maka saran yang diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia hendaknya menggunakan model pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar melalui metode *time token arends*. Model pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar melalui metode *time token arends* terbukti dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bercerita dengan alat peraga. Selain itu, model pembelajaran tersebut dapat merangsang minat dan semangat siswa, menumbuhkan karakter siswa yang aktif, percaya diri, kritis, berdisiplin dan tanggung jawab, serta

memiliki kemampuan bekerja sama dan berbagi secara baik.

- 2) Model pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar melalui metode *time token arends* dapat digunakan sebagai model pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia karena memiliki keunggulan untuk menumbuhkan keberanian dan kepercayaan diri siswa, merangsang daya pikir dan kreativitas dalam bercerita. Siswa juga dirangsang aktif dan kritis menanggapi kegiatan bercerita dan berkomentar yang dilakukan temannya. Meskipun demikian, penerapan model tersebut sebaiknya disesuaikan dengan kondisi siswa, kondisi lingkungan sekolah, serta kondisi lingkungan masyarakat sekitar sehingga hasil yang diperoleh bermanfaat secara maksimal.
- 3) Para peneliti yang menekuni bidang penelitian bahasa dan sastra Indonesia kiranya dapat melakukan penelitian lanjutan mengenai keterampilan bercerita dengan alat peraga. Para peneliti dapat menerapkan berbagai strategi, model, metode, teknik, dan media berdasarkan pendekatan tertentu yang tepat untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa, khususnya bercerita dengan alat peraga. Hasil penelitian tersebut diharapkan dapat membantu guru untuk memecahkan masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di kelas sehingga berdampak positif bagi perkembangan pendidikan yang lebih berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SMP, SMA, dan SMK*. Bandung: Yrama Widya.
- Akmaliyah, Dita. 2009. *Wayang Kartun Sebagai Media Peningkatan Mengekspresikan Pikiran dan Perasaan Melalui Kegiatan Bercerita pada Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 1 Kangkung Tahun Ajaran 2008/ 2009*. Skripsi Sarjana pada FBS UNNES Semarang: tidak diterbitkan.
- Arends, Ricard I. 2008. *Learning to Teach (learning to Teach: Belajar untuk Mengajar)*. Terj. Soetjipto, Helly Prajitno dan Sri Mulyatini Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsjad, Maidar G. 1988. *Pembinaan Kemampuan Berbicara*. Jakarta: Erlangga.
- Basuki, FX. Agus Nano. 2009. *Menjadikan Siswa sebagai Subyek dalam Kegiatan Belajar melalui Model Pembelajaran Take and Give dan Time Token Arends*. dalam <http://childrenarea.blogspot.com> [diunduh 4 Desember 2010 pukul 01:00 WIB]
- Bimo. 2007. Teknik Bercerita untuk Anak Usia Dini. Dalam <http://kakbimo.wordpress.com>. [diunduh 4 Desember 2010 pukul 01:00 WIB].
- Christiana, Yenny. 2008. *Peningkatan Kemampuan Medongeng dengan Menggunakan Media Wayang pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 18 Semarang Tahun Ajaran 2008*. Skripsi Sarjana pada FBS UNNES Semarang: tidak diterbitkan.
- Derni, Medya. 2009. *Bercerita Itu Mudah*. dalam <http://meidyaderni.com/?p=209> [diunduh 4 Desember 2010 pukul 01:00 WIB].
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- DS, Agus. 2009. *Tips Jitu Mendongeng*. Yogyakarta: Kanisius.
- Octafiana, Ernawati. 2010. *Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Permainan Resep Gotong Royong dengan Media Wayang Dongeng pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Pecalungan Batang Tahun Ajaran 2009/ 2010*. Skripsi Sarjana pada FBS UNNES Semarang: tidak diterbitkan.

- Gagalis, Kelly dan Hoffman. 2004. *An Examination of The Meaning Family Recreational storytelling among Parents and Their Adult Children..* Thesis. Brigham Young University
- Galuh, Sindhu Permana. 2009. *Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Menggunakan Media Fotonovela Model Flash Card pada Siswa Kelas VII-A AMP Teuku Umar Semarang.* Skripsi Sarjana pada FBS UNNES Semarang: tidak diterbitkan.
- Hana, Jasmin. 2011. *Terapi Kecerdasan Anak dengan Dongeng.* Yogyakarta: Berlian Media.
- Hong, Bu Thi Min. 2006. "Pengajaran Keterampilan berbicara di Universitas Vietnam dan Rekomendasi untuk menggunakan CMV". *Asian EFL Journal*. Volume 14. Guru Artikel Agustus 2006.
- Ibrahim dan Nana Syaodih. *Perencanaan Pengajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Lasnawati, Elly. 2010. *Sate Nusantara.* dalam <http://file.upi.edu/Direktori/E%20-%20FPTK/PRODI.%20TATA%20BOGA/195610201984032%20%20ELLY%20LASMAMANAWATI%20W/sate.pdf> [diunduh pada 22 Agustus 2010 pukul 22: 00 WIB].
- Lukamanati, R.D. 2009. *Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Media Kaset Cerita Religi Anak Siswa Kelas IIB Madrasah Ibtidaiyah Al Amin Banaran Gunung pati Semarang.* Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, UNNES Semarang: tidak diterbitkan.
- Majid, Abdul Aziz Abdul. 2001. *Mendidik dengan Cerita.* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mandel, Steve.1990. *Effective Presentation Skills (Presentasi yang Efektif).* Terj. Budiyanto. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Melati, Rizki Citra. 2010. *Peningkatan Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola dengan Teknik Kartu Informasi dan Media Biografi Tokoh pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 14 Semarang.* Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, UNNES Semarang: tidak diterbitkan.
- Mustakim, Zaenal. 2009. *Strategi dan Metode Pembelajaran.* Yogyakarta: Gama Media.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak.* Yogyakarta: UGM Press.
- Pramukawanti. Ika. 2006. *Peningkatan Kemampuan Menceritakan Pengalaman yang Mengesankan Melalui Pendekatan Kontekstual Komponen Masyarakat Belajar pada Siswa Kelas VII-E SMP Negeri Semarang*

Tahun Ajaran 2005/2006. Skripsi Sarjana pada FBS UNNES Semarang: tidak diterbitkan.

Prasetyo, Eguh Yuli. 2009. *Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Teknik Pemetaan Pikiran dengan Menggunakan media Foto Pada Siswa Kelas VII-F MTs Al Asror Semarang. Skripsi Sarjana pada FBS UNNES Semarang: tidak diterbitkan.*

Riyadh, DR Sa'ad. 2011. *Melatih Otak dan Komunikasi: Meningkatkan Kecerdasan Anak Lewat Cerita. Terj. Himayati, Eneng. Jakarta: Akbar Media.*

Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.*

Santyasa, I Wayan. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran. dalam http://www.freewebs.com/santyasa/pdf2/MEDIA_PEMBELAJARAN.pdf. [diunduh pada 25 Januari 2011].*

Syamsuddin. dkk. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa. Bandung : Remaja Rosdakarya.*

Silberman, Melvin L. 2007. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject (Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif). Terj. Sarjuli, et.al. Yogyakarta: Pustaka Insan madani*

Subyantoro. 2005. "Pengembangan Model Bercerita yang Berbasis Analisis Fungsi Tokoh Cerita Anak-anak untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional". *Jurnal Penelitian Pendidikan UNNES. Volume 21 Nomor 2, Oktober 2005.*

----- . 2007. *Model Bercerita Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak. Semarang: Rumah Indonesia*

----- . 2009. *Penelitian tindakan Kelas. Semarang: Widya Karya Semarang*

Sudarmadji, dkk. 2010. *Teknik Bercerita. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta*

Sudjana, Nana. 2005. *Metode Statistika. Bandung : Tarsito.*

----- . 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.*

Sugihastuti. 1996. *Serba-serbi Cerita Anak. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.*

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.*

- Wellhousen, Karyn. 1993. "Eliciting and Examining Young's Children's Storytelling" *Journal of Reseach in Childhood Education*. 7:2, 62-66.
- Widyastuti, Aulia. *Peningkatan Keterampilan Menceritakan Pengalaman yang Mengesankan Melalui Teknik Cerita Berpasangan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Losari kabupaten Brebes*. Skripsi Sarjana pada FBS UNNES Semarang: tidak diterbitkan.
- Wijayanti, Denok. 2007. *Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka pada Siswa Kelas VII-G SMP Negeri 4 Pemalang Tahun Ajaran 2006/2007*. Skripsi Sarjana pada FBS UNNES Semarang: tidak diterbitkan.
- Wijayanti, Sari Puspita. 2008. *Pengembangan Buku Cerita yang Berbasis Multikultural Bagi Anak Tahap Perkembangan Kognitif Operasional Konkret*. Skripsi Sarjana pada FBS UNNES Semarang: tidak diterbitkan.
- Winataputra, Udin S. 2001. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wiriatmadja, Rochiati. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yullyana, Aeian. 2009. *Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Teknik Cerita Berantai Menggunakan Media Gambar Seri pada Siswa kelas VII SMP Negeri 13 Semarang*. Skripsi Sarjana pada FBS UNNES Semarang: tidak diterbitkan.
- Zaenal, Aqib (dkk).2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SMP, SMA, SMK*.Bandung: Yrama Widya.
- Zaini, Hisyam (dkk).2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Yulianingsih, Dewi. 2009. *Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Media Alternatif Buku Bergambar Tanpa Teks pada Siswa Kelas B-2 TK Kartika III-20 Sronдол Semarang*. Skripsi Sarjana pada FBS UNNES Semarang: tidak diterbitkan.
- Zoelandari, Mita. 2010. Ayo Gemar Membaca. dalam <http://www.inspirekidsmagazine.com/ArtikelEducation.php?artikelID=70> [diunduh 22 Mei 2011 pukul 23.00 WIB].

LAMPIRAN



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
SIKLUS I

Sekolah : SMP Negeri 3 Singorojo

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII/1

Standar Kompetensi : 6. Bercerita

Mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita

Kompetensi Dasar : 6.2 Bercerita dengan alat peraga

Indikator : 1. Siswa mampu bercerita dengan memperhatikan kondisi diri sendiri, keseluruhan isi cerita, dan teknik bercerita.

2. Siswa mampu menanggapi kegiatan bercerita teman lain dengan memperhatikan teknik bercerita yang baik dan keefektifan penggunaan media/ alat peraga.

Alokasi waktu : 4x40 menit (2 pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat bercerita dengan alat peraga

B. Materi Pembelajaran

1. Hakikat bercerita
2. Bercerita dengan alat peraga
3. Langkah bercerita dengan alat peraga
4. Teknik bercerita
5. Contoh cerita
6. Etika memberi tanggapan

C. Metode Pembelajaran

1. Metode : *Time token arends 1998*
2. Teknik : Pemodelan, kelompok, tanya jawab, inkuiri, ceramah, penugasan

D. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan Pertama

No.	Kegiatan	Metode/ Teknik	Waktu	Karakter
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran. b. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan pendapat siswa mengenai bercerita dan pengalaman siswa tentang bercerita, baik menulis, membaca, menyimak, atau melakukan kegiatan bercerita. c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan mafaat kegiatan. d. Guru mengecek media sate gambar yang sudah dibuat siswa. 	Ceramah, tanyajawab.	10'	Kedisiplinan dan tanggung jawab, keaktifan, kekritisian.
2.	<p>Kegiatan Inti Eksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan contoh secara spontan kegiatan bercerita dengan alat peraga dengan sate gambar yang dibuat siswa. b. Guru menunjuk secara acak dua siswa untuk bercerita di depan kelas. c. Siswa bersama guru membahas kegiatan bercerita yang dilakukan guru dan dua siswa tersebut d. Guru menjelaskan materi mengenai bercerita dengan alat peraga. e. Guru memberi kesempatan siswa bertanya. 	Tanya jawab, ceramah, inkuiri, penugasan, <i>time token arends</i> .	15'	Kepercayaan diri, kekritisian.

	<p>Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa berkelompok 5-6 siswa Siswa menentukan topik cerita Siswa membuat kerangka karangan cerita Siswa berlatih bercerita dengan alat peraga dan berkomentar dalam kelompoknya menggunakan media sate gambar melalui metode <i>time token arends</i>. Siswa memberi penilaian dalam kelompoknya <p>Konfirmasi</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa mengumpulkan hasil penilaiannya. 	<p>Kelompok, penugasan, <i>time token arends</i>.</p>	<p>45'</p> <p>5'</p>	<p>Kerja sama dan kemampuan berbagi, kepercayaan diri.</p>
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan penghargaan kepada siswa dengan nilai terbaik Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran pada hari itu. Guru menugasi siswa untuk membuat kerangka cerita dan berlatih bercerita dengan alat peraga di rumah. Guru dan siswa melakukan refleksi 	<p>Ceramah, tanya jawab</p>	<p>15'</p>	<p>Keaktifan, kekritisan.</p>

Pertemuan Kedua

No.	Kegiatan	Metode/ Teknik	Waktu	Karakter
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran. Guru memberikan apersepsi mengenai pembelajaran sebelumnya. Guru menjelaskan kesalahan dan kekurangan siswa bercerita pada pertemuan sebelumnya (kegiatan latihan berkelompok). 	<p>Ceramah, tanya jawab</p>	<p>10'</p>	<p>Kedisiplinan, keaktifan, kekritisan.</p>

	d. Guru menjelaskan lebih mendalam mengenai kegiatan yang akan dilakukan.			
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <p>a. Siswa membaca secara sekilas kerangka karangan yang telah dibuat di rumah.</p> <p>Elaborasi</p> <p>a. Siswa bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar melalui metode <i>time token arends</i> di depan kelas.</p> <p>b. Siswa lain menanggapi kegiatan bercerita temannya dengan menerapkan metode <i>time token arends</i>.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>a. Perwakilan siswa mengemukakan penilaiannya terhadap kegiatan bercerita temannya.</p>	<p>Penugasan</p> <p><i>Time token arends</i></p>	<p>5'</p> <p>60'</p> <p>5'</p>	<p>Kedisiplinan dan tanggung jawab.</p> <p>Kepercayaan diri, kekritisan.</p> <p>Kekritisan</p>
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>a. Siswa bersama guru membuat simpulan dan melakukan refleksi terhadap pembelajaran pada hari itu.</p> <p>b. Guru memberikan motivasi agar siswa terus berlatih meningkatkan keterampilannya bercerita.</p>	<p>Ceramah</p> <p>Tanya jawab</p>	10'	Keaktifan, kekritisan.

E. Sumber dan Media Pembelajaran

- Sumber : Buku *Berbahasa dan Bersastra Indonesia* untuk SMP Kelas VII
- Media : 1. Sate Gambar

F. Penilaian

1. Penilaian Proses

No	Aspek yang dinilai	Penilaian tiap aspek			
		1	2	3	4
a.	Keantusiasan siswa dalam				

b.	memperhatikan penjelasan guru Keaktifan siswa dalam bertanya dan berkomentar				
c.	Keseriusan siswa dalam membuat kerangka karangan				
d.	Keaktifan siswa dalam bercerita dan berkomentar dalam kelompoknya				
e.	Keantusiasan siswa memperhatikan siswa lain yang bercerita				
f.	Keaktifan siswa bertanya dan berkomentar terhadap kegiatan bercerita temannya.				

Keterangan : 1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = sangat baik

2. Penilaian Hasil

- a. Siswa mampu bercerita dengan memperhatikan kondisi diri sendiri, keseluruhan isi cerita, dan tekik bercerita.

No.	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
1	Kepercayaan diri	Siswa bercerita dengan mantap, lantang, dan berani menatap pendengar	5	Sangat Baik
		Siswa bercerita dengan mantap, lantang, berani menatap pendengar tetapi tampak malu-malu	4	Baik
		Siswa bercerita dengan mantap, tidak terlalu lantang, tidak berani	3	Cukup
No.	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
		menatap pendengar		
		Siswa bercerita dengan malu-malu, tidak lantang, dan tidak berani menatap pendengar	2	Kurang
		Siswa tidak berani bercerita, perlu dibujuk dan dirayu untuk maju ke	1	Gagal

		depan		
2	Volume suara	Volume suara terdengar sangat jelas oleh semua siswa di dalam kelas	5	Sangat Baik
		Volume suara terdengar jelas tetapi kadang masih ada kata yang tidak terdengar	4	Baik
		Volume suara terdengar jelas dari jarak 4 meter	3	Cukup
		Volume suara terdengar jelas dari jarak 3 meter	3	Kurang
		Volume suara terdengar jelas dari jarak 2 Meter	1	Gagal
3	Sikap wajar dan tidak kaku	Sikap wajar, tidak kaku, dan terlihat percaya diri	5	Sangat Baik
		Sikap wajar, tidak kaku, tetapi terkadang Terlihat tidak percaya diri, ditandai dengan sikap malu-malu	4	Baik
		Sikap wajar, tidak kaku, tetapi terkadang terlihat tidak percaya diri, ditandai dengan ekspresi yang berubah	3	Cukup
		Sikap wajar, sedikit kaku, dan terlihat tidak kurang percaya diri, ditandai dengan sedikit gemetar saat bercerita.	2	Kurang
		Sikap tidak wajar, kaku, dan terlihat tidak percaya diri, ditandai dengan gemetar terus-menerus.	1	Gagal
No.	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
4	Penguasaan topic	Penguasaan topik sangat sesuai dengan alur cerita pada kerangka cerita yang dibuat	5	Sangat Baik
		Penguasaan topik sesuai dengan alur cerita pada kerangka cerita yang dibuat	4	Baik

		Penguasaan topik sesuai dengan alur cerita pada kerangka cerita yang dibuat tetapi kurang lancar ditandai dengan sedikit bertanya pada teman	3	Cukup
		Penguasaan topik belum sesuai dengan alur cerita pada kerangka cerita yang dibuat dan sering bertanya pada teman	2	Kurang
		Penguasaan topik tidak sesuai dengan alur cerita pada kerangka cerita yang dibuat dan sering berhenti bercerita	1	Gagal
5	Kelancaran	Bercerita dengan lancar, topik benar-benar dikuasai	5	Sangat Baik
5	Kelancaran	Bercerita lancar, tetapi sesekali berhenti	4	Baik
		Becerita cukup lancar, tetapi beberapa kali berhenti seperti mengingat-ingat jalan cerita	3	Cukup
		Bercerita kurang lancar, sering berhenti	2	Kurang
		Bercerita tidak lancar, sering berhenti, dan tersendat-sendat	1	Gagal
6	Pilihan kata(diksi)	Diksi sangat tepat dan bervariasi	5	Sangat Baik
		Diksi tepat, kesalahan hanya 3 kali dan sedikit kesalahan	4	Baik
		Diksi cukup tepat, kesalahan antara 3-7 kali	3	Cukup
		Diksi kurang tepat, kesalahan antara 8-12 dan tidak bervariasi	2	Kurang
No.	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
		Diksi tidak tepat, kesalahan lebih dari 12 kali	1	Gagal
7	Variasi Intonasi	Intonasi bervariasi, ada kreativitas, ada keberanian berimprovisasi	5	Sangat Baik
		Intonasi bervariasi, kreatif, keberanian berimprovisasi kurang	4	Baik

		Intonasi cukup bervariasi, unsur kreatif cukup, keberanian berimprovisasi kurang	3	Cukup
		Intonasi datar, unsur kreatif kurang, keberanian berimprovisasi kurang	2	Kurang
		Intonasi datar dan membosankan, seperti orang membaca	1	Gagal
8	Ekspresifitas dan gerak-gerak	Gerak-gerak dan mimik wajah sesuai dengan isi cerita dan pandangan mata terarah pada penyimak cerita sesuai cerita yang dibawakan	5	Sangat Baik
		Gerak-gerak dan mimik wajah sesuai dengan isi cerita tetapi pandangan mata terarah pada penyimak cerita	4	Baik
		Gerak-gerak dan mimik wajah cukup sesuai dengan isi cerita dan pandangan mata kurang teratur	3	Cukup
		Gerak-gerak dan mimik wajah kurang sesuai dengan isi cerita dan pandangan mata sering ke atas atau ke bawah atau ke samping	2	Kurang
		Gerak-gerak dan mimik wajah tidak sesuai dengan isi cerita dan pandangan mata selalu menghadap ke atas atau ke bawah	1	Gagal
9	Kemenarikan penyajian cerita	Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi lucudan mengundang respon teman lebih dari 1 kali, serta	5	Sangat Baik
No.	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
		menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita		
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi lucudan mengundang	4	Baik

		respon teman 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita		
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi lucudan mengundang respon teman 1 kali tanpa disertai serta gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita	3	Cukup
		Siswa hanya bercerita sesuai cerita, ekspresi tidak bervariasi dan tanpa gerakan	2	Kurang
		Siswa hanya bercerita sesuai cerita, ekspresi tidak bervariasi dan tanpa gerakan serta terlihat kaku dalam	1	Gagal
10	Penggunaan media	Siswa sangat ekspresif dan efektif dalam menggunakan media	5	Sangat Baik
		Siswa mampu menggunakan media sate gambar dengan efektif	4	Baik
		Siswa bercerita dengan menggunakan media, tetapi gerakan yang dilakukan belum mantap dan tampak ragu-ragu	3	Cukup
		Siswa hanya sesekali bercerita dengan menggunakan media	2	Kurang
		Siswa bercerita tanpa menggunakan medianya. Media hanya dipegang tanpa digerakan	1	Gagal

- b. Siswa mampu menanggapi kegiatan bercerita teman lain dengan memperhatikan teknik bercerita yang baik dan keefektivan penggunaan media/ alat peraga.

No.	Keterangan	Nilai	Kategori
1	Cara siswa berkometer sopan, isi tanggapan mencakup teknik bercerita dan keefektivan penggunaan media, waktu yang digunakan sesuai dengan kupon bicara yang dimiliki	5	Sangat Baik

2	Cara siswa berkometer sopan, isi tanggapan mencakup teknik bercerita dan keefektivan penggunaan media, waktu yang digunakan kurang/ lebih dari kupon bicara yang dimiliki	4	Baik
3	Cara siswa berkometer kurang sopan, isi tanggapan mencakup teknik bercerita dan keefektivan penggunaan media, waktu yang digunakan kurang/ lebih dari kupon bicara yang dimiliki	3	Cukup
4	Cara siswa berkometer kurang sopan, isi tanggapan mencakup teknik bercerita atau keefektivan penggunaan media saja, waktu yang digunakan kurang/ lebih dari kupon yang dimilikinya	2	Kurang
5	Cara siswa berkometer kurang sopan, isi tanggapan tidak mencakup teknik bercerita maupun keefektivan penggunaan media, waktu yang digunakan kurang/ lebih dari kupon bicara yang dimiliki	1	Gagal

Penghitungan nilai akhir dalam skala 0 s.d. 100

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times \text{Skor Ideal (100)}$$

Guru Bahasa dan Sastra Indonesia
Singorojo, Mei 2011
Peneliti

Eko Sukaryanti S.Pd.
NIP.19690206 200501 2 002

Susana Devi Anggasari
NIM. 2101407181

Mengetahui,
Kepala SMP N 3 Singorojo

Sutomo, S.Pd.
NIP 19610108 198301 1 002

Lampiran

BERCERITA DENGAN ALAT PERAGA

A. Hakikat Bercerita

Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain

Kegiatan bercerita sangat fungsional. Bercerita dapat berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan berupa penjelasan, gambaran sesuatu hal, menghibur, dan meningkatkan keterampilan berbicara. Bercerita adalah salah satu bentuk atau cara yang dilakukan dalam upaya menjalin komunikasi dalam pendidikan anak. Dengan keterampilan bercerita, seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca, dan ungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperoleh.

B. Bercerita dengan Alat Peraga

Bercerita dengan alat peraga adalah bercerita dengan menggunakan alat bantu. Alat peraga memudahkan pendengar memahami hal-hal yang disampaikan. Alat peraga dapat berupa apa saja, seperti boneka, wayang, gambar, dan sebagainya. Alat peraga yang tepat akan membantu keberhasilan bercerita.

Hal yang perlu kamu perhatikan dalam bercerita dengan alat peraga antara lain sebagai berikut.

1. Sesuaikan alat peraga dengan cerita.
2. Alat peraga hendaknya mempermudah pemahaman pendengar/ penonton.
3. Tentukan alat peraga sesuai dengan kebutuhan, jangan terlalu banyak!
4. Peragakan alat tersebut sesuai dengan alur cerita.

C. Langkah bercerita dengan Alat Peraga

Agar kamu dapat bercerita dengan baik, ada beberapa hal yang perlu kamu lakukan.

1. Menentukan cerita yang kamu sukai.
2. Membaca berulang kali cerita itu sehingga isi cerita dapat dipahami dengan baik.
3. Melakukan latihan bercerita dengan memperhatikan nada, tempo, jeda, perubahan wajah, mimik, dan lafal secara tepat. Latihan dapat dilakukan di depan cermin, di depan teman-teman, dan lain-lain.
4. Memperhatikan urutan cerita yang logis dalam bercerita serta menggunakan bahasa yang menarik dan menyenangkan.
5. Menggunakan alat peraga, misalnya boneka, media gambar, dan lain-lain.

D. Teknik Bercerita

Untuk bercerita dengan baik, kamu harus memerhatikan hal-hal berikut!

1. Urutan yang baik, yaitu dalam bercerita harus urut, tidak boleh melompat-lompat karena suatu kejadian akan menyebabkan kejadian berikutnya. Tujuannya adalah agar yang mendengar lebih mudah memahami isi cerita. Sebuah cerita, terbagi menurut penahapan dalam alur/ plot/ jalan cerita. Agar dapat bercerita dengan baik seorang pencerita harus memahami betul tahapan alur yang akan diceritakannya.

Tahapan alur:

- a. Tahap perkenalan → Tahap perkenalan dimulai dengan mengenalkan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita.
- b. Tahap permasalahan → Pada tahap ini masalah mulai muncul.
- c. Tahap puncak permasalahan → Pada tahap ini, permasalahan mulai memuncak.
- d. Tahap peleraian → Pada tahap ini, permasalahan mulai menemukan jalan
- e. pemecahannya.
- f. Tahap penyelesaian → Pada tahap ini masalah menemukan penyelesaiannya.

2. Suara

Suara sangat berperan dalam menghidupkan suasana ketika kalian bercerita. Suara harus terdengar jelas. Oleh karena itu, diperlukan latihan. Selain itu, suara juga dapat diatur dan disesuaikan dengan tokohnya.

3. Lafal

Cara pengucapan bunyi bahasa dengan tepat. Tujuannya adalah agar pendengar tidak salah menangkap makna yang dimaksud. Lafal atau ucapan yang baik dalam bahasa Indonesia adalah lafal yang bebas dari ciri-ciri lafal dialek setempat atau ciri-ciri lafal bahasa daerah.

4. Intonasi/ lagu kalimat

Penyampaian kalimat lisan harus tepat intonasinya sehingga dapat membedakan intonasi tanya, berita, perintah, sedih, senang, dan marah serta menirukan berbagai bunyi alam dan binatang.

Contoh: intonasi orang yang sedang marah akan berbeda dengan intonasi orang yang sedang bersedih.

5. Gestur/ gerakan anggota tubuh

Gerakan tubuh juga sangat mendukung sebuah cerita. Gestur berguna untuk memberi peragaan, misalnya tangan untuk memeragakan ombak, meminta, dan memukul serta kaki untuk memeragakan menendang, melompat, dan berjalan atau ketika menceritakan tokoh yang ketakutan, makagerakan tubuh pencerita sedikit menggigil, dan tangan merapat ke tubuh.

6. Mimik.

Ekspresi muka atau perubahan raut muka juga berperan dalam menghidupkan suasana. Raut wajah atau ekspresi wajah harus sesuai dengan cerita yang dibawakan dan tidak berlebihan. Contoh: orang yang sedang terkejut, dan raut mukanya terlihat tegang, mulutnya menganga, dan matanya agak melebar.

E. Contoh Cerita

Pedagang yang Budiman

Sera adalah seorang pedagang keliling. Ia ramah dan selalu gembira. Sambilmenyusuri jalan ia menjajakan barang jualannya, "Barang bagus! Barang bagus! Siapa mau beli? Siapa mau beli?"

Sera senang jika ibu-ibu mau membelikan anak-anak mereka barang yang bagus. Hatinya puas melihat anak-anak tersenyum bahagia. Suatu hari, saat Sera sedang menyusuri jalan, ia melihat pedagang keliling lain bernama Taro.

"Pergi Sera!" seru Taro marah. "Ini jalanku! Aku lebih dulu berada di jalan ini! Kau boleh berdagang di sini setelah aku pergi!"

Sera segera pindah ke jalan lain. Taro mengetuk pintu rumah pertama. Seorang gadis kecil membuka pintu.

"Oh, Nenek!" katanya. "Maukah Nenek membelikanku sesuatu?"

"Kita tidak punya uang," kata Nenek. "Tapi coba tanya pedagang itu. Apa dia mau menukar barang yang kamu suka dengan kendi hitam kita?"

Ketika si gadis keluar, ia memperlihatkan kendi hitam pada Taro. Taro mengamati lalu membuat goresan kecil pada kendi itu. Ia sangat terkejut, ternyata kendi hitam itu terbuat dari emas. Timbul ide liciknya. Wanita tua ini tidak tahu kendinya terbuat dari emas. Akan kukatakan kendi ini jelek. Lantas aku pergi. Nanti aku kembali dan membelinya dengan harga yang sangat murah. Begitu pikir Taro. Lalu ia berkata, "Kendi ini tidak bagus!" Setelah mengembalikan kendi pada gadis, ia segera pergi.

Tak lama kemudian, Sera melewati jalan itu. "Barang bagus!" serunya.

"Siapa mau beli? Siapa mau beli?"

Saat gadis kecil itu melihat Sera, ia berkata, "Nenek, boleh aku bertanya ke pedagang itu? Mungkin dia mau menukar barang yang kubutuhkan dengan kendi ini..."

"Kata pedagang yang tadi kendi ini jelek," sahut Nenek. "Tapi coba tanya pada pedagang ini."

Gadis kecil itu memanggil Sera. "Maukah Bapak menukar kendi nenekku dengan barang bagus yang kubutuhkan?"

Sera mengamati kendi itu. Ia melihat goresan yang telah dibuat oleh Taro.

"Nyonya!" katanya pada si Nenek. "Kendi ini terbuat dari emas!"

Nenek memandang dengan takjub. "Tetapi kata pedagang yang tadi, kendi ini tidak bagus!" sahutnya.

"Oh tidak," kata Sera. "Kendi ini terbuat dari emas. Aku akan membayar dengan semua uangku yang ada. Lalu aku akan kembali membawa uang lebih banyak."

Ia tersenyum pada gadis kecil itu. "Gadis kecil, ambillah beberapa barang yang kamu mau," katanya.

Setelah Sera pergi, datanglah Taro si pedagang pertama tadi. Ia berkata, "Aku telah berjalan jauh. Tapi aku teringat pada cucumu yang ingin barang daganganku. Aku akan memberi beberapa yang ia mau. Tukarlah dengan kendi hitam tua milikmu."

Nenek lalu menceritakan apa kata Sera tentang kendi tuanya. "ia memberi kami uang banyak. Nanti ia akan kembali membawa uang lebih banyak."

"Uang lebih banyak?" seru Taro kecewa. "Dia harus memberiku uang juga. Bagaimanapun, aku yang pertama melihat kendi itu!" Taro terus bersungut sungut. Gadis kecil dan neneknya hanya tersenyum geli melihatnya. Mereka bersyukur bertemu Sera si pedagang yang jujur.

Besoknya, Sera berhasil menjual kendi dengan harga tinggi. Ia membayar lebih banyak pada Nenek. Saat pulang, ia berkata pada istrinya, "Aku telah melakukan yang terbaik untuk kendi itu. Aku telah melakukan yang terbaik, sangat baik."

"Apakah kamu akan kaya?" tanya istrinya.

"Benar," kata Sera. "Aku merasa kaya sekarang, karena bisa memberikan sesuatu kepada orang yang tidak mampu. Mampu membantu orang lain yang kesusahan, membuatku merasa sangat bahagia."

Dari cerita tersebut, kamu membutuhkan empat sate gambar untuk bercerita.

1. Sera seorang pedagang yang sangat ramah.
2. Taro seorang pedagang yang licik.

F. Etika Memberi Komentar atau Tanggapan

1. Sopan
2. Menunjukkan sikap hormat dan tidak memotong pembicaraan
3. Isi sesuai dengan yang dibicarakan



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)
SIKLUS II

Sekolah : SMP Negeri 3 Singorojo
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : VII/1
Standar Kompetensi : 6. Bercerita
Mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita
Kompetensi Dasar : 6.2 Bercerita dengan alat peraga
Indikator : 1. Siswa mampu bercerita dengan memperhatikan kondisi diri sendiri, keseluruhan isi cerita, dan teknik bercerita.
3. Siswa mampu menanggapi kegiatan bercerita teman lain dengan memperhatikan teknik bercerita yang baik dan keefektifan penggunaan media/ alat peraga.
Alokasi waktu : 4x40 menit (2 pertemuan)

G. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat bercerita dengan alat peraga

H. Materi Pembelajaran

7. Hakikat bercerita
8. Bercerita dengan alat peraga
9. Langkah bercerita dengan alat peraga
10. Teknik bercerita
11. Contoh cerita
12. Etika memberi tanggapan

I. Metode Pembelajaran

3. Metode : *Time token arends*

4. Teknik : Pemodelan, kelompok, tanya jawab, inkuiri, ceramah, penugasan

J. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan Pertama				
No.	Kegiatan	Metode/ Teknik	Waktu	Karakter
1.	Kegiatan Awal e. Guru mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pembelajaran. f. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan pendapat siswa mengenai pengalaman bercerita siswa pada siklus I g. Guru membahas hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I h. Guru menjelaskan kesalahan dan kekurangan yang terjadi pada siklus I i. Guru mengecek sate gambar siswa	Ceramah, tanya jawab.	10'	Kedisiplinan, Kekritisian.
2.	Kegiatan Inti Eksplorasi f. Guru menegaskan kembali mengenai teknik dan media yang digunakan dalam pembelajaran. g. Guru menegaskan kembali mengenai hal yang harus diperhatikan dalam bercerita h. Guru memutarakan contoh bercerita dengan alat peraga menggunakan	Ceramah, tanya jawab, pemodelan.	15'	Kekritisian, kepercayaan diri.

	<p>sate gambar</p> <p>i. Guru memberi kesempatan siswa bertanya.</p> <p>Elaborasi</p> <p>f. Siswa berkelompok 6-7 siswa</p> <p>g. Siswa saling bertukar sate gambar</p> <p>h. Siswa menentukan topik cerita</p> <p>i. Siswa membuat kerangka karangan cerita</p> <p>j. Siswa berlatih bercerita secara berpasangan menggunakan sate gambar dan berkomentar dalam kelompoknya melalui metode <i>time token arends</i>.</p> <p>k. Siswa memberi penilaian dalam kelompoknya</p> <p>Konfirmasi</p> <p>b. Siswa mengumpulkan hasil penilaiannya</p>	<p>Kelompok, <i>time token arends</i></p>	<p>45’</p> <p>5’</p>	<p>Kerjasama, kedisiplinan dan tanggung jawab, kepercayaan diri.</p>
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>e. Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran pada hari itu.</p> <p>f. Guru menugasi siswa untuk memperbaiki kerangka karangan yang mereka buat dan berlatih bercerita dengan alat peraga di rumah</p> <p>g. Guru dan siswa melakukan refleksi</p>	<p>Ceramah, tanya jawab</p>	<p>15’</p>	<p>Kepercayaan diri, kekritisan.</p>

Pertemuan Kedua

No.	Kegiatan	Metode/ teknik	Waktu	Karakter
1.	<p>Kegiatan Awal</p> <p>e. Guru mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pembelajaran.</p> <p>f. Guru memberikan apersepsi mengenai pembelajaran sebelumnya.</p> <p>g. Guru menjelaskan lebih mendalam mengenai kegiatan yang akan dilakukan</p> <p>h. Guru mengecek sate gambar siswa</p>	Ceramah, tanya jawab	10'	Kedisiplinan
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Eksplorasi</p> <p>b. Siswa membaca secara sekilas kerangka karangan yang telah dibuat.</p> <p>Elaborasi</p> <p>c. Siswa bercerita di depan kelas secara berpasangan dengan menerapkan metode <i>time token arends</i> 1998 dan menggunakan media sate gambar</p> <p>d. Siswa lain menanggapi kegiatan bercerita temannya dengan menerapkan metode <i>time token arends</i>.</p> <p>Konfirmasi</p> <p>b. Perwakilan siswa mengemukakan penilaiannya terhadap kegiatan</p>	<p>Penugasan</p> <p><i>Time token arends</i></p>	<p>5'</p> <p>60'</p> <p>5'</p>	<p>Kedisiplinan</p> <p>Kepercayaan diri, kekritisian.</p> <p>Kepercayaan diri, kekritisian.</p>

	bercerita temannya.			
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>c. Siswa bersama guru membuat simpulan dan melakukan refleksi terhadap pembelajaran pada hari itu.</p> <p>d. Guru memberikan motivasi agar siswa terus berlatih meningkatkan keterampilannya bercerita.</p>	Ceramah Tanya jawab	10'	Kekritisan, kepercayaan diri.

K. Sumber dan Media Pembelajaran

3. Sumber : Buku *Berbahasa dan Bersastra Indonesia* untuk SMP Kelas VII
4. Media : 1. Sate Gambar
2. Video kegiatan bercerita

L. Penilaian

3. Penilaian Proses

No	Aspek yang dinilai	Penilaian tiap aspek			
		1	2	3	4
a.	Keantusiasan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru				
b.	Keaktifan siswa dalam bertanya dan berkomentar				
c.	Keseriusan siswa dalam membuat kerangka karangan				
d.	Keaktifan siswa dalam bercerita dan berkomentar dalam kelompoknya				
e.	Keantusiasan siswa memperhatikan siswa lain yang bercerita				
f.	Keaktifan siswa bertanya dan				

	berkomentar terhadap kegiatan bercerita temannya.				
--	---------------------------------------------------	--	--	--	--

Keterangan : 1 = kurang

2 = cukup

3 = baik

4 = sangat baik

4. Penilaian Hasil

- c. Siswa mampu bercerita dengan memperhatikan kondisi diri sendiri, keseluruhan isi cerita, dan tekik bercerita.

No.	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
1	Kepercayaan diri	Siswa bercerita dengan mantap, lantang, dan berani menatap pendengar	5	Sangat Baik
		Siswa bercerita dengan mantap, lantang, berani menatap pendengar tetapi tampak malu-malu	4	Baik
		Siswa bercerita dengan mantap, tidak terlalu lantang, tidak berani	3	Cukup
No.	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
		menatap pendengar		
		Siswa bercerita dengan malu-malu, tidak lantang, dan tidak berani menatap pendengar	2	Kurang
		Siswa tidak berani bercerita, perlu dibujuk dan dirayu untuk maju ke depan	1	Gagal
2	Volume suara	Volume suara terdengar sangat jelas oleh semua siswa di dalam kelas	5	Sangat Baik
		Volume suara terdengar jelas tetapi kadang masih ada kata yang tidak terdengar	4	Baik
		Volume suara terdengar jelas dari jarak 4 meter	3	Cukup
		Volume suara terdengar jelas dari	3	Kurang

		jarak 3 meter		
		Volume suara terdengar jelas dari jarak 2 Meter	1	Gagal
3	Sikap wajar dan tidak kaku	Sikap wajar, tidak kaku, dan terlihat percaya diri	5	Sangat Baik
		Sikap wajar, tidak kaku, tetapi terkadang Terlihat tidak percaya diri, ditandai dengan sikap malu-malu	4	Baik
		Sikap wajar, tidak kaku, tetapi terkadang terlihat tidak percaya diri, ditandai dengan ekspresi yang berubah	3	Cukup
		Sikap wajar, sedikit kaku, dan terlihat tidak kurang percaya diri, ditandai dengan sedikit gemetar saat bercerita.	2	Kurang
		Sikap tidak wajar, kaku, dan terlihat tidak percaya diri, ditandai dengan gemetar terus-menerus.	1	Gagal
No.	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
4	Penguasaan topik	Penguasaan topik sangat sesuai dengan alur cerita pada kerangka cerita yang dibuat	5	Sangat Baik
		Penguasaan topik sesuai dengan alur cerita pada kerangka cerita yang dibuat	4	Baik
		Penguasaan topik sesuai dengan alur cerita pada kerangka cerita yang dibuat tetapi kurang lancar ditandai dengan sedikit bertanya pada teman	3	Cukup
		Penguasaan topik belum sesuai dengan alur cerita pada kerangka cerita yang dibuat dan sering bertanya pada teman	2	Kurang
		Penguasaan topik tidak sesuai dengan alur cerita pada kerangka	1	Gagal

		cerita yang dibuat dan sering berhenti bercerita		
5	Kelancaran	Bercerita dengan lancar, topik benar-benar dikuasai	5	Sangat Baik
		Bercerita lancar, tetapi sesekali berhenti	4	Baik
		Becerita cukup lancar, tetapi beberapa kali berhenti seperti mengingat-ingat jalan cerita	3	Cukup
		Bercerita kurang lancar, sering berhenti	2	Kurang
		Bercerita tidak lancar, sering berhenti, dan tersendat-sendat	1	Gagal
6	Pilihan kata(diksi)	Diksi sangat tepat dan bervariasi	5	Sangat Baik
		Diksi tepat, kesalahan hanya 3 kali dan sedikit kesalahan	4	Baik
		Diksi cukup tepat, kesalahan antara 3-7 kali	3	Cukup
		Diksi kurang tepat, kesalahan antara 8-12 dan tidak bervariasi	2	Kurang
No.	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
		Diksi tidak tepat, kesalahan lebih dari 12 kali	1	Gagal
7	Variasi Intonasi	Intonasi bervariasi, ada kreativitas, ada keberanian berimprovisasi	5	Sangat Baik
		Intonasi bervariasi, kreatif, keberanian berimprovisasi kurang	4	Baik
		Intonasi cukup bervariasi, unsur kreatif cukup, keberanian berimprovisasi kurang	3	Cukup
		Intonasi datar, unsur kreatif kurang, keberanian berimprovisasi kurang	2	Kurang
		Intonasi datar dan membosankan, seperti orang membaca	1	Gagal
8	Ekspresifitas dan gerak-gerak	Gerak-gerak dan mimik wajah sesuai dengan isi cerita dan	5	Sangat Baik

		pandangan mata terarah pada penyimak cerita sesuai cerita yang dibawakan		
		Gerak-gerak dan mimik wajah sesuai dengan isi cerita tetapi	4	Baik
		pandangan mata terarah pada penyimak cerita		
		Gerak-gerak dan mimik wajah cukup sesuai dengan isi cerita dan pandangan mata kurang teratur	3	Cukup
		Gerak-gerak dan mimik wajah kurang sesuai dengan isi cerita dan pandangan mata sering ke atas atau ke bawah atau ke samping	2	Kurang
		Gerak-gerak dan mimik wajah tidak sesuai dengan isi cerita dan pandangan mata selalu menghada ke atas atau ke bawah	1	Gagal
9	Kemenarikan penyajian cerita	Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi lucudan mengundang respon teman lebih dari 1 kali, serta	5	Sangat Baik
No.	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
		menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita		
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi lucudan mengundang respon teman 1 kali, serta	4	Baik
		menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita		
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi lucudan mengundang respon teman 1 kali tanpa disertai serta gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita	3	Cukup

		Siswa hanya bercerita sesuai cerita, ekspresi tidak bervariasi dan tanpa gerakan	2	Kurang
		Siswa hanya bercerita sesuai cerita, ekspresi tidak bervariasi dan tanpa gerakan serta terlihat kaku dalam	1	Gagal
10	Penggunaan media	Siswa sangat ekspresif dan efektif dalam menggunakan media	5	Sangat Baik
		Siswa mampu menggunakan media sate gambar dengan efektif	4	Baik
		Siswa bercerita dengan menggunakan media, tetapi gerakan yang dilakukan belum mantap dan tampak ragu-ragu	3	Cukup
		Siswa hanya sesekali bercerita dengan menggunakan media	2	Kurang
		Siswa bercerita tanpa menggunakan medianya. Media hanya dipegang tanpa digerakan	1	Gagal

- d. Siswa mampu menanggapi kegiatan bercerita teman lain dengan memperhatikan teknik bercerita yang baik dan keefektifan penggunaan media/ alat peraga.

No.	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
11.	Berkomentar	Cara siswa berkomentar sopan, isi tanggapan mencakup teknik bercerita dan keefektifan penggunaan media, waktu yang digunakan sesuai dengan kupon bicara yang dimiliki.	5	Sangat Baik
		Cara siswa berkomentar sopan, isi tanggapan mencakup teknik bercerita dan keefektifan penggunaan media, waktu yang digunakan kurang/ lebih dari kupon bicara yang dimiliki.	4	Baik
		Cara siswa berkomentar kurang sopan, isi tanggapan mencakup teknik bercerita dan keefektifan penggunaan media, waktu yang digunakan kurang/ lebih dari kupon	3	Cukup

	bicara yang dimiliki.		
	Cara siswa berkometer kurang sopan, isi tanggapan mencakup teknik bercerita atau keefektifan penggunaan media saja, waktu yang digunakan kurang/ lebih dari kupon yang dimilikinya	2	Kurang
	Cara siswa berkometer kurang sopan, isi tanggapan tidak mencakup teknik bercerita maupun keefektifan penggunaan media, waktu yang digunakan kurang/ lebih dari kupon bicara yang dimiliki	1	Gagal

Penghitungan nilai akhir dalam skala 0 s.d. 100

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times \text{Skor Ideal (100)}$$

Singorojo, Mei 2011

Guru Bahasa dan Sastra Indonesia

Peneliti

Eko Sukaryanti S.Pd.

Susana Devi Anggasari

NIP. 19690206 200501 2 002

NIM. 2101407181

Mengetahui,

Kepala SMP N 3 Singorojo

Sutomo, S.Pd.

NIP 19610108 198301 1 002

Lampiran

BERCERITA DENGAN ALAT PERAGA

G. Hakikat Bercerita

Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain

Kegiatan bercerita sangat fungsional. Bercerita dapat berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan berupa penjelasan, gambaran sesuatu hal, menghibur, dan meningkatkan keterampilan berbicara. Bercerita adalah salah satu bentuk atau cara yang dilakukan dalam upaya menjalin komunikasi dalam pendidikan anak. Dengan keterampilan bercerita, seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca, dan ungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperoleh.

H. Bercerita dengan Alat Peraga

Bercerita dengan alat peraga adalah bercerita dengan menggunakan alat bantu. Alat peraga memudahkan pendengar memahami hal-hal yang disampaikan. Alat peraga dapat berupa apa saja, seperti boneka, wayang, gambar, dan sebagainya. Alat peraga yang tepat akan membantu keberhasilan bercerita.

Hal yang perlu kamu perhatikan dalam bercerita dengan alat peraga antara lain sebagai berikut.

5. Sesuaikan alat peraga dengan cerita.
6. Alat peraga hendaknya mempermudah pemahaman pendengar/ penonton.
7. Tentukan alat peraga sesuai dengan kebutuhan, jangan terlalu banyak!
8. Peragakan alat tersebut sesuai dengan alur cerita.

I. Langkah bercerita dengan Alat Peraga

Agar kamu dapat bercerita dengan baik, ada beberapa hal yang perlu kamu lakukan.

6. Menentukan cerita yang kamu sukai.
7. Membaca berulang kali cerita itu sehingga isi cerita dapat dipahami dengan baik.
8. Melakukan latihan bercerita dengan memperhatikan nada, tempo, jeda, perubahan wajah, mimik, dan lafal secara tepat. Latihan dapat dilakukan di depan cermin, di depan teman-teman, dan lain-lain.
9. Memperhatikan urutan cerita yang logis dalam bercerita serta menggunakan bahasa yang menarik dan menyenangkan.
10. Menggunakan alat peraga, misalnya boneka, media gambar, dan lain-lain.

J. Teknik Bercerita

Untuk bercerita dengan baik, kamu harus memperhatikan hal-hal berikut!

7. Urutan yang baik, yaitu dalam bercerita harus urut, tidak boleh melompat-lompat karena suatu kejadian akan menyebabkan kejadian berikutnya. Tujuannya adalah agar yang mendengar lebih mudah memahami isi cerita. Sebuah cerita, terbagi menurut penahapan dalam alur/plot/jalan cerita. Agar dapat bercerita dengan baik seorang pencerita harus memahami betul tahapan alur yang akan diceritakannya.

Tahapan alur:

- g. Tahap perkenalan → Tahap perkenalan dimulai dengan mengenalkan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita.
- h. Tahap permasalahan → Pada tahap ini masalah mulai muncul.
- i. Tahap puncak permasalahan → Pada tahap ini, permasalahan mulai memuncak.
- j. Tahap peleraian → Pada tahap ini, permasalahan mulai menemukan jalan
- k. pemecahannya.
- l. Tahap penyelesaian → Pada tahap ini masalah menemukan penyelesaiannya.

8. Suara

Suara sangat berperan dalam menghidupkan suasana ketika kalian bercerita. Suara harus terdengar jelas. Oleh karena itu, diperlukan latihan. Selain itu, suara juga dapat diatur dan disesuaikan dengan tokohnya.

9. Lafal

Cara pengucapan bunyi bahasa dengan tepat. Tujuannya adalah agar pendengar tidak salah menangkap makna yang dimaksud. Lafal atau ucapan yang baik dalam bahasa Indonesia adalah lafal yang bebas dari ciri-ciri lafal dialek setempat atau ciri-ciri lafal bahasa daerah.

10. Intonasi/ lagu kalimat

Penyampaian kalimat lisan harus tepat intonasinya sehingga dapat membedakan intonasi tanya, berita, perintah, sedih, senang, dan marah serta menirukan berbagai bunyi alam dan binatang.

Contoh: intonasi orang yang sedang marah akan berbeda dengan intonasi orang yang sedang bersedih.

11. Gestur/ gerakan anggota tubuh

Gerakan tubuh juga sangat mendukung sebuah cerita. Gestur berguna untuk memberi peragaan, misalnya tangan untuk memeragakan ombak, meminta, dan memukul serta kaki untuk memeragakan menendang, melompat, dan berjalan atau ketika menceritakan tokoh yang ketakutan, maka gerakan tubuh pencerita sedikit menggigil, dan tangan merapat ke tubuh.

12. Mimik.

Ekspresi muka atau perubahan raut muka juga berperan dalam menghidupkan suasana. Raut wajah atau ekspresi wajah harus sesuai dengan cerita yang dibawakan dan tidak berlebihan. Contoh: orang yang sedang terkejut, dan raut mukanya terlihat tegang, mulutnya menganga, dan matanya agak melebar.

K. Contoh Cerita

KEONG MAS

Raja Kertamarta adalah raja dari Kerajaan Daha. Raja mempunyai 2 orang putri, namanya Dewi Galuh dan Candra Kirana yang cantik dan baik. Candra kirana sudah ditunangkan oleh putra mahkota Kerajaan Kahuripan yaitu Raden Inu Kertapati yang baik dan bijaksana.

Tapi saudara kandung Candra Kirana yaitu Galuh Ajeng sangat iri pada Candra kirana, karena Galuh Ajeng menaruh hati pada Raden Inu kemudian Galuh Ajeng menemui nenek sihir untuk mengutuk candra kirana. Dia juga memfitnahnya sehingga candra kirana diusir dari Istana ketika candra kirana berjalan menyusuri pantai, nenek sihirpun muncul dan menyihirnya menjadi keong emas dan membuangnya kelaut. Tapi sihirnya akan hilang bila keong emas berjumpa dengan tunangannya.

Suatu hari seorang nenek sedang mencari ikan dengan jala, dan keong emas terangkut. Keong Emas dibawanya pulang dan ditaruh di tempayan. Besoknya nenek itu mencari ikan lagi dilaut tetapi tak seekorpun didapat. Tapi ketika ia sampai digubuknya ia kaget karena sudah tersedia masakan yang enak-enak. Sinenek bertanya-tanya siapa yang mengirim masakan ini.

Begitu pula hari-hari berikutnya sinenek menjalani kejadian serupa, keesokan paginya nenek pura-pura kelaut ia mengintip apa yang terjadi, ternyata keong emas berubah menjadi gadis cantik langsung memasak, kemudian nenek menegurnya " siapa gerangan kamu putri yang cantik ? " Aku adalah putri kerajaan Daha yang disihir menjadi keong emas oleh saudaraku karena ia iri kepadaku " kata keong emas, kemudian candra kirana berubah kembali menjadi keong emas. Nenek itu tertegun melihatnya.

Sementara pangeran Inu Kertapati tak mau diam saja ketika tahu candra kirana menghilang. Iapun mencarinya dengan cara menyamar menjadi rakyat biasa. Nenek sihirpun akhirnya tahu dan mengubah dirinya menjadi gagak untuk mencelakakan Raden Inu Kertapati. Raden Inu Kertapati Kaget sekali melihat

burung gagak yang bisa berbicara dan mengetahui tujuannya. Ia menganggap burung gagak itu sakti dan menurutinya padahal raden Inu diberikan arah yang salah. Diperjalanan Raden Inu bertemu dengan seorang kakek yang sedang kelaparan, diberinya kakek itu makan. Ternyata kakek adalah orang sakti yang baik Ia menolong Raden Inu dari burung gagak itu.

Kakek itu memukul burung gagak dengan tongkatnya, dan burung itu menjadi asap. Akhirnya Raden Inu diberitahu dimana Candra Kirana berada, disuruhnya raden itu pergi kedesa dadapan. Setelah berjalan sehari-hari sampailah ia kedesa Dadapan Ia menghampiri sebuah gubuk yang dilihatnya untuk meminta seteguk air karena perbekalannya sudah habis. Tapi ternyata ia sangat terkejut, karena dari balik jendela ia melihatnya tunangannya sedang memasak. Akhirnya sihirnya pun hilang karena perjumpaan dengan Raden Inu. Tetapi pada saat itu muncul nenek pemilik gubuk itu dan putri Candra Kirana memperkenalkan Raden Inu pada nenek. Akhirnya Raden Inu memboyong tunangannya keistana, dan Candra Kirana menceritakan perbuatan Galuh Ajeng pada Baginda Kertamarta.

Baginda minta maaf kepada Candra Kirana dan sebaliknya. Galuh Ajeng mendapat hukuman yang setimpal. Karena takut Galuh Ajeng melarikan diri ke hutan, kemudian ia terperosok dan jatuh kedalam jurang. Akhirnya pernikahan Candra kirana dan Raden Inu Kertapatipun berlangsung. Mereka memboyong nenek dadapan yang baik hati itu keistana dan mereka hidup bahagia.

Dari cerita tersebut, kamu membutuhkan empat sate gambar untuk bercerita.

1. Pangeran Inu
2. Putri Candra
3. Nenek
4. Burung Gagak

L. Etika Memberi Komentar atau Tanggapan

1. Sopan
2. Menunjukkan sikap hormat dan tidak memotong pembicaraan
3. Isi sesuai dengan yang dibicarakan

CONTOH SATE GAMBAR



INSTRUMEN TES

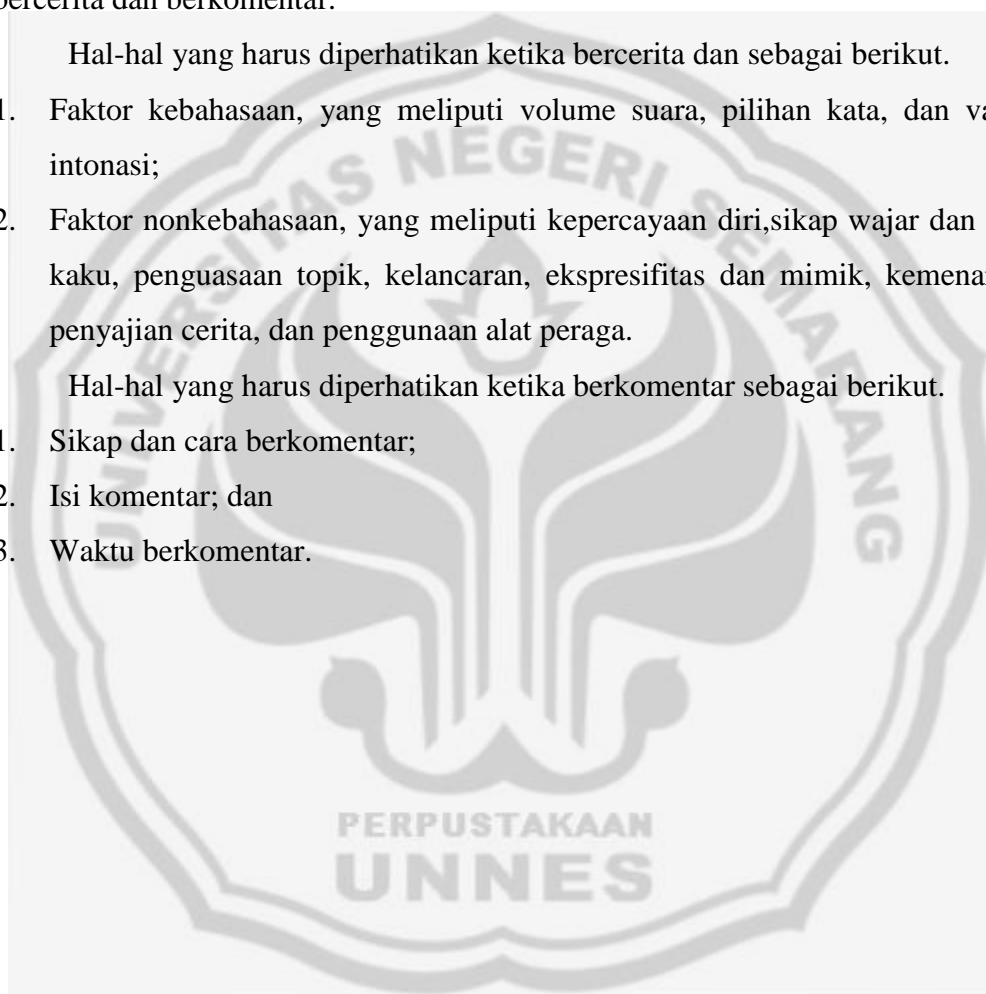
Ceritakanlah sebuah cerita yang Kamu sukai menggunakan sate gambar di depan kelas dengan batas waktu 3-5 menit! Gunakanlah sate gambar sebagai alat peraga ketika kamu bercerita. Setiap siswa wajib bercerita dan mengomentari kegiatan bercerita siswa lain. Tukarkan kupon bicara yang Kamu miliki untuk bercerita dan berkomentar.

Hal-hal yang harus diperhatikan ketika bercerita dan sebagai berikut.

1. Faktor kebahasaan, yang meliputi volume suara, pilihan kata, dan variasi intonasi;
2. Faktor nonkebahasaan, yang meliputi kepercayaan diri, sikap wajar dan tidak kaku, penguasaan topik, kelancaran, ekspresifitas dan mimik, kemenarikan penyajian cerita, dan penggunaan alat peraga.

Hal-hal yang harus diperhatikan ketika berkomentar sebagai berikut.

1. Sikap dan cara berkomentar;
2. Isi komentar; dan
3. Waktu berkomentar.



DAFTAR NAMA SISWA
KELAS VIIB SMP N 3 SINGOROJO

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Andina Budi Utami	Perempuan
2.	Anton Saefudin	Laki-Laki
3.	Atik Aryanti	Perempuan
4.	Atika Erfina	Perempuan
5.	Bayu Danang Saghita	Laki
6.	Deri Fitriyanto	Laki
7.	Dian Nurcahyati	Perempuan
8.	Diana Safitri	Perempuan
9.	Ekmawanto	Laki
10.	Faisal Kurnia Aji	Laki
11.	Fernanda Egi Frediyan	Laki
12.	Ika Agustina	Perempuan
13.	Meilisa Ayuk Mulyani	Perempuan
14.	Miratun Mahfiroh	Perempuan
15.	Muhammad Nafis R	Laki-Laki
16.	Munasarofah	Perempuan
17.	Nufa Riyani	Perempuan
18.	Rodhotul Khoiroh	Perempuan
19.	Septina Asih Suciati	Perempuan
20.	Setyowati	Perempuan
21.	Siti Susianah	Perempuan
22.	Sokib Ridho	Laki
23.	Syifaun Nurul Umam	Laki
24.	Tigris Handoyo	Laki
25.	Tika Ulviana	Perempuan
26.	Umayah	Perempuan
27.	Vera Amarwati	Perempuan
28.	Vivi Yungki Novitasari	Perempuan
29.	Wahyu Afriani	Perempuan
30.	Wahyu Hidayat	Laki-Laki
31.	Yul Anton	Laki-Laki

REKAPITULASI SKOR PEROLEHAN BERCERITA DENGAN ALAT PERAGA SIKLUS I

No	NIS	Nama	Aspek											Σ	Nilai	Kategori
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
1	1172	Andina Budi Utami	4	5	4	4	5	4	4	3	4	3	4	44	80,00	Baik
2	1173	Anton Saefudin	3	4	5	3	3	4	3	4	3	3	3	38	69,09	Cukup
3	1174	Atik Aryanti	3	4	4	3	4	3	4	3	4	2	3	37	67,27	Cukup
4	1175	Atika Erfina	4	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	36	65,45	Cukup
5	1176	Bayu Danang Saghita	4	4	3	4	3	4	3	2	3	3	3	36	65,45	Cukup
6	1177	Deri Fitriyanto	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	2	33	60,00	Cukup
7	1178	Dian Nurcahyati	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	37	67,27	Cukup
8	1179	Diana Safitri	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	34	61,82	Cukup
9	1181	Ekmawanto	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	36	65,45	Cukup
10	1182	Faisal Kurnia Aji	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	39	70,91	Cukup
11	1183	Fernanda Egi Frediyan	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	33	60,00	Cukup
12	1184	Ika Agustina	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	60,00	Cukup
13	1185	Meilisa Ayuk Mulyani	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	42	76,36	Baik
14	1186	Miratun Mahfiroh	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	35	63,64	Cukup
15	1187	Muhammad Nafis R	3	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	36	65,45	Cukup
16	1188	Munasarofah	3	4	3	4	3	4	4	2	3	3	3	36	65,45	Cukup
17	1189	Nufa Riyani	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	36	65,45	Cukup
18	1190	Rodhotul Khoiroh	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	40	72,73	Cukup
19	1191	Septina Asih Suciati	3	4	3	4	4	3	4	2	3	3	3	36	65,45	Cukup
20	1192	Setyowati	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33	60,00	Cukup
21	1193	Siti Susianah	3	4	3	3	3	4	4	3	4	2	3	36	65,45	Cukup

22	1194	Sokib Ridho	3	4	4	3	4	3	4	3	4	2	3	37	67,27	Cukup
23	1195	Syifaun Nurul Umam	4	3	3	2	4	3	2	2	3	2	3	31	56,36	Kurang
24	1196	Tigris Handoyo	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	32	58,18	Kurang
25	1197	Tika Ulviana	3	4	4	3	3	4	3	4	2	4	3	37	67,27	Cukup
26	1198	Umayah	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	33	60,00	Cukup
27	1199	Vera Amarwati	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	37	67,27	Cukup
28	1200	Vivi Yungki Novitasari	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	32	58,18	Kurang
29	1201	Wahyu Afriani	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	36	65,45	Cukup
30	1202	Wahyu Hidayat	3	4	4	3	3	3	2	3	4	4	3	36	65,45	Cukup
31	1203	Yul Anton	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	30	54,55	Kurang
Jumlah			100	112	107	104	103	107	103	90	99	91	91			
Rata-rata			3,23	3,61	3,45	3,35	3,32	3,45	3,32	2,90	3,19	2,94	2,94			
Kategori			C	C	C	C	C	C	C	K	C	K	K			
Nilai Tertinggi														80,00	Baik	
Nilai Terendah														54,55	Kurang	

REKAPITULASI SKOR PEROLEHAN BERCERITA DENGAN ALAT PERAGA SIKLUS II

No	NIS	Nama	Aspek											Σ	Nilai	Kategori	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11				
1	1172	Andina Budi Utami	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	49	89,09	Sangat Baik
2	1173	Anton Saefudin	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	47	85,45	Sangat Baik
3	1174	Atik Aryanti	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	42	76,36	Baik
4	1175	Atika Erfina	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	39	70,91	Cukup	
5	1176	Bayu Danang Saghita	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	42	76,36	Baik	
6	1177	Deri Fitriyanto	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	47	85,45	Sangat Baik	
7	1178	Dian Nurcahyati	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	46	83,64	Baik	
8	1179	Diana Safitri	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	42	76,36	Baik	
9	1181	Ekmawanto	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	39	70,91	Cukup	
10	1182	Faisal Kurnia Aji	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	40	72,73	Cukup	
11	1183	Fernanda Egi Frediyan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	42	76,36	Baik	
12	1184	Ika Agustina	5	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	40	72,73	Cukup	
13	1185	Meilisa Ayuk Mulyani	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	42	76,36	Baik	
14	1186	Miratun Mahfiroh	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	43	78,18	Baik	
15	1187	Muhammad Nafis R	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	39	70,91	Cukup	
16	1188	Munasarofah	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	42	76,36	Baik	
17	1189	Nufa Riyani	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	42	76,36	Baik	
18	1190	Rodhotul Khoiroh	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	44	80,00	Baik	

19	1191	Septina Asih Suciati	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	40	72,73	Cukup
20	1192	Setyowati	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	41	74,55	Cukup
21	1193	Siti Susianah	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	41	74,55	Cukup
22	1194	Sokib Ridho	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	39	70,91	Cukup
23	1195	Syifaun Nurul Umam	4	3	3	3	5	4	4	4	4	4	4	42	76,36	Baik
24	1196	Tigris Handoyo	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	41	74,55	Cukup
25	1197	Tika Ulviana	4	4	4	3	5	4	4	4	3	4	3	42	76,36	Baik
26	1198	Umayah	4	4	3	3	5	4	4	3	4	4	4	42	76,36	Baik
27	1199	Vera Amarwati	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	43	78,18	Baik
28	1200	Vivi Yungki Novitasari	4	4	4	4	5	4	3	3	4	3	4	42	76,36	Baik
29	1201	Wahyu Afriani	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	40	72,73	Cukup
30	1202	Wahyu Hidayat	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	43	78,18	Baik
31	1203	Yul Anton	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	39	70,91	Cukup
Jumlah			126	119	118	121	125	119	116	110	117	114	117			
Rata-rata			4,06	3,84	3,81	3,90	4,03	3,84	3,74	3,55	3,77	3,68	3,77			
Kategori			B	C	C	C	B	C	C	C	C	C	C			
Nilai Tertinggi															89,09	Sangat Baik
Nilai Terendah															70,91	Cukup

**DAFTAR NILAI BERCEKITA DENGAN ALAT PERAGA
KELAS VIIB SMP N 3 SINGOROJO**

No.	Nama Siswa	Siklus I	Siklus II
1.	Andina Budi Utami	80,00	89,09
2.	Anton Saefudin	69,09	85,45
3.	Atik Aryanti	67,27	76,36
4.	Atika Erfina	65,45	70,91
5.	Bayu Danang Saghita	65,45	76,36
6.	Deri Fitriyanto	60,00	85,45
7.	Dian Nurcahyati	67,27	83,64
8.	Diana Safitri	61,82	76,36
9.	Ekmawanto	65,45	70,91
10.	Faisal Kurnia Aji	70,91	72,73
11.	Fernanda Egi Frediyan	60,00	76,36
12.	Ika Agustina	60,00	72,73
13.	Meilisa Ayuk Mulyani	76,36	76,36
14.	Miratun Mahfiroh	63,64	78,18
15.	Muhammad Nafis R	65,45	70,91
16.	Munasarofah	65,45	76,36
17.	Nufa Riyani	65,45	76,36
18.	Rodhotul Khoiroh	72,73	80,00
19.	Septina Asih Suciati	65,45	72,73
20.	Setyowati	60,00	74,55
21.	Siti Susianah	65,45	74,55
22.	Sokib Ridho	67,27	70,91
23.	Syifaun Nurul Umam	56,36	76,36
24.	Tigris Handoyo	58,18	74,55
25.	Tika Ulviana	67,27	76,36
26.	Umayah	60,00	76,36
27.	Vera Amarwati	67,27	78,18
28.	Vivi Yungki N	58,18	76,36
29.	Wahyu Afriani	65,45	72,73
30.	Wahyu Hidayat	65,45	78,18
31.	Yul Anton	54,55	70,91

PEDOMAN DESKRIPSI PERILAKU EKOLOGIS

Deskripsi perilaku ekologis diperoleh berdasarkan pengamatan terhadap perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Perilaku siswa diamati dan dideskripsikan sesuai pedoman berikut ini.

1. Deskripsikan kesiapan siswa dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends!*

Hasil:.....

2. Bagaimana perhatian siswa terhadap penjelasan guru!

Hasil:.....

3. Deskripsikan keaktifan siswa dalam kegiatan tanya jawab dengan guru dan kegiatan latihan berkelompok!

Hasil:.....

4. Deskripsikan antusiasme siswa terhadap tugas yang diberikan guru!

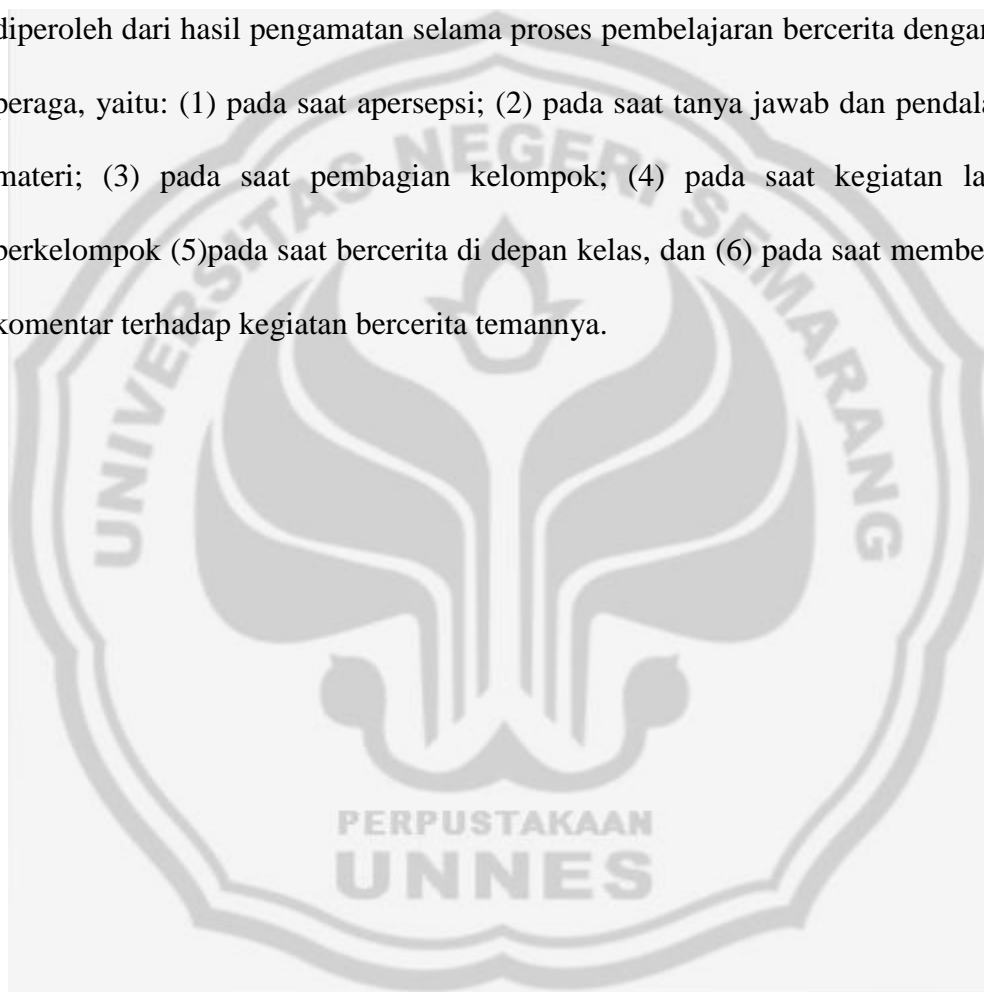
Hasil:.....

5. Deskripsikan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung!

Hasil:.....

PEDOMAN CATATAN LAPANGAN

Catatan lapangan merupakan rekaman pembelajaran yang dilakukan secara tertulis. Catatan lebih ditekankan pada hal-hal atau kejadian menarik. Catatan diperoleh dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran bercerita dengan alat peraga, yaitu: (1) pada saat apersepsi; (2) pada saat tanya jawab dan pendalaman materi; (3) pada saat pembagian kelompok; (4) pada saat kegiatan latihan berkelompok (5) pada saat bercerita di depan kelas, dan (6) pada saat memberikan komentar terhadap kegiatan bercerita temannya.



PEDOMAN CATATAN HARIAN GURU

1. Jelaskan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan media sate gambar melalui metode pembelajaran *time token arends!*
.....
2. Jelaskan respon dan keaktifan siswa terhadap pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan media sate gambar melalui metode pembelajaran *time token arends!*
.....
3. Bagaimana kepercayaan diri siswa selama mengikuti pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan media sate gambar melalui metode pembelajaran *time token arends?*
.....
4. Jelaskan kekritisian siswa selama proses pembelajaran pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan media sate gambar melalui metode pembelajaran *time token arends!*
.....
5. Uraikan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa selama pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan media sate gambar melalui metode pembelajaran *time token arends!*
.....
6. Jelaskan kemampuan kerja sama dan berbagi siswa dalam kegiatan latihan berkelompok!
.....
7. Uraikan situasi dan kondisi selama pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan media sate gambar melalui metode pembelajaran *time token arends* berlangsung!

PEDOMAN CATATAN HARIAN SISWA

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Nama :

Nomor presensi :

1. Uraikan perasaan dan kesan Kamu mengenai pembelajaran bercerita dengan alat peraga sate gambar dan metode *time token arends!*

Hasil:.....

.....

.....

.....

2. Kemukakan pendapat Kamu tentang penggunaan media sate gambar dan metode *time token arends* dalam pembelajaran bercerita dengan alat peraga!

Hasil:.....

.....

.....

.....

3. Uraikan kemudahan dan kesulitan yang Kamu alami pada saat melaksanakan pembelajaran bercerita dengan alat peraga sate gambar dan metode *time token arends!*

Hasil:.....

.....

.....

.....

4. Tuliskan saranmu terhadap kegiatan pembelajaran bercerita dengan alat peraga sate gambar dan metode *time token arends!*

Hasil:.....

.....

.....

.....

PEDOMAN SOSIOMETRI

Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Nama :

Nama kelompok :

1. Tuliskan nama rekan kelompokmu!

Hasil:.....

.....

.....

2. Tuliskan nama dua teman sekelompokmu yang aktif bercerita!

Hasil:.....

.....

.....

3. Tuliskan dua nama teman sekelompokmu yang aktif berkomentar!

Hasil:.....

.....

.....

4. Tuliskan dua nama teman sekelompokmu yang pasif!

Hasil:.....

.....

.....

5. Tuliskan dua nama teman sekelompokmu yang suka membantu jika kamu mengalami kesulitan

Hasil:.....

.....

.....

6. Tuliskan nama dua teman sekelompokmu yang memperhatikan ketika kamu bercerita atau berkomentar!

Hasil:.....
.....
.....

7. Tuliskan dua nama teman sekelompokmu yang usil dan suka mengganggu!

Hasil:.....
.....
.....



PEDOMAN DOKUMENTASI FOTO

Aspek-aspek yang didokumentasikan meliputi aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh siswa bersama peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas-aktivitas tersebut adalah sebagai berikut.

1. Aktivitas siswa pada awal pembelajaran dan pada saat menerima penjelasan guru;
2. Aktivitas siswa pada saat latihan berkelompok;
3. Aktivitas siswa pada saat siswa membuat kerangka cerita;
4. Aktivitas siswa pada saat latihan berkelompok;
5. Aktivitas siswa pada saat siswa bercerita di depan kelas; dan
6. Aktivitas siswa pada saat berkomentar.



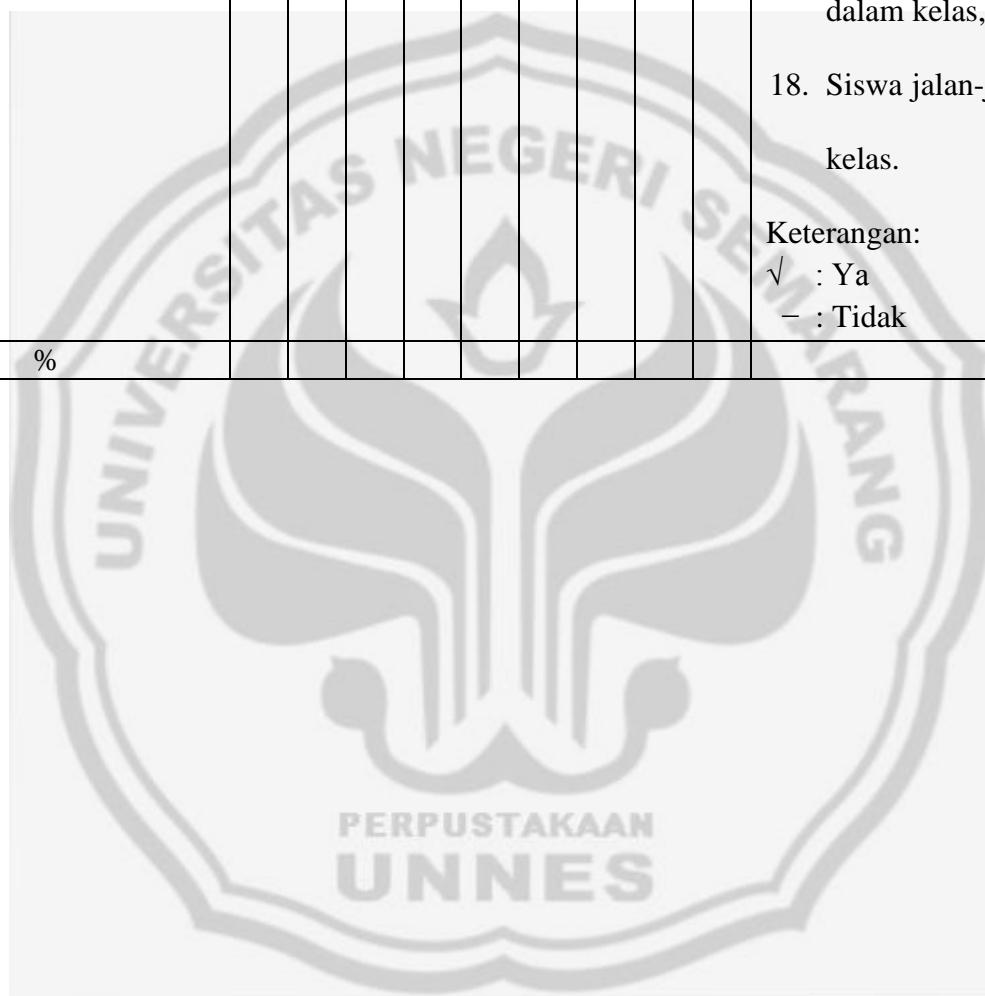
HASIL OBSERVASI SISWA SIKLUS I

Mata pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
 Kelas : VIIB
 Tahun Pelajaran : 2010/ 2011

Berikan tanda(√) pada kolom lembar observasi berikut ini!

NO	RESPONDEN	ASPEK									KETERANGAN
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	R-01	√	√	√	√	√	√	√			Perilaku siswa pada saat pembelajaran: 10. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan tampak antusias dalam pembelajaran, 11. Siswa aktif menjawab dan bertanya apabila menemukan kesulitan, 12. Siswa serius membuat kerang kakarangan, 13. Siswa aktif bercerita dan berkomentar dalam kelompoknya, 14. Siswa memperhatikan siswa lain yang bercerita, 15. Siswa aktif bertanya atau memberi komentar terhadap kegiatan
2	R-02	√	√			√				√	
3	R-03				√	√	√	√		√	
4	R-04	√	√	√		√	√	√			
5	R-05	√	√				√	√			
6	R-06	√			√	√				√	
7	R-07		√					√	√		
8	R-08	√			√	√	√				
9	R-09	√			√				√		
10	R-10	√	√	√	√	√					
11	R-11	√	√			√	√				
12	R-12	√			√	√		√			
13	R-13	√	√				√	√		√	
14	R-14	√	√		√		√	√			
15	R-15	√	√	√	√	√		√			
16	R-16	√	√	√	√		√	√			
17	R-17	√	√		√	√		√			
18	R-18	√	√	√					√		
19	R-19		√		√	√					
20	R-20	√		√	√		√				
21	R-21	√				√		√	√		
22	R-22		√	√	√	√		√			
23	R-23	√			√	√	√			√	
24	R-24		√		√			√			
25	R-25	√	√			√	√	√			
26	R-26	√		√		√					
27	R-27	√	√			√	√			√	
28	R-28		√	√		√					
29	R-29	√	√			√	√				
30	R-30					√	√		√	√	
31	R-31					√					
Jumlah		2 3	2 0	1 0	1 6	2 3	1 5	1 5	5	7	

																bercerita temannya, 16. Siswa mengganggu teman dan bergurau sendiri, 17. Siswa mengantuk di dalam kelas, 18. Siswa jalan-jalan di dalam kelas. Keterangan: √ : Ya – : Tidak
%																



ANALISIS HASIL OBSERVASI SIKLUS I

No.	Aspek Pengamatan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Perilaku Positif <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="416 600 959 748">1. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan tampak antusias dalam pembelajaran. <li data-bbox="416 763 959 860">2. Siswa aktif menjawab dan bertanya apabila menemukan kesulitan. <li data-bbox="416 875 959 972">3. Siswa serius membuat kerangka karangan. <li data-bbox="416 987 959 1084">4. Siswa aktif bercerita dan berkomentar dalam kelompoknya. <li data-bbox="416 1099 959 1196">5. Siswa memperhatikan siswa lain yang bercerita. <li data-bbox="416 1211 959 1359">6. Siswa aktif bertanya atau memberi komentar terhadap kegiatan bercerita temannya. 	 23 20 10 16 23 15	 74,19 64,52 32,26 51,61 74,19 48,39
2.	Perilaku Negatif <ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="416 1485 959 1581">1. Siswa mengganggu teman dan bergurau sendiri. <li data-bbox="416 1597 959 1635">2. Siswa mengantuk di dalam kelas. <li data-bbox="416 1650 959 1688">3. Siswa jalan-jalan di dalam kelas. 	 15 5 7	 48,39 16,13 22,58

HASIL DESKRIPSI PERILAKU EKOLOGIS SIKLUS I

Deskripsi perilaku ekologis bertujuan merekam semua perilaku siswa selama pembelajaran secara tertulis. Deskripsi perilaku ekologis siswa diperoleh berdasarkan hasil pengamatan guru selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Siswa masih banyak yang berada di luar kelas ketika bel pelajaran berbunyi. Sebagian besar siswa berada di kantin sehingga guru terpaksa menyuruh salah satu siswa memanggil siswa-siswa yang masih berada di kantin. Kesiapan siswa yang masih kurang itu juga tampak dari belum semua siswa membawa sate gambar yang diminta guru. Dari 31 siswa, 27 siswa sudah membawa sate gambar, sementara 4 lainnya tidak membawa atau membawa tapi belum jadi sempurna. Hal tersebut juga merupakan indikasi bahwa kedisiplinan dan tanggung jawab siswa masih rendah.

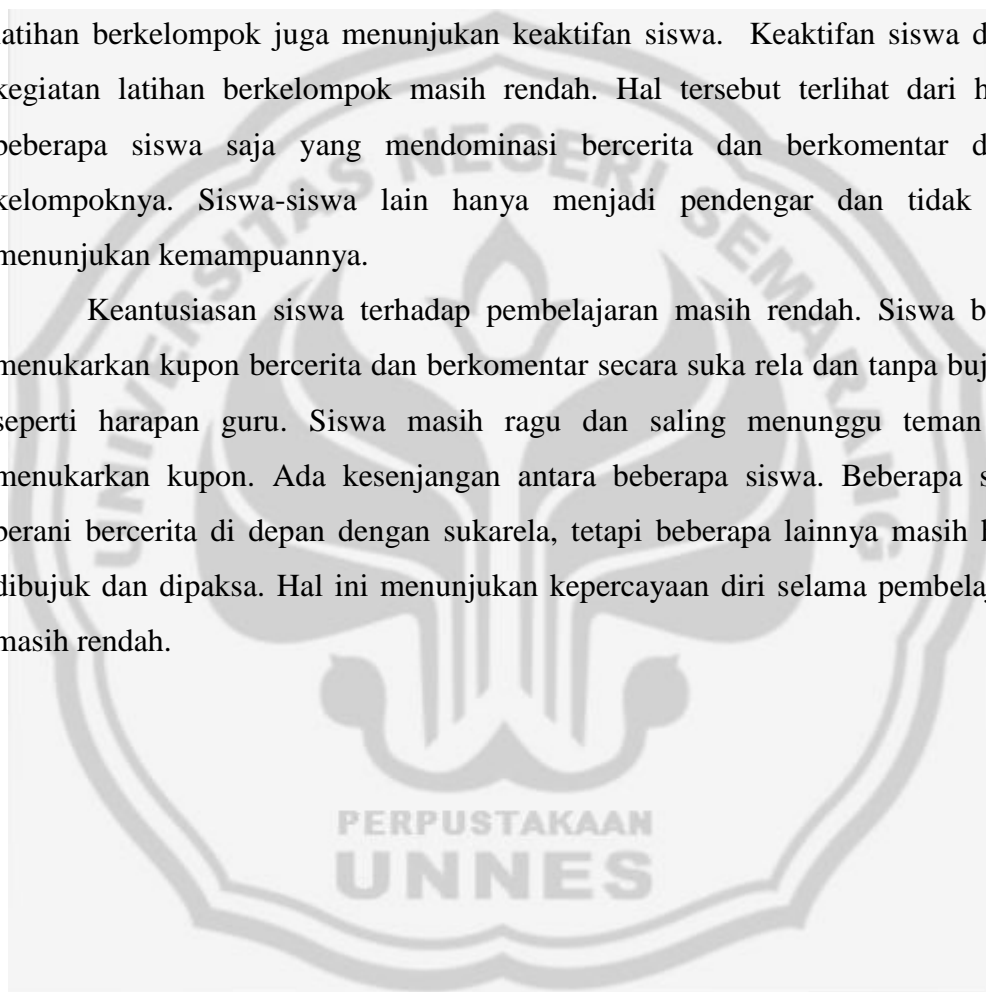
Keantusiasan siswa terhadap pembelajaran juga masih rendah. Penempatan jam terakhir untuk pembelajaran ini membuat siswa tampak bermalas-malasan mengikuti pembelajaran. Namun, setelah guru menunjukkan sate gambar yang dipersiapkan guru dan memberi contoh bercerita dengan alat peraga yang dibawa siswa, siswa mulai tertarik dengan pembelajaran. Guru juga memberi motivasi dengan memberi contoh orang-orang yang berhasil dengan keterampilan bercerita yang dimilikinya. Siswa mulai memperhatikan penjelasan guru dengan saksama.

Selama pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* keaktifan siswa sudah cukup baik. Siswa sudah aktif menjawab ketika guru bertanya, baik secara klasikal maupun individual. Akan tetapi, masih sedikit siswa yang berani bertanya ketika mengalami kesulitan. Sebagian besar siswa yang berani bertanya jika mengalami kesulitan adalah siswa-siswa yang menduduki peringkat di kelas atau siswa-siswa yang aktif dalam organisasi sekolah, sementara siswa-siswa lain jarang bertanya.

Dalam pembelajaran, siswa dibentuk dalam beberapa kelompok untuk melatih kemampuan siswa berkomentar dan bercerita. Salah satu karakter yang dapat diamati dari kegiatan latihan berkelompok adalah kemampuan bekerja sama

dan berbagi antaranggota kelompok. Ketika pembentukan kelompok, siswa sangat gaduh sehingga guru turut campur tangan untuk mengkondisikan situasi kelas. Sementara itu, kemampuan kerja sama dan berbagi siswa masih terbilang cukup. Dalam latihan berkelompok, siswa masih memilih-milih dengan siapa siswa berlatih bercerita. Dalam satu kelompok, siswa masih berkelompok lagi menjadi dua kelompok kecil. Selain kemampuan kerja sama dan berbagi, kegiatan dalam latihan berkelompok juga menunjukkan keaktifan siswa. Keaktifan siswa dalam kegiatan latihan berkelompok masih rendah. Hal tersebut terlihat dari hanya beberapa siswa saja yang mendominasi bercerita dan berkomentar dalam kelompoknya. Siswa-siswa lain hanya menjadi pendengar dan tidak mau menunjukkan kemampuannya.

Keantusiasan siswa terhadap pembelajaran masih rendah. Siswa belum menukarkan kupon bercerita dan berkomentar secara suka rela dan tanpa bujukan seperti harapan guru. Siswa masih ragu dan saling menunggu teman lain menukarkan kupon. Ada kesenjangan antara beberapa siswa. Beberapa siswa berani bercerita di depan dengan sukarela, tetapi beberapa lainnya masih harus dibujuk dan dipaksa. Hal ini menunjukkan kepercayaan diri selama pembelajaran masih rendah.



HASIL CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

Pembelajaran bercerita dengan alat peraga dimulai pada jam pelajaran ke 6-7. Jam ke-6 berada sebelum istirahat kedua, dan jam ke-7 termasuk jam-jam terakhir pembelajaran. Hal ini menyebabkan semangat siswa terhadap pembelajaran sudah luntur. Pada saat apersepsi, siswa tampak bermalasan dan mengantuk. Ketika guru mencoba memancing “ Kok lemes, ini kan masih pagi”, beberapa siswa menjawab “udah siang bu, uda lemes”. Salah seorang Responden, yaitu R31 menyeletuk “*Nak wis awan ngene ki jan males to sinau*”(kalau sudah siang begini malas belajar). Hal ini membuat guru tercengang. Semangat belajar siswa ternyata sangat rendah. Mengetahui hal itu, guru berpikir keras bagaimana agar siswa “tertarik” terlebih dahulu terhadap pembelajaran.

Pada saat Tanya jawab dan pendalaman materi, banyak anak yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Beberapa siswa tampak mengobrol dengan temannya, ditambah lagi banyak siswa dari kelas sebelah yang berada di pintu dan jendela karena tidak adanya pembelajaran membuat kelas benar-benar tidak kondusif. Guru yang ikut serta penelitian pun tidak mampu membuat siswa tenang. Oleh karena itu, guru mencoba mengadakan tanya jawab dengan permainan. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan boleh menunjuk salah satu siswa lain untuk menunjuk pertanyaan berikutnya. Cara ini cukup efektif untuk menarik minat siswa. Siswa mulai tenang dan memperhatikan penjelasan guru. Agar suasana kelas cukup kondusif, guru meminta salah satu siswa yaitu R13 untuk menutup pintu. Ketika menutup pintu, R13 bukannya langsung menutup pintu dan kembali ke tempat duduk, malah mengobrol dulu dengan siswa kelas

sebelah. R1 yang tidak suka dengan sikap R13 mengingatkan “Bu, itu loh Melis malah ngobrol.”. R13 baru kembali ke tempat duduk setelah guru mengatakan “Melis, sudah? Kalau ingin ngobrol, silakan ke luar”. Melihat keadaan tersebut, guru memahami bahwa siswa di sini hanya perlu dibiasakan untuk disiplin. Ketegasan merupakan modal untuk dapat mengendalikan siswa.

Pada saat pembagian kelompok sempat terjadi keributan karena siswa saling berebut rekan kelompok. Kelas menjadi sangat gaduh. Bahkan R11 dan R30 terlihat akan berkelahi. Akhirnya agar pembagian kelompok tidak ricuh, guru meminta siswa berkelompok dengan teman di sebelah dan di belakangnya. Awalnya siswa menolak, tetapi setelah guru menjelaskan bahwa dengan siapa pun kita berkelompok, apabila kita sungguh-sungguh pasti semua menjadi mudah. Akhirnya siswa mau menurut.

Saat kegiatan latihan berkelompok, tampak siswa belum dapat bekerja sama dengan baik. Kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa seolah-olah terpecah menjadi 2 kelompok lagi. Dari 6 kelompok, hanya ada satu kelompok yang terlihat dapat bekerja sama dengan baik. Saat guru berkeliling mengamati jalannya kegiatan latihan berkelompok, tampak kesenjangan keaktifan di dalam kelompok. Siswa-siswa yang aktif bercerita dan berkomentar di dominasi oleh siswa tertentu. Ketika guru bertanya “Kok Andina terus yang bercerita?” siswa lainnya berkata “Dia kan pintar bu.” Guru lalu menegaskan bahwa pembelajaran bukan ditujukan hanya untuk siswa yang pandai. “Jauh-jauh kalian berangkat sekolah, kalau hanya untuk melihat siswa yang pandai bertambah pandai dan membiarkan kalian tetap pada kemampuan yang sama, mending kalian bantu bapak-ibu di sawah.”

Mendengar perkataan seperti itu, beberapa siswa akhirnya mau mencoba bercerita. Guru juga meminta kepada siswa yang pandai untuk membantu temannya.

Saat pengambilan tes bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*, siswa merasa canggung untuk menukarkan kupon yang dimiliki. Siswa masih melirik kepada siswa lain dan menunggu siswa lain menukarkan kupon terlebih dahulu. Pada pertengahan pembelajaran, tidak ada lagi siswa yang mau menukarkan kupon bercerita yang dimiliki walaupun sudah dibujuk bahkan dipaksa. Akhirnya guru membolehkan siswa bercerita secara berpasangan. Hal tersebut dilakukan agar semua siswa dapat bercerita dan dapat dilakukan pengambilan nilai tes bercerita dengan alat peraga. Ketika kegiatan bercerita, ada satu siswa yang bercerita dengan menggunakan bahasa jawa lebih banyak daripada bahasa Indonesia yaitu R18. Alasan siswa tersebut ketika guru bertanya pada akhir kegiatannya bercerita, siswa tersebut mengaku bingung untuk mengindonesiakan bahasa jawa tersebut. Hal ini dimungkinkan karena frekuensi siswa berbicara dengan bahasa Indonesia di sekolah maupun di luar sekolah masih rendah.

Kegiatan berkomentar merupakan kegiatan yang paling disukai oleh siswa. Untuk menukarkan kupon ini siswa tidak lagi harus dibujuk apalagi dipaksa. Siswa sudah berebutan untuk menukarkan kupon bercerita yang dimiliki. Hanya saja, dalam berkomentar, siswa masih mengulang komentar yang telah diberikan siswa sebelumnya.

HASILCATATAN HARIAN GURU SIKLUS I

Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Siswa masih banyak yang berada di luar kelas ketika bel istirahat usai berbunyi. Sebagian besar siswa masih berada di kantin sehingga guru terpaksa menyuruh salah satu siswa memanggil siswa-siswa yang masih berada di kantin. Kesiapan siswa yang masih kurang itu juga tampak dari belum semua siswa membawa sate gambar yang diminta guru. Dari 31 siswa, 27 siswa sudah membawa sate gambar, sementara 4 lainnya tidak membawa atau membawa tapi belum jadi sempurna. Hal tersebut juga merupakan indikasi bahwa kedisiplinan dan tanggung jawab siswa masih rendah.

Respon siswa terhadap pembelajaran sudah cukup baik, tetapi masih belum optimal. Selama pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* keaktifan siswa sudah cukup baik. Siswa sudah aktif menjawab ketika guru bertanya, baik secara klasikal maupun individual. Akan tetapi, masih sedikit siswa yang berani bertanya ketika mengalami kesulitan. Sebagian besar siswa yang berani bertanya jika mengalami kesulitan adalah siswa-siswa yang menduduki peringkat di kelas atau siswa-siswa yang aktif dalam organisasi sekolah, sementara siswa-siswa lain jarang yang bertanya.

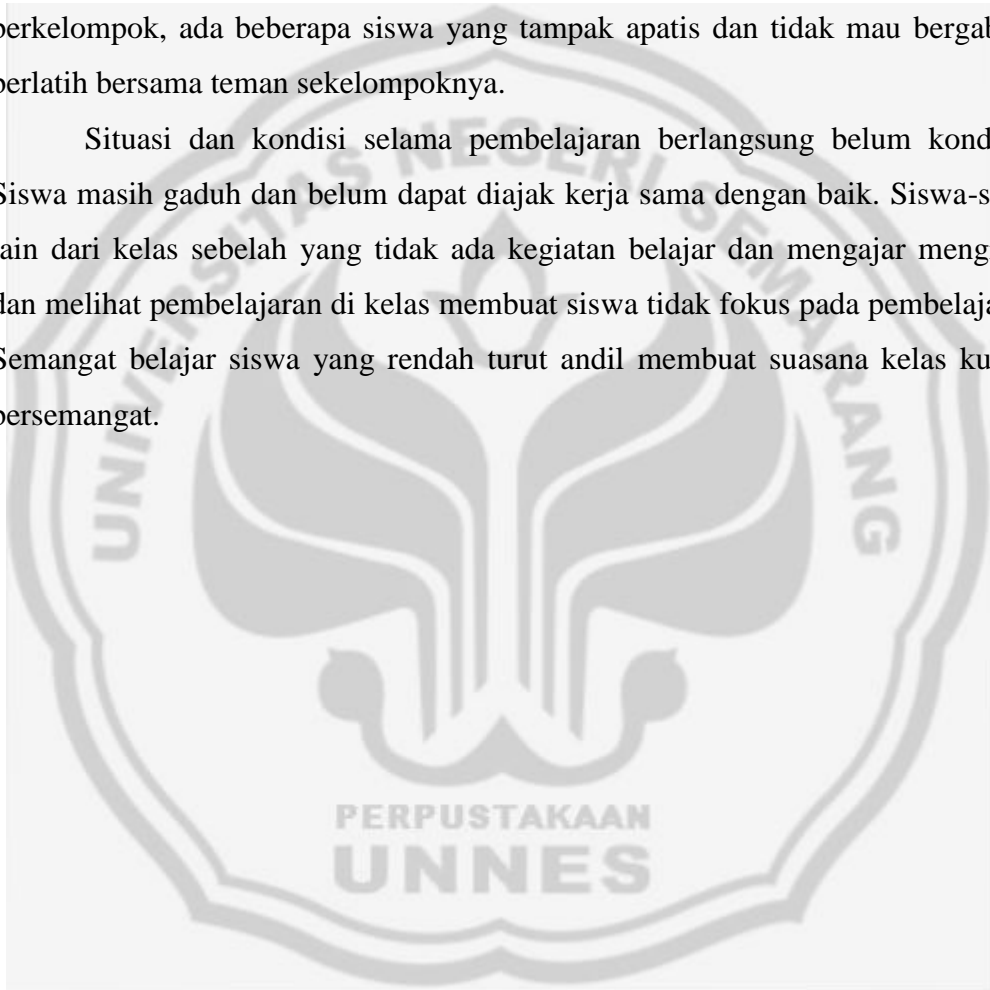
Kekritisan siswa selama pembelajaran tampak pada kegiatan siswa bertanya dan memberi komentar terhadap penampilan temannya bercerita. Keritisan siswa dalam pembelajaran sudah cukup baik. Beberapa siswa sudah berani bertanya ketika mengalami kesulitan, tetapi hanya sebagian kecil. Untuk berkomentar, kekritisan siswa juga masih terbilang cukup. Komentar-komentar yang diberikan belum beragam. Komentar antarsiswa masih banyak yang isinya sama. Selain itu siswa juga belum bisa menjelaskan jika guru memberi pertanyaan balikan.

Kedisiplinan dan tanggung jawab siswa masih rendah. Hal tersebut tampak pada keterlambatan siswa memasuki kelas dan ketidakmampuan siswa melakukan pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode

time token arends. Siswa tidak menukarkan kupon seperti yang diharapkan guru. Agar siswa mau menukarkan kupon, guru harus memberi penjelasan lebih dan selalu membujuk siswa.

Kemampuan kerja sama dan berbagi siswa juga masih rendah. Hal tersebut ketika siswa berlatih dan berkomentar di dalam kelompoknya, belum semua siswa dapat saling membantu dan memberi kontribusi dalam kelompok. Dalam latihan berkelompok, ada beberapa siswa yang tampak apatis dan tidak mau bergabung berlatih bersama teman sekelompoknya.

Situasi dan kondisi selama pembelajaran berlangsung belum kondusif. Siswa masih gaduh dan belum dapat diajak kerja sama dengan baik. Siswa-siswa lain dari kelas sebelah yang tidak ada kegiatan belajar dan mengajar mengintip dan melihat pembelajaran di kelas membuat siswa tidak fokus pada pembelajaran. Semangat belajar siswa yang rendah turut andil membuat suasana kelas kurang bersemangat.



HASIL OBSERVASI SISWA SIKLUS II

Mata pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
 Kelas : VIIB
 Tahun Pelajaran : 2010/ 2011

Berikan tanda (√) pada kolom lembar observasi berikut ini!

NO	RESPONDEN	ASPEK									KETERANGAN
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	R-01	√	√	√	√	√	√				Perilaku siswa pada saat pembelajaran: 1. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan tampak antusias dalam pembelajaran; 2. Siswa aktif menjawab dan bertanya apabila menemukan kesulitan; 3. Siswa serius membuat kerangka karangan; 4. Siswa aktif bercerita dan berkomentar dalam kelompoknya; 5. Siswa memperhatikan siswa lain yang bercerita; 6. Siswa aktif bertanya atau memberi komentar terhadap kegiatan bercerita temannya; 7. Siswa mengganggu teman dan bergurau sendiri; 8. Siswa mengantuk di dalam kelas; 9. Siswa jalan-jalan di dalam kelas. 12. Keterangan: √ : Ya - : Tidak
2	R-02	√	√	√	√	√	√				
3	R-03	√	√		√	√	√				
4	R-04	√	√	√		√	√				
5	R-05	√	√	√	√	√	√				
6	R-06	√	√		√	√	√				
7	R-07	√	√	√		√	√	√			
8	R-08	√		√	√	√	√				
9	R-09	√	√	√	√	√	√				
10	R-10		√	√	√	√	√	√			
11	R-11	√	√		√	√	√	√			
12	R-12	√	√	√	√	√	√				
13	R-13	√			√		√		√		
14	R-14	√	√	√	√	√	√				
15	R-15		√	√	√	√	√				
16	R-16	√	√	√	√	√		√			
17	R-17	√	√		√	√	√				
18	R-18	√		√	√	√	√	√			
19	R-19	√	√		√	√	√		√		
20	R-20	√	√	√	√	√	√				
21	R-21	√	√	√	√	√	√	√			
22	R-22	√	√		√	√	√				
23	R-23	√		√	√	√	√				
24	R-24	√	√	√		√	√	√	√		
25	R-25	√	√	√	√	√	√				
26	R-26	√	√		√	√	√	√			
27	R-27	√		√	√	√	√				
28	R-28	√	√	√	√	√		√			
29	R-29	√	√	√		√	√			√	
30	R-30	√	√		√	√	√				
31	R-31		√		√	√	√	√		√	
Jumlah		2 8	2 5	2 1	2 5	2 9	2 9	7	3	2	

ANALISIS HASIL OBSERVASI SIKLUS II

No.	AspekPengamatan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	PerilakuPositif 1. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan tampak antusias dalam pembelajaran. 2. Siswa aktif menjawab dan bertanya apabila menemukan kesulitan. 3. Siswa serius membuat kerangka karangan. 4. Siswa aktif bercerita dan berkomentar dalam kelompoknya. 5. Siswa memperhatikan siswa lain yang bercerita. 6. Siswa aktif bertanya atau memberi komentar terhadap kegiatan bercerita temannya.	28 25 21 25 29 29	90,32 80,65 67,74 80,65 93,55 93,55
2.	PerilakuNegatif 1. Siswa mengganggu teman dan bergurau sendiri. 2. Siswa mengantuk di dalam kelas. 3. Siswa jalan-jalan di dalam kelas.	10 3 2	32,26 9,68 6,45

HASIL DESKRIPSI PERILAKU EKOLOGIS SIKLUS II

Berdasarkan pengamatan, kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran sudah lebih baik dibandingkan pada siklus I. Siswa sudah berada di kelas ketika bel berbunyi. Sebagian besar siswa juga sudah duduk rapi walaupun beberapa siswa laki-laki masih berkejaran di dalam kelas. Akan tetapi, ketika guru memasuki kelas, siswa tampak rapi dan tenang. Sementara itu, semua siswa sudah membawa media sate gambar yang diminta.

Perhatian siswa terhadap guru sudah baik. Siswa menyimak penjelasan guru dengan seksama. Siswa juga aktif dalam kegiatan tanya jawab. Siswa juga tampak antusias ketika guru memutar video kegiatan bercerita dengan alat peraga. Hampir semua siswa memperhatikan ke layar dan tidak gaduh seperti pembelajaran sebelumnya.

Ketika guru mengumumkan hasil tes bercerita yang mereka dapat pada pembelajaran sebelumnya, siswa terlihat antusias. Sebagian besar siswa tampak kecewa dengan hasil yang di dapat. Guru menjelaskan bahwa kegagalan mereka salah satunya disebabkan ketidakberanian mereka mengambil kesempatan. Siswa tidak mau mencoba dan takut bertanya ketika mengalami kesulitan. Guru menekankan pada siswa bahwa sering bertanya pada saat pembelajaran berlangsung tidak menunjukkan kebodohan, justru menunjukkan kecerdasan. Orang yang mau bertanya berarti kritis. Setelah diberi motivasi, tampak beberapa siswa lebih aktif dibanding pada pembelajaran sebelumnya. Siswa tidak lagi merasa canggung dan malu bertanya pada guru. Siswa mulai aktif bertanya dan memberi komentar pada kegiatan latihan berkelompok.

Selama proses pembelajaran, siswa lebih patuh dan terlihat antusias menjalankan tugas yang diberikan guru. Siswa juga tampak lebih berdisiplin dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran lebih baik jika dibandingkan pada siklus I. Siswa tidak lagi saling menunggu untuk menukarkan kupon bicara yang dimiliki, siswa justru terlihat berebut untuk menjadi yang pertama. Ketika bercerita siswa tidak setegang pada siklus I. Hal tersebut terlihat

dari sikap badan siswa yang tidak lagi gemetar dan kaku. Suara siswa juga tidak lagi ditahan seperti pada kegiatan bercerita siklus I. Siswa sudah bisa rileks dan mengondisikan dirinya dengan baik untuk bercerita.



HASIL CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

Pada awal pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends* siswa merasa heran dengan pengulangan pembelajaran bercerita yang dilakukan. Bahkan ada satu siswa yang mengancam tidak mau bercerita di depan kelas. Ternyata bagi sebagian besar siswa, bercerita masih merupakan suatu hal yang ditakuti. Setelah siswa diberi penjelasan dan motivasi, akhirnya siswa mulai tenang dan mengikuti pembelajaran dengan baik.

Pada pembelajaran siklus II siswa tampak lebih bersemangat. Hal tersebut dikarenakan guru berjanji akan memutar video kegiatan bercerita dengan alat peraga. Pada saat apersepsi siswa tidak tampak bermalas-malasan seperti pada siklus I. R31 yang pada pembelajaran siklus I mengatakan malas belajar, pada pembelajaran siklus II tampak tenang dan antusias. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan aktif dalam kegiatan tanya jawab dengan guru.

Pada saat pembagian kelompok siswa tidak gaduh seperti sebelumnya karena kelompok yang dibentuk sama dengan kelompok sebelumnya. Hanya ada satu kelompok yang dipecah dan ini menciptakan keributan kecil. Akan tetapi, hal tersebut dapat diatasi. Kegiatan di dalam kelompok berjalan sesuai harapan guru. Semua siswa berlatih bercerita dan berkomentar di dalam kelompoknya. Tidak seperti pembelajaran siklus I, siswa yang mau bercerita di dalam kelompoknya hanya siswa yang pandai.

Pada pembelajaran siklus I, R18 bercerita lebih banyak menggunakan bahasa Jawa. Pada siklus II, siswa tersebut sudah dapat mengurangi penggunaan bahasa Jawa dalam kegiatan berceritanya. Sementara untuk kegiatan berkomentar,

siswa lebih kritis dan jeli dalam memberi penilaian. Siswa tidak hanya mengritik, tetapi juga memberi masukan dan saran.



HASIL CATATAN HARIAN GURU SIKLUS II

1. Jelaskan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan media sate gambar melalui metode pembelajaran *time token arends!*

Kesiapan siswa dalam pembelajaran lebih baik dibandingkan pada siklus I. Siswa sudah duduk rapi ketika guru memasuki kelas. Walaupun tadinya ada beberapa siswa yang berkejaran di dalam kelas, guru dapat mengkondisikan siswa dan pembelajaran dapat dimulai dengan baik. Semua siswa juga sudah mempersiapkan media sate gambar sebagai bahan baku pembelajaran.

2. Jelaskan respon dan keaktifan siswa terhadap pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan media sate gambar melalui metode pembelajaran *time token arends!*

Siswa tampak antusias terhadap pembelajaran, terutama ketika guru memutar video kegiatan bercerita dengan alat peraga. Siswa tampak tenang dan memperhatikan dengan baik. Karena siswa merasa antusias, siswa menjadi aktif. Siswa aktif dalam kegiatan tanya jawab dengan guru. Siswa juga aktif bercerita dan berkomentar. Siswa tidak lagi saling menunggu untuk menukarkan kupon yang dimiliki sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai alokasi waktu yang ditetapkan.

3. Bagaimana kepercayaan diri siswa selama mengikuti pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan media sate gambar melalui metode pembelajaran *time token arends?*

Kepercayaan diri siswa membaik dibandingkan siklus I. Siswa terlihat lebih mantap dalam bercerita dan berkomentar. Siswa tidak lagi menunjukkan kecemasan berbicara seperti gemetar dan suara serak lagi. Siswa juga sudah tidak malu bertanya ketika menemukan kesulitan.

4. Jelaskan kekritisan siswa selama proses pembelajaran pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan media sate gambar melalui metode pembelajaran *time token arends!*

Kekritisan siswa pada pembelajaran siklus II jauh lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I. Siswa lebih terbuka mengemukakan kesulitan dan pendapat mereka. Bahkan ada siswa yang protes mengapa pembelajaran diulang. Setelah diberi penjelasan, akhirnya siswa tersebut mau mengerti. Dalam berkomentar, komentar-komentar yang diberikan siswa lebih mendalam. Siswa sudah dapat memberi argumen yang bagus dalam komentarnya. Siswa juga dapat menjawab pertanyaan guru ketika diberi pertanyaan balikan mengenai komentar yang diberikan.

5. Uraikan kedisiplinan dan tanggung jawab siswa selama pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan media sate gambar melalui metode pembelajaran *time token arends!*

Kedisiplinan dan tanggung jawab siswa selama pembelajaran sudah baik. Siswa melaksanakan dan mengerjakan perintah guru dengan sungguh-sungguh. Akan tetapi, siswa lebih sering mengajak guru bercanda. Hal tersebut membuat pembelajaran dilakukan dengan santai tetapi mengena, karena tugas dari guru tetap dikerjakan dengan serius.

6. Jelaskan kemampuan kerja sama dan berbagi siswa dalam kegiatan latihan berkelompok!

Pada pembelajaran siklus II, siswa sudah lebih mampu bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Ketika latihan bercerita, siswa tidak lagi bercerita hanya di depan satu atau dua orang temannya saja, tetapi di depan semua rekan kelompoknya. Kemampuan berbagi juga lebih baik. Siswa lebih terbuka dalam mengisi catatan harian dan wawancara.

7. Uraikan situasi dan kondisi selama pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar melalui metode pembelajaran *time token arends* berlangsung!

Situasi dan kondisi pembelajaran lebih kondusif jika dibandingkan pada siklus I. Siswa berada di dalam kelas ketika guru memasuki kelas. Siswa siap menerima pembelajaran. Tidak ada siswa dari kelas sebelah yang mengintip sehingga siswa fokus dalam belajar.



HASIL WAWANCARA SIKLUS II

1. Bagaimanakah kesanmu mengenai pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*?

Menurut siswa dengan nilai tinggi, pembelajaran ini sangat menyenangkan. Dia dapat mengetahui bahwa dia berbakat bercerita. Suatu saat dia ingin menjadi pencerita yang handal.

Menurut siswa dengan nilai sedang, pembelajaran ini mengasyikan. Dia bertambah wawasan dan pengalaman.

Menurut siswa dengan nilai rendah, pembelajaran ini sangat sulit.

2. Bagaimanakah pendapatmu mengenai cara guru menyampaikan pembelajaran?

Siswa dengan nilai tinggi, sedang, dan terendah menyukai cara mengajar guru. Menurut mereka guru mau membuat sesuatu yang berbeda sehingga siswa tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan. Guru juga tegas dan terlihat pintar. Mereka paham dengan materi yang diajarkan.

3. Kemudahan dan kesulitan apa saja yang Kamu alami selama pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*?

Menurut siswa dengan nilai tinggi sate gambar membuatnya lebih lancar dalam bercerita. Akan tetapi, dia masih kesulitan untuk membuat suara yang berbeda-beda antartokoh.

*Menurut siswa dengan nilai sedang, metode *time token arends* akhirnya membuat dia lebih berani tampil di depan kelas. "Sistem kupon memang cocok untuk saya yang sering malu jika disuruh maju ke depan, ujarnya"*

Menurut siswa dengan nilai rendah, sate gambar membantu mengurangi rasa grogi ketika tampil di depan. Jika dia merasa gemetar, dia akan memegang sate gambar dengan erat. Kesulitan utamanya adalah mengatasi rasa takut. Dia merasa jika dia bercerita di depan kelas, teman-teman seola memelototinya.

4. Menurutmu, apakah sate gambar dan metode *time token arends* meningkatkan keterampilan bercerita?

Ketiga siswa tersebut mengiyakan bahwa media sate gambar dan metode time token arends meningkatkan keterampilan mereka bercerita.

5. Apa manfaat yang Kmau peroleh setelah mengikuti pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*?

Siswa dengan nilai tinggi mengatakan bahwa pembelajaran ini memberi banyak pengetahuan untuk bercerita. Hal tersebut diamini oleh siswa dengan nilai sedang. Sementara siswa dengan nilai terendah mengatakan bahwa pembelajaran ini menjadikan dia bersemangat bahwa dia juga bisa bercerita seperti yang dilakukan temannya.

6. Apa saranmu terhadap pembelajaran bercerita dengan alat peraga menggunakan sate gambar dan metode *time token arends*?

Semua siswa menyarankan agar pembelajaran-pembelajaran seperti ini sering dilakukan. Walaupun prosesnya sulit, seperti membuat sate gambar, harus menukar kupon, mereka merasa senang dan menjadi bisa.

