



**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA WAYANG DONGENG  
DAN MEDIA FOTONOVELA DENGAN TEKNIK PERMAINAN  
RESEP GOTONG ROYONG UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN BERCERITA PADA SISWA KELAS VII SMP**

**SKRIPSI**

**untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**oleh :**

**Nama : Nur Laylinaumi Rahmawati**

**NIM : 2101407021**

**Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2011**

## SARI

Rahmawati, Nur Laylinaumi. 2011. “Keefektifan Penggunaan Media Wayang Dongeng dan Media Fotonovela dengan Teknik Permainan Resep gotong Royong untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita pada Siswa Kelas VII SMP”. Skripsi, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dr. Subyantoro, M.Hum. Pembimbing II: Rahayu Pristiwati, S.Pd., M.Pd.

**Kata kunci:** keterampilan bercerita, media wayang dongeng, media fotonovela, teknik permainan resep gotong royong.

Bercerita diharapkan dapat melestarikan nilai-nilai yang berlaku dimasyarakat, baik nilai-nilai sosial, nilai moral, maupun nilai keagamaan. Namun, bercerita masih dianggap sebuah momok yang menakutkan karena siswa masih kesulitan dalam mengungkapkan kembali sebuah cerita. Untuk itu dibutuhkan media dan teknik yang mampu memotivasi siswa. Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah (1) keefektifan penggunaan media wayang dongeng dengan teknik permainan resep gotong royong dalam pembelajaran bercerita, (2) keefektifan penggunaan media fotonovela dengan teknik permainan resep gotong royong dalam pembelajaran bercerita, dan (3) perbedaan keefektifan penggunaan media wayang dongeng dan media fotonovela dengan teknik permainan resep gotong royong untuk meningkatkan keterampilan bercerita pada siswa kelas VII SMP.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Pengaruh perlakuan diperhitungkan melalui perbedaan antara pretes dengan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Se-Kabupaten Pati. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII E SMP N 01 kayen dan siswa kelas VII B SMP N 01 Tambakromo dan jumlah 34 siswa yang dipilih berdasarkan teknik *Cluster Random Sampling*. Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel penggunaan media wayang dongeng dan fotonovela untuk meningkatkan keterampilan bercerita dan variabel bercerita dengan teknik permainan resep gotong royong. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data awal yang meliputi uji normalitas dan homogenitas, dan analisis data akhir yang menggunakan uji t.

Temuan penelitian ini adalah adanya nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa pada pretes kelas eksperimen, yaitu sebesar 60,79 dan pada kelas kontrol sebesar 58,15. Setelah diberi perlakuan dengan dua media, hasil pembelajaran meningkat. Pada kelas eksperimen meningkat menjadi 77,85 dan pada kelas kontrol menjadi 68,65.

Hasil dari penelitian ini, peneliti menyarankan agar guru bahasa dan sastra Indonesia menggunakan media wayang dongeng dalam pembelajaran bercerita. Namun, penerapan media harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah dan kondisi siswa.

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

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



Semarang, September 2011

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dr. Subyantoro, M. Hum.

Rahayu Pristiwati, S.Pd., M.Pd.

NIP 1968021319922031002

NIP 196903032008012019

## 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 : 17 Oktober 2011

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

Sumartini, S.S., M.A

NIP 196008031989011001

NIP 197307111998022001

Penguji I,

Tommi Yuniawan, S.Pd., M.Hum.

NIP 197506171999031002

Penguji II,

Penguji III,

Rahayu Pristiwati, S.Pd., M.Pd.

Dr. Subyantoro, M.Hum.

NIP 196903032008012019

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, Oktober 2011

Nur Laylinaumi Rahmawati



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

1. Jika aku hidup aku tidak takut kekurangan makanan, jika aku mati aku tidak takut kehabisan makanan, semangatku semangat para raja, jiwaku jiwa merdeka yang melihat kehinaan sebagai kekufuran (Imam Syafi'i)
2. Jika tidak setuju, jangan serang orangnya, tapi koreksi saja pandangannya (Etika komunikasi)
3. Jangan membuat kegagalan sebagai alasan untuk juga gagal belajar mengambil hikmah darinya (Lyna Naumi)

### PERSEMBAHAN

1. Bapak, Ibu, dan Adik-adikku tercinta, terima kasih atas ketulusan doa dan motivasi yang begitu besar.
2. Guru-guruku
3. Almamaterku tercinta

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt., yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis memiliki kekuatan untuk menyelesaikan *skripsi* yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Wayang Dongeng dan Media Fotonovela dengan Teknik Permainan Resep gotong Royong untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita pada Siswa Kelas VII SMP”.

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 Rahayu Pristiwati, S.Pd., M.Pd. 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 Negeri 01 Kayen, Sudadi, S.Pd, M.Pd., dan Kepala SMP Negeri 01 Tambakromo, Drs. Ringsung Suratno, M.Pd., yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut;
7. Bapak Sutimin, S.Pd. dan Ibu Endang, S.Pd, sebagai guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SMP Negeri 01 Kayen dan SMP Negeri 01 Tambakromo, yang telah memberi bantuan, arahan, dan motivasi selama pelaksanaan penelitian;
8. Siswa kelas VII D dan E SMP Negeri 01 Kayen dan siswa kelas VII B SMP Negeri 01 tambakromo yang telah bersedia menjadi responden penelitian;
9. Keluarga tercinta yang selalu memberi motivasi, semangat, dan doa;
10. Semua teman belajar di BP2M yang selalu memberi motivasi, harapan, dan kebersamaan, serta
11. 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

Nur Laylinaumi Rahmawati



## DAFTAR ISI

	halaman
SARI .....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	9
1.4 Rumusan Masalah .....	9
1.5 Tujuan Penelitian .....	10
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN</b>	
2.1 Kajian Pustaka .....	12
2.2 Landasan Teoretis .....	18
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	18
2.2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran .....	20
2.2.1.2 Jenis Media Pembelajaran.....	21
2.2.2 Media Wayang Dongeng .....	23
2.2.3 Media Fotonovela .....	27
2.2.4 Teknik Permainan Resep Gotong Royong .....	28
2.2.5 Keterampilan Bercerita .....	31
2.2.6 Cerita .....	37
2.2.6.1 Jenis-jenis Cerita .....	38
2.2.6.2 Manfaat Cerita .....	39

2.3	Kerangka Berpikir .....	40
2.3.1	Penggunaan Media Wayang Dongeng dalam Proses Pembelajaran Bercerita.....	40
2.3.2	Penggunaan Media Fotonovela dalam Proses Pembelajaran Bercerita.....	41
2.4	Hipotesis Penelitian .....	42

### BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian .....	43
3.2	Populasi dan Sampel .....	44
3.2.1	Populasi.....	44
3.2.2	Sampel.....	44
3.3	Variabel Penelitian .....	46
3.3.1	Variabel Bebas/Independen .....	46
3.3.1.1	Variabel Penggunaan Media Wayang Dongeng untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita. ....	46
3.3.1.2	Variabel Penggunaan Media Fotonovela untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita.....	47
3.3.2	Variabel Terikat/Independen .....	48
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	48
3.4.1	Tes .....	49
3.4.2	Observasi .....	49
3.4.3	Dokumentasi.....	49
3.5	Instrumen Penelitian .....	50
3.5.1	Kisi-kisi Instrumen .....	50
3.5.2	Rubrik Penilaian .....	53
3.5.3	Kalibrasi .....	57
3.5.3.1	Validitas Intrumen.....	57
3.5.3.2	Reliabilitas.....	58
3.6	Teknik Analisis Data .....	58
3.6.1	Uji Normalitas .....	59
3.6.2	Uji Homogenitas .....	60
3.6.3	Analisis Kesamaan Varian Dua Rata-rata (Uji t).....	61

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASANNYA

4.1	Hasil Penelitian.....	61
4.1.1	Uji Persyaratan Hipotesis .....	61
4.1.1.1	Analisis Data Awal (Pretes).....	61
4.1.1.2	Analisis Pengujian Tahap Awal .....	63

4.1.1.3	Analisis Pengujian Tahap Akhir .....	64
4.1.2	Proses Pembelajaran pada Kelas Kontrol .....	66
4.1.2.1	Persiapan Pembelajaran .....	66
4.1.3	Pelaksanaan pembelajaran .....	67
4.1.4	Proses Pembelajaran pada Kelas Eksperimen .....	75
4.1.5	Persiapan Pembelajaran .....	75
4.1.6	Pelaksanaan Pembelajaran .....	76
4.1.7	Hasil Pembelajaran. ....	84
4.1.8	Pengujian Hipotesis. ....	87
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian .....	87
4.3	Bukti keefektifan Penggunaan Media wayang Dongeng dengan Teknik Permainan Resep Gotong Royong untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita .....	88
4.4	Bukti keefektifan Penggunaan Media Fotonovela dengan Teknik Permainan Resep Gotong Royong untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita .....	90
4.4.1	Keefektifan antara Penggunaan Media wayang Dongeng dan Media Fotonovela dengan Teknik Permainan Resep Gotong Royong untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita .....	92
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Simpulan .....	94
5.2	Saran .....	95
DAFTAR PUSTAKA .....		97
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....		98

## DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1. Data Siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Kayen .....	45
Tabel 2. Data Siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Tambakromo .....	45
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Bercerita.....	50
Tabel 4. Kriteria Penilaian Bercerita.....	53
Tabel 5. Pedoman Penilaian Bercerita.....	57
Tabel 6. Ringkasan Hasil Tes Awal (Pretes) Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol.....	62
Tabel 7. Prestasi Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran Bercerita (Pretes).	
Tabel 8. Deskripsi Data Prestasi Belajar Setelah Pembelajaran Bercerita (Postes) .....	63
Tabel 9. Hasil Observasi Sikap Positif Siswa Kelas Kontrol pada Pembelajaran Bercerita Menggunakan Media Fotonovela.....	64
Tabel 10. Hasil Observasi Sikap Negatif Siswa Kelas Kontrol pada Pembelajaran Bercerita Menggunakan Media Fotonovela.....	73
Tabel 11. Hasil Observasi Sikap Positif Siswa Kelas Eksperimen pada Pembelajaran Bercerita Menggunakan Media wayang Dongeng	74
Tabel 12. Hasil Observasi Sikap Negatif Siswa Kelas Eksperimen pada Pembelajaran Bercerita Menggunakan Media wayang Dongeng	82
Tabel 13. Hasil Tes Berbicara dengan Teknik Permainan Resep Gotong Royong Menggunakan Media Fotonovela dan Wayang Dongeng .....	84
Tabel 14. Hasil Pembelajaran Berbicara dengan Teknik Permainan Resep Gotong Royong Menggunakan Media Fotonovela dan Wayang Dongeng.....	85
Tabel 15. Efektifitas Total Pembelajaran Bercerita pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	86

## DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR

	halaman
Bagan 1. Desain Penelitian.....	43
Gambar 1. Proses Pembelajaran Bercerita dengan Menggunakan Media Fotonovela. ....	75
Gambar 2. Proses Pembelajaran Bercerita dengan Menggunakan Media Wayang Dongeng .....	84



## DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1 Rencana Pembelajaran Kelas Uji Coba .....	101
Lampiran 2. Rencana Pembelajaran Pretes Eksperimen .....	109
Lampiran 3. Rencana Pembelajaran Pretes Kontrol.....	117
Lampiran 4. Rencana Pembelajaran Eksperimen I .....	125
Lampiran 5. Rencana Pembelajaran Kontrol I .....	133
Lampiran 6. Rencana Pembelajaran Eksperimen II .....	141
Lampiran 7. Rencana Pembelajaran Kontrol II .....	149
Lampiran 8. Rencana Pembelajaran Postes Eksperimen .....	157
Lampiran 9. Rencana Pembelajaran Postes Kontrol .....	166
Lampiran 10. Data Siswa Kelas Uji Coba.....	175
Lampiran 11. Data Siswa Kelas Eksperimen .....	177
Lampiran 12. Data Siswa Kelas Kontrol.....	179
Lampiran 13. Uji Normalitas Data Pretes Kelas Eksperimen .....	181
Lampiran 14. Uji Normalitas Data Postes Kelas Eksperimen.....	182
Lampiran 15. Uji Normalitas Data Pretes Kelas Kontrol .....	183
Lampiran 16. Uji Normalitas Data Postes Kelas Kontrol.....	184
Lampiran 17. Data Nilai Pretes dan Postes Kelas Eksperimen dan Kontrol	185
Lampiran 18. Uji Homogenitas Pretes Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	187
Lampiran 19. Uji Homogenitas Postes Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	190
Lampiran 20. Uji Peningkatan Belajar Kelas Eksperimen .....	193
Lampiran 21. Data Hasil Belajar .....	196
Lampiran 22. Uji Keteuntasan Belajar Kelas Eksperimen .....	197
Lampiran 23. Uji Ketuntasan Belajar Kelas Kontrol .....	198
Lampiran 24. Instrumen Tes .....	199
Lampiran 25. Pedoman Observasi .....	203
Lampiran 26. Pedoman Dokumentasi Foto .....	205
Lampiran 27. Hasil Observasi Kelas Eksperimen.....	206
Lampiran 28. Hasil Observasi Kelas Kontrol.....	209



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kreatif, dan berbudaya adalah keterampilan bercerita. Dengan menguasai keterampilan berbicara, peserta didik dapat mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai dengan konteks dan situasi pada saat dia sedang berbicara. Keterampilan berbicara juga dapat membentuk generasi masa depan yang kreatif sehingga mampu melahirkan tuturan atau ujaran yang komunikatif, jelas, runtut, mudah dipahami, dan sistematis. Terampil berarti mampu dan kemampuan dapat diartikan sebagai keterampilan yang dapat digunakan untuk menentukan kebutuhan belajar. Bahasa banyak digunakan untuk berpendapat dan bertukar pikiran. Tidak bisa kita pungkiri bahwa komunikasi pasti dapat terjadi dalam lingkungan paling kecil, yaitu keluarga hingga taraf yang lebih luas seperti situasi formal yaitu sekolah dan masyarakat umum.

Kenyataan dalam kehidupan sehari-hari, hanya sedikit saja orang yang dapat digolongkan mahir berbicara. Yang terjadi memang mereka seringkali berbicara, tetapi untuk dapat dikatakan sebagai seseorang yang terampil berbicara sangatlah sedikit.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia disekolah, banyak upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai



keterampilan berbicara. Salah satu diantaranya dengan membuat pola penyajian yang bervariasi yaitu dengan pendekatan, teknik, dan metode pengajaran yang baru disertai penggunaan media yang menarik perhatian siswa. Tujuan digunakannya media yang menarik adalah untuk mempermudah materi dan kompetensi yang diajarkan dapat diserap oleh siswa yang kemudian berpangkal pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri. Kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi, materi pembelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa secara optimal. Bahkan, siswa salah mempersepsikan isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, guru harus mampu menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.

Media sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar, Zain (2006) dalam bukunya menjelaskan, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Begitu halnya dengan pembelajaran berbicara, terutama bercerita juga membutuhkan suatu media yang dapat merangsang minat dan keinginan siswa seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1986) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Para pendidik dan ahli ilmu jiwa sepakat bahwa pada masa anak-anak berimajinasi dan berfantasi adalah sebuah proses kejiwaan yang sangat penting. Imajinasi dan fantasi akan mendorong rasa ingin tahu seorang anak. Rasa ingin tahu ini sangat penting bagi perkembangan intelektual anak, hal itu akan sangat bermanfaat bagi pendidikan kreatifitas mereka. Oleh karena itu, media dalam pembelajaran bercerita sangat dibutuhkan karena dengan media anak akan lebih semangat dan termotivasi.

Kemudian, penggunaan media yang tidak inovatif dan mutakhir dapat menyebabkan siswa kurang tertarik akan materi yang disampaikan. Tidak setiap materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima secara baik oleh siswa. Dalam hal ini materi keterampilan berbicara kurang diminati siswa, karena kecemasan berbicara berupa rasa takut, grogi, dan minder akan dirasakan siswa. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sering kali siswa bersikap negative pada saat kegiatan pembelajaran dan hal ini pasti akan mengganggu proses penyampaian materi. Demikian juga penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat akan mengurangi juga minat siswa terhadap materi yang disampaikan guru.

Mengingat pentingnya media pembelajaran sebagai penunjang kesuksesan pembelajaran, membuat ketertarikan untuk mengujicobakan dua media untuk mengetahui tingkat keefektifan pembelajaran bercerita. Dua media yang akan diujicobakan yaitu media fotonovela dan wayang dongeng. Alasan dibandingkannya kedua media tersebut karena media fotonovela dan wayang dongeng adalah contoh media grafis yang menarik dan sanggup membangkitkan minat siswa terhadap cerita. Bahan ajar yang disajikan untuk siswa adalah sama, yaitu sebuah cerita yang dikemas dalam dua media yang berbeda yaitu wayang dongeng dan fotonovela.

Wayang dongeng yaitu jenis wayang yang diambil dari tokoh-tokoh dalam dongeng yang akan diceritakan pembuatan wayang dongeng dapat menggunakan bahan-bahan sederhana, misalnya dari kertas karton, kardus, dan kayu. Siswa bebas berimajinasi dalam membuat wayang dongeng sesuai dengan tokoh dongeng yang akan diceritakan, bisa tokoh manusia, hewan, dan sebagainya.

Wayang dongeng merupakan interpretasi pendongeng terhadap tokoh dongeng yang akan diceritakan untuk memberikan kemudahan pencerita dalam menceritakan tokoh-tokohnya. Selain itu, wayang dongeng membantu membangun imajinasi siswa tentang isi cerita, tokoh dan penokohan dalam dongeng, memvisualisasikan tokoh dan karakter tokoh dalam wayang.

Hal itu merupakan inovasi kegiatan pembelajaran bercerita dengan melihat tokoh dalam dongeng melalui wayang dongeng yang diperagakan sekaligus siswa dapat bercerita dari guru. Dengan cara pembelajaran ini siswa mampu mengetahui gambaran maupun suasana kondisi apa yang disampaikan guru melalui wayang

dongeng tersebut. Dengan begitu siswa tidak terpaku pada ceramah guru saja melainkan mampu memahami krologis cerita.

Dalam hal ini, media diberi nama “Wayang Dongeng” karena media dibuat dari kertas karton yang diberi kayu penyangga di bawahnya, sehingga mirip dengan pertunjukkan wayang, hanya saja wayang dongeng ini disajikan dalam penceritaan dongeng. Pemanfaatan media wayang dongeng, dilakukan dengan alasan wayang dongeng terbuat dari kertas karton yang murah dan mudah didapatkan, cara membuatnya pun cukup mudah, yaitu dengan meniru karakter tokoh sesuai isi dongeng.

Media selanjutnya adalah fotonovela, yaitu media yang menyerupai komik atau cerita bergambar, dengan menggunakan foto-foto sebagai pengganti gambar ilustrasi. Fotonovela sebenarnya juga bisa disebut media yang menyerupai sebuah film karena menggunakan foto dengan para pemain yang nyata. Fotonovela adalah film dengan gambar-gambar diam. Naskahnya merupakan sebuah cerita atau drama (fiksi atau realita). Sebagai media cetak, fotonovela bisa berbentuk buklet (buku kecil ukuran A4 dilipat dua) dan bisa juga berupa lembaran-lembaran seperti komik-strips (ukuran A4). Fotonovela tentunya bisa juga diformat dalam bentuk “dongeng digital” (*Digital Story Telling*) atau tayangan *power point slide* Kangazul (2010).

Banyaknya gambar dan sedikit teks membuat jenis media seperti ini mengundang publik untuk membaca dan memahami makna Fotonovela. Dalam perkembangannya, Fotonovela telah menjadi alat melakukan pendidikan, advokasi publik, penyadaran, proses diskusi, dan peningkatan motivasi. Fotonovela

memiliki nilai lebih karena bisa memotret realita nyata dan relatif lebih mudah dibuat. Dengan pemain siswa sendiri di lingkungannya sendiri akan menambah ketertarikan siswa.

Hal lain yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran bercerita selain media yaitu teknik. Teknik dalam bidang pengajaran bersifat apa yang sesungguhnya terjadi antara guru dan murid. Rodgers (dalam Arsyad 2009) menjelaskan bahwa teknik merupakan prosedur dan praktik yang sesungguhnya di dalam kelas. Untuk itu, guru hendaknya menciptakan pembelajaran yang menarik dan kreatif agar siswa lebih bersungguh-sungguh dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran secara aktif serta dapat meningkatkan kompetensi yang dikuasai. Oleh sebab itu, diperlukan suatu pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa dan memanfaatkan media yang lebih nyata dan kreatif.

Keterampilan bercerita merupakan suatu proses pertumbuhan melalui banyak latihan karena keterampilan bercerita tumbuh melalui latihan-latihan yang dilakukan secara teratur. Oleh karena itu, Penggunaan resep gotong royong diaplikasikan dengan media wayang dongeng dan fotonovela dalam pembelajaran bercerita. Teknik resep gotong royong didasari latihan dan proses belajar secara berkelompok, siswa bersama kelompoknya dituntut untuk berdiskusi, berlatih, dan mengkritisi teman ketika berlatih. Latihan seperti itu akan membuat siswa menyadari kesalahan dan kekurangannya sendiri. Pada akhirnya, hal ini akan membantu mereka dalam meningkatkan percaya diri sebagai modal dasar keterampilan bercerita.

Teknik resep gotong royong telah dijelaskan oleh Sulistyono (2008) sebagai wujud kebersamaan suatu masyarakat. Gotong royong dalam masyarakat disebut *sambatan*, *gentosan*, *kerjabakti*, *gugur gunung* apabila kegiatan dilakukan untuk menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Permainan resep gotong royong dalam kegiatan bercerita, yaitu permainan bahasa yang dilakukan secara bersama untuk meningkatkan keterampilan bercerita, karena peserta didik dapat bekerja sama dengan temannya dalam berlatih percaya diri, bersama dalam mengembangkan kosakata, dan bercerita secara bergantian. Secara tidak langsung, permainan ini memupuk berbagai sikap positif.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dalam pembelajaran bercerita, ada banyak komponen yang mendukung pembelajaran, yaitu lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pengajaran, bahan ajar, metodologi pengajaran, dan penilaian pengajaran. Tujuan pengajaran adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa setelah menempuh berbagai pengalaman belajarnya (pada akhir pembelajaran). Bahan ajar adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu ilmu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Komponen selanjutnya yaitu metodologi pembelajaran yang mengandung dua aspek yang paling menonjol yaitu metode pengajar dan media pembelajaran

sebagai alat bantu mengajar. Dan yang terakhir adalah penilaian yang berfungsi untuk mengukur tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran.

Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Dalam hal ini media sangat penting karena mampu mempertinggi proses belajar siswa yang nantinya diharapkan mampu mempertinggi hasil belajar yang dicapai.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran. *Pertama*, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. media grafis sering juga disebut media dua dimensi. *Kedua*, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama dan lain-lain. *ketiga*, media proyeksi seperti slide, film strip, film, penggunaan OHP dan lain-lain, *keempat*, penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Webster dalam Sudjana (2009) mendefinisikan media grafis atau media visual sebagai media pembelajaran yang mengombinasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara ungkapan kata-kata dan gambar. Pengungkapan gagasan bisa dalam bentuk sket, diagram, poster, komik, dan kartun. Sedangkan foto, gambar dapat dijadikan pemerjelas fakta.

Media fotonovela dan media wayang dongeng termasuk dalam jenis media grafis. Media ini diduga mampu memperjelas fakta dan mampu menarik perhatian dan mengembangkan daya imajinasi siswa karena fakta-fakta dan

gagasan dapat divisualisasikan dengan ringkas dan padat melalui gambar yang dapat dilihat secara nyata.

Komponen pendukung pembelajaran selain media yaitu teknik pembelajaran yang akan menuntun siswa secara operasional. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik permainan resep gotong royong yang akan mengondisikan peserta didik dapat bekerja sama dengan temannya dalam rangka persiapan dan berlatih percaya diri, bersama dalam mengembangkan kosakata, dan bercerita secara bergantian.

Kelebihan teknik permainan resep gotong royong ini merupakan salah satu teknik pembelajaran yang mengacu pada permainan dalam proses pembelajarannya.

Dilihat dari uraian komponen media pembelajaran dan teknik pembelajaran tersebut, diduga dapat menuntun siswa untuk meningkatkan kemampuan bercerita karena media wayang dongeng dan fotonovela yang didukung dengan teknik permainan resep gotong royong dirasa mampu memberikan suasana yang menyenangkan dan mampu mengeksplorasi pengetahuan siswa.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latarbelakang dan identifikasi masalah tersebut maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini akan menggunakan dua media grafis yaitu media wayang dongeng dan media fotonovela. Pemilihan dua media tersebut dikarenakan dua media



tersebut sangat komunikatif dan menyenangkan, sehingga mampu memberi motivasi dan merangsang minat siswa untuk bercerita. Penggunaan media ini akan dikombinasikan dengan teknik resep gotong royong. Dengan teknik resep gotong royong, siswa akan berkelompok, berdiskusi dan berlatih bersama. Perbandingan penggunaan media wayang dongeng dan media fotonovela dalam pembelajaran bercerita dilakukan untuk membuktikan media mana yang paling efektif digunakan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah keefektifan penggunaan media fotonovela dalam proses pembelajaran bercerita dengan teknik resep gotong royong pada siswa kelas VII SMP?
- 2) Bagaimanakah keefektifan penggunaan media wayang dongeng dalam proses pembelajaran bercerita dengan teknik resep gotong royong pada siswa kelas VII SMP?
- 3) Bagaimanakah perbedaan keefektifan penggunaan media fotonovela dan media wayang dongeng dalam proses pembelajaran bercerita dengan teknik resep gotong royong pada siswa kelas VII SMP?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Membuktikan keefektifan penggunaan media fotonovela dalam proses pembelajaran bercerita dengan teknik resep gotong royong pada siswa kelas VII SMP?
- 2) Membuktikan keefektifan penggunaan media wayang dongeng dalam proses pembelajaran bercerita dengan teknik resep gotong royong pada siswa kelas VII SMP?
- 3) Memaparkan perbedaan keefektifan media yang digunakan dalam proses pembelajaran bercerita dengan teknik resep gotong royong pada siswa kelas VII SMP?

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, baik secara praktis maupun secara teoretis. Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat memberi masukan tentang informasi pemanfaatan media bercerita yaitu dengan menggunakan media wayang dongeng dan fotonovela mampu menjadikan pembelajaran bercerita menjadi lebih variatif, inovatif, dan menarik.

Selain itu, secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, dan peneliti. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan masukan sebagai penggunaan media pembelajaran yang tepat, inovatif, dan bervariasi; bagi siswa yaitu dapat membantu mengatasi kesulitan pembelajaran bercerita,

memotivasi siswa untuk belajar lebih giat, dan menanamkan moral dan sosial; bagi peneliti, dapat menambah pengalaman dan pengetahuan, dan keterampilan peneliti, khususnya terkait pembelajaran bercerita.



## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Kajian Pustaka

Keterampilan siswa dalam bercerita masih menjadi topik yang menarik untuk diteliti. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya penelitian keterampilan bercerita yang telah dilakukan oleh peneliti bahasa. Penelitian-penelitian tersebut belum semuanya sempurna, oleh karena itu, penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk melengkapi dan menyempurnakan peneliti awal tersebut.

Karya tersebut terdiri atas skripsi dan jurnal penelitian pendidikan. Adapun hasil yang diperoleh dari penelitian dijabarkan sebagai berikut.

Supriyadi (2000) melakukan penelitian tentang *Keefektifan antara Strategi Umpan Balik dengan Teknik Langsung dan Strategi Umpan Balik dengan Teknik Tidak Langsung dalam pengajaran kalimat Baku Siswa Kelas II Eksperimen di Madrasah Tsanawiyah*. Kedua kelompok ini diberi perlakuan berbeda. Kelompok I, yaitu kelas IIA diberi perlakuan umpan balik dengan teknik tidak langsung dan kelompok II, yaitu kelas IIB diberi perlakuan strategi pemberian umpan balik dengan teknik langsung. Data penelitian diperoleh dengan teknik analisis uji-t perbedaan dua rata-rata. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan rata-rata kedua kelompok.

Hasil analisis menjelaskan bahwa strategi pemberian umpan balik dengan teknik tidak langsung lebih efektif daripada strategi pemberian umpan balik dengan teknik langsung  $t_{hitung}$  sebesar 3,22 ternyata lebih besar daripada  $t_{tabel}$  sebesar 1,68 dengan

demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Rata-rata nilai kelompok eksperimen I adalah 6,79 dan rata-rata kelompok eksperimen II sebesar 6,02.

Penelitian yang dilakukan oleh Supriyadi mempunyai persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu melakukan penelitian eksperimen untuk mencari keefektifan dari dua hal yang diujicobakan. Instrumen yang digunakan yaitu instrumen tes dan dokumentasi, sedangkan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu tentang perbedaan aspek yang diteliti, teknik, dan media yang digunakan.

Penelitian eksperimen yang dilakukan Supriyadi membandingkan keefektifan teknik menulis, yaitu teknik langsung dan strategi umpan balik dengan teknik tidak langsung. Sedangkan peneliti membandingkan keefektifan penggunaan media pembelajaran bercerita, yaitu media fotonovela dengan media wayang dongeng. Supriyadi meneliti tentang aspek menulis, sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang aspek berbicara.

Coniam (2001), judul penelitiannya adalah *The use of Audio or Video Comprehension as an Assessment Instrument in the Certification of English Language Teachers: a case study*. Penelitian ini dilakukan sebagai uji sertifikasi guru Hong Kong.

Persamaan penelitian yang dilakukan Coniam (2001) dengan penelitian yang penulis lakukan terletak penggunaan media audio. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Coniam (2001) dengan yang dilakukan peneliti terletak pada objek yang diteliti dan tujuan penelitian. Objek yang diteliti pada penelitian Coniam adalah guru, sedangkan objek pada penelitian ini adalah siswa, dan aspek yang diteliti adalah menyimak sedangkan peneliti berbicara.

Subyantoro pada tahun 2005 telah melakukan penelitian yang berjudul *Pengembangan Model Bercerita yang Berbasis Analisis Fungsi Tokoh Cerita Anak-anak untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilakukan dalam mengembangkan model bercerita yang sesuai bagi anak usia operasional konkret (kelas V-VI SD). Hasil dari penelitian ini adalah model bercerita melalui buku panduan bercerita dan VCD bercerita, yang ternyata mampu memberikan gambaran dalam melaksanakan kegiatan bercerita yang mampu mengembangkan kecerdasan emosional. Hal tersebut terlihat dari kecenderungan meningkatnya kecerdasan emosional anak-anak yang dijadikan uji coba model, yaitu pemberian cerita yang berbasis analisis fungsi tokoh, dapat meningkatkan kecerdasan emosional pada anak usia operasional konkret. Kecerdasan emosional yang tinggi, sebelum penceritaan sebanyak 12%, sedangkan setelah pengukuran mengalami peningkatan menjadi 15%.

Penelitian yang dilakukan Subyantoro memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Kesamaannya terdapat pada kompetensi yang diteliti yaitu bercerita. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian, penelitian yang dilakukan Subyantoro merupakan penelitian pengembangan, sedangkan penelitian ini jenis eksperimen. Selain itu, subjek penelitian Subyantoro adalah anak usia operasional konkret (kelas V-VI SD), sedangkan subjek yang akan dilakukan peneliti adalah siswa kelas VII SMP.

Pada tahun 2007, Setiyawati melakukan penelitian yang berjudul *Penggunaan Media Komik Strip melalui Komponen Permodelan untuk Meningkatkan Keterampilan berbicara Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Rakit Banjarnegara*. Temuan Setyawati ini

menjelaskan bahwa dengan penggunaan media komik strip dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Rakit Banjarnegara. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai pada siklus I yang mengalami peningkatan pada siklus II, yaitu sebesar 5,6 % dari prasiklus dan 12,12 % dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 16,1%. Penelitian ini menarik karena menggunakan media komik strip.

Penelitian yang dilakukan Setiyawati memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Kesamaannya yaitu terletak pada kompetensi berbicara, tetapi peneliti lebih mengkhususkan pada kegiatan berbicara sastra yakni bercerita. Perbedaannya terletak pada media yang digunakan. Setiyawati menggunakan komik strip, sedangkan peneliti menggunakan media fotonovela dan wayang dongeng. Selain itu, jenis penelitian yang dilakukan pun berbeda. Setiyawati menggunakan jenis penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen.

Therrien (2009) melakukan penelitian yang berjudul *Effectiveness of a Test-Taking Strategy on Achievement in Easy Test for Student With Learning Disabilities*. Penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah strategi *easy-writing* (menulis essay) efektif jika digunakan untuk meningkatkan prestasi pada tes essay untuk siswa yang tidak mampu pada kelas VII dan VIII dengan menulis dan membaca. Siswa dipilih secara *stratified random sample* pada perlakuan. Ada enam tahap yang digunakan essay strategi yang melingkupi menganalisis dengan cepat atau tepat, menguraikan, menulis respon, dan meninjau ulang jawaban.

Persamaan penelitian Therrien (2009) dengan yang peneliti lakukan terletak pada metode penelitian yang digunakan, yaitu menggunakan metode eksperimen.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Therrien adalah keterampilan berbahasa yang digunakan. Pada penelitian ini membahas keterampilan berbicara, sedangkan penelitian Therrien membahas keterampilan menulis.

Ermawati (2010) dalam skripsinya yang berjudul *Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Permainan Resep Gotong Royong dengan Media Wayang Dongeng Pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Pecalungan Batang Tahun Ajaran 2009/2010*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I nilai rata-rata siswa mencapai 68,98. Peningkatan keterampilan bercerita terjadi pada siklus II nilai yang dicapai sebesar 79,07 terjadi peningkatan dari siklus I sebesar 14,63%. Peningkatan rata-rata secara klasikal juga diikuti dengan peningkatan skor yang diperoleh siswa pada setiap aspek penilaian bercerita dengan alat peraga. Peningkatan keterampilan bercerita dengan alat peraga siswa pada setiap siklus diikuti dengan perubahan ingkah laku siswa ke arah positif. Hal tersebut terlihat pada keaktifan dan keantusiasan siswa dalam menerima pembelajaran karena siswa merasa senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran bercerita menggunakan permainan resep gotong royong dengan media wayang dongeng.

Persamaan penelitian yang dilakukan Ermawati dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengkaji tentang keterampilan bercerita, media pembelajaran, dan teknik. Perbedaannya, Ermawati menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian Eksperimen.

Penelitian Lestari (2010) adalah skripsi yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Metode PACER dan Teknik Skimming pada Keterampilan Membaca Ekstensif Teks Berita Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Weleri*. Hasil penelitian tersebut



menunjukkan bahwa membaca ekstensif teks berita siswa dengan teknik *skimming* pada kelompok B lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode *PACER* pada kelompok A. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil rata-rata pembelajaran dengan teknik *skimming* sebesar 79,43, sedangkan pembelajaran dengan metode *PACER* memiliki rata-rata sebesar 70,67.

Persamaan penelitian Lestari (2010) dengan yang peneliti lakukan terletak pada penggunaan metode penelitian, yaitu eksperimen. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Lestari adalah variabel yang dibandingkan serta kerempilan berbahasa (berbicara) yang digunakan. Penelitian ini membandingkan metode dan teknik dalam pembelajaran membaca, sedangkan yang akan peneliti lakukan adalah membandingkan dua model pembelajaran bercerita .

Ahsin (2010) dalam skripsinya *Keefektifan Penggunaan Media Boneka Layar dan Media Kaset dalam Kemampuan Pemahaman Bercerita (Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMP N 13 Semarang)* dapat ditarik simpulan bahwa hasil belajar kemampuan menyimak hal-hal menarik cerita dongeng yang diperdengarkan menggunakan bantuan media boneka layar yang divisualisasikan dengan media *Over Head Projector* (OHP) lebih efektif daripada menggunakan media kaset rekaman cerita dongeng. Berdasarkan perhitungan diperoleh  $t$  hitung sebesar  $2,910 > t$  tabel sebesar 1,99 dengan taraf signifikan  $\alpha = 5 \%$  yang berada pada daerah penolakan  $H_0$ , hal ini berarti  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan hasil belajar bercerita dongeng pada siswa kelas VII SMP N 13 Semarang yang diperdengarkan dengan bantuan media boneka layar yang divisualisasikan dengan media *Over Head Projector* (OHP) lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menyimak dengan media kaset rekaman.

Persamaan penelitian peneliti dengan penelitian Ahsin (2010) terletak pada jenis penelitian yaitu membandingkan dua media. Perbedaan penelitian Ahsin dengan yang penelitian peneliti terletak pada jenis media yang dibandingkan dan aspek pembelajarannya. Ahsin membandingkan media boneka layar dan media kaset dalam pembelajaran bercerita, sedangkan peneliti membandingkan media fotonovela dan wayang dongeng dalam pembelajaran bercerita.

## **2.2 Landasan Teoretis**

Dalam landasan teoretis dibahas mengenai media pembelajaran, pembelajaran berbicara, media fotonovela, media wayang dongeng, teknik resep gotong royong, keterampilan bercerita, dan cerita.

### **2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Batasan lain telah dikemukakan pula oleh ahli, salah satunya AECT (*Association Of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Arsyad 2003:3).

Melengkapi pendapat Arsyad, Hamalik (1994:12) mengungkapkan bahwa media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Interaksi antar guru dan siswa akan tercapai dengan adanya pendidikan yang lebih efektif. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan

pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan variatif sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.

Pendapat di atas senada dengan pendapat Hamidjojo (dalam Sadiman 1996:80) bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, sehingga ide atau gagasan yang dikemukakan itu dapat sampai pada penerima. Selanjutnya, Mc Luhan (dalam sadiman 1996:85) menyatakan bahwa media disebut juga saluran (*channel*) karena menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada penerima informasi. Persamaan pendapat kedua tokoh tersebut terletak pada penempatan media sebagai perantara untuk menyampaikan pesan, informasi, ide, atau gagasan kepada penerima informasi.

Sedangkan menurut Notoatmodjo (2003) yang dimaksud media atau alat bantu pendidikan adalah alat-alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan bahan pendidikan atau pengajaran. Alat bantu ini sering disebut alat peraga karena berfungsi untuk membantu dan memeragakan sesuatu dengan proses pendidikan pengajaran. Alat peraga ini disusun berdasarkan prinsip bahwa pengetahuan yang ada pada setiap manusia itu diterima atau ditangkap melalui panca indera. Semakin banyak panca indera yang digunakan untuk menerima sesuatu, maka semakin banyak dan semakin jelas pula pengertian atau pengetahuan yang diperoleh. Dengan perkataan lain, alat peraga ini dimaksudkan untuk mengerahkan indera sebanyak mungkin kepada suatu objek sehingga mempermudah persepsi.

Berdasarkan pendapat Arsyad (2003), Hamalik (1994), Sadiman (1996) , dan Notoatmodjo (2003) dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengefektifkan penyampaian pesan atau informasi dan interaksi antar guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah sehingga pesan yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik, tetapi masing-masing media mempunyai intensitas yang berbeda-beda dalam membantu pemahaman seseorang yang tergantung banyaknya panca indera yang digunakan karena pengetahuan manusia itu ditangkap melalui panca indera.

### **2.2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Sanjaya (2008:168-169) fungsi khusus media pembelajaran yaitu: (1) mengungkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, (2) memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu, dan (3) menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Sadiman (2005:17-18) menjelaskan lebih rinci lagi tentang kontribusi media pembelajaran yang meliputi; (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih berstandar, (2) pembelajaran dapat lebih menarik, (3) pembelajaran jadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, (4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, (7) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dan (8) peran guru berubah kearah positif.

Selain itu, Levied dan Lentz (dalam Arsyad 2003:16) mengemukakan fungsi media, khususnya media visual yaitu: (1) fungsi etensi, (2) fungsi efektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris. Fungsi etensi media visual merupakan inti,

yaitu menarik dan mengarahkan perhatian untuk berkonsentrasi kepada materi yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan. Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Fungsi kognitif media visual (gambar) memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris untuk memahami teks, membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan pengajar dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

#### **2.2.1.2 Jenis Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran sangat beragam, mulai dari media yang sederhana sampai pada media yang rumit dan canggih. Untuk lebih mempermudah memahami jenis media, karakter dan kemampuannya, diperlukan pengklasifikasian atau penggolongan.

Menurut Sudjana dan Rivai (2009:3-4), ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pengajaran, yaitu (1) media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis sering disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar; (2) media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model pada (solid model), model penampang, model susun, model kerja, diorama, dan lain-lain; (3) media proyeksi seperti slide, filmstrip, film, penggunaan OHP dan lain-lain; (4) penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan.

Sementara itu, Hamalik (1994:36) menafsirkan media pendidikan dari sudut pandang namun menyeluruh. Pola media terdiri atas (1) bahan-bahan catatan atau bacaan (*supplementary materials*) berupa bacaan atau catatan seperti: buku, komik, koran, majalah, bulletin, folder, periodikal (berkala), pamflet, dan lain-lain; (2) alat-alat audio visual. Alat-alat yang tergolong dalam kategori ini adalah a) media pendidikan tanpa proyeksi, seperti papan tulis, papan temple, papan panel, bagan, diagram, grafik, poster, kartun, komik, gambar, b) media pendidikan tiga dimensi meliputi benda tiruan, diorama, boneka topeng, rilatun, rotatun, peta, globe, pameran, dan museum sekolah, c) media pendidikan yang menggunakan teknik masial, meliputi slide, filmstrip, film rekaman, radio, televisi, laboratorium, elektronik, perkakas, otoiinstruktif, ruang kertas otomatis, sistem interkomunikasi dan komputer; (3) sumber-sumber masyarakat meliputi peninggalan sejarah, objek-objek, bahan-bahan, dokumentasi, masalah, dan sebagainya; (4) kumpulan benda-benda (*material collection*), meliputi potongan kaca, potongan sendok, daun, benih, bibit, bahan kimia, dan lain-lain; (5) contoh-contoh kelakuan yang dicontohkan oleh guru meliputi kelakuan yang dicontohkan dengan gerak guru, misalnya dengan tangan, dengan kaki, gerakan badan, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat jenis-jenis media pembelajaran antara lain, dua dimensi, tiga dimensi, proyeksi, auditif, audio, visual, berbasis cetak, berbasis visual, berbasis komputer dan berbasis lingkungan. Dalam penelitian ini menggunakan media dua dimensi yang berkarakter, yaitu media wayang dongeng dan fotonovela yang menarik dan menyenangkan, serta dapat menambah minat, semangat, motivasi siswa dalam bercerita.

### **2.2.2 Media Wayang Dongeng**

Menurut ahli sejarah, wayang merupakan budaya asli masyarakat Indonesia, khususnya pulau Jawa. Budaya wayang sudah dikenal hingga ke mancanegara. Berbagai penelitian tentang wayang sudah banyak dilakukan.

Hal tersebut sesuai dengan informasi dari *Balipost* (2004:1) yang menjelaskan bahwa secara harfiah wayang adalah bayangan. Akan tetapi dalam perjalanan waktu, pengertian tersebut berkembang menjadi pertunjukan panggung atau teater dan dapat pula berarti aktor atau aktris seta saudara sebagai dalangnya.

Kemudian, Ryan (2008:1) menjelaskan bahwa dilihat dari sudut pandang terminologi ada beberapa pendapat mengenai asal wayang. Pendapat pertama mengatakan wayang berasal dari kata *wayangan* atau *bayangan* yaitu sumber ilham, yang maksudnya yaitu ide dalam menggambar wujud tokoh. Sedangkan pendapat yang kedua mengatakan kata *wayang* berasal dari *Wad* dan *Hyang*, artinya *leluhur*.

Dalam pengertian luas wayang bisa mengandung makna gambar, boneka tiruan manusia. Wayang tersebut terbuat dari kulit, kardus, seng, mungkin kaca-serat (*fiberglass*) atau bahan dwimarta lainnya, dan dari kayu pipih maupun bulat torak tiga dimensi.

Selanjutnya, Hazeau (dalam Arief 2009:1) menjelaskan bahwa wayang adalah *walulang inukir* (kulit yang diukir) dan dilihat bayangannya pada kelir (secarik kain yang dipasang sebagai pembatas antara dalang dan penonton). Penonton bisa menyaksikan pertunjukan dari bayang-bayangan (wewayangan) yang jatuh di atas kelir.

Bagi orang Jawa, wayang sedikitnya memiliki tiga arti. Pertama adalah bagian kulitnya, kedua adalah pergelarannya, dan ketiga refleksi falsafah hidupnya. Semua arti tersebut tercermin dalam cerita dan penggambaran watak tokoh-tokohnya.

Dari pengertian-pengertian yang dipaparkan dari *Balipost* (2004), Ryan (2008), dan Arief (2009) dapat ditarik kesimpulan bahwa wayang merupakan hasil cipta seni yang menggabungkan karakter manusia atau hewan, dibuat dengan bahan kulit, kayu, kardus, seng, dan sebagainya. Tokoh pewayangan juga bisa dimainkan oleh manusia itu sendiri tanpa harus membuat wayang. Wayang merupakan refleksi falsafah hidup manusia.

Wayang yang merupakan satu karya seni Indonesia, memiliki berbagai jenis. Jenis wayang yang ada di Indonesia yaitu: wayang kulit, wayang golek, wayang krucil, wayang purwa, wayang beber, wayang orang, wayang gedok, wayang sasak, wayang calon arang, wayang wahyu, wayang menak, wayang klitik, wayang suluh, wayang papak, wayang madya, wayang purwa, wayang sadat, dan wayang kancil.

Jenis wayang yang digunakan sebagai media pendidikan dalam materi bercerita yaitu wayang dongeng. Menurut Waluyo (2000) wayang dongeng adalah karya seni komprehensif yang melibatkan karya-karya seni lainnya seperti vocal, seni musik, seni tari, dan seni lukis, wayang yang digunakan adalah lukisan atau gambar kemudian dipotong disesuaikan dengan bentuk dan warna serta jenis binatang atau tokoh yang terdapat dalam cerita atau dongeng yang akan diperdengarkan.

Senada dengan pemikiran di atas, Jumadi (2007:1) menjelaskan sumber cerita dalam wayang dongeng diambil dari dongeng atau cerita rakyat yang hanya dikenal di beberapa desa bahkan hanya oleh beberapa keluarga. Pertunjukan wayang dongeng hanya menggunakan layar kecil yang mudah dikemas, dengan jumlah penonton yang sedikit, sehingga kehangatan antara penyaji dan penonton bisa tercipta.



Berdasarkan pengertian wayang dan dongeng yang telah diungkapkan sebelumnya, serta pendapat Jumadi dapat disimpulkan bahwa wayang dongeng merupakan jenis wayang yang diambil dari tokoh-tokoh dalam dongeng yang akan diceritakan. Pembuatan wayang dongeng dapat menggunakan bahan-bahan sederhana, misalnya dari bahan kertas karton, kardus, dan sebagainya. Siswa bebas berimajinasi dalam membuat wayang dongeng sesuai dengan tokoh dongeng yang akan menceritakan, bisa tokoh manusia, hewan, dan sebagainya.

Wayang dongeng merupakan interpretasi dari pendongeng terhadap tokoh dongeng yang akan diceritakan untuk memberikan kemudahan pencerita dalam mencerna tokoh-tokoh tersebut. Selain itu, wayang dongeng juga membantu membangun imajinasi siswa tentang cerita, tokoh dan penokohan dalam dongeng, memvisualisasikan jenis barang atau tokoh atau karakter tokoh dalam wayang. Wayang dongeng juga sebagai gambaran bentuk tokoh cerita yang disajikan dapat mempermudah siswa memahami setiap detail cerita.

Pada kegiatan bercerita dengan media wayang dongeng, siswa dikondisikan untuk memahami isi dongeng terlebih dahulu. Dalam kegiatan bercerita dengan wayang dongeng, dongeng yang digunakan bersifat representatif atau mewakili dari keseluruhan jenis dongeng, baik itu fable, mite, dan legenda.

Cerita yang dipilih untuk pembelajaran bercerita dengan wayang dongeng adalah cerita yang sesuai dengan tingkat perkembangan kemampuan berbahasa siswa, emosi, dan kognisi. Cerita-cerita tersebut mengandung pesan moral yang baik bagi siswa. Pesan moral tersebut, seperti ajaran tentang perilaku yang baik dalam kehidupan beragama dan bermasyarakat, nasihat untuk berbuat kebaikan, dan falsafah hidup. Hal

tersebut dilakukan sebagai salah satu upaya dalam menambah pengetahuan siswa tentang dongeng dan juga memberikan pelajaran yang berupa pesan moral dari dongeng yang akan diceritakan.

Sebelum memulai kegiatan berlatih cerita, guru terlebih dahulu mengondisikan siswa agar tertib. Guru juga harus mengondisikan siswa agar tertib sebelum dan selama anak-anak mendengarkan cerita. Hal tersebut juga dilakukan ketika penilaian bercerita dengan wayang dongeng di depan kelas.

Hasil dari latihan siswa secara langsung dalam bercerita dengan wayang dongeng dapat dipilih pada saat kegiatan berlatih bercerita dan pada saat siswa dinilai untuk bercerita di kelas. Dalam kegiatan bercerita dengan wayang dongeng yang dilakukan oleh siswa pada saat penilaian bercerita di depan kelas, siswa dikondisikan untuk siap bercerita dengan wayang dongeng.

Dalam kegiatan bercerita dengan wayang dongeng, wayang dongeng tersebut dapat membantu siswa dalam mempertahankan konsentrasi bercerita. Hal tersebut ditandai dengan siswa lebih percaya diri dalam bercerita. Siswa terlihat siap dalam bercerita dan tidak grogi sehingga dapat melakukan kegiatan bercerita dengan media wayang dongeng dengan lancar.

Wayang dongeng yang diambil dari tokoh-tokoh dalam dongeng yang diceritakan dapat membantu siswa dalam menguasai topik cerita dengan baik. Hal itu karena siswa memahami setiap adegan tokoh dan peristiwa dalam dongeng yang diceritakan. Pada akhirnya, isi dongeng yang diceritakan lebih jelas dengan bantuan wayang dongeng yang diambil dari tokoh dalam dongeng yang diceritakan.

### 2.2.3 Media Fotonovela

Fotonovela adalah sebuah media sosialisasi dalam bentuk komik foto yang temanya diangkat dari kondisi riil masyarakat dengan maksud untuk mencari solusi pemecahan sekaligus perencanaan aksi maupun daya dukung bagi lancarnya pelaksanaan suatu kegiatan (<http://id.wikipedia.org/wiki/fotonovela>.08.44 am).

Dijelaskan juga bahwa Fotonovela adalah media yang menyerupai komik atau cerita bergambar, dengan menggunakan foto-foto sebagai pengganti gambar ilustrasi (<http://panduan.multiply.com/journal>.08.15). Fotonovela sebenarnya juga bisa disebut media yang menyerupai film karena menggunakan foto dengan para pemain yang nyata. Fotonovela juga dapat diartikan sebagai film dengan gambar-gambar diam.

Memperkuat pendapat dari Jurnal tersebut, Kangazul (2010:7) berpendapat bahwa Fotonovela adalah media yang menyerupai komik atau cerita bergambar, dengan menggunakan foto-foto sebagai pengganti gambar ilustrasi. Fotonovela sebenarnya juga bisa disebut media yang menyerupai sebuah film karena menggunakan foto dengan para pemain yang nyata. Fotonovela adalah film dengan gambar-gambar diam. Naskahnya merupakan sebuah cerita atau drama (fiksi atau realita). Sebagai media cetak, fotonovela bisa berbentuk buklet (buku kecil ukuran A4 dilipat dua) dan bisa juga berupa lembaran-lembaran seperti komik-strips (ukuran A4). Fotonovela tentunya bisa juga diformat dalam bentuk “dongeng digital” (*Digital Story Telling*) atau tayangan *power point slide*.

Banyaknya gambar dan sedikit teks membuat jenis media seperti ini mengundang publik untuk membaca dan memahami makna Fotonovela. Dalam perkembangannya, Fotonovela telah menjadi alat melakukan pendidikan, advokasi

publik, kesadaran, proses diskusi, dan peningkatan motivasi. Fotonovela memiliki nilai lebih karena bisa memotret realita nyata dan relatif lebih mudah dibuat. Kekayaan alam serta karakteristik unik setiap wajah dan wilayah Indonesia bisa ditangkap dengan baik, jika dilengkapi pesan yang sesuai akan memperkuat gambaran keadaan lokal yang apa adanya.

#### **2.2.4 Teknik Permainan Resep Gotong Royong**

Teknik permainan resep gotong royong merupakan salah satu jenis permainan bahasa. Soeparno (1988: 62) mengatakan bahwa keberhasilan suatu permainan bahasa ditentukan oleh beberapa faktor, yaitu faktor situasi dan kondisi, faktor peraturan permainan, faktor pemain, faktor pemimpin permainan atau juri. Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan. Dengan jalan bermain, seseorang akan memperoleh suatu kegembiraan atau kesenangan. Kegembiraan yang kita peroleh dalam permainan bukan hanya ketika mampu menang dalam permainan, tetapi lebih pada kegembiraan selama proses permainan itu berlangsung serta mampu memahami materi pembelajaran.

Aspek yang lebih ditekankan dalam permainan bahasa adalah semangat bekerjasama dan bukan pertandingan semata-mata (Aziz 1996:111-112). Siswa harus mampu bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang mendorong mereka untuk berinteraksi antara satu sama lain. Oleh karena itu, permainan harus berupaya memberikan motivasi yang tinggi serta tidak menimbulkan kejenuhan di dalam kelas.

Dalam permainan resep gotong royong itu sebenarnya siswa juga dilatihkan untuk memahami keterampilan-keterampilan tertentu. Apabila dalam permainan itu untuk

melatih keterampilan berbahasa maka permainan itu disebut permainan bahasa. Suatu permainan bahasa bertujuan untuk melatih keterampilan berbahasa siswa agar materi yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Permainan adalah sesuatu yang dapat dipergunakan untuk membantu tumbuh kembang potensi dan kecerdasan anak secara optimal, menyeluruh, dan terpadu (Subyantoro 2009:23-24). Permainan bahasa agar bermanfaat dan berhasil harus memperhatikan situasi dan kondisi dimana dan kapan permainan bahasa itu dilaksanakan. Dalam suatu permainan biasanya mempunyai peraturan tertentu. Peraturan tersebut harus diketahui dan disetujui baik oleh para pemain maupun oleh juri, dan yang paling penting lagi peraturan-peraturan itu harus ditaati oleh setiap pemain. Keseriusan para pemain juga perlu diperhatikan sebab tanpa adanya keseriusan tidak mungkin permainan akan berjalan dengan baik. Faktor pemimpin atau juri merupakan faktor yang sangat penting dalam suatu permainan bahasa, karena biasanya suatu permainan dipimpin oleh pemimpin permainan yang sekaligus juga akan menilai permainan itu. Pemimpin permainan itu disebut juri atau wasit.

Dalam permainan bahasa juga terdapat kekurangan dan kelebihan. Kelebihan permainan bahasa yaitu pengajaran bahasa yang dipakai untuk meningkatkan kadar keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun kekurangan permainan bahasa yaitu terlalu besar jumlah siswa dalam kelas, karena hal itu akan menimbulkan kesulitan untuk melibatkan seluruh siswa dalam permainan.

Peraturan dalam permainan bahasa juga penting. Peraturan yang baik, jelas, dan tegas dapat mengatur jalannya permainan dan memperhatikan cara penilaian dalam permainan. Guru sebagai pengatur jalannya permainan hendaknya menjelaskan

peraturan-peraturan tersebut sebelum permainan dimulai dan jangan sampai ada peraturan yang baru diberitahukan setelah ada suatu masalah.

Adapun jalannya permainan resep gotong royong adalah pertama, guru memberikan penjelasan tentang materi pada hari itu. Langkah kedua adalah, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terbagi atas 4-5 orang. Langkah ketiga adalah, guru menjelaskan peraturan permainan. Langkah keempat, setiap kelompok diberi selembar kertas untuk menulis urutan cerita dan bagian-bagian cerita yang menarik. Langkah kelima yaitu guru menginstruksikan untuk mengapresiasi media. Langkah keenam, siswa pertama berdiskusi dan menuliskan urutan cerita. Ketujuh, siswa berlatih bercerita dengan kelompoknya, satu siswa bercerita yang lain menyimak dan memberi masukan.

Teknik permainan resep gotong royong sebagai teknik pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menulis petunjuk dapat membantu siswa membangkitkan motivasi belajar, karena dalam kegiatan pembelajaran terdapat sesuatu yang baru yaitu suatu permainan bahasa yang berkaitan dengan materi pelajaran. Teknik permainan resep gotong royong juga dapat membantu siswa untuk meningkatkan pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa.

### **2.2.5 Keterampilan Bercerita**

Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain (Tarigan 1998:35). Bercerita adalah member dan membagi. Ketika seseorang bercerita, pada dasarnya ia menunjukkan kerelaan menjadi sangat terbuka, dan menunjukkan perasaan yang terdalam. Dengan bercerita

dapat mengembangkan daya pikir, dan imajinasi anak, mengembangkan kemampuan berbicara anak, mengembangkan daya sosialisasi anak, dan yang paling rumit pun merupakan rentetan kejadian dan kisah yang amat menarik (Sarumpaet dalam Subyantoro 2007: 9).

Lebih lanjut Subyantoro (2007:16) mengatakan bercerita adalah suatu kegiatan yang disampaikan oleh pencerita kepada siswanya, ayah dan ibu kepada anak-anaknya, juru cerita kepada pendengarnya. Dengan kata lain, bercita merupakan suatu kegiatan dalam kehidupan manusia untuk menyampaikan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki kepada orang lain. Kita dapat mengambil hikmah dari ceritan orang lain dan kita juga dapat mengambil keputusan saat menghadapi keadaan yang sama dengan pengalaman orang lain.

Senada dengan pendapat di atas, Handayu (dalam Majid 2001:53) bercerita adalah salah satu bentuk upaya atau cara yang dapat dilakukan untuk menjalin komunikasi dalam pendidikan anak. Dengan keterampilan bercerita seseorang dapat menyampaikan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dan dibaca. Selain itu, dengan keterampilan bercerita pula seseorang dapat menyampaikan ungkapan kemampuan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperoleh.

Sementara itu, Subyantoro (2007:15) membedakan antara pembacaan cerita dengan penceritaan atau bercerita. Menurutnya, bercerita yang baik akan menghadirkan gambaran yang hidup dihadapan pendengar. Saat bercerita yang disampaikan pencerita, pendengar seolah-olah dihadapkan langsung pada kisah dalam cerita menembus dimensi ruang dan waktu. Untuk itulah, seseorang pencerita dituntut mampu memberikan potret

yang luas dan menarik sebuah cerita. Untuk mendukung hal tersebut, pencerita harus pandai menggunakan intonasi yang disertai gerak-gerik, dan adanya kandungan emosi di dalamnya. Pada akhirnya, seseorang pencerita yang baik dapat menghidupkan setiap tokoh dengan karakter seperti yang dituntut dalam cerita.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan bercerita adalah menyampaikan sebuah cerita oleh pencerita kepada pendengarnya dengan cara menuturkan tentang sesuatu peristiwa atau terjadinya suatu kejadian dengan menggunakan kekuatan kata-kata, kalimat, dan bahasa tubuh yang mendukung agar cerita menjadi hidup dan pendengar merasakan sesuatu yang terjadi dalam cerita tersebut.

#### **2.2.5.1 Keefektifan Bercerita**

Pembicaraan yang baik harus mampu memberikan kesan pada pendengar bahwa pembicara menguasai topik yang dibicarakan. Selain menguasai topik, yang harus dilatih pembicara yaitu kesalahan melafalkan bunyi-bunyi bahasa, penggunaan kalimat yang menimbulkan penafsiran yang berbeda, pengungkapan pikiran yang tidak logis, kesalahan-kesalahan struktur kalimat, dan penggunaan kata-kata mubadzir. Hal itu dikarenakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara yang paling penting adalah mengajarkan keterampilan berkomunikasi lisan dengan orang lain.

Menurut Arsyad dan Mukti (1988) tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi agar dapat menyampaikan informasi dengan efektif. Oleh karena itu, sukses atau tidaknya seseorang ketika berbicara di muka umum dapat dilihat dari tercapai atau tidaknya tujuan komunikasi tersebut. Tujuan komunikasi dapat dicapai jika penyampaian informasi dilakukan secara efektif. Berbicara merupakan bagian dari



aktivitas berbicara, maka dalam bercerita perlu memperhatikan faktor-faktor yang menunjang keefektifan berbicara.

Senada dengan Arsjad dan Mukti (1988), Yuniawan (2002: 10-20) berpendapat ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam bercerita. Faktor penunjang keefektifan berbicara tersebut adalah faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan yang akan dijelaskan di bawah ini.

## **1) Faktor-faktor Kebahasaan**

### **(1) Ketepatan Lafal**

Ketika tampil bercerita, pencerita harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat, dapat mengalihkan perhatian pendengar sehingga mengurangi keefektifan dalam bercerita

### **(2) Penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai**

Kesesuaian tekanan, nada, sendi, dan durasi merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Bahkan kadang-kadang merupakan faktor-faktor penentu. Walaupun masalah yang dibicarakan kurang menarik, dengan penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai, akan menyebabkan masalahnya menjadi menarik. Sebaliknya jika penyampaiannya datar saja, hampir dapat dipastikan akan menimbulkan kejemuhan dan keefektifan berbicara tentu berkurang.

### **(3) Pemilihan kata**

Pilihan kata hendaknya tepat, jelas, dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran. Pendengar akan lebih terangsang dan akan lebih paham, kalau kata-kata yang digunakan familiar. Pilihan kata tentu harus disesuaikan dengan pokok pembicaraan dan siapa pendengarnya. Jika

pembicara memaksa diri memilih kata-kata yang tidak dipahaminya dengan maksud supaya lebih mengesankan, maka akibatnya akan timbul kesan seolah-olah dibuat-buat dan berlebihan. Pendengar akan lebih tertarik jika pembicara menggunakan bahasa yang dikuasainya.

#### **(4) Ketepatan sasaran**

Hal ini menyangkut pemakaian kalimat. Pembicara yang menggunakan kalimat efektif akan memudahkan pendengar menangkap pembicaraannya. Susunan penutur kalimat ini sangat besar pengaruhnya terhadap keefektifan penyampainya. Seorang pembicara harus mampu menyusun kalimat efektif, kalimat yang mengenai sasaran, sehingga mampu menimbulkan pengaruh, meninggalkan kesan, atau menimbulkan akibat.

## **2) Faktor-faktor Nonkebahasaan**

### **(1) Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku**

Pembicaraan yang tidak tenang, lesu dan kaku tentulah akan memberikan kesan pertama yang kurang menarik. Padahal kesan pertama ini sangat penting untuk menjalani adanya kesinambungan perhatian pihak pendengar. Dari sikap yang wajar saja sebenarnya pembicara sudah dapat menunjukkan otoritas dan integritas dirinya.

### **(2) Pandangan harus diarahkan lawan bicara**

Supaya pendengar betul-betul terlibat dalam kegiatan berbicara, pandangan pembicara sangat membantu. Hal ini sering diabaikan oleh pembicara. Pandangan yang hanya tertuju pada satu arah, akan menyebabkan pendengar

merasa kurang diperhatikan. Banyak pembicara yang berbicara tanpa memperhatikan pendengar, tetapi melihat ke atas, ke samping, atau menunduk.

### **(3) Kesiapan menghargai pendapat orang lain**

Dalam menyampaikan isi pembicaraan, seorang pembicara hendaknya memiliki sikap terbuka dalam arti dapat menerima pendapat pihak lain, bersedia menerima kritik, bersedia mengubah pendapatnya kalau memang keliru. Namun, tidak berarti pembicara begitu saja mengikuti pendapat orang lain dan mengubah pendapatnya, tetapi ia harus mampu mempertahankan pendapatnya dan meyakinkan orang lain jika ia merasa pendapatnya itu mengandung argumen yang kuat.

### **(4) Gerak-gerak dan mimik yang tepat**

Gerak-gerak dan mimik yang tepat dapat pula menunjang keefektifan berbicara. Hal-hal yang penting selain mendapat tekanan, biasanya juga dibantu dengan gerak tangan atau mimik. Hal ini dapat menghidupkan komunikasi, artinya tidak kaku. Tetapi gerak-gerak dan mimik yang berlebihan akan mengganggu keefektifan berbicara.

### **(5) Kenyaringan suara**

Tingkat kenyaringan ini tentu disesuaikan dengan situasi, tempat, jumlah pendengar, dan akustik. Tapi perlu diperhatikan jangan teriak. Kita atur kenyaringan suara kita supaya dapat didengar oleh semua pendengar dengan jelas, juga mengingat kemungkinan gabungan dari luar.

### **(6) Kelancaran**

Seseorang pembicara yang lancar berbicara akan memudahkan pendengar menangkap isi pembicaraannya. Seringkali kita dengar pembicaraan putus-putus, bahkan antara bagian-bagian yang terputus itu diselipkan bunyi-bunyi tertentu yang sangat mengganggu penangkapan pendengar.

**(7) Relevansi atau penalaran**

Gagasan demi gagasan haruslah berhubungan dengan logis. Proses berpikir untuk sampai pada suatu kesimpulan haruslah logis. Hal ini berarti hubungan bagian-bagian dalam kalimat, hubungan kalimat dengan kalimat harus logis dan berhubungan dengan pokok pembicaraan.

**(8) Penguasaan topik**

Pembicaraan formal selalu menuntut persiapan. Tujuan tidak lain supaya topik yang dipilih betul-betul dikuasai. Penguasaan topik yang baik akan menumbuhkan keberanian dan kelancaran. Jadi, penguasaan topik ini sangat penting, bahkan merupakan faktor utama dalam berbicara.

Dari penjelasan Arsjad (1988) dan Yuniawan (2002), dapat disimpulkan bahwa pencerita yang baik haruslah memperhatikan faktor keefektifan berbicara dan menguasai topik yang akan dibicarakan, serta tidak mengucapkan kalimat yang mengandung penafsiran ganda, karena penyampaian informasi tidak akan berjalan dengan baik.

**2.2.6 Cerita**

dalam sebuah cerita ada beberapa hal pokok yang masing-masing tidak dapat dipisahkan, yaitu karangan, pengarang, pencerita, penyimakan, dan penyimak. Cerita

anak akan menyenangkan apabila pengarang, pencerita, dan penyimaknya sama-sama baiknya.

Subyatoro (2007:10) menjelaskan bahwa cerita adalah salah satu bentuk sastra yang bisa dibaca atau hanya didengar oleh orang yang tidak bisa membaca. Cerita adalah suatu bentuk ungkapan yang disampaikan secara lisan dengan pilihan kata dan ekspresi yang tepat.

Sejalan dengan penjelasan Subyantoro (2007), Sudarmadji (1992:7) menjelaskan bahwa cerita merupakan media penyampaian nilai-nilai moral dan keagamaan melalui mendengarkan cerita.

Dikatakan juga bahwa cerita adalah narasi pribadi setiap orang, setiap orang suka menjadi bagian satu peristiwa, bagian dari satu cerita, dan menjadi bagian dari sebuah cerita dalam hakikat cerita (Subyantoro 2006: 185). Otak manusia juga disebut sebagai alat narasi yang bergerak dalam dunia cerita. Semua pengetahuan yang disimpan dalam otak dan bagaimana akhirnya setiap orang dapat mengingat dan mengenal dunia adalah karena keadaan cerita itu. Kalau semua pengetahuan itu tidak disimpan dalam bentuk cerita jauh lebih bermanfaat dan bermakna daripada yang dijejalkan ke dalam otak hanya dalam bentuk fakta-fakta atau sekuen-sekuen yang sama sekali sulit dicari antarhubungannya.

Pendapat dari Subyantoro (2007) dan Sudarmadji (1992) dapat disimpulkan bahwa cerita dalam penelitian ini adalah suatu rangkaian peristiwa atau peristiwa yang dapat berupa tuturan atau bahasa tulis dalam bentuk narasi yang bersifat fiksi atau nonfiksi, bertujuan menghibur atau sebagai sumber pengetahuan yang didapat dari bercerita yang terselipkan nilai-nilai agama dan moral.

### 2.2.6.1 Jenis-jenis Cerita

Bercerita dibagi menjadi dua, yakni bersifat formal dan informal (Depdikbud 1998:47-48). Kegiatan berbicara yang bersifat informal banyak dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini dianggap perlu bagi manusia dan perlu dipelajari pada kurikulum pengajaran bahasa di sekolah, yaitu penekanan dan penggalakan kegiatan bercerita. Kegiatan bercerita informal antara lain tukar pengalaman, percakapan, menyampaikan berita, menyampaikan pengalaman, bertelepon, dan memberi petunjuk. Sedangkan bercerita yang bersifat formal meliputi berceramah, perencanaan, penilaian, dan interview.

Menurut Subyantoro (2007:11) terdapat jenis-jenis cerita yang diklasifikasikan menurut asal-usulnya yaitu; (1) isinya, (2) bentuk penulisannya, (3) fungsinya, dan (4) bahannya. Berdasarkan isinya, cerita anak-anak dapat berasal dari sastra tradisional, fantasi modern, fiksi realitas, fiksi sejarah, dan puisi. Menurut bentuk penulisannya, buku bacaan bergambar, komik, buku ilustrasi, dan novel. Dilihat dari fungsinya, ada pula buku untuk pemula disebut sebagai buku konsep, buku partisipasi, dan *toybooks*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa cerita adalah sebagai sarana penyampaian nilai pendidikan yang dikemas secara menarik sehingga siswa dapat memahami isi yang disampaikan dalam cerita tersebut. Bercerita dengan menggunakan media pembelajaran dinilai merupakan hal yang menarik.

### 2.2.6.2 Manfaat Cerita

Cerita adalah sebagai komunikasi yang menarik perhatian anak karena cerita mengandung unsur imajinasi dan kreatifitas yang tinggi. Misalnya imajinasi mereka terangsang karena mendengarkan dongeng.

Dalam sebuah cerita terdapat ide, tujuan, imajinasi, bahasa, dan gaya bahasa. Unsur-unsur tersebut berpengaruh dalam pembentukan pribadi anak. Dari sinilah tumbuh kepentingan untuk mengambil manfaat dari cerita sebagai peningkatan kemampuan berkomunikasi pada anak (Majid 2001: 4-5).

Dengan memanfaatkan cerita juga dapat melatih daya konsentrasi anak. Cerita dengan alur cerita yang menarik, penuh tanda Tanya, dan irama cerita yang tidak monoton akan membuat anak betah menunggu cerita hingga selesai cerita. Dalam mendengarkan cerita tersebut, anak-anak mengaktifkan dan melibatkan seluruh panca inderanya. Misalnya anak yang sedang menyimak dan melihat televisi, sebagaimana tenangnya saat dia melihatnya.

Cerita terkadang membuat seseorang beridentifikasi. Lewat cerita akan tampak bahwa seseorang anak mencari tokoh identifikasi yang sering menampilkan kehebatan tokoh idola mereka, sehingga segala sesuatu yang berkaitan dengan tokoh protagonis ditiru oleh anak-anak. Sebaliknya, tokoh antagonis yang menampilkan kecurangan dan kelicikan seringkali menjadi patokan anak-anak bahwa tokoh tersebut tidak boleh ditiru, karena pemilihan cerita yang akan disampaikan kepada siswa haruslah sesuai dengan kondisi dan tatanan hidup yang berlaku, sehingga akan banyak manfaat positif yang dapat dipetik.

## **2.3 Kerangka Berpikir**

### **2.3.1 Penggunaan Media Wayang Dongeng dalam Proses Pembelajaran Bercerita**

Media wayang dongeng adalah sebuah media yang digunakan untuk pembelajaran bercerita. Media ini terbuat dari kertas karton atau kardus yang dibentuk menyerupai tokoh dalam isi cerita dan dibawahnya diberi tangkai dari kayu. Media wayang dongeng akan digunakan oleh guru dalam pembelajaran bercerita dengan cara digerak-gerakkan. Guru bercerita dengan menggunakan wayang dongeng sebagai media atau alat peraga.

Media ini bisa divariasikan dengan cara memberi warna pada kertas karton agar lebih menarik. Pemberian warna juga disesuaikan dengan karakter tokoh dalam cerita, agar tokoh benar-benar mirip dan siswa bisa mendapatkan gambaran lebih jelas bagaimana wajah, struktur tubuh tokoh yang dimaksud dalam cerita. Guru juga bisa lebih bereksplorasi dalam bercerita dengan begitu siswa akan lebih tertarik dan isi cerita akan dipahami oleh siswa . Selain itu, siswa akan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena guru sangat komunikatif dalam penyampaian isi cerita.

Media ini dinilai sangat komunikatif, karena dalam pembelajaran terdapat interaksi antara guru dan siswa. Selain itu media ini juga melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, jadi siswa akan lebih mudah memahami dan menangkap maksud pembelajaran.

### **2.3.2 Penggunaan Media Fotonovela dalam Proses Pembelajaran Bercerita**

Penggunaan media fotonovela dalam pembelajaran bercerita, merupakan media alternatif yang menyajikan gambar dengan bahasa singkat yang mengangkat realita



kehidupan, sehingga dalam pembelajaran bercerita siswa mudah untuk menyerap pesan-pesan yang hendak disampaikan. Informasi yang didapat siswa akan dijadikan motivasi belajar bercerita dan pelengkap pengalaman-pengalaman dasar dalam proses berkomunikasi. Dalam proses bercerita, siswa harus memahami isi cerita. Pemahaman siswa mengenai isi cerita tersebut dapat dilihat dari penampilan dalam bercerita tersebut disesuaikan dengan beberapa informasi yang didapat melalui media fotonovela.

Dalam praktik pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, setiap siswa secara bergantian menceritakan ceritanya dengan baik. Penilaian dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh guru. Penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan penilaian hasil dan proses. Pada akhir pembelajaran, guru mengadakan refleksi dengan tujuan pengalaman belajar yang telah didapat akan dimasukkan dalam struktur kognitif siswa yang akan menjadi bagian dari pengetahuan yang dimilikinya.

Penggunaan media wayang dongeng dan media fotonovela terdapat perbedaan dalam mempengaruhi keterampilan bercerita siswa kelas VII, sehingga dapat diketahui keefektifan kedua media tersebut dalam pembelajaran bercerita.

## **2.4 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Terdapat perbedaan kemampuan bercerita pada siswa kelas VII setelah diberi perlakuan dengan media wayang dongeng dan media fotonovela dengan teknik permainan resep gotong royong.
- 2) Pembelajaran bercerita dengan menggunakan wayang dongeng dengan teknik permainan resep gotong royong lebih efektif dibandingkan dengan media fotonovela.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain penelitian

Desain eksperimental adalah rencana atau strategi yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian (menguji hipotesis) dan mengontrol variabel sekunder. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Pengaruh perlakuan diperhitungkan melalui perbedaan antara posttest dengan pretes pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan adanya kontrol tersebut, peneliti dapat membandingkan kelompok subjek yang mendapat perlakuan media fotonovela dan kelompok yang mendapat perlakuan media wayang dongeng. Perbandingan tersebut dimaksudkan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat antara perlakuan dan hasil yang terukur. Kerangka desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.

	Pretest	Treatment	Posttes
Exp. Group	T1	Xa	T2
Control Group	T1	Xb	T2

**Bagan 1 desain Penelitian**

Keterangan:

T1 : Pretes

T2 : Postes

- Xa :Perlakuan di kelompok eksperimen pembelajaran bercerita menggunakan media media wayang dongeng dengan teknik resep gotong royong.
- Xb :Perlakuan kelompok kontrol pembelajaran bercerita menggunakan media fotonovela dengan teknik resep gotong royong.

## **3.2 Populasi dan Sampel**

Pada bagian ini akan dibahas mengenai teknik pengambilan populasi dan sampel penelitian.

### **3.2.1 Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP. Penelitian dilakukan di Kabupaten Pati . Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kabupaten Pati sangat banyak dan beragam. Adapun SMP di Kabupaten Pati berjumlah 60 dan terbagi atas 3 jenis, yaitu RSBI (3 sekolah), SSN (46 sekolah), RSSN (11 sekolah).

### **3.2.2 Sampel**

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 01 Kayen dan SMP Negeri 01 Tambakromo. Adapun alasan dipilihnya kedua SMP tersebut, karena kedua SMP dapat mewakili SMP-SMP lain yang ada di Kabupaten Pati, yang memiliki kesamaan sebagai Sekolah Standar Nasional (SSN) dengan tingkat kualitas sedang. Jika kedua sekolah tersebut memiliki perbedaan, hanya dalam kuantitas, sarana prasarana, dan gedung sekolah. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 01 Kayen Kabupaten pati dan siswa kelas VII SMP Negeri 01 Tambakromo Kabupaten Pati.

**Tabel 1. Data Siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Kayen**

No	Kelas	Siswa
1.	VII A	34 siswa
2.	VII B	34 siswa
3.	VII C	32 siswa
4.	VII D	34 siswa
5.	VII E	34 siswa
6.	VII F	34 siswa
7.	VII G	34 siswa
	<b>Jumlah siswa</b>	<b>236 siswa</b>

Tabel 1 dan 2 merupakan keseluruhan sampel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebanyak 468 siswa.

**Tabel 2. Data Siswa Kelas VII SMP Negeri 01 Tambakromo**

No	Kelas	Siswa
1.	VII A	30 siswa
2.	VII B	34 siswa
3.	VII C	34 siswa
4.	VII D	32 siswa
5.	VII E	34 siswa
6.	VII F	34 siswa
7.	VII G	34 siswa
	<b>Jumlah siswa</b>	<b>232 siswa</b>

Sampel yang digunakan adalah kelas VII SMP Negeri 01 Kayen sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 34 orang, kemudian kelas VII SMP Negeri 01 Tambakromo sebagai kelas kontrol dengan jumlah yang sama yaitu sebanyak 34 orang. Sebelum melakukan eksperimen, kelas VII D SMP Negeri 01 Kayen dijadikan sebagai kelas ujicoba.

Pengambilan sampel ini dengan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling* sehingga langkah-langkah pengambilan sampel sebagai berikut: (1) Secara acak ditentukan dua kelas yang akan dijadikan sampel, (2) Kedua kelas tersebut diacak lagi kelas mana yang tertunjuk untuk diberi perlakuan dengan media wayang dongeng dan media fotonovela. Dengan teknik sampling ini, diperoleh dua kelas sampel di atas. Hal ini dilakukan untuk menjaga objektivitas penelitian dan menjauhkan maksud-maksud tertentu dalam pemilihan sampel yang dilakukan peneliti.

### **3.3 Variabel Penelitian**

Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah keterampilan bercerita dengan media wayang dongeng dan media fotonovela. Variabel terikatnya adalah keterampilan bercerita.

#### **3.3.1 Variabel Independen/Variabel Bebas**

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media wayang dongeng dan media fotonovela dalam bercerita.

##### **3.3.1.1 Penggunaan Media Wayang Dongeng untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita**

#### **1) Definisi Konseptual**

Penggunaan media wayang dongeng adalah pemanfaatan wayang dongeng untuk pembelajaran bercerita yang digunakan guru untuk menginterpretasi setiap karakter tokoh yang ada dalam cerita sehingga siswa akan mudah memahami cerita yang disampaikan guru.

## 2) Definisi Operasional

Penggunaan media wayang dongeng dalam pembelajaran bercerita adalah sebagai media pencerita yang sanggup memvisualisasikan karakter tokoh dalam cerita, karena guru dapat memberi gambaran kepada siswa secara detil karakter tokoh cerita sehingga siswa akan mudah memahami detil cerita yang tersaji. Media ini terbuat dari kertas karton atau kardus yang dibentuk menyerupai tokoh dalam isi cerita dan dibawahnya diberi tangkai. Dalam pembelajaran, guru bertindak sebagai pencerita dan siswa sebagai pendengar. Guru bercerita menggunakan media wayang dongeng dengan durasi 7 sampai 20 menit. Satu media wayang dapat digunakan untuk beberapa cerita, Cerita yang dipilih adalah cerita yang mengandung pesan moral yang baik dalam kehidupan beragama dan bermasyarakat, nasihat untuk berbuat kebaikan, dan falsafah hidup. Dengan wayang dongeng Guru lebih mudah berimprovisasi sesuai dengan alur cerita. Media ini diharapkan dapat mendorong minat dan semangat siswa dalam bercerita.

### 3.3.1.2 Penggunaan Media Fotonovela untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita

#### 1) Definisi konseptual

Penggunaan media fotonovela adalah pemanfaatan media fotonovela dalam pembelajaran bercerita. Media ini tepat untuk membentuk penyadaran maupun bertukar pengetahuan dan motivasional. Media ini sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran untuk merubah ranah sikap dan perilaku.

## 2) Definisi Operasional

Penggunaan media fotonovela akan digunakan guru dalam pembelajaran bercerita yaitu berbentuk komik atau cerita bergambar, berbentuk buklet (buku kecil ukuran A4 dilipat dua) dan bisa juga berupa lembaran-lembaran seperti komik-strips (ukuran A4) dengan menggunakan foto-foto sebagai pengganti gambar ilustrasi yang akan memudahkan siswa mencerna isi cerita. Cerita yang dipilih adalah cerita yang mengandung pesan moral yang baik dalam kehidupan beragama dan bermasyarakat, nasihat untuk berbuat kebaikan, dan falsafah hidup.

### 3.3.2 Variabel Dependen/Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan siswa dalam bercerita dengan menggunakan teknik permainan resep gotong royong.

#### 3.3.2.1 Definisi Konseptual

Keterampilan bercerita adalah keterampilan seseorang dalam menyampaikan sebuah cerita kepada pendengarnya dengan cara menuturkan tentang sesuatu peristiwa atau terjadinya suatu kejadian dengan menggunakan kekuatan kata-kata, kalimat, dan bahasa tubuh yang mendukung agar cerita menjadi hidup dan pendengar merasakan sesuatu yang terjadi dalam cerita tersebut.

#### 3.3.2.2 Definisi Operasional

Bercerita adalah skor hasil penilaian siswa saat bercerita menggunakan media dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Pada bagian ini akan dijelaskan teknik pengambilan data dalam penelitian ini, meliputi tes, observasi, dan dokumentasi.

#### **3.4.1 Tes**

Metode tes digunakan untuk memperoleh data prestasi belajar siswa dalam kemampuan bercerita. Tes yang digunakan adalah tes unjuk kerja siswa yang akan diukur dari; (1) keruntutan cerita, (2) ketepatan lafal, (3) ketepatan intonasi, (4) volume suara, (5) sikap yang wajar, (6) penguasaan topik, (7) kelancaran, dan (8) kemenarikan pengajian cerita.

#### **3.4.2 Observasi**

Penggunaan lembar observasi bertujuan untuk memperoleh data mengenai perubahan perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran bercerita. Subjek penelitian yang diamati dalam observasi difokuskan pada perilaku positif dan perilaku negatif yang muncul saat berlangsungnya pembelajaran. Hal-hal yang perlu dicatat dalam observasi meliputi (1) sikap dan respon siswa pada saat guru menjelaskan materi, (2) respon dan sikap siswa pada saat bertanya, berpendapat, berkomentar, dan (3) respon dan sikap siswa pada saat menjawab pertanyaan.

#### **3.4.3 Dokumentasi**

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi foto. Pengambilan data dengan dokumentasi foto digunakan dengan tujuan memperoleh gambaran secara visual tentang pembelajaran yang dilakukan. Data yang diambil dengan dokumentasi foto adalah peristiwa-peristiwa tertentu pada saat pembelajaran, meliputi (1) keaktifan siswa, (2) apresiasi siswa terhadap



media, (4) proses diskusi kelompok, (5) penampilan siswa. Dokumentasi foto merupakan bukti otentik mengenai keadaan tingkah laku siswa pada saat penelitian di kelas.

### 3.5 Instrumen Penelitian

Data penelitian ini berupa pemahaman siswa terhadap teknik bercerita mencakup ketepatan ucapan, pilihan kata, ekspresi dan gerak-gerik, volume suara, sikap wajar dan tidak kaku, penguasaan topik, kelancaran, kemenarikan pengkajian cerita dengan kriteria penilaian berdasarkan aspek.

#### 3.5.1 Kisi-kisi Instrumen

**Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen bercerita**

No	Aspek	Kriteria	Skor
1	Keruntutan cerita	Alur cerita memiliki urutan yang jelas dan logis	5
		Alur cerita memiliki urutan yang jelas	4
		Alur cerita masih melompat-lompat (1-2 kali)	3
		Alur bercerita sering melompat-lompat dan terputus-putus (3-4 kali)	2
		Alur cerita tidak jelas dan terputus-putus	1
2	Ketepatan lafal	Melafalkan setiap bunyi bahasa dengan tepat	5
		Melakukan kesalahan 1-2 kali	4
		Melakukan kesalahan 3-4 kali	3
		Melakukan kesalahan 4-5 kali	2
		Sering melakukan kesalahan	1
3	Ketepatan intonasi	Bercerita dengan intonasi yang tepat	5
		Bercerita dengan intonasi tidak monoton (sebagian besar dari penampilan menggunakan intonasi yang tepat)	4
		Bercerita dengan intonasi agak datar (kadang-	3

		kadang menggunakan intonasi yang tepat)	
		Bercerita dengan menggunakan intonasi datar	2
		Bercerita dengan intonasi datar dan monoton	1

No	Aspek	Kriteria	Skor
4	Kenyaringan suara	Suara terdengar nyaring (sampai bagian belakang kelas)	5
		Suara terdengar nyaring (tetapi dari bagian belakang kelas terdengar kurang jelas)	4
		Suara terdengar sampai bagian tengah kelas	3
		Suara terdengar sayup-sayup	2
		Suara tidak terdengar sama sekali	1
5	Sikap wajar dan tidak kaku	Sikap wajar, tidak kaku, dan terlihat percaya diri.	5
		Sikap wajar, tidak kaku, tetapi terkadang terlihat tidak percaya diri ditandai dengan malu-malu.	4
		Sikap wajar, tidak kaku, tetapi terkadang terlihat tidak percaya diri ditandai dengan ekspresi yang berubah.	3
		Sikap wajar, sedikit kaku, dan terlihat kurang percaya diri ditandai dengan sedikit gemeteran saat bercerita	2
		Sikap tidak wajar, kaku, dan terlihat tidak percaya diri ditandai dengan gemeteran secara terus-menerus.	1
6	Penguasaan topic	Penguasaan topik sangat sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang dibuat.	5
		Penguasaan topik sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang sudah dibuat.	4
		Penguasaan topik cukup sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang	3

		sudah dibuat, tetapi masih belum lengkap dalam satu bagian cerita, serta masih sedikit bertanya dengan teman.	
		Penguasaan topik kurang sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih memasukkan sedikit bagian kerangka dongeng yang lain.	2
		Penguasaan topik tidak sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah	1
No	Aspek	Kriteria	Skor
7	Kelancaran	Bercerita sangat lancar (sama sekali tidak mengalami hambatan), siswa siap dan langsung bercerita ketika tiba gilirannya bercerita	5
		Bercerita lancar, siswa siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita.	4
		Bercerita cukup lancar, siswa kurang siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita, dan sedikit tersendat-sendat.	3
		Bercerita kurang lancar, siswa tidak siap, dan tersendat.	2
		Bercerita tidak lancar dan bercerita sepotong-sepotong.	1
8	Kemenarikan pengajian cerita	Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memeberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	5
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu atau mengandung respon teman lain 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	4

	Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, tanpa disertai gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	3
	Siswa hanya bercerita sesuai dengan isi cerita, namun ekspresi tidak bervariasi dan tanpa gerakan.	2
	Siswa hanya bercerita, tanpa ekspresi dan gerakan serta masih terlihat kaku dalam bercerita.	1

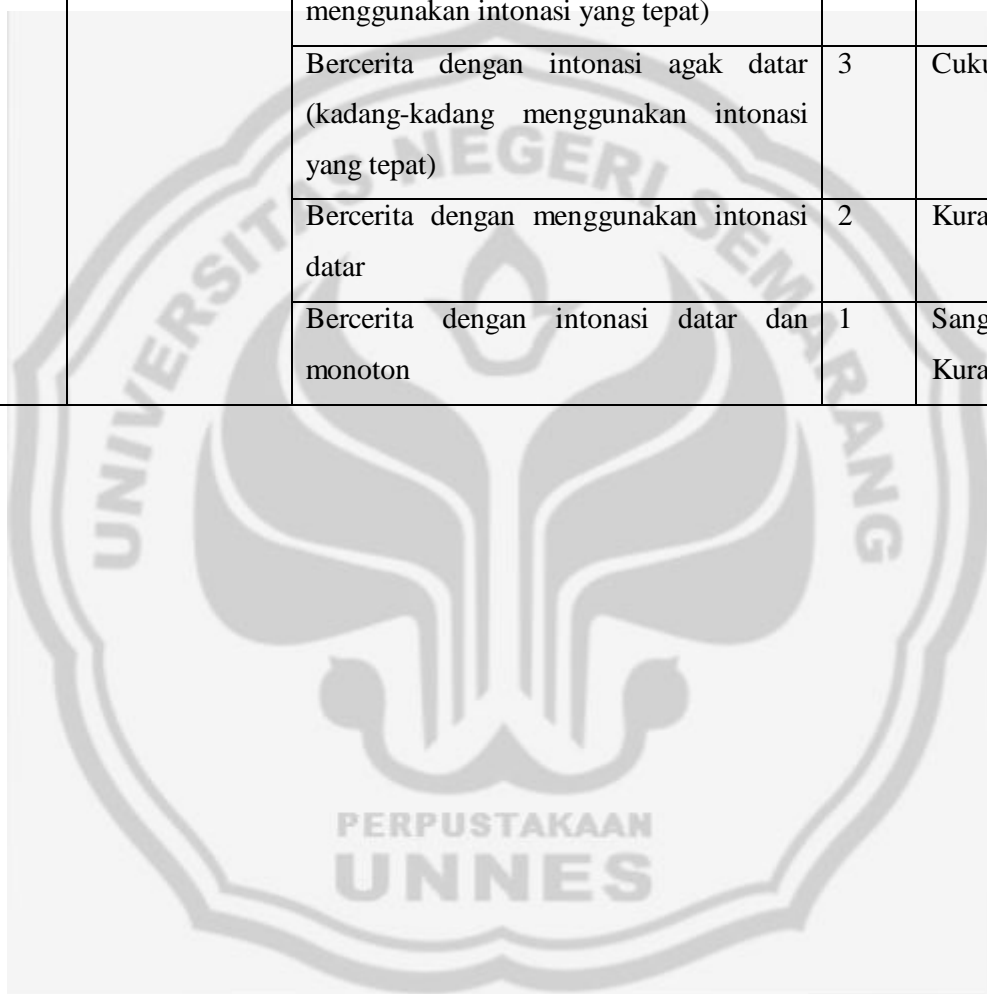
### 3.5.2 Rubrik Penilaian

Rubrik penilaian dalam bercerita diukur dari bagaimana siswa bercerita sesuai dengan aspek yang telah ditentukan yaitu, keruntutan cerita, ketepatan lafal, ketepatan intonasi, kenyaringan suara, sikap wajar dan tidak kaku, penguasaan topik, kelancaran, dan kemenarikan pengajian cerita.

**Tabel 4. Kriteria Penilaian Bercerita**

No	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
1	Keruntutan cerita	Alur cerita memiliki urutan yang jelas dan logis	5	Sangat baik
		Alur cerita memiliki urutan yang jelas	4	baik
		Alur cerita masih melompat-lompat (1-2 kali)	3	cukup
		Alur bercerita sering melompat-lompat dan terputus-putus (3-4 kali)	2	Kurang
		Alur cerita tidak jelas dan terputus-putus	1	Sangat kurang
2	Ketepatan lafal	Melafalkan setiap bunyi bahasa dengan tepat	5	Sangat baik
		Melakukan kesalahan 1-2 kali	4	Baik
		Melakukan kesalahan 3-4 kali	3	Cukup

		Melakukan kesalahan 4-5 kali	2	Kurang
		Sering melakukan kesalahan	1	Sangat kurang
3	Ketepatan intonasi	Bercerita dengan intonasi yang tepat	5	Sangat baik
		Bercerita dengan intonasi tidak monoton (sebagian besar dari penampilan menggunakan intonasi yang tepat)	4	Baik
		Bercerita dengan intonasi agak datar (kadang-kadang menggunakan intonasi yang tepat)	3	Cukup
		Bercerita dengan menggunakan intonasi datar	2	Kurang
		Bercerita dengan intonasi datar dan monoton	1	Sangat Kurang



No	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
4	Kenyaringan suara	Suara terdengar nyaring (sampai bagian belakang kelas)	5	Sangat baik
		Suara terdengar nyaring (tetapi dari bagian belakang kelas terdengar kurang jelas)	4	Baik
		Suara terdengar sampai bagian tengah kelas	3	Cukup
		Suara terdengar sayup-sayup	2	Kurang
		Suara tidak terdengar sama sekali	1	Sangat kurang
5	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 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 kurang percaya diri ditandai dengan sedikit gemeteran saat bercerita	2	Kurang
		Sikap tidak wajar, kaku, dan terlihat tidak percaya diri ditandai dengan gemeteran secara terus-menerus.	1	Sangat kurang
6	Penguasaan topic	Penguasaan topik sangat sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang dibuat.	5	Sangat baik
		Penguasaan topik sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang sudah dibuat.	4	Baik

--	--

No	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
		tetapi masih memasukkan sedikit bagian kerangka dongeng yang lain.		
		Penguasaan topik tidak sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat.	1	Sangat Kurang
7	Kelancaran	Bercerita sangat lancar (sama sekali tidak mengalami hambatan), siswa siap dan langsung bercerita ketika tiba gilirannya bercerita	5	Sangat baik
		Bercerita lancar, siswa siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita.	4	baik
		Bercerita cukup lancar, siswa kurang siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita, dan sedikit tersendat-sendat.	3	cukup
		Bercerita kurang lancar, siswa tidak siap, dan tersendat.	2	Kurang
		Bercerita tidak lancar dan bercerita sepotong-sepotong.	1	Sangat kurang
		Siswa hanya bercerita, tanpa ekspresi dan gerakan serta masih terlihat kaku dalam bercerita.	1	Sangat kurang

Kriteria penilaian tersebut digunakan sebagai acuan penilaian keterampilan bercerita siswa. Siswa dikatakan mencapai kategori sangat baik jika memperoleh nilai antara 85-100, kategori baik nilai antara 75-84, kategori cukup nilai antara 60-74, dan kategori kurang nilai antara 0-59. Kategori dan rentang nilai tersebut secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel pedoman penilaian berikut.

**Tabel 5. Pedoman Penilaian Keterampilan Bercerita**

No	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat baik	85-100
2.	Baik	75-84
3.	Cukup	60-74
4.	Kurang	0-59

### 3.5.2 Kalibrasi

Pada bagian ini akan diuraikan tentang pengujian validitas dan reliabilitas dari instrumen penelitian. Instrumen diujicobakan kepada 34 siswa yang berasal dari SMP Negeri 01 Kayen.

#### 3.5.2.1 Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dan variabel yang diteliti secara tepat. Untuk mengetahui validitas item soal digunakan rumus *Product Moment*

Kemudian hasil  $r_{xy}$  dikonsultasikan dengan  $r_{tabel}$  *product moment* dengan  $\alpha=5\%$ . Jika  $r_{xy} > r_{tabel}$  maka alat ukur dikatakan valid.

Dalam penentuan validitas soal tes juga bisa dilakukan dengan bantuan program iteman yakni dengan cara mengkonsultasikan nilai point Biser ( $r_{pbis}$ ) pada program iteman dengan  $r_{tabel}$  *product moment*. Dengan cara ini butir soal dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  *product moment*.

#### 3.5.2.2 Reliabilitas

Reliabilitas instrumen adalah ketepatan alat evaluasi dalam mengukur. Analisis reliabilitas bentuk tes pilihan ganda menggunakan KR-20 yang dikemukakan oleh Kuder dan Richardson.



Jika  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$  maka tes dikatakan realibel. Reabilitas instrumen juga dapat diketahui dengan menggunakan program iteman, yakni dengan cara mengkonsultasikan nilai alpha ( $r_{11}$ ) dengan  $r_{\text{tabel}}$  instrumen dikatakan realibel apabila  $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ .

### 3.6 Teknik Analisis Data

#### (1) Tahap awal

Penelitian ini diawali dengan pemberian tes awal kepada kelompok untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelompok sebelum perlakuan. Analisis yang digunakan adalah kesamaan varians, kesamaan rata-rata, dan uji kenormalan kedua kelompok.

#### (2) Tahap akhir

Tahap akhir penelitian ini adalah menganalisis data kedua kelompok setelah diberi perlakuan. Untuk menguji ada tidaknya perbedaan yang signifikan rata-rata kedua kelompok, maka dilakukan analisis uji-t tes. Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu diketahui model statistik yang digunakan, apakah parametrik atau nonparametrik, yaitu dengan menguji normalitas dan homogenitas skor tes akhir.

#### 3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Normalitas dapat diuji dengan chi-kuadrat. Hipotesis yang digunakan untuk uji normalitas adalah sebagai berikut ini.

$H_0$  = data berdistribusi normal

$H_a$  = data tidak berdistribusi normal

Langkah-langkah yang ditempuh dalam uji normalitas adalah sebagai berikut ini.

- (1) Menyusun data dan mencari nilai tertinggi dan terendah.
- (2) Membuat interval kelas dan menentukan batas kelas.
- (3) Menghitung rata-rata dan simpangan baku.
- (4) Membuat tabulasi data ke dalam interval kelas.
- (5) Menghitung nilai z dan setiap batas kelas dengan rumus:

$$Z_{i=} = \frac{X_t - \bar{X}}{S}$$

- (6) Mengubah harga Z menjadi luas daerah kurva normal dengan menggunakan tabel.
- (7) Menghitung frekuensi harapan berdasarkan kurva dengan rumus Chi-Kuadrat

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

$X^2$ : Chi-kuadrat

$O_i$  : Frekuensi pengamatan

$E_i$  : Frekuensi yang diharapkan

- (8) Membandingkan harga chi-kuadrat dengan tabel chi-kuadrat dengan huruf signifikan 5%.
- (9) Menarik kesimpulan, jika  $X^2$  hitung  $< X^2_{1i}$ , maka data berdistribusi normal

### 3.6.2 Uji Homogenitas

Untuk mengetahui mana yang lebih baik antara kelompok yang dikenakan pembelajaran menggunakan media wayang dongeng dengan kelompok yang menggunakan media fotonovela maka digunakan uji beda dua rata-rata (uji pihak kanan) dengan hipotesis statistika sebagai berikut ini.

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$  (rata-rata hasil tes kemampuan bercerita dengan media wayang dongeng).

$H_a : \mu_1 > \mu_2$  (rata-rata hasil tes kemampuan bercerita dengan media fotonovela).

Untuk pengujian kebenaran uji hipotesis yang diajukan, maka digunakan uji t satu pihak (pihak kanan).

a. Jika  $\sigma_1 = \sigma_2$

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}, \text{ yang mana } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Dengan kriteria pengujian:  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan  $H_0$  ditolak apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , didapat dari daftar distribusi t dengan dk  $(n_1 + n_2 - 2)$  dan  $\alpha = 5\%$  (Sudajana, 2002:239).

Keterangan:

$X_1$  : rata-rata hasil tes kemampuan peserta didik pada kelompok eksperimen.

$X_2$  : rata-rata hasil tes kemampuan pada kelompok kontrol.

$S_1^2$  : varians untuk kelompok eksperimen.

$S_2^2$  : varians untuk kelompok kontrol.

$n_1$  : banyaknya peserta didik pada kelompok eksperimen.

$n_2$  : banyaknya peserta didik pada kelompok kontrol.

### 3.6.3 Analisis Kesamaan Varians dua Rata-rata

Analisis kesamaan varians bertujuan untuk mengetahui apakah kelompok mempunyai varians yang sama atau tidak. Jika kelompok mempunyai varians yang sama maka kelompok tersebut dikatakan homogen.

Pengujian kesamaan varians untuk dua populasi, hipotesis statistik yang

diuji adalah:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Rumus yang digunakan:  $F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$  (Sudjana, 1984:232)

$H_0$  diterima apabila  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ . Analisis kesamaan variansi juga dapat dianalisis dengan menggunakan program SPSS dengan hipotesis sebagai berikut:

$H_0$ : variansi homogen

$H_a$ : variansi tidak homogen

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan mengetahui keefektifan penggunaan media wayang dongeng dan media fotonovela dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas VII dengan materi bercerita.

##### **4.1.1 Uji Persyaratan Hipotesis**

Uji persyaratan hipotesis dibagi menjadi dua, yaitu analisis data awal dan analisis data akhir yang akan diuraikan sebagai berikut.

###### **4.1.1.1 Analisis Data Awal (Pretes)**

Analisis data awal digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kemampuan bercerita yang sama sebelum diberi perlakuan dengan media yang berbeda. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan media wayang dongeng dan kelas kontrol diberi perlakuan dengan media fotonovela. Proses analisis data awal dilakukan dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut ini penulis tampilkan ringkasan hasil perhitungan tes awal kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 6. Ringkasan Hasil Tes Awal (Pretes) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
N = 34	N = 34
Mean (%) = 60,79	Mean (%) = 58,15

Dari tabel 6 di atas, dapat dilihat hasil rata-rata pretes kelas eksperimen sebesar 60,79%, sedangkan hasil rata-rata pretes kelas kontrol sebesar 58,15%.

### 1) Uji Normalitas

Untuk menguji kenormalan distribusi sampel digunakan uji chi-kuadrat. Nilai awal yang digunakan untuk menguji normalitas distribusi sampel adalah nilai bercerita siswa.

#### (1) Uji Normalitas Nilai Awal pada Kelompok Eksperimen

Berdasarkan perhitungan uji normalitas diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 6,78,00$  dan  $\chi^2_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  dan dk = 3 adalah 7,81. Karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  artinya data yang diperoleh berdistribusi normal. Jadi nilai awal pada kelompok eksperimen berdistribusi normal.

#### (2) Uji Normalitas Nilai Awal pada Kelompok Kontrol

Berdasarkan perhitungan uji normalitas diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 4,12$  dan  $\chi^2_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  dan dk = 3 adalah 7,81. Karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  artinya data yang diperoleh berdistribusi normal. Jadi nilai awal pada kelompok kontrol berdistribusi normal.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini digunakan untuk mengetahui apakah nilai evaluasi sampel yang diambil mempunyai varians yang homogen.

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ , artinya kedua kelompok sampel mempunyai varians sama.

$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ , artinya kedua kelompok sampel mempunyai varians tidak sama.

Berdasarkan perhitungan uji kesamaan dua varians dengan taraf nyata  $\alpha = 5\%$ , diperoleh  $F_{hitung} = 1,71$  dan  $F_{tabel} = 2,00$ . Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima yang artinya kedua kelompok sampel mempunyai varians yang sama.

### 4.1.1.2 Analisis Pengujian Tahap Awal

#### 1) Deskriptif Data Kemampuan Awal Siswa

Rata-rata prestasi belajar siswa sebelum pembelajaran bercerita (*pre test*) yang menggunakan media wayang dongeng dengan teknik resep gotong royong dan media fotonovela dengan teknik resep gotong royong adalah sebagai berikut :

**Tabel 7. Prestasi Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran Bercerita (*Pre Test*)**

No	Kelompok	Rata-rata	N	Min	Max	Standar deviasi
1	Eksperimen	60,79	34	41,00	78,00	10,11
2	Kontrol	58,15	34	41,00	70	7,74

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat dari 41,00 siswa kelompok eksperimen rata-rata kemampuan awalnya adalah 60,79 sedangkan kelompok kontrol adalah 58,15. Kemampuan awal tertinggi untuk kelompok eksperimen mencapai nilai

78,00 dan untuk kelompok kontrol adalah 70, sedangkan kemampuan terendah untuk kelas eksperimen adalah 41,00 sedangkan untuk kelas kontrol adalah 41. Dari Tabel 8, terlihat dari nilai hasil *pre test* bahwa dua sekolah tersebut, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki kemampuan rata-rata yang tidak jauh berbeda.

## 2) Uji Kesamaan Homogenitas

Pada kelompok eksperimen diperoleh  $\bar{x}_1 = 60,79$ ,  $s_1^2 = 102,23$ .

Pada kelompok kontrol diperoleh  $\bar{x}_2 = 58,15$ ,  $s_2^2 = 59,89$

Berdasarkan uji t diperoleh  $t_{hitung} = 1,21$  dan  $t_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 68$  adalah  $2,00$ . Karena  $1,21 < 2,00$  yang berarti  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, dengan demikian rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai kemampuan yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa antara kelompok eksperimen dan kontrol mempunyai kemampuan awal yang relatif sama dalam memahami materi pokok persamaan dasar Teknik Permainan Resep Gotong Royong sebelum mengikuti proses pembelajaran bercerita.

### 4.1.1.3 Analisis Pengujian Tahap Akhir

#### 1) Deskriptif Data Prestasi Belajar Setelah Pembelajaran bercerita

Prestasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran bercerita dari kedua kelompok dapat dilihat sebagai berikut :



**Tabel 8.Deskripsi Data Prestasi Belajar Setelah Pembelajaran Bercerita (*Post test*)**

No	Kelompok	Rata-rata	N	Min	Max	Standar deviasi
1	Eksperimen	77,85	34	61,00	93,00	7,52
2	Kontrol	68,65	34	41,00	80,00	3,79

Berdasarkan data hasil perhitungan tersebut, pada kelompok eksperimen rata-rata prestasi belajar setelah pembelajaran bercerita mencapai 77,85 sedangkan pada kelompok kontrol mencapai 68,65.

## 2) Uji Normalitas

Untuk menguji kenormalan distribusi sampel digunakan uji chi-kuadrat. Nilai awal yang digunakan untuk menguji normalitas distribusi sampel adalah nilai ulangan harian bab sebelumnya.:

### (1) Uji Normalitas Nilai Akhir pada Kelompok Eksperimen

Berdasarkan perhitungan uji normalitas diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 5,06$  dan  $\chi^2_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  dan dk = 3 adalah 7.81. Karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  artinya data yang diperoleh berdistribusi normal. Jadi nilai akhir pada kelompok eksperimen berdistribusi normal.

### (2) Uji Normalitas Nilai Akhir pada Kelompok Kontrol

Berdasarkan perhitungan uji normalitas diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 4,84$  dan  $\chi^2_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  dan dk = 3 adalah 7,81. Karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  artinya data

yang diperoleh berdistribusi normal. Jadi nilai akhir pada kelompok kontrol berdistribusi normal.

### 3) Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil analisis ini dapat dipergunakan sebagai pertimbangan dalam analisis selanjutnya.

Uji homogenitas ini digunakan untuk mengetahui apakah nilai evaluasi sampel yang diambil mempunyai varians yang homogen.

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$ , artinya kedua kelompok sampel mempunyai varians sama.

$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ , artinya kedua kelompok sampel mempunyai varians tidak sama.

Berdasarkan perhitungan uji kesamaan dua varians dengan taraf nyata  $\alpha = 5\%$ , diperoleh  $F_{hitung} = 1,86$  dan  $F_{tabel} = 2,00$ . Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima yang artinya kedua kelompok sampel mempunyai varians yang sama.

#### 4.1.2 Proses Pembelajaran pada Kelompok Kontrol

Proses pembelajaran bercerita dengan teknik permainan resep gotong royong dengan menggunakan media fotonovela dilakukan dalam tiga tahap sesuai dengan rencana pembelajaran.

##### 4.1.2.1 Persiapan Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti melakukan persiapan pembelajaran bercerita dengan menyusun rencana pembelajaran terlebih dahulu sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan. Langkah berikutnya, peneliti menyiapkan media fotonovela

yang akan dijadikan media pembelajaran bercerita dengan teknik permainan resep gotong royong. Materi bercerita juga dipersiapkan. Peneliti juga menyiapkan instrumen berupa pedoman observasi dan dokumentasi foto. Selanjutnya, peneliti mengonsultasikan seluruh rencana yang telah dipersiapkan kepada dosen pembimbing dan guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang bersangkutan. Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti berkoordinasi dengan guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia tersebut tentang kegiatan pembelajaran bercerita melalui media fotonovela dengan teknik permainan resep gotong royong yang akan dilaksanakan. Peneliti juga melibatkan guru tersebut sebagai pengamat dan ikut menilai kompetensi bercerita.

#### **4.1.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada rencana pembelajaran yang telah ditetapkan, yaitu pembelajaran bercerita dengan teknik permainan resep gotong royong menggunakan media fotonovela. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam empat pertemuan. Tiap pertemuan terdiri atas tiga tahap, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan inti terdiri atas eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Uraian pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol adalah sebagai berikut

*Pertemuan pertama, pembelajaran pretes kelas kontrol. Pada kegiatan pendahuluan, siswa dikondisikan agar siap melaksanakan pembelajaran. Peneliti melakukan apersepsi melalui tanya jawab dengan siswa tentang tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan manfaat yang akan diperoleh siswa*

setelah melaksanakan pembelajaran. Siswa diberi motivasi untuk meningkatkan keterampilan bercerita.

*Pada kegiatan inti, (1) eksplorasi;* peneliti memberi penjelasan kepada siswa melalui tanya jawab tentang bagaimana cara menceritakan sebuah cerita dengan menarik. Siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan gagasan dan pendapatnya mengenai hal-hal yang menarik dari sebuah cerita. Kegiatan tersebut dilakukan melalui proses tanya jawab dengan siswa, *(2) elaborasi;* guru membagikan cerita berjudul *Pablo dan Bruno* kepada siswa, *(3) konfirmasi;* siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya mengenai karakter tokoh dalam cerita *Pablo dan Bruno*. Siswa yang ditunjuk guru bercerita di depan kelas, siswa lain memperhatikan, memberi tanggapan, komentar, dan penilaian.

*Pada kegiatan akhir,* peneliti bersama siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Peneliti menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa pada saat menganalisis tokoh dalam cerita, menemukan hal yang menarik dalam cerita, menuliskan urutan cerita, dan kesulitan dalam bercerita. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut.

Pada pembelajaran pretes kelas kontrol, siswa belum menunjukkan sikap yang baik, dan siswa juga belum mengapresiasi cerita dengan baik. Hal ini terlihat ketika pembelajaran ada beberapa siswa yang malas membaca cerita yang telah diberikan guru dan siswa pun kesulitan dalam bercerita.

*Pertemuan kedua,* pembelajaran kelas kontrol, *Pada kegiatan pendahuluan,* siswa dikondisikan agar siap melaksanakan pembelajaran. Peneliti

melakukan apersepsi melalui tanya jawab dengan siswa tentang tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan manfaat yang akan diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Siswa diberi motivasi untuk meningkatkan keterampilan bercerita.

*Pada kegiatan inti, (1) eksplorasi;* peneliti memberi penjelasan kepada siswa melalui tanya jawab tentang bagaimana cara menceritakan sebuah cerita dengan menarik. Siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan gagasan dan pendapatnya mengenai hal-hal yang menarik dari sebuah cerita. Kegiatan tersebut dilakukan melalui proses tanya jawab dengan siswa, *(2) elaborasi;* guru mengelompokkan siswa dan mulai memperkenalkan media fotonovela dan membagikan media fotonovela yang telah dicetak dalam kertas ukuran A4. Cerita yang disajikan dalam fotonovela berjudul *Pablo dan Bruno* dan siswa mengapresiasi media dengan baik, tetapi masih ada beberapa siswa yang tidak mengapresiasi, *(3) konfirmasi;* siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya mengenai karakter tokoh dalam cerita *Pablo dan Bruno*. Setelah itu siswa secara berkelompok membuat bagan ringkasan urutan cerita, siswa secara berlatih secara bergantian dengan teman sekelompoknya dengan pengawasan guru, kelompok yang ditunjuk oleh guru untuk bercerita di depan kelas. Kelompok lain memperhatikan, memberi tanggapan, komentar, dan penilaian.

*Pada kegiatan akhir,* peneliti bersama siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Peneliti menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa pada saat menganalisis tokoh dalam cerita, menemukan hal yang menarik dalam cerita, menuliskan urutan cerita, dan

kesulitan dalam bercerita. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut, dan diakhir pembelajaran siswa dituasi untuk berlatih di rumah dengan teman satu kelompoknya.

Pada pembelajaran kelas kontrol, siswa sudah menunjukkan sikap yang cukup baik, dan siswa juga sudah mengapresiasi media dengan baik. Hal ini terlihat ketika pembelajaran siswa tenang dan membaca fotonovela dengan sungguh-sungguh dan ketika proses tanya jawab tentang karakteristik tokoh dan hal menarik dalam cerita siswa aktif menjawab. Akan tetapi, ketika bercerita masih mengalami kesulitan, siswa masih merasa minder dan belum lancar dalam bercerita.

*Pertemuan ketiga*, pembelajaran kelas kontrol, *Pada kegiatan pendahuluan*, siswa dikondisikan agar siap melaksanakan pembelajaran. Peneliti melakukan apersepsi melalui tanya jawab dengan siswa tentang pembelajaran yang telah terlaksana, siswa ditanyai tentang hambatan dan kesulitan kelompok dalam latihan bercerita.

*Pada kegiatan inti*, (1) *eksplorasi*; peneliti memberi penguatan pada siswa bagaimana cara bercerita yang menarik yaitu dengan menemukan hal-hal yang menarik dalam cerita terlebih dahulu, kemudian menguasai isi cerita dan paham alur cerita yang akan diceritakan. Kegiatan tersebut dilakukan melalui proses tanya jawab dengan siswa, (2) *elaborasi*; guru mengelompokkan siswa dan membagikan media fotonovela yang telah dicetak dalam kertas ukuran A4. Cerita yang disajikan dalam fotonovela berjudul *Keluguan Saridin* dan siswa mengapresiasi media dengan baik, (3) *konfirmasi*; siswa diberi kesempatan untuk

mengemukakan pendapatnya mengenai karakter tokoh dalam cerita *Keluguan Saridin*. Setelah itu siswa secara berkelompok membuat bagan ringkasan urutan cerita, siswa secara berlatih secara bergantian dengan teman sekelompoknya dengan pengawasan guru, kelompok yang ditunjuk oleh guru untuk bercerita di depan kelas. Kelompok lain memperhatikan, memberi tanggapan, komentar, dan penilaian.

*Pada kegiatan penutup*, peneliti bersama siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Peneliti menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa pada saat menganalisis tokoh dalam cerita, menemukan hal yang menarik dalam cerita, menuliskan urutan cerita, dan kesulitan dalam bercerita. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut, dan diakhir pembelajaran siswa ditugasi untuk berlatih di rumah dengan teman satu kelompoknya.

Pada pembelajaran kelas kontrol, siswa sudah menunjukkan sikap yang cukup baik, dan siswa juga sudah mengapresiasi media dengan baik. Hal ini terlihat ketika pembelajaran siswa tenang dan membaca fotonovela dengan sungguh-sungguh dan ketika proses tanya jawab tentang karakteristik tokoh dan hal menarik dalam cerita siswa aktif menjawab, siswa juga sudah merasa percaya diri. Hal ini terlihat ketika siswa ditunjuk untuk bercerita secara berkelompok di depan kelas, siswa langsung berani dan sudah cukup bercerita dengan lancar dan menarik. Akan tetapi, masih ada beberapa kelompok yang masih ragu-ragu ketika ditunjuk bercerita di depan kelas dengan alasan kelompok mereka tidak berlatih di rumah.

*Pertemuan keempat* pembelajaran postes kelas kontrol, *pada kegiatan pendahuluan*, siswa dikondisikan agar siap melaksanakan pembelajaran. Peneliti melakukan apersepsi melalui tanya jawab dengan siswa tentang pembelajaran yang telah terlaksana, siswa ditanyai tentang hambatan dan kesulitan kelompok dalam latihan bercerita dan dalam bercerita secara individu.

*Pada kegiatan inti*, (1) *eksplorasi*; peneliti memberi penjelasan kepada siswa melalui tanya jawab tentang bagaimana cara menceritakan sebuah cerita dengan menarik. Siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan gagasan dan pendapatnya mengenai hal-hal yang menarik dari sebuah cerita. Kegiatan tersebut dilakukan melalui proses tanya jawab dengan siswa, (2) *elaborasi*; guru mengelompokkan siswa dan membagikan media fotonovela yang telah dicetak dalam kertas ukuran A4. Cerita yang disajikan dalam fotonovela berjudul *Keluguan Saridin* dan siswa mengapresiasi media dengan baik, (3) *konfirmasi*; siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya mengenai karakter tokoh dalam cerita *Pablo dan Bruno*. Setelah itu siswa secara berkelompok membuat bagan ringkasan urutan cerita, siswa berlatih secara bergantian dengan teman sekelompoknya dengan pengawasan guru, kelompok yang ditunjuk oleh guru untuk bercerita di depan kelas. Kelompok lain memperhatikan, memberi tanggapan, komentar, dan penilaian.

*Pada kegiatan akhir*, peneliti bersama siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan media wayang dongeng dan teknik permainan resep gotong royong. Peneliti menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa pada saat menganalisis tokoh dalam



cerita, menemukan hal yang menarik dalam cerita, menuliskan urutan cerita, dan kesulitan dalam bercerita. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut.

Pada pembelajaran postes kelas kontrol, siswa sudah menunjukkan sikap yang cukup baik, dan siswa juga sudah mengapresiasi media dengan baik. Hal ini terlihat ketika pembelajaran siswa tenang dan membaca fotonovela dengan sungguh-sungguh dan ketika proses tanya jawab tentang karakteristik tokoh dan hal menarik dalam cerita siswa aktif menjawab. Akan tetapi, ketika bercerita masih mengalami kesulitan, siswa tidak minder lagi dan sudah lancar dalam bercerita.

Setelah melaksanakan pembelajaran pada kelas kontrol, peneliti menulis hasil observasi dengan dibantu rekan sejawat yang ikut mengamati proses pembelajaran untuk mengetahui perilaku siswa selama proses pembelajaran bercerita dengan teknik permainan resep gotong royong menggunakan media fotonovela berlangsung. Perilaku siswa yang diamati yaitu dari segi keaktifan bertanya, kesungguhan dalam berlatih, ketidakbingungan dalam bercerita.

Berikut ini hasil observasi pembelajaran bercerita pada kelas kontrol yang terbagi menjadi dua aspek, yaitu aspek positif dan aspek negatif. Pada tiap-tiap aspek terdiri atas enam komponen perilaku yang berkaitan dengan pembelajaran.

**Tabel 9. Hasil Observasi Sikap Positif Siswa Kelas Kontrol pada Pembelajaran Bercerita dengan Teknik Permainan Resep Gotong Royong Menggunakan Media Fotonovela**

No	Aktivitas yang dinilai	Presentase aktivitas kelas
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.	88%
2	Siswa mengapresiasi media dengan baik	79%
3	Siswa berlatih dengan serius	56%
4	Siswa tidak merasa kebingungan pada saat bercerita	26%
5	Siswa tidak bertanya ketika mengalami kesulitan	38%
6	Siswa tidak mengganggu teman	38%

Pada tabel 9, terlihat persentase sikap positif siswa kelas kontrol pada saat pembelajaran bercerita dengan teknik permainan resep gotong royong menggunakan media fotonovela. Persentase tertinggi terletak pada perhatian siswa terhadap penjelasan guru sebesar 88%, sedangkan persentase terendah terletak pada tingkat kebingungan saat bercerita sebesar 26%.

**Tabel 10. Hasil Observasi Sikap Negatif Siswa Kelas Kontrol pada Pembelajaran Bercerita dengan Teknik Permainan Resep Gotong Royong Menggunakan Media Fotonovela**

No	Aktivitas yang dinilai	Presentase aktivitas kelas
1	Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru	21%
2	Siswa tidak berlatih dengan baik	26%
3	Siswa meremehkan tugas untuk berlatih	47%
4	Siswa kebingungan pada saat bercerita	68%
5	Siswa tidak bertanya ketika mengalami kesulitan	62%
6	Siswa mengganggu teman.	35%

Pada tabel 10, terlihat persentase sikap negatif siswa kelas kontrol pada saat pembelajaran bercerita dengan teknik permainan resep gotong royong menggunakan media fotonovela. Persentase tertinggi terletak pada kebingungan siswa pada saat bercerita sebesar 68%, sedangkan persentase terendah terletak pada perhatian siswa terhadap penjelasan guru dan sikap siswa yang tidak bercerita dengan baik sebesar 21%.

Proses pembelajaran bercerita menggunakan media fotonovela diabadikan dalam dokumentasi foto. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti atas bantuan teman sejawat mendokumentasikan kegiatan pembelajaran bercerita dengan teknik permainan resep gotong royong menggunakan media fotonovela. Gambar 1 berikut ini memperlihatkan proses pembelajaran bercerita menggunakan media fotonovela.



**Gambar 1. Proses Pembelajaran Bercerita dengan Menggunakan Media Fotonovela**

Gambar 1 memperlihatkan proses pembelajaran bercerita menggunakan media fotonovela . Gambar pertama memperlihatkan siswa yang semangat dan antusias terhadap media fotonovela. Pada gambar kedua, siswa bercerita di depan kelas.

#### **4.1.3 Proses Pembelajaran pada Kelompok Eksperimen**

Proses pembelajaran bercerita dengan teknik permainan resep gotong royong dengan menggunakan media wayang dongeng dilakukan dalam tiga tahap sesuai dengan rencana pembelajaran.

##### **4.1.3.1 Persiapan Pembelajaran**

Pada tahap ini, peneliti melakukan persiapan pembelajaran bercerita dengan menyusun rencana pembelajaran terlebih dahulu sesuai dengan tindakan yang akan dilakukan. Langkah berikutnya, peneliti menyiapkan media wayang dongeng yang akan dijadikan media pembelajaran bercerita dengan teknik

permainan resep gotong royong. Materi bercerita juga dipersiapkan. Peneliti juga menyiapkan instrumen berupa pedoman observasi dan dokumentasi foto. Selanjutnya, peneliti mengkonsultasikan seluruh rencana yang telah dipersiapkan kepada dosen pembimbing dan guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang bersangkutan. Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti berkoordinasi dengan guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia tersebut tentang kegiatan pembelajaran bercerita melalui media wayang dongeng dengan teknik permainan resep gotong royong yang akan dilaksanakan. Peneliti juga melibatkan guru tersebut sebagai pengamat dan ikut menilai kompetensi bercerita.

#### **4.1.3.2 Pelaksanaan Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran mengacu pada rencana pembelajaran yang telah ditetapkan, yaitu pembelajaran bercerita dengan teknik permainan resep gotong royong menggunakan media wayang dongeng. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam empat pertemuan. Setiap pertemuan terdiri atas tiga tahap, yaitu pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan inti terdiri atas eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Uraian pelaksanaan pembelajaran pada pretes kelas eksperimen adalah sebagai berikut.

*Pertemuan pertama*, pembelajaran pretes kelas kontrol. Pada *kegiatan pendahuluan*, siswa dikondisikan agar siap melaksanakan pembelajaran. Peneliti melakukan apersepsi melalui tanya jawab dengan siswa tentang tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan manfaat yang akan diperoleh siswa

setelah melaksanakan pembelajaran. Siswa diberi motivasi untuk meningkatkan keterampilan bercerita.

*Pada kegiatan inti, (1) eksplorasi;* peneliti memberi penjelasan kepada siswa melalui tanya jawab tentang bagaimana cara menceritakan sebuah cerita dengan menarik. Siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan gagasan dan pendapatnya mengenai hal-hal yang menarik dari sebuah cerita. Kegiatan tersebut dilakukan melalui proses tanya jawab dengan siswa, *(2) elaborasi;* guru membagikan cerita berjudul *Pablo dan Bruno* kepada siswa, *(3) konfirmasi;* siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya mengenai karakter tokoh dalam cerita *Pablo dan Bruno*. Siswa yang ditunjuk guru bercerita di depan kelas, siswa lain memperhatikan, memberi tanggapan, komentar, dan penilaian.

*Pada kegiatan penutup,* peneliti bersama siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Peneliti menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa pada saat menganalisis tokoh dalam cerita, menemukan hal yang menarik dalam cerita, menuliskan urutan cerita, dan kesulitan dalam bercerita. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut.

Pada pembelajaran pretes kelas kontrol, siswa belum menunjukkan sikap yang baik, dan siswa juga belum mengapresiasi cerita dengan baik. Hal ini terlihat ketika pembelajaran ada beberapa siswa yang malas membaca cerita yang telah diberikan guru dan siswa pun kesulitan dalam bercerita.

*Pertemuan kedua,* pembelajaran kelas kontrol, *Pada kegiatan pendahuluan,* siswa dikondisikan agar siap melaksanakan pembelajaran. Peneliti

melakukan apersepsi melalui tanya jawab dengan siswa tentang tujuan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan manfaat yang akan diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Siswa diberi motivasi untuk meningkatkan keterampilan bercerita.

*Pada kegiatan inti, (1) eksplorasi;* peneliti memberi penjelasan kepada siswa melalui tanya jawab tentang bagaimana cara menceritakan sebuah cerita dengan menarik. Siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan gagasan dan pendapatnya mengenai hal-hal yang menarik dari sebuah cerita. Kegiatan tersebut dilakukan melalui proses tanya jawab dengan siswa, *(2) elaborasi;* guru mengelompokkan siswa dan mulai memperkenalkan media wayang dongeng. Guru memperkenalkan tokoh-tokoh dalam wayang dongeng, dalam bercerita sesekali guru menambah guyonan segar yang membuat suasana menjadi menyenangkan dan terkendali. Cerita yang diceritakan berjudul *Pablo dan Bruno*, siswa bercerita guru dengan antusia, *(3) konfirmasi;* siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya mengenai karakter tokoh dalam cerita *Pablo dan Bruno*. Setelah itu siswa secara berkelompok membuat bagan ringkasan urutan cerita, siswa secara berlatih secara bergantian dengan teman sekelompoknya dengan pengawasan guru, kelompok yang ditunjuk oleh guru untuk bercerita di depan kelas. Kelompok lain memperhatikan, memberi tanggapan, komentar, dan penilaian.

*Pada tahap penutup,* peneliti bersama siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Peneliti menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa pada saat menganalisis tokoh dalam

cerita, menemukan hal yang menarik dalam cerita, menuliskan urutan cerita, dan kesulitan dalam bercerita. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut, dan diakhir pembelajaran siswa ditugasi untuk berlatih di rumah dengan teman satu kelompoknya.

Pada pembelajaran kelas kontrol, siswa sudah menunjukkan sikap yang cukup baik, dan siswa juga sudah mengapresiasi media dengan baik. Hal ini terlihat ketika pembelajaran siswa larut dalam cerita yang diceritakan oleh guru. siswa menunjukkan sikap aktif ketika proses tanya jawab tentang karakteristik tokoh dan hal menarik dalam cerita siswa aktif menjawab. Akan tetapi, ketika bercerita masih mengalami kesulitan, siswa masih merasa minder dan belum lancar dalam bercerita. Diakhir pembelajaran, guru menugasi siswa secara berkelompok untuk latihan bercerita di rumah dan mencatat kesulitan dalam berlatih.

*Pertemuan ketiga*, pembelajaran kelas kontrol, *Pada kegiatan pendahuluan*, siswa dikondisikan agar siap melaksanakan pembelajaran. Peneliti melakukan apersepsi melalui tanya jawab dengan siswa tentang pembelajaran yang telah terlaksana, siswa ditanyai tentang hambatan dan kesulitan kelompok dalam latihan bercerita.

*Pada kegiatan inti*, (1) *eksplorasi*; peneliti memberi penguatan pada siswa bagaimana cara bercerita yang menarik yaitu dengan menemukan hal-hal yang menarik dalam cerita terlebih dahulu, kemudian menguasai isi cerita dan paham alur cerita yang akan diceritakan. Kegiatan tersebut dilakukan melalui proses tanya jawab dengan siswa, (2) *elaborasi*; guru mengelompokkan siswa dan mulai



memperkenalkan media wayang dongeng. Guru memperkenalkan tokoh-tokoh dalam wayang dongeng, dalam bercerita sesekali guru menambah guyonan segar yang membuat suasana menjadi menyenangkan dan terkendali. Cerita yang diceritakan berjudul *Keluguan Saridin*, siswa bercerita guru dengan antusias, (3) *konfirmasi*; siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya mengenai karakter tokoh dalam cerita *Keluguan Saridin*. Setelah itu siswa secara berkelompok membuat bagan ringkasan urutan cerita, siswa secara berlatih secara bergantian dengan teman sekelompoknya dengan pengawasan guru, kelompok yang ditunjuk oleh guru untuk bercerita di depan kelas. Kelompok lain memperhatikan, memberi tanggapan, komentar, dan penilaian.

*Pada kegiatan penutup*, peneliti bersama siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Peneliti menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa pada saat menganalisis tokoh dalam cerita, menemukan hal yang menarik dalam cerita, menuliskan urutan cerita, dan kesulitan dalam bercerita. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut, dan diakhir pembelajaran siswa ditugasi untuk berlatih di rumah dengan teman satu kelompoknya.

Pada pembelajaran kelas kontrol, siswa sudah menunjukkan sikap yang cukup baik, dan siswa juga sudah mengapresiasi media dengan baik. Hal ini terlihat ketika pembelajaran siswa tenang dan membaca fotonovela dengan sungguh-sungguh dan ketika proses tanya jawab tentang karakteristik tokoh dan hal menarik dalam cerita siswa aktif menjawab, siswa juga sudah merasa percaya diri. Hal ini terlihat ketika siswa ditunjuk untuk bercerita secara berkelompok di

depan kelas, siswa langsung berani dan sudah cukup bercerita dengan lancar dan menarik. Akan tetapi, masih ada beberapa kelompok yang masih ragu-ragu ketika ditunjuk bercerita di depan kelas dengan alasan kelompok mereka tidak berlatih di rumah.

*Pertemuan keempat* pembelajaran postes kelas kontrol, pada kegiatan *pendahuluan*, siswa dikondisikan agar siap melaksanakan pembelajaran. Peneliti melakukan apersepsi melalui tanya jawab dengan siswa tentang pembelajaran yang telah terlaksana, siswa ditanyai tentang hambatan dan kesulitan kelompok dalam latihan bercerita dan dalam bercerita secara individu.

*Pada kegiatan inti*, (1) *eksplorasi*; peneliti memberi penjelasan kepada siswa melalui tanya jawab tentang bagaimana cara menceritakan sebuah cerita dengan menarik. Siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan gagasan dan pendapatnya mengenai hal-hal yang menarik dari sebuah cerita. Kegiatan tersebut dilakukan melalui proses tanya jawab dengan siswa, (2) *elaborasi*; guru mengelompokkan siswa memperkenalkan tokoh-tokoh dalam wayang dongeng dengan cerita yang berjudul *Keluguan Saridin*, dalam bercerita sesekali guru menambah guyonan segar yang membuat suasana menjadi menyenangkan dan terkendali. Cerita yang diceritakan berjudul *Keluguan Saridin*, siswa bercerita guru dengan antusias, (3) *konfirmasi*; siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya mengenai karakter tokoh dalam cerita *Keluguan Saridin*. Setelah itu siswa secara berkelompok membuat bagan ringkasan urutan cerita, siswa berlatih secara bergantian dengan teman sekelompoknya dengan pengawasan guru, kelompok yang ditunjuk oleh guru untuk bercerita di depan

kelas. Kelompok lain memperhatikan, memberi tanggapan, komentar, dan penilaian.

*Pada kegiatan penutup*, peneliti bersama siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dengan media wayang dongeng dan teknik permainan resep gotong royong. Peneliti menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa pada saat menganalisis tokoh dalam cerita, menemukan hal yang menarik dalam cerita, menuliskan urutan cerita, dan kesulitan dalam bercerita. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut.

Pada pembelajaran postes kelas kontrol, siswa sudah menunjukkan sikap yang baik, dan siswa juga sudah mengapresiasi media dengan baik. Hal ini terlihat ketika pembelajaran siswa tenang dan membaca fotonovela dengan sungguh-sungguh dan ketika proses tanya jawab tentang karakteristik tokoh dan hal menarik dalam cerita siswa aktif menjawab. Akan tetapi, ketika bercerita masih mengalami kesulitan, siswa tidak minder lagi dan sudah lancar dalam bercerita.

Setelah melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen, peneliti menulis hasil observasi dengan dibantu rekan sejawat yang ikut mengamati proses pembelajaran untuk mengetahui perilaku siswa selama proses pembelajaran bercerita dengan teknik permainan resep gotong royong menggunakan media wayang dongeng berlangsung. Hasil observasi digunakan untuk mengetahui perilaku siswa selama pembelajaran. Berikut ini hasil observasi pembelajaran bercerita pada kelas eksperimen yang terbagi menjadi dua aspek, yaitu aspek positif dan aspek negatif.

**Tabel 11. Hasil Observasi Sikap Positif Siswa Kelas Eksperimen pada Pembelajaran Bercerita dengan Teknik Permainan Resep Gotong Royong Menggunakan Media Wayang Dongeng.**

No	Aktivitas yang dinilai	Presentase aktivitas kelas
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.	88%
2	Siswa bercerita dengan sungguh-sungguh	97%
3	Siswa berlatih dengan serius	74%
4	Siswa tidak merasa kebingungan pada saat bercerita	71%
5	Siswa tidak bertanya ketika mengalami kesulitan	53%
6	Siswa tidak mengganggu teman	88%

Pada tabel 11, terlihat persentase sikap positif siswa kelas eksperimen pada saat pembelajaran bercerita dengan teknik permainan resep gotong royong menggunakan media wayang dongeng. Persentase tertinggi terletak pada konsentrasi siswa dalam bercerita sebesar 97%, sedangkan persentase terendah terletak pada keaktifan siswa dalam bertanya sebesar 53%.

**Tabel 12. Hasil Observasi Sikap Negatif Siswa Kelas Eksperimen pada Pembelajaran Bercerita dengan Teknik Permainan Resep gotong Royong Menggunakan Media Wayang Dongeng.**

No	Aktivitas yang dinilai	Presentase aktivitas kelas
1	Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru	9%
2	Siswa tidak bercerita dengan baik	3%
3	Siswa meremehkan tugas untuk berlatih	29%

4	Siswa kebingungan pada saat bercerita	32%
5	Siswa tidak bertanya ketika mengalami kesulitan	47%
6	Siswa mengganggu teman.	9%

Pada tabel 12, terlihat persentase sikap negatif siswa kelas eksperimen pada saat pembelajaran bercerita dengan teknik permainan resep gotong royong menggunakan media wayang dongeng. Persentase tertinggi terletak pada tidak bertanya ketika mengalami kesulitan sebesar 47%, sedangkan persentase terendah terletak pada siswa yang tidak bercerita gurusebesar 3%.

Proses pembelajaran bercerita menggunakan media wayang dongeng diabadikan dalam dokumentasi foto. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti atas bantuan teman sejawat mendokumentasikan kegiatan pembelajaran bercerita dengan teknik permainan resep gotong royong menggunakan media wayang dongeng. Gambar 2 berikut ini memperlihatkan proses pembelajaran bercerita menggunakan media wayang dongeng.



**Gambar 2. Proses Pembelajaran Bercerita dengan Media Wayang Dongeng**

Gambar 2 memperlihatkan proses pembelajaran bercerita menggunakan media wayang dongeng . Gambar pertama, guru bercerita dengan media wayang

dongeng dan siswa menyimak dengan baik. Pada gambar kedua memperlihatkan bercerita di depan kelas.

#### 4.1.4 Hasil Pembelajaran

Hasil tes berbicara dengan teknik permainan resep gotong royong menggunakan media fotonovela dan wayang dongeng dapat dilihat pada tabel 13.

Grup	R	Pengukuran sebelum <i>treatment</i>	Pemberian <i>treatment</i> di variabel independen (X)	Pengukuran di variabel dependen (Y)
Treatment	R	P1	T	P2
Kontrol	R	P3		P4

Keterangan :

T : Treatment dengan menggunakan media wayang dongeng.

R : Proses randomisasi

P1 : Nilai rata-rata *pre-test* kelompok eksperimen

P2 : Nilai rata-rata *post-test* kelompok eksperimen

P3 : Nilai rata-rata *pre-test* kelompok kontrol

P4 : Nilai rata-rata *post-test* kelompok kontrol

Efek dari eksperimen ini adalah  $(P2-P1)-(P4-P3)$  atau  $(P2-P4)-(P3-P1)$ . Proses eksperimen dilakukan dengan memberikan pembelajaran bercerita dengan media wayang dongeng dengan teknik resep gotong royong kepada grup *treatment* (kelompok eksperimen). Hasil dari desain *pre-test-post-test* grup kontrol dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 14. Hasil Pembelajaran Bercerita Dengan Media Wayang Dongeng dan Fotonovela**

Grup	R	Rata – rata nilai sebelum <i>treatment</i> ( <i>Pre-test</i> )	Pemberian <i>treatment</i> berupa pembelajaran bercerita dengan media wayang dongeng	Rata – rata nilai setelah <i>treatment</i> ( <i>Post-test</i> )
<i>Treatment</i>	R	60,79	Diberi pembelajaran bercerita dengan media wayang dongeng	77,85
Kontrol	R	58,15		68,65

Tabel 14 menunjukkan efek dari pemberian pembelajaran bercerita dengan media fotonovela dengan teknik resep gotong royong yaitu sebesar  $(68,65-58,15) = 10,50$  terdapat di grup kontrol. Setelah diberi *treatment* dengan menggunakan media wayang dongeng dengan teknik resep gotong royong yaitu  $(77,85-60,79) = 17,06$  sehingga efek total dari pemberian pembelajaran bercerita dengan menggunakan media wayang dongeng dengan teknik resep gotong royong adalah sebesar  $(77,85-60,79) - (68,65-58,15) = 6,56$ . Komponen yang pertama adalah efek histori yaitu sebesar 11 dan akibat peristiwa lain dan efek dari *treatment* yaitu sebesar 6,56. Dari hasil desain *pre test-post test* dapat diketahui efektivitas pembelajaran bercerita sebagai berikut :

**Tabel 15. Efektivitas Total Pembelajaran bercerita pada Kelompok Eksperimen dan kontrol**

Kelompok	Pre test	Post test	Selisih	%
Eksperimen	60,79	77,85	7,06	58,41
Kontrol	58,15	68,65	10,50	41,51
Efektivitas			6,56	16,98

Tabel 16 menunjukkan efektivitas total dengan menggunakan media wayang dongeng dengan teknik resep gotong royong adalah sebesar 6,56 atau sebesar 16,98%.

Efek histori adalah peristiwa-peristiwa yang terjadi antara periode sebelum test (*Pre-test*) dengan sesudah tes (*Post-test*) yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Selama eksperimen dilakukan, subyek mendapat *treatment*. Akan tetapi peristiwa lain dapat terjadi selama pemberian *treatment* tersebut. Tes untuk mengetahui prestasi belajar awal dilakukan terlebih dahulu sebelum eksperimen dimulai yang disebut dengan *Pre-test* yang hasilnya adalah P1. Subyek kemudian diberi *treatment* (T) berupa pemberian pembelajaran bercerita dengan pembelajaran bercerita Media wayang dongeng, setelah itu subyek diukur kembali prestasi belajarnya (P2) atau yang disebut *Pos-test*.

#### 4.1.5 Pengujian Hipotesis

Pada kelompok eksperimen diperoleh  $\bar{x}_1 = 77,85$   $s_1^2 = 56,61$

Pada kelompok kontrol diperoleh  $\bar{x}_2 = 68,65$   $s_2^2 = 14,36$

Berdasarkan uji t diperoleh  $t_{hitung} = 5,76$  dan  $t_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 68$  adalah 2,00. Karena  $5,76 > 1,67$  yang berarti  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan



H<sub>1</sub> diterima, artinya ada perbedaan persamaan dasar teknik permainan resep gotong Royong antara media wayang dongeng dengan teknik resep gotong royong dan pembelajaran bercerita dengan media fotonovela dengan teknik resep gotong royong pada siswa kelas VII SMP Negeri 01 Kayen dan SMP Negeri 01 Tambakromo Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2011. Ditinjau dari rata-rata prestasi belajar, diperoleh kesimpulan bahwa prestasi belajar kelompok eksperimen yang menerapkan pembelajaran bercerita dengan media wayang dongeng dengan teknik resep gotong royong dengan rata-rata 77,85 lebih tinggi dari prestasi belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran bercerita dengan pembelajaran bercerita media fotonovela dengan teknik resep gotong royong yang memiliki rata-rata 68,65

#### **4.2 Pembahasan Hasil Penelitian**

Pembahasan hasil penelitian bercerita dengan teknik permainan resep gotong royong menggunakan media wayang dongeng dan fotonovela didasarkan pada hasil tes dan nontes. Pembahasan meliputi bukti keefektifan penggunaan media wayang dongeng dengan teknik permainan resep gotong royong, bukti keefektifan penggunaan media fotonovela dengan teknik permainan resep gotong royong, dan keefektifan antara penggunaan media wayang dongeng dan fotonovela dengan teknik permainan resep gotong royong. Pembahasan ketiga hal tersebut dapat dilihat pada uraian berikut.

#### **4.2.1 Bukti Keefektifan Penggunaan Media Wayang Dongeng dengan Teknik Permainan resep Gotong Royong untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita**

Proses pembelajaran bercerita dilaksanakan dua tahap, yaitu pretes dan postes di kelas dan sekolah yang berbeda. Masing-masing kelas terdiri atas empat 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 kelas kontrol tidak sama persis dengan proses pembelajaran pada kelas eksperimen. Perbedaan tersebut disebabkan adanya perbedaan perlakuan penggunaan media antar kedua kelas sehingga ditemukan media mana yang paling efektif.

Berdasarkan hasil penelitian, maka penggunaan media wayang dongeng dalam pembelajaran bercerita sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada kelas eksperimen. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan dengan media wayang dongeng mencapai 60,79% dan setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 77,85%. Selain itu, alasan mengapa media ini efektif digunakan dalam pembelajaran bercerita dikarenakan siswa dapat melihat dan meniru cara guru bercerita, dengan begitu siswa secara tidak langsung belajar bercerita. Berikut ini akan diuraikan bukti media wayang dongeng lebih efektif daripada media wayang dongeng.

Pada tahap pendahuluan pretes, pembelajaran yang dilakukan, yaitu guru mengondisikan dan melakukan apersepsi dengan mengajukan beberapa

pertanyaan kepada siswa mengenai pembelajaran bercerita yang akan dilaksanakan. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat cukup antusias dan berinteraksi secara baik dengan guru. Siswa bersedia menjawab dan mengemukakan pendapatnya mengenai tujuan dan manfaat pembelajaran. Namun, masih ada beberapa siswa yang terlihat kurang memperhatikan dan asyik berbicara dengan teman sebangkunya.

Sementara itu, berdasarkan hasil observasi, kegiatan pendahuluan pada postes memperlihatkan siswa sudah tidak canggung lagi dengan guru sehingga guru lebih mudah mengondisikan dan melakukan apersepsi. Guru memberikan motivasi bagi siswa yang nilainya masih berkategori cukup dan kurang agar lebih bersungguh-sungguh dalam melaksanakan pembelajaran dan lebih banyak berlatih. Proses tanya jawab juga berlangsung dengan baik. Guru memberi pertanyaan umpan balik mengenai kemudahan dan kesulitan yang masih dialami siswa pada pembelajaran sebelumnya. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan percaya diri. Siswa juga tidak canggung ketika diminta untuk mengemukakan pendapatnya mengenai tujuan dan manfaat pembelajaran.

Pada tahap inti pretes, siswa diberi pemahaman tentang hakikat bercerita dengan teknik permainan resep gotong royong menggunakan media wayang dongeng. Kegiatan tersebut dilakukan melalui proses tanya jawab dengan siswa. Berdasarkan hasil observasi, selama proses tersebut, siswa terlihat aktif menanggapi, berkomentar, dan bertanya. Tetapi masih ada beberapa siswa yang terlihat kurang aktif.

Sementara kegiatan inti postes, guru memberi pemecahan kesulitan yang dirasakan siswa dalam bercerita pada pertemuan sebelumnya, antara lain dengan meminta siswa untuk berlatih secara bergantian dengan teman sekelompoknya. Guru juga memberi pendalaman materi tentang penerapan teknik permainan resep gotong royong karena masih ada siswa yang belum memahami sepenuhnya pada pretes. Berdasarkan hasil observasi, selama proses tersebut, siswa menyimak dan memperhatikan penjelasan guru dengan serius, berdisiplin, dan bersungguh-sungguh. Siswa juga sudah bercerita dengan baik, karena media wayang dongeng sangat komunikatif dan dapat menarik perhatian siswa serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bercerita.

#### **4.2.2 Bukti Keefektifan Penggunaan Media Fotonovela dengan Teknik Permainan Resep Gotong Royong untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita**

Proses pembelajaran bercerita dilaksanakan dua tahap, yaitu pretes dan postes di kelas dan sekolah yang berbeda. Masing-masing kelas terdiri atas empat 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 kelas kontrol tidak sama persis dengan proses pembelajaran pada kelas eksperimen. Perbedaan tersebut disebabkan adanya perbedaan perlakuan penggunaan media antar kedua kelas sehingga ditemukan media mana yang paling efektif.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media fotonovela dalam pembelajaran bercerita kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita

pada kelas kontrol. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas kontrol sebelum diberi perlakuan dengan media wayang dongeng mencapai 58,15% dan setelah diberi perlakuan menjadi 68,65%. Rata-rata nilai setelah diberi perlakuan meningkat, tetapi tidak setinggi jika dibandingkan dengan perlakuan menggunakan media wayang dongeng. Bukti lebih lanjut akan dipaparkan sebagai berikut.

Pada tahap pendahuluan pretes, pembelajaran yang dilakukan, yaitu guru mengondisikan dan melakukan apersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa mengenai pembelajaran bercerita yang akan dilaksanakan. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat cukup antusias dan berinteraksi secara baik dengan guru. Siswa bersedia menjawab dan mengemukakan pendapatnya mengenai tujuan dan manfaat pembelajaran. Namun, masih ada beberapa siswa yang terlihat kurang memperhatikan dan asyik berbicara dengan teman sebangkunya.

Sementara itu, berdasarkan hasil observasi, kegiatan pendahuluan pada postes memperlihatkan siswa sudah tidak canggung lagi dengan guru sehingga guru lebih mudah mengondisikan dan melakukan apersepsi. Guru memberikan motivasi bagi siswa yang nilainya masih berkategori cukup dan kurang agar lebih bersungguh-sungguh dalam melaksanakan pembelajaran dan lebih banyak berlatih. Proses tanya jawab juga berlangsung dengan baik. Guru memberi pertanyaan umpan balik mengenai kemudahan dan kesulitan yang masih dialami siswa pada pembelajaran sebelumnya. Siswa menjawab pertanyaan guru dengan

percaya diri. Siswa juga tidak canggung ketika diminta untuk mengemukakan pendapatnya mengenai tujuan dan manfaat pembelajaran.

Pada tahap inti pretes, siswa diberi pemahaman tentang hakikat bercerita dengan teknik permainan resep gotong royong menggunakan media fotonovela. Kegiatan tersebut dilakukan melalui proses tanya jawab dengan siswa. Berdasarkan hasil observasi, selama proses tersebut, siswa terlihat aktif menanggapi, berkomentar, dan bertanya. Tetapi masih ada beberapa siswa yang terlihat kurang aktif.

Sementara pada kegiatan inti postes, guru memberi pemecahan kesulitan yang dirasakan siswa dalam bercerita pada pertemuan sebelumnya, antara lain dengan meminta siswa berlatih secara bergantian dengan teman sekelompoknya. Guru juga memberi pendalaman materi tentang penerapan teknik permainan resep gotong royong karena masih ada siswa yang belum memahami sepenuhnya pada pretes. Berdasarkan hasil observasi, selama proses tersebut, siswa menyimak dan memperhatikan penjelasan guru dengan serius, berdisiplin, dan bersungguh-sungguh. Hanya saja siswa tidak bisa memahami karakter tokoh dengan baik, karena media fotonovela tidak mempunyai kelebihan seperti media wayang dongeng sehingga ketika siswa disuruh maju bercerita masih kesulitan karena tidak punya contoh bagaimana bercerita yang baik dan menyenangkan.

Dengan demikian, media fotonovela kurang efektif jika digunakan dalam pembelajaran bercerita.

#### 4.2.3 Keefektifan antara Penggunaan Media Wayang Dongeng dan Media Fotonovela dengan Teknik Permainan Resep Gotong Royong untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita

Berdasarkan hasil analisis statistik setelah dilakukan pembelajaran bercerita pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media wayang dongeng dan kelompok kontrol menggunakan media fotonovela dengan teknik resep gotong royong terlihat bahwa prestasi belajar dan rata-rata hasil belajar peserta didik kedua kelompok tersebut berbeda secara nyata (signifikan). Hal ini terlihat dari hasil uji t terhadap data prestasi belajar peserta didik diperoleh  $t_{hitung} = 5,76$  dan  $t_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 68$  adalah 2,00. Karena untuk masing-masing data baik untuk data prestasi belajar dan hasil belajar  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti  $H_0$  ditolak, maka dapat dikatakan bahwa prestasi belajar belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 01 Kayen dan SMP Negeri 01 Tambakromo Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2011 pada materi dengan menggunakan media wayang dongeng lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media fotonovela dengan teknik resep gotong royong dan rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 01 Kayen dan SMP Negeri 01 Tambakromo Kabupaten Pati pada materi Bahasa Indonesia dengan menggunakan Media wayang dongeng lebih tinggi dibandingkan dengan media fotonovela.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan media wayang dongeng dalam pembelajaran bercerita sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada kelas eksperimen. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan dengan media wayang dongeng mencapai 60,79% dan setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 77,85%. Selain itu, alasan mengapa media ini efektif digunakan dalam pembelajaran bercerita dikarenakan dalam pembelajaran wayang dongeng siswa bisa mencontoh cara guru bercerita.
2. Penggunaan media fotonovela dalam pembelajaran bercerita kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita pada kelas kontrol. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas kontrol sebelum diberi perlakuan dengan media fotonovela mencapai 58,15% dan setelah diberi perlakuan menjadi 68,65%. Rata-rata nilai setelah diberi perlakuan meningkat, tetapi tidak setinggi jika dibandingkan dengan perlakuan menggunakan media wayang dongeng.
3. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa yang diberi perlakuan media wayang dongeng lebih efektif jika dibandingkan dengan media fotonovela. Hasil analisis data diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 5,76 dan  $t_{tabel}$  sebesar  $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 68$



adalah 2,00. jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti ada perbedaan rata-rata prestasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Besar peningkatan pembelajaran bercerita dengan menggunakan media wayang dongeng dapat dilihat dari hasil pretes kelas eksperimen sebesar 60,79%, sedangkan hasil postesnya 77,85%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media wayang dongeng mengalami peningkatan sebesar 25,71%. Berbeda dengan kelas kontrol yang mempunyai hasil pretes sebesar 58,15% dan postesnya sebesar 68,65% dengan peningkatan sebesar 13,78%.

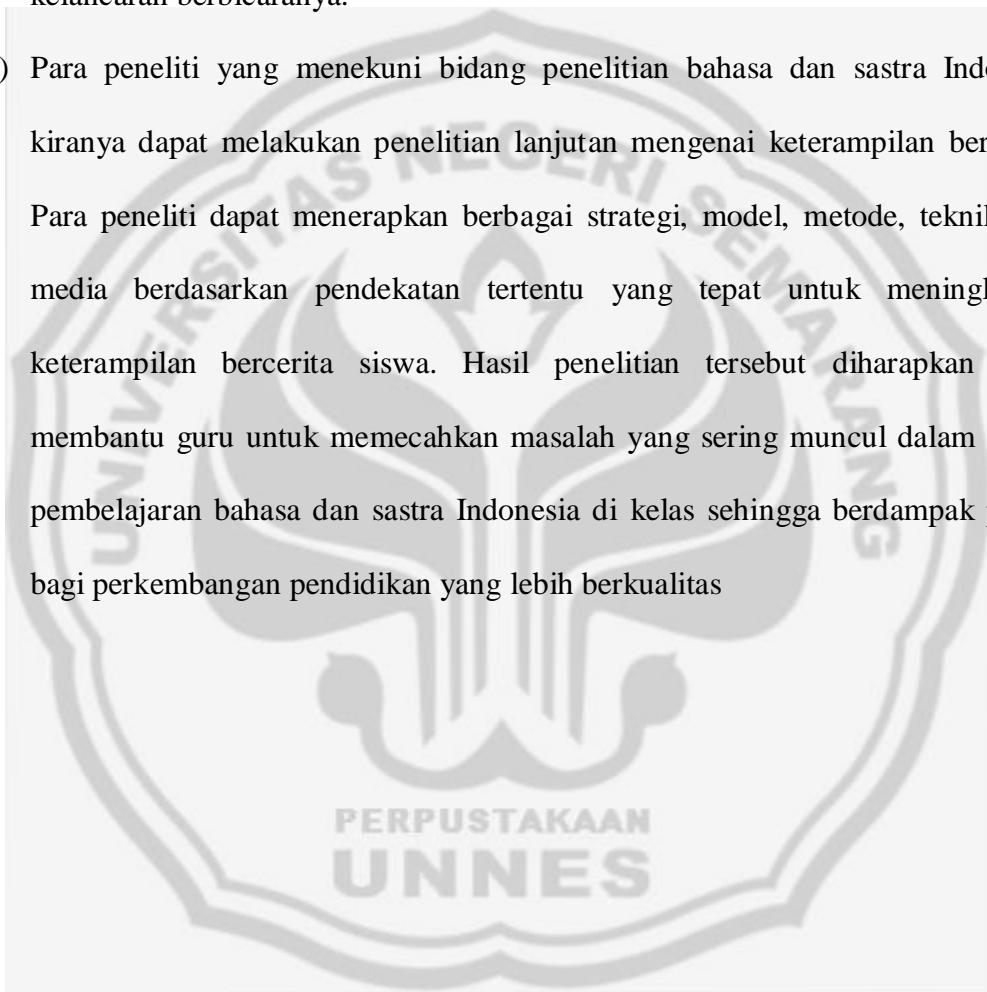
## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan penelitian tersebut, maka saran yang diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut

- 1) Guru mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia hendaknya menggunakan media wayang dongeng dalam pembelajaran bercerita. Media wayang dongeng dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bercerita. Selain itu, media pembelajaran tersebut dapat merangsang minat dan semangat siswa dalam pembelajaran bercerita.
- 2) Media wayang dongeng dengan teknik permainan resep gotong royong dapat digunakan sebagai model pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia karena memiliki keunggulan merangsang imajinasi siswa yang dimunculkan melalui media wayang dongeng yang menarik, murah, sekaligus efektif, dan teknik permainan resep gotong royong yang memudahkan siswa untuk bekerjasama dan berlatih dalam kelompok. meskipun demikian, penggunaan media tersebut sebaiknya disesuaikan dengan kondisi siswa, kondisi lingkungan sekolah, serta

kondisi lingkungan masyarakat sekitar sehingga hasil yang diperoleh bermanfaat secara maksimal.

- 3) Dengan media wayang dongeng dan fotonovela, siswa menjadi semangat dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif, sehingga siswa mampu meningkatkan kelancaran berbicaranya.
- 4) Para peneliti yang menekuni bidang penelitian bahasa dan sastra Indonesia kiranya dapat melakukan penelitian lanjutan mengenai keterampilan bercerita. Para peneliti dapat menerapkan berbagai strategi, model, metode, teknik, dan media berdasarkan pendekatan tertentu yang tepat untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa. 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

- Ahsin, Muhammad. 2010. "Keefektifan Penggunaan Media Boneka Layar dan Media Kaset dalam Kemampuan Pemahaman Bercerita (Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMP N 13 Semarang)". *Skripsi* Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Unnes.
- Arief, Unting. 2009. "Wayang, refleksi Kehidupan Manusia". <http://wayang.blogspot.com/2007/03/wayang>. (Diunduh 12 Januari 2011).
- Arsyad, Azhar. 2003. "Media Pembelajaran". Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Maedar G dan Mukti. 1988. "Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia". Jakarta: Erlangga.
- Aziz, Siti Hajar. 1996. *Permainan Bahasa dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. <http://apps.emoe.gov.my/ipba/rdipba/cd1/article89.pdf>. Diunduh tanggal 20 Oktober 2011.
- Balipost. 2004. "Keramik Bermotif Wayang Punakawan Ala Adiputra". <http://www.balipost> cetak/2004/2/wayang. (Diunduh 12 Januari 2011).
- Coniam. 2001. *The Use of Audio or Video Comprehension as an Assessment Instrument in the Certification of English Language Teachers: a case study*. <http://www.oxfordjournals.org>. (Diunduh tanggal 15 Januari 2011).
- Ermawati, Octafiana. 2010. "Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Permainan Resep Gotong Royong Menggunakan Permainan Resep Gotong Royong dengan Media Wayang Dongeng Pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Pecalungan Batang Tahun Ajaran 2009/2010". *Skripsi* Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Unnes.

Hamalik, Oemar. 1994. "Media Pendidikan". Bandung: Cipta Aditya Bakti.

Jumadi. 2007. "Sekilas Tentang Wayang Dongeng". <http://wayangdongeng.blogspot.com>. (Diunduh tanggal 12 Januari 2011).

Kangazul. 2010. "Ternyata Asyik membuat Fotonovela (Komik foto)". Jakarta: Fasilitas Mobilisasi.

Lestari. 2010. "Efektivitas Penggunaan Metode PACER dan Teknik Skimming pada Keterampilan Membaca Ekstensif Teks Berita Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Weleri". *Skripsi* Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Unnes.

Nasroen, M. 2009. "Gotong Royong". <http://wikipedia.org/wiki/gotong>. (Diunduh 23 Januari 2011).

Peni, U. 2008. "Gotong Royong" <http://ukhtipeni.muliplay.com/journal/item/4/Resume-Social>. (Diunduh 23 Januari 2011).

Ryan, A. 2008. "Pengertian Wayang". <http://aftaryan.wordpress.com/2008/03/14/>. (Diunduh 12 Januari 2011).

Sadiman, Arif dkk. 1996. "Media Pendidikan Pengantar Pengembangan dan Pemanfaatannya". Jakarta: Rajawali Press.

Sanjaya, Wina. 2008. "Strategi Pembelajaran". Jakarta: Kencana.

Semiawan, Conny. R. 2009. "Permainan dalam Pembelajaran Bahasa di Kelas Awal". [http://hrbrata.blog.plasa.com/2009/05/18/Permainan-dalam-Pembelajaran-bahasa- di Kelas Awal](http://hrbrata.blog.plasa.com/2009/05/18/Permainan-dalam-Pembelajaran-bahasa-di-Kelas-Awal). (Diunduh 23 Januari 2011).

Setiyawati. 2007. "Penggunaan Media Komik Strip melalui Komponen Permodelan untuk Meningkatkan Keterampilan berbicara Siswa Kelas VII C SMP Negeri 2 Rakit Banjarnegara". *Skripsi* Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Unnes.

Soeparno. 1988. "Media Pengantar Bahasa". Yogyakarta: PT Intan Pariwara.

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.

-----, 2008. "Dasar-Dasar Keterampilan Bercerita (Cetakan Pertama)". Semarang: Prima Nusantara.

-----, 2009. "Pelangi Pembelajaran Bahasa: Tinjauan Semata Burung Psikolinguistik". Semarang: Unnes Press.

Sudarmadji, dkk. 1992. "Teknik Bercerita". Yogyakarta: Kurnia Alam Semesta.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. "Media Pengajaran". Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sulistyo, T. J. 2008. "Kesetiakawanan Sosial: Gotong Royong atau Tolong Menolong?". <http://trimiyati.web.ugm.ac.id/wordpress/?p=6>. (Diunduh 23 Januari 2011).

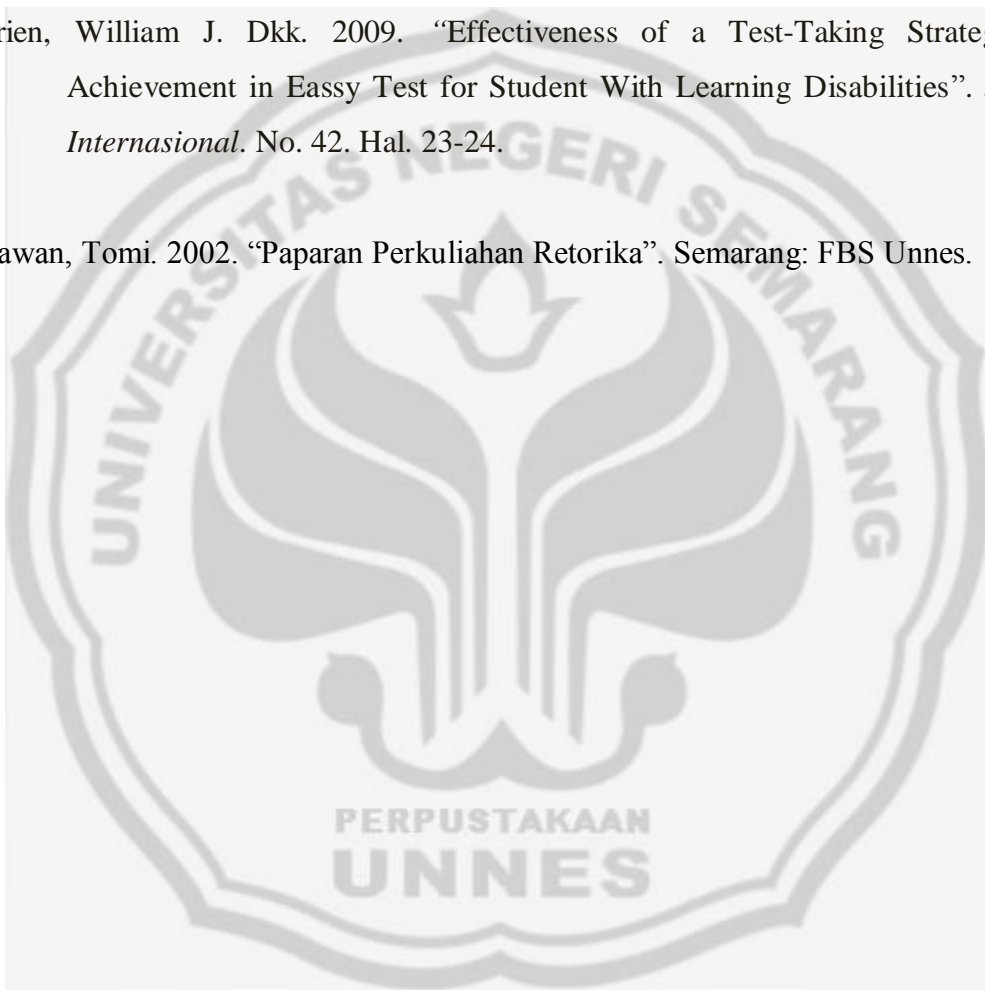
Supriyadi. 2000. "Keefektifan antara Strategi Umpan Balik dengan Teknik Langsung dan Strategi Umpan Balik dengan Teknik Tidak Langsung dalam pengajaran

kalimat Baku Siswa Kelas II Eksperimen di Madrasah Tsanawiyah”. *Skripsi* Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Unnes.

Tarigan, H.G. 1998. “Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa”. Bandung: Angkasa.

Therrien, William J. Dkk. 2009. “Effectiveness of a Test-Taking Strategy on Achievement in Eassy Test for Student With Learning Disabilities”. *Jurnal Internasional*. No. 42. Hal. 23-24.

Yuniawan, Tomi. 2002. “Paparasi Perkuliahan Retorika”. Semarang: FBS Unnes.



## Lampiran 1

**RENCANA PEMBELAJARAN KELAS UJI COBA**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 01 Kayen  
 Mata pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia  
 Kelas/semester : VII/1  
 Standar Kompetensi : Bercerita

6. Mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita

Kompetensi Dasar : 6.1 Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Indikator : 1) Mengidentifikasi karakter tokoh dan menemukan hal yang menarik dalam cerita.  
 2) Menulis bagan urutan cerita  
 3) Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Alokasi Waktu : 2x45 menit (1 pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

B. Materi Pokok

- 1) Teknik bercerita
- 2) Hal yang penting diperhatikan dalam bercerita
- 3) Cara bercerita yang menarik

C. Metode Pembelajaran

- 1) Pendekatan : Kontekstual
- 2) Metode : 1) Tanya jawab  
 2) Inkuiri  
 3) Ceramah

## D. Langkah-langkah Pembelajaran

<b>Kegiatan pembelajaran</b>	<b>Alokasi waktu</b>	<b>Metode</b>	<b>Karakter</b>
<b>Pendahuluan</b> 1. Siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran. 2. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang tujuan dan manfaat yang akan diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran. 3. Siswa diberi motivasi untuk meningkatkan keterampilan bercerita.	15'	Apersepsi  Tanya jawab  Ceramah	Keaktifan, Kedisiplinan  Keaktifan  Keaktifan
<b>Kegiatan Inti</b> <b>a. Eksplorasi</b> 1. Guru memberi penjelasan melalui tanya jawab dengan siswa tentang hal yang perlu diperhatikan dalam bercerita. 2. Guru memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang perlu dilakukan sebelum bercerita. 3. Guru memberikan penjelasan mengenai cara bercerita yang menarik.	60'	Ceramah  Ceramah  Ceramah	Keaktifan, Kedisiplinan  Keaktifan  Keaktifan
<b>b. Elaborasi</b> 1. Guru membacakan cerita <i>Pablo dan Bruno</i> 2. Siswa menyimak dengan baik 3. Siswa menulis bagan urutan cerita		Apresiasi  Inkuiri  Apresiasi	Kedisiplinan  Keaktifan, bekerja sama dan berbagi Kedisiplinan
<b>c. Konfirmasi</b> Siswa bercerita di depan kelas		Inkuiri	Kepercayaan diri, Kedisiplinan



<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</li> <li>2. Guru menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa selama pembelajaran berlangsung.</li> <li>3. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut.</li> <li>4. Siswa dimotivasi agar melakukan latihan bercerita</li> </ol>	15'	<p>Refleksi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Kedisiplinan</p>
--	-----	--	---

E. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran : 1) Cerita Pablo dan Bruno  
2) Buku Paket Bahasa Indonesia Kelas VII  
3) Internet
2. Media Pembelajaran :-

F. Penilaian

- 1) Jenis tagihan : 1) Penugasan
- 2) Bentuk instrumen : 1) Rubrik penilaian  
2) Kriteria penilaian  
3) Pedoman Penilaian

**Tabel 1. Rubrik Penilaian Bercerita**

No.	Aspek Penilaian	Rentang Skor					Bobot	Skor Maksimal
		1	2	3	4	5		
1.	Keruntutan cerita						4	20
2.	Ketepatan lafal						2	10
3.	Ketepatan intonasi						2	10
4.	Volume suara						2	10

5.	Sikap wajar dan tidak kaku						2	10
6.	Penguasaan topik						4	20
7.	Kelancaran						4	20
8.	Kemenarikan pengajian cerita						4	20
<b>Jumlah Skor maksimal</b>								<b>120</b>

Perhitungan nilai akhir dalam skala 0 s.d. 100 adalah sebagai berikut.

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

Aspek penilaian di atas dijabarkan dalam kriteria penilaian keterampilan bercerita siswa. Kriteria penilaian tersebut dijelaskan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Bercerita**

No	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
1	Keruntutan cerita	Alur cerita memiliki urutan yang jelas dan logis	5	Sangat baik
		Alur cerita memiliki urutan yang jelas	4	baik
		Alur cerita masih melompat-lompat (1-2 kali)	3	cukup
		Alur bercerita sering melompat-lompat dan terputus-putus (3-4 kali)	2	Kurang
		Alur cerita tidak jelas dan terputus-putus	1	Sangat kurang
2	Ketepatan lafal	Melafalkan setiap bunyi bahasa dengan tepat	5	Sangat baik
		Melakukan kesalahan 1-2 kali	4	Baik
		Melakukan kesalahan 3-4 kali	3	Cukup
		Melakukan kesalahan 4-5 kali	2	Kurang

		Sering melakukan kesalahan	1	Sangat kurang
3	Ketepatan intonasi	Bercerita dengan intonasi yang tepat	5	Sangat baik
		Bercerita dengan intonasi tidak monoton (sebagian besar dari penampilan menggunakan intonasi yang tepat)	4	Baik
		Bercerita dengan intonasi agak datar (kadang-kadang menggunakan intonasi yang tepat)	3	Cukup
		Bercerita dengan menggunakan intonasi datar	2	Kurang
		Bercerita dengan intonasi datar dan monoton	1	Sangat kurang
4	Volume suara	Suara terdengar nyaring (sampai bagian belakang kelas)	5	Sangat baik
		Suara terdengar nyaring (tetapi dari bagian belakang kelas terdengar kurang jelas)	4	Baik
		Suara terdengar sampai bagian tengah kelas	3	Cukup
		Suara terdengar sayup-sayup	2	Kurang
		Suara tidak terdengar sama sekali	1	Sangat kurang
5	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 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 kurang percaya diri ditandai dengan	2	

		sedikit gemetaran saat bercerita		
		Sikap tidak wajar, kaku, dan terlihat tidak percaya diri ditandai dengan gemetaran secara terus-menerus.	1	Sangat kurang
6	Penguasaan topik	Penguasaan topik sangat sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang dibuat.	5	Sangat baik
		Penguasaan topik sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang sudah dibuat.	4	Baik
		Penguasaan topik cukup sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih belum lengkap dalam satu bagian cerita, serta masih sedikit bertanya dengan teman.	3	Cukup
		Penguasaan topik kurang sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih memasukkan sedikit bagian kerangka dongeng yang lain.	2	Kurang
		Penguasaan topik tidak sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat.	1	Sangat kurang
7	kelancaran	Bercerita sangat lancar (sama sekali tidak mengalami hambatan), siswa siap dan langsung bercerita ketika tiba gilirannya bercerita	5	Sangat baik
		Bercerita lancar, siswa siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita.	4	baik
		Bercerita cukup lancar, siswa kurang siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita, dan sedikit tersendat-sendat.	3	cukup

		Bercerita kurang lancar, siswa tidak siap, dan tersendat.	2	Kurang
		Bercerita tidak lancar dan bercerita sepotong-sepotong.	1	Sangat kurang
8	Kemenarikan pengajian cerita	Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memeberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	5	Sangat baik
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu atau mengandung respon teman lain 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	4	Baik
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, tanpa disertai gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	3	Cukup
		Siswa hanya bercerita sesuai dengan isi cerita, namun ekspresi tidak bervariasi dan tanpa gerakan.	2	Kurang
		Siswa hanya bercerita, tanpa ekspresi dan gerakan serta masih terlihat kaku dalam bercerita.	1	Sangat kurang

Kriteria penilaian tersebut digunakan sebagai acuan penilaian keterampilan bercerita siswa. Siswa dikatakan mencapai kategori sangat baik jika memperoleh nilai antara 85-100, kategori baik nilai antara 75-84, kategori cukup nilai antara 60-74, dan

kategori kurang nilai antara 0-59. Kategori dan rentang nilai tersebut secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel pedoman penilaian berikut.

**Tabel 3. Pedoman Penilaian Keterampilan Bercerita**

No	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat baik	85-100
2.	Baik	75-84
3.	Cukup	60-74
4.	Kurang	0-59

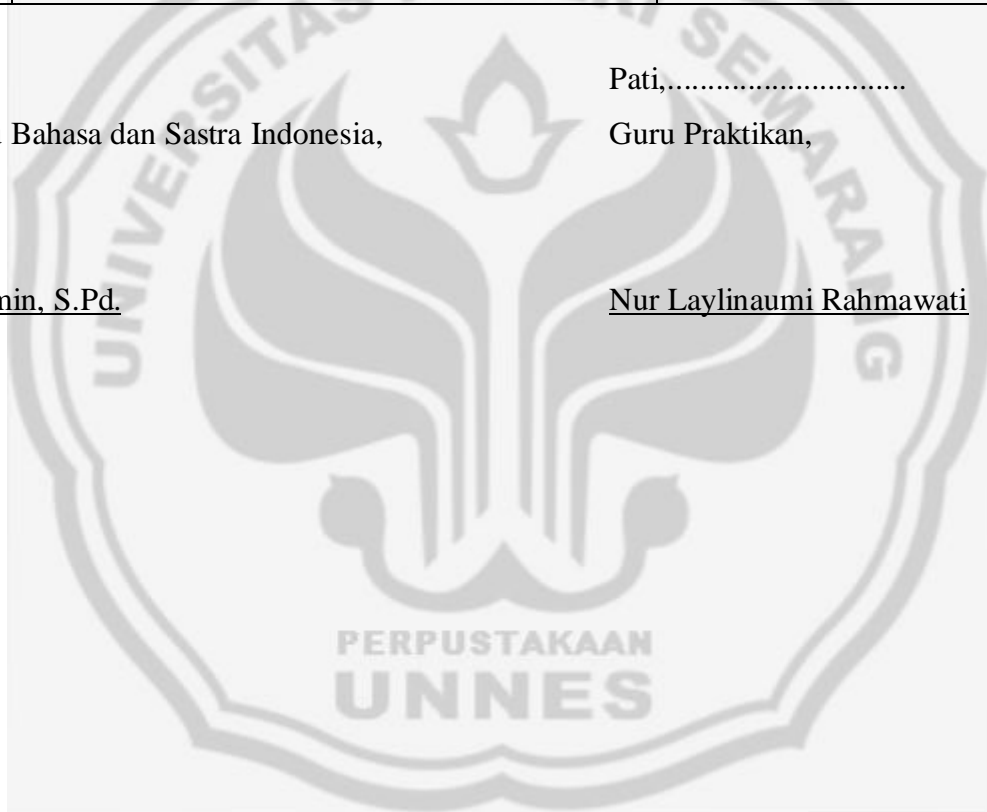
Guru Bahasa dan Sastra Indonesia,

Sutimin, S.Pd.

Pati,.....

Guru Praktikan,

Nur Laylinaumi Rahmawati



## Lampiran 2

**RENCANA PEMBELAJARAN PRETES KELAS EKSPERIMEN**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 01 Kayen  
 Mata pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia  
 Kelas/semester : VII/1  
 Standar Kompetensi : Bercerita

6. Mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita

Kompetensi Dasar : 6.1 Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Indikator : 1) Mengidentifikasi karakter tokoh dan menemukan hal yang menarik dalam cerita.  
 2) Membuat urutan cerita dalam sebuah bagan.  
 3) Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Alokasi Waktu : 2x45 menit (1 pertemuan)

#### G. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

#### H. Materi Pokok

- 1) Teknik bercerita
- 2) Hal yang penting diperhatikan dalam bercerita
- 3) Cara bercerita yang menarik

#### I. Metode Pembelajaran

- 1) Pendekatan : Kontekstual
- 2) Metode : 1) Tanya jawab  
 2) Inkuiri  
 3) Ceramah

## 3) Teknik Pembelajaran :-

## J. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu	Metode	Karakter
<p><b>Pendahuluan</b></p> <p>4. Siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran.</p> <p>5. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang tujuan dan manfaat yang akan diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran.</p> <p>6. Siswa diberi motivasi untuk meningkatkan keterampilan bercerita.</p>	15'	<p>Apersepsi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><i>d. Eksplorasi</i></p> <p>4. Guru memberi penjelasan melalui tanya jawab dengan siswa tentang hal yang perlu diperhatikan dalam bercerita.</p> <p>5. Guru memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang perlu dilakukan sebelum bercerita.</p> <p>6. Guru memberikan penjelasan mengenai cara bercerita yang menarik</p>	60'	<p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p>
<p><i>e. Elaborasi</i></p> <p>4. Guru membagi teks cerita yang berjudul <i>Pablo dan Bruno</i></p> <p>5. Siswa membaca dengan baik</p> <p>6. Siswa membuat bagan urutan cerita</p>		<p>Apresiasi</p> <p>Inkuiri</p> <p>Inkuiri</p>	<p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan, Keaktifan</p>



<p><b>f. Konfirmasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bercerita di depan kelas</li> <li>2. Siswa lain memperhatikan, memberi tanggapan, komentar dan penilaian.</li> </ol>		<p>Presentasi <i>Authentic assesment</i></p>	<p>Kepercayaan diri, Keaktifan</p>
<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Siswa bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</li> <li>6. Guru menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa selama pembelajaran berlangsung.</li> <li>7. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut.</li> <li>8. Siswa dimotivasi agar melakukan latihan menyimak dan mempersiapkan diri untuk kegiatan pembelajaran bercerita pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>9. Tulisan yang dihasilkan siswa dikumpulkan dan dinilai guru sebagai hasil tes .</li> </ol>	<p>15'</p>	<p>Refleksi  Tanya jawab  Ceramah  Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan  Keaktifan  Kedisiplinan  Kedisiplinan</p>

K. Sumber dan Media Pembelajaran

3. Sumber Pembelajaran : 1) Cerita Pablo dan Bruno  
2) Buku Paket Bahasa Indonesia Kelas VII  
3) Internet
4. Media Pembelajaran :-

L. Penilaian

- 1) Jenis tagihan : 1) Penugasan
- 2) Bentuk instrumen : 1) Rubrik penilaian  
2) Kriteria penilaian

## 3) Pedoman Penilaian

**Tabel 1. Rubrik Penilaian Bercerita**

No.	Aspek Penilaian	Rentang Skor					Bobot	Skor Maksimal
		1	2	3	4	5		
1.	Keruntutan cerita						4	20
2.	Ketepatan lafal						2	10
3.	Ketepatan intonasi						2	10
4.	Volume suara						2	10
5.	Sikap wajar dan tidak kaku						2	10
6.	Penguasaan topik						4	20
7.	Kelancaran						4	20
8.	Kemenarikan pengajian cerita						4	20
<b>Jumlah Skor maksimal</b>								<b>120</b>

Perhitungan nilai akhir dalam skala 0 s.d. 100 adalah sebagai berikut.

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

Aspek penilaian di atas dijabarkan dalam kriteria penilaian keterampilan bercerita siswa. Kriteria penilaian tersebut dijelaskan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Bercerita**

No	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
1	Keruntutan cerita	Alur cerita memiliki urutan yang jelas dan logis	5	Sangat baik
		Alur cerita memiliki urutan yang jelas	4	baik
		Alur cerita masih melompat-lompat (1-2 kali)	3	cukup

		Alur bercerita sering melompat-lompat dan terputus-putus (3-4 kali)	2	Kurang
		Alur cerita tidak jelas dan terputus-putus	1	Sangat kurang
2	Ketepatan lafal	Melafalkan setiap bunyi bahasa dengan tepat	5	Sangat baik
		Melakukan kesalahan 1-2 kali	4	Baik
		Melakukan kesalahan 3-4 kali	3	Cukup
		Melakukan kesalahan 4-5 kali	2	Kurang
		Sering melakukan kesalahan	1	Sangat kurang
3	Ketepatan intonasi	Bercerita dengan intonasi yang tepat	5	Sangat baik
		Bercerita dengan intonasi tidak monoton (sebagian besar dari penampilan menggunakan intonasi yang tepat)	4	Baik
		Bercerita dengan intonasi agak datar (kadang-kadang menggunakan intonasi yang tepat)	3	Cukup
		Bercerita dengan menggunakan intonasi datar	2	Kurang
		Bercerita dengan intonasi datar dan monoton	1	Sangat kurang
4	Volume suara	Suara terdengar nyaring (sampai bagian belakang kelas)	5	Sangat baik
		Suara terdengar nyaring (tetapi dari bagian belakang kelas terdengar kurang jelas)	4	Baik
		Suara terdengar sampai bagian tengah kelas	3	Cukup
		Suara terdengar sayup-sayup	2	Kurang
		Suara tidak terdengar sama sekali	1	Sangat kurang
5	Sikap wajar dan	Sikap wajar, tidak kaku, dan terlihat	5	Sangat baik

	tidak kaku	percaya diri.		
		Sikap wajar, tidak kaku, tetapi terkadang terlihat tidak percaya diri ditandai dengan 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 kurang percaya diri ditandai dengan sedikit gemeteran saat bercerita	2	
		Sikap tidak wajar, kaku, dan terlihat tidak percaya diri ditandai dengan gemeteran secara terus-menerus.	1	Sangat kurang
6	Penguasaan topik	Penguasaan topik sangat sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang dibuat.	5	Sangat baik
		Penguasaan topik sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang sudah dibuat.	4	Baik
		Penguasaan topik cukup sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih belum lengkap dalam satu bagian cerita, serta masih sedikit bertanya dengan teman.	3	Cukup
		Penguasaan topik kurang sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih memasukkan sedikit bagian kerangka dongeng yang lain.	2	Kurang
		Penguasaan topik tidak sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat.	1	Sangat kurang

7	kelancaran	Bercerita sangat lancar (sama sekali tidak mengalami hambatan), siswa siap dan langsung bercerita ketika tiba gilirannya bercerita	5	Sangat baik
		Bercerita lancar, siswa siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita.	4	baik
		Bercerita cukup lancar, siswa kurang siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita, dan sedikit tersendat-sendat.	3	cukup
		Bercerita kurang lancar, siswa tidak siap, dan tersendat.	2	Kurang
		Bercerita tidak lancar dan bercerita sepotong-sepotong.	1	Sangat kurang
8	Kemenarikan pengajian cerita	Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memeberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	5	Sangat baik
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu atau mengandung respon teman lain 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	4	Baik
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, tanpa disertai gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	3	Cukup
		Siswa hanya bercerita sesuai dengan isi cerita, namun ekspresi tidak bervariasi	2	Kurang

		dan tanpa gerakan.		
		Siswa hanya bercerita, tanpa ekspresi dan gerakan serta masih terlihat kaku dalam bercerita.	1	Sangat kurang

Kriteria penilaian tersebut digunakan sebagai acuan penilaian keterampilan bercerita siswa. Siswa dikatakan mencapai kategori sangat baik jika memperoleh nilai antara 85-100, kategori baik nilai antara 75-84, kategori cukup nilai antara 60-74, dan kategori kurang nilai antara 0-59. Kategori dan rentang nilai tersebut secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel pedoman penilaian berikut.

**Tabel 3. Pedoman Penilaian Keterampilan Bercerita**

No	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat baik	85-100
2.	Baik	75-84
3.	Cukup	60-74
4.	Kurang	0-59

Pati,.....

Guru Bahasa dan Sastra Indonesia,

Guru Praktikan,

Sutimin, S.Pd.

Nur Laylinaumi Rahmawati

## Lampiran 3

**RENCANA PEMBELAJARAN PRETES KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 01 Tambakromo

Mata pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/semester : VII/1

Standar Kompetensi : Bercerita

6. Mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita

Kompetensi Dasar : 6.1 Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Indikator : 1) Mengidentifikasi karakter tokoh dan menemukan hal yang menarik dalam cerita.

2) Membuat urutan cerita dalam sebuah bagan.

3) Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Alokasi Waktu : 2x45 menit (1 pertemuan)

**M. Tujuan Pembelajaran**

Siswa mampu bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

**N. Materi Pokok**

- 1) Teknik bercerita
- 2) Hal yang penting diperhatikan dalam bercerita
- 3) Cara bercerita yang menarik

**O. Metode Pembelajaran**

- 1) Pendekatan : Kontekstual
- 2) Metode : 1) Tanya jawab  
2) Inkuiri

## 3) Ceramah

## P. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu	Metode	Karakter
<p><b>Pendahuluan</b></p> <p>7. Siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran.</p> <p>8. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang tujuan dan manfaat yang akan diperoleh siswa setelah melaksanakan pembelajaran.</p> <p>9. Siswa diberi motivasi untuk meningkatkan keterampilan bercerita.</p>	15'	<p>Apersepsi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><i>g. Eksplorasi</i></p> <p>7. Guru memberi penjelasan melalui tanya jawab dengan siswa tentang hal yang perlu diperhatikan dalam bercerita.</p> <p>8. Guru memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang perlu dilakukan sebelum bercerita.</p> <p>9. Guru memberikan penjelasan mengenai cara bercerita yang menarik</p>	60'	<p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p>
<p><i>h. Elaborasi</i></p> <p>7. Guru membagikan cerita yang berjudul <i>Pablo dan Bruno</i></p> <p>8. Siswa membaca dengan baik</p> <p>9. Siswa menulis urutan cerita dalam sebuah bagan</p>		<p>Apresiasi</p> <p>Inkuiri</p> <p>Inkuiri</p>	<p>Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Kedisiplinan</p>



<p><i>i. Konfirmasi</i></p> <p>3. Siswa bercerita di depan kelas</p> <p>4. Siswa lain memperhatikan, memberi tanggapan, komentar dan penilaian.</p>		<p>Presentasi <i>Authentic assesment</i></p>	<p>Kepercayaan diri, Keaktifan</p>
<p><b>Penutup</b></p> <p>10. Siswa bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>11. Guru menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa selama pembelajaran berlangsung.</p> <p>12. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut.</p> <p>13. Siswa dimotivasi agar melakukan bercerita dan mempersiapkan diri untuk kegiatan pembelajaran bercerita pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>14. Tulisan yang dihasilkan siswa dikumpulkan dan dinilai guru sebagai hasil tes .</p>	<p>15'</p>	<p>Refleksi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Kedisiplinan</p> <p>Kedisiplinan</p>

Q. Sumber dan Media Pembelajaran

5. Sumber Pembelajaran :
- 1) Cerita Pablo dan Bruno
  - 2) Buku Paket Bahasa Indonesia Kelas VII
  - 3) Internet
6. Media Pembelajaran :-

R. Penilaian

- 1) Jenis tagihan : 1) Penugasan
- 2) Bentuk instrumen : 1) Rubrik penilaian  
2) Kriteria penilaian  
3) Pedoman Penilaian

**Tabel 1. Rubrik Penilaian Bercerita**

No.	Aspek Penilaian	Rentang Skor					Bobot	Skor Maksimal
		1	2	3	4	5		
1.	Keruntutan cerita						4	20
2.	Ketepatan lafal						2	10
3.	Ketepatan intonasi						2	10
4.	Volume suara						2	10
5.	Sikap wajar dan tidak kaku						2	10
6.	Penguasaan topik						4	20
7.	Kelancaran						4	20
8.	Kemenarikan pengajian cerita						4	20
<b>Jumlah Skor maksimal</b>								<b>120</b>

Perhitungan nilai akhir dalam skala 0 s.d. 100 adalah sebagai berikut.

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

Aspek penilaian di atas dijabarkan dalam kriteria penilaian keterampilan bercerita siswa. Kriteria penilaian tersebut dijelaskan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Bercerita**

No	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
1	Keruntutan cerita	Alur cerita memiliki urutan yang jelas dan logis	5	Sangat baik
		Alur cerita memiliki urutan yang jelas	4	baik
		Alur cerita masih melompat-lompat (1-2 kali)	3	cukup
		Alur bercerita sering melompat-lompat	2	Kurang

		dan terputus-putus (3-4 kali)		
		Alur cerita tidak jelas dan terputus-putus	1	Sangat kurang
2	Ketepatan lafal	Melafalkan setiap bunyi bahasa dengan tepat	5	Sangat baik
		Melakukan kesalahan 1-2 kali	4	Baik
		Melakukan kesalahan 3-4 kali	3	Cukup
		Melakukan kesalahan 4-5 kali	2	Kurang
		Sering melakukan kesalahan	1	Sangat kurang
3	Ketepatan intonasi	Bercerita dengan intonasi yang tepat	5	Sangat baik
		Bercerita dengan intonasi tidak monoton (sebagian besar dari penampilan menggunakan intonasi yang tepat)	4	Baik
		Bercerita dengan intonasi agak datar (kadang-kadang menggunakan intonasi yang tepat)	3	Cukup
		Bercerita dengan menggunakan intonasi datar	2	Kurang
		Bercerita dengan intonasi datar dan monoton	1	Sangat kurang
4	Volume suara	Suara terdengar nyaring (sampai bagian belakang kelas)	5	Sangat baik
		Suara terdengar nyaring (tetapi dari bagian belakang kelas terdengar kurang jelas)	4	Baik
		Suara terdengar sampai bagian tengah kelas	3	Cukup
		Suara terdengar sayup-sayup	2	Kurang
		Suara tidak terdengar sama sekali	1	Sangat kurang
5	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 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 kurang percaya diri ditandai dengan sedikit gemetaran saat bercerita	2	
		Sikap tidak wajar, kaku, dan terlihat tidak percaya diri ditandai dengan gemetaran secara terus-menerus.	1	Sangat kurang
6	Penguasaan topik	Penguasaan topik sangat sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang dibuat.	5	Sangat baik
		Penguasaan topik sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang sudah dibuat.	4	Baik
		Penguasaan topik cukup sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih belum lengkap dalam satu bagian cerita, serta masih sedikit bertanya dengan teman.	3	Cukup
		Penguasaan topik kurang sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih memasukkan sedikit bagian kerangka dongeng yang lain.	2	Kurang
		Penguasaan topik tidak sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat.	1	Sangat kurang
7	kelancaran	Bercerita sangat lancar (sama sekali tidak	5	Sangat baik

		mengalami hambatan), siswa siap dan langsung bercerita ketika tiba gilirannya bercerita		
		Bercerita lancar, siswa siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita.	4	baik
		Bercerita cukup lancar, siswa kurang siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita, dan sedikit tersendat-sendat.	3	cukup
		Bercerita kurang lancar, siswa tidak siap, dan tersendat.	2	Kurang
		Bercerita tidak lancar dan bercerita sepotong-sepotong.	1	Sangat kurang
8	Kemenarikan pengajian cerita	Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memeberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	5	Sangat baik
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu atau mengandung respon teman lain 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	4	Baik
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, tanpa disertai gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	3	Cukup
		Siswa hanya bercerita sesuai dengan isi cerita, namun ekspresi tidak bervariasi dan tanpa gerakan.	2	Kurang



## Lampiran 4

**RENCANA PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN I**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 01 Kayen  
 Mata pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia  
 Kelas/semester : VII/1  
 Standar Kompetensi : Bercerita

6. Mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita

Kompetensi Dasar : 6.1 Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Indikator : 1) Mengidentifikasi karakter tokoh dan menemukan hal yang menarik dalam cerita.  
 2) Membuat urutan cerita dalam sebuah bagan.  
 3) Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Alokasi Waktu : 2x45 menit (1 pertemuan)

## S. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

## T. Materi Pokok

- 1) Teknik bercerita
- 2) Hal yang penting diperhatikan dalam bercerita
- 3) Cara bercerita yang menarik

## U. Metode Pembelajaran

- 1) Pendekatan : Kontekstual
- 2) Metode : 1) Tanya jawab  
 2) Inkuiri  
 3) Ceramah

## 3) Teknik Pembelajaran :1) Teknik Permainan Resep Gotong Royong

## V. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu	Metode	Karakter
<p><b>Pendahuluan</b></p> <p>10. Siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran.</p> <p>11. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang pembelajaran yang telah lalu.</p> <p>12. Siswa diberi motivasi untuk meningkatkan keterampilan bercerita.</p>	15'	<p>Apersepsi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><i>j. Eksplorasi</i></p> <p>10. Guru memberi penjelasan melalui tanya jawab dengan siswa tentang hal yang perlu diperhatikan dalam bercerita.</p> <p>11. Guru memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang perlu dilakukan sebelum bercerita.</p> <p>12. Guru memberikan penjelasan mengenai cara bercerita yang menarik</p>	60'	<p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p>
<p><i>k. Elaborasi</i></p> <p>10. Guru bercerita menggunakan wayang dongeng dengan cerita yang berjudul <i>Pablo dan Bruno</i></p> <p>11. Siswa menyimak dengan baik</p> <p>12. Siswa menulis urutan cerita dalam sebuah bagan</p> <p>13. Siswa latihan bercerita dengan teman sekelompok</p>		<p>Pemodelan</p> <p>Inkuiri</p> <p>Permainan resep gotong royong</p>	<p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan, bekerja sama dan berbagi</p> <p>Kedisiplinan</p>



<p><b>l. Konfirmasi</b></p> <p>5. Siswa bercerita di depan kelas</p> <p>6. Siswa lain memperhatikan, memberi tanggapan, komentar dan penilaian.</p>		<p>Presentasi <i>Authentic assessment</i></p>	<p>Kepercayaan diri, Keaktifan</p>
<p><b>Penutup</b></p> <p>15. Siswa bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>16. Guru menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa selama pembelajaran berlangsung.</p> <p>17. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut.</p> <p>18. Siswa dimotivasi agar melakukan latihan bercerita dan mempersiapkan diri bersama kelompok untuk kegiatan pembelajaran bercerita pada pertemuan selanjutnya.</p>	<p>15'</p>	<p>Refleksi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Kedisiplinan</p>

#### W. Sumber dan Media Pembelajaran

7. Sumber Pembelajaran : 1) Cerita Pablo dan Bruno  
2) Buku Paket Bahasa Indonesia Kelas VII  
3) Internet
8. Media Pembelajaran : Wayang Dongeng

#### X. Penilaian

- 1) Jenis tagihan : 1) Penugasan
- 2) Bentuk instrumen : 1) Rubrik penilaian  
2) Kriteria penilaian  
3) Pedoman Penilaian

**Tabel 1. Rubrik Penilaian Bercerita**

No.	Aspek Penilaian	Rentang Skor					Bobot	Skor Maksimal
		1	2	3	4	5		
1.	Keruntutan cerita						4	20
2.	Ketepatan lafal						2	10
3.	Ketepatan intonasi						2	10
4.	Volume suara						2	10
5.	Sikap wajar dan tidak kaku						2	10
6.	Penguasaan topik						4	20
7.	Kelancaran						4	20
8.	Kemenarikan pengajian cerita						4	20
<b>Jumlah Skor maksimal</b>								<b>120</b>

Perhitungan nilai akhir dalam skala 0 s.d. 100 adalah sebagai berikut.

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

Aspek penilaian di atas dijabarkan dalam kriteria penilaian keterampilan bercerita siswa. Kriteria penilaian tersebut dijelaskan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Bercerita**

No	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
1	Keruntutan cerita	Alur cerita memiliki urutan yang jelas dan logis	5	Sangat baik
		Alur cerita memiliki urutan yang jelas	4	baik
		Alur cerita masih melompat-lompat (1-2 kali)	3	cukup
		Alur bercerita sering melompat-lompat	2	Kurang

		dan terputus-putus (3-4 kali)		
		Alur cerita tidak jelas dan terputus-putus	1	Sangat kurang
2	Ketepatan lafal	Melafalkan setiap bunyi bahasa dengan tepat	5	Sangat baik
		Melakukan kesalahan 1-2 kali	4	Baik
		Melakukan kesalahan 3-4 kali	3	Cukup
		Melakukan kesalahan 4-5 kali	2	Kurang
		Sering melakukan kesalahan	1	Sangat kurang
3	Ketepatan intonasi	Bercerita dengan intonasi yang tepat	5	Sangat baik
		Bercerita dengan intonasi tidak monoton (sebagian besar dari penampilan menggunakan intonasi yang tepat)	4	Baik
		Bercerita dengan intonasi agak datar (kadang-kadang menggunakan intonasi yang tepat)	3	Cukup
		Bercerita dengan menggunakan intonasi datar	2	Kurang
		Bercerita dengan intonasi datar dan monoton	1	Sangat kurang
4	Volume suara	Suara terdengar nyaring (sampai bagian belakang kelas)	5	Sangat baik
		Suara terdengar nyaring (tetapi dari bagian belakang kelas terdengar kurang jelas)	4	Baik
		Suara terdengar sampai bagian tengah kelas	3	Cukup
		Suara terdengar sayup-sayup	2	Kurang
		Suara tidak terdengar sama sekali	1	Sangat kurang
5	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 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 kurang percaya diri ditandai dengan sedikit gemetaran saat bercerita	2	
		Sikap tidak wajar, kaku, dan terlihat tidak percaya diri ditandai dengan gemetaran secara terus-menerus.	1	Sangat kurang
6	Penguasaan topik	Penguasaan topik sangat sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang dibuat.	5	Sangat baik
		Penguasaan topik sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang sudah dibuat.	4	Baik
		Penguasaan topik cukup sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih belum lengkap dalam satu bagian cerita, serta masih sedikit bertanya dengan teman.	3	Cukup
		Penguasaan topik kurang sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih memasukkan sedikit bagian kerangka dongeng yang lain.	2	Kurang
		Penguasaan topik tidak sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat.	1	Sangat kurang
7	kelancaran	Bercerita sangat lancar (sama sekali tidak	5	Sangat baik

		mengalami hambatan), siswa siap dan langsung bercerita ketika tiba gilirannya bercerita		
		Bercerita lancar, siswa siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita.	4	baik
		Bercerita cukup lancar, siswa kurang siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita, dan sedikit tersendat-sendat.	3	cukup
		Bercerita kurang lancar, siswa tidak siap, dan tersendat.	2	Kurang
		Bercerita tidak lancar dan bercerita sepotong-sepotong.	1	Sangat kurang
8	Kemenarikan pengajian cerita	Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memeberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	5	Sangat baik
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu atau mengandung respon teman lain 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	4	Baik
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, tanpa disertai gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	3	Cukup
		Siswa hanya bercerita sesuai dengan isi cerita, namun ekspresi tidak bervariasi dan tanpa gerakan.	2	Kurang

		Siswa hanya bercerita, tanpa ekspresi dan gerakan serta masih terlihat kaku dalam bercerita.	1	Sangat kurang
--	--	--	---	---------------

Kriteria penilaian tersebut digunakan sebagai acuan penilaian keterampilan bercerita siswa. Siswa dikatakan mencapai kategori sangat baik jika memperoleh nilai antara 85-100, kategori baik nilai antara 75-84, kategori cukup nilai antara 60-74, dan kategori kurang nilai antara 0-59. Kategori dan rentang nilai tersebut secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel pedoman penilaian berikut.

**Tabel 3. Pedoman Penilaian Keterampilan Bercerita**

No	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat baik	85-100
2.	Baik	75-84
3.	Cukup	60-74
4.	Kurang	0-59

Guru Bahasa dan Sastra Indonesia, Pati,.....  
Guru Praktikan,

Sutimin, S.Pd.

Nur Laylinaumi Rahmawati

## Lampiran 5

**RENCANA PEMBELAJARAN KELAS KONTROL I**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 01 Tambakromo

Mata pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/semester : VII/1

Standar Kompetensi : Bercerita

6. Mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita

Kompetensi Dasar : 6.1 Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Indikator : 1) Mengidentifikasi karakter tokoh dan menemukan hal yang menarik dalam cerita.

2) Membuat urutan cerita dalam sebuah bagan.

3) Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Alokasi Waktu : 2x45 menit (1 pertemuan)

#### Y. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

#### Z. Materi Pokok

- 1) Teknik bercerita
- 2) Hal yang penting diperhatikan dalam bercerita
- 3) Cara bercerita yang menarik

#### AA. Metode Pembelajaran

- 1) Pendekatan : Kontekstual
- 2) Metode : 1) Tanya jawab  
2) Inkuiri

## 3) Ceramah

3) Teknik Pembelajaran :1) Teknik Permainan Resep Gotong Royong

## BB. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu	Metode	Karakter
<p><b>Pendahuluan</b></p> <p>13. Siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran.</p> <p>14. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang pembelajaran yang telah lalu.</p> <p>15. Siswa diberi motivasi untuk meningkatkan keterampilan bercerita.</p>	15'	<p>Apersepsi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><i>m. Eksplorasi</i></p> <p>13. Guru memberi penjelasan melalui tanya jawab dengan siswa tentang hal yang perlu diperhatikan dalam bercerita.</p> <p>14. Guru memberikan penjelasan mengenai hal-hal yang perlu dilakukan sebelum bercerita.</p> <p>15. Guru memberikan penjelasan mengenai cara bercerita yang menarik</p>	60'	<p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p>
<p><i>n. Elaborasi</i></p> <p>14. Guru membagikan mediafotonovela dengan cerita yang berjudul <i>Pablo dan Bruno</i></p> <p>15. Siswa membaca dengan baik</p> <p>16. Siswa menulis urutan cerita dalam sebuah bagan</p> <p>17. Siswa latihan bercerita dengan teman sekelompok</p>		<p>Pemodelan</p> <p>Inkuiri</p> <p>Permainan resep gotong royong</p>	<p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan, bekerja sama dan berbagi</p> <p>Kedisiplinan</p>



<p><b><i>o. Konfirmasi</i></b></p> <p>7. Siswa bercerita di depan kelas</p> <p>8. Siswa lain memperhatikan, memberi tanggapan, komentar dan penilaian.</p>		<p>Presentasi <i>Authentic assesment</i></p>	<p>Kepercayaan diri, Keaktifan</p>
<p><b>Penutup</b></p> <p>19. Siswa bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>20. Guru menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa selama pembelajaran berlangsung.</p> <p>21. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut.</p> <p>22. Siswa dimotivasi agar melakukan latihan bercerita dan mempersiapkan diri bersama kelompok untuk kegiatan pembelajaran bercerita pada pertemuan selanjutnya.</p>	<p>15'</p>	<p>Refleksi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Kedisiplinan</p>

CC. Sumber dan Media Pembelajaran

9. Sumber Pembelajaran : 1) Cerita Pablo dan Bruno  
2) Buku Paket Bahasa Indonesia Kelas VII  
3) Internet
10. Media Pembelajaran : Fotonovela

DD. Penilaian

- 1) Jenis tagihan : 1) Penugasan
- 2) Bentuk instrumen : 1) Rubrik penilaian  
2) Kriteria penilaian  
3) Pedoman Penilaian

**Tabel 1. Rubrik Penilaian Bercerita**

No.	Aspek Penilaian	Rentang Skor					Bobot	Skor Maksimal
		1	2	3	4	5		
1.	Keruntutan cerita						4	20
2.	Ketepatan lafal						2	10
3.	Ketepatan intonasi						2	10
4.	Volume suara						2	10
5.	Sikap wajar dan tidak kaku						2	10
6.	Penguasaan topik						4	20
7.	Kelancaran						4	20
8.	Kemenarikan pengajian cerita						4	20
<b>Jumlah Skor maksimal</b>								<b>120</b>

Perhitungan nilai akhir dalam skala 0 s.d. 100 adalah sebagai berikut.

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

Aspek penilaian di atas dijabarkan dalam kriteria penilaian keterampilan bercerita siswa. Kriteria penilaian tersebut dijelaskan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Bercerita**

No	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
1	Keruntutan cerita	Alur cerita memiliki urutan yang jelas dan logis	5	Sangat baik
		Alur cerita memiliki urutan yang jelas	4	baik
		Alur cerita masih melompat-lompat (1-2 kali)	3	cukup

		Alur bercerita sering melompat-lompat dan terputus-putus (3-4 kali)	2	Kurang
		Alur cerita tidak jelas dan terputus-putus	1	Sangat kurang
2	Ketepatan lafal	Melafalkan setiap bunyi bahasa dengan tepat	5	Sangat baik
		Melakukan kesalahan 1-2 kali	4	Baik
		Melakukan kesalahan 3-4 kali	3	Cukup
		Melakukan kesalahan 4-5 kali	2	Kurang
		Sering melakukan kesalahan	1	Sangat kurang
3	Ketepatan intonasi	Bercerita dengan intonasi yang tepat	5	Sangat baik
		Bercerita dengan intonasi tidak monoton (sebagian besar dari penampilan menggunakan intonasi yang tepat)	4	Baik
		Bercerita dengan intonasi agak datar (kadang-kadang menggunakan intonasi yang tepat)	3	Cukup
		Bercerita dengan menggunakan intonasi datar	2	Kurang
		Bercerita dengan intonasi datar dan monoton	1	Sangat kurang
4	Volume suara	Suara terdengar nyaring (sampai bagian belakang kelas)	5	Sangat baik
		Suara terdengar nyaring (tetapi dari bagian belakang kelas terdengar kurang jelas)	4	Baik
		Suara terdengar sampai bagian tengah kelas	3	Cukup
		Suara terdengar sayup-sayup	2	Kurang
		Suara tidak terdengar sama sekali	1	Sangat kurang
5	Sikap wajar dan	Sikap wajar, tidak kaku, dan terlihat	5	Sangat baik

	tidak kaku	percaya diri.		
		Sikap wajar, tidak kaku, tetapi terkadang terlihat tidak percaya diri ditandai dengan 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 kurang percaya diri ditandai dengan sedikit gemeteran saat bercerita	2	
		Sikap tidak wajar, kaku, dan terlihat tidak percaya diri ditandai dengan gemeteran secara terus-menerus.	1	Sangat kurang
6	Penguasaan topik	Penguasaan topik sangat sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang dibuat.	5	Sangat baik
		Penguasaan topik sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang sudah dibuat.	4	Baik
		Penguasaan topik cukup sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih belum lengkap dalam satu bagian cerita, serta masih sedikit bertanya dengan teman.	3	Cukup
		Penguasaan topik kurang sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih memasukkan sedikit bagian kerangka dongeng yang lain.	2	Kurang
		Penguasaan topik tidak sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat.	1	Sangat kurang

7	kelancaran	Bercerita sangat lancar (sama sekali tidak mengalami hambatan), siswa siap dan langsung bercerita ketika tiba gilirannya bercerita	5	Sangat baik
		Bercerita lancar, siswa siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita.	4	baik
		Bercerita cukup lancar, siswa kurang siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita, dan sedikit tersendat-sendat.	3	cukup
		Bercerita kurang lancar, siswa tidak siap, dan tersendat.	2	Kurang
		Bercerita tidak lancar dan bercerita sepotong-sepotong.	1	Sangat kurang
8	Kemenarikan pengajian cerita	Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memeberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	5	Sangat baik
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu atau mengandung respon teman lain 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	4	Baik
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, tanpa disertai gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	3	Cukup
		Siswa hanya bercerita sesuai dengan isi cerita, namun ekspresi tidak bervariasi	2	Kurang

		dan tanpa gerakan.		
		Siswa hanya bercerita, tanpa ekspresi dan gerakan serta masih terlihat kaku dalam bercerita.	1	Sangat kurang

Kriteria penilaian tersebut digunakan sebagai acuan penilaian keterampilan bercerita siswa. Siswa dikatakan mencapai kategori sangat baik jika memperoleh nilai antara 85-100, kategori baik nilai antara 75-84, kategori cukup nilai antara 60-74, dan kategori kurang nilai antara 0-59. Kategori dan rentang nilai tersebut secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel pedoman penilaian berikut.

**Tabel 3. Pedoman Penilaian Keterampilan Bercerita**

No	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat baik	85-100
2.	Baik	75-84
3.	Cukup	60-74
4.	Kurang	0-59

Pati,.....

Guru Bahasa dan Sastra Indonesia, Guru Praktikan,

Endang, S.Pd.

Nur Laylinaumi Rahmawati

## Lampiran 6

**RENCANA PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN II**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 01 Kayen

Mata pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/semester : VII/1

Standar Kompetensi : Bercerita

6. Mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita

Kompetensi Dasar : 6.1 Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Indikator : 1) Mengidentifikasi karakter tokoh dan menemukan hal yang menarik dalam cerita.  
2) Membuat urutan cerita dalam sebuah bagan.  
3) Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Alokasi Waktu : 2x45 menit (1 pertemuan)

**EE. Tujuan Pembelajaran**

Siswa mampu bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

**FF. Materi Pokok**

- 1) Teknik bercerita
- 2) Hal yang penting diperhatikan dalam bercerita
- 3) Cara bercerita yang menarik

**GG. Metode Pembelajaran**

- 1) Pendekatan : Kontekstual
- 2) Metode : 1) Tanya jawab  
2) Inkuiri  
3) Ceramah

## 3) Teknik Pembelajaran :1) Teknik Permainan Resep Gotong Royong

## HH. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu	Metode	Karakter
<p><b>Pendahuluan</b></p> <p>16. Siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran.</p> <p>17. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang pembelajaran yang telah lalu.</p> <p>18. Siswa bersama kelompok dicek kekompakan kelompoknya dengan cara setiap kelompok memberikan yel-yel kata semangat.</p> <p>19. Siswa diberi motivasi untuk meningkatkan keterampilan bercerita.</p>	15'	<p>Apersepsi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Inkuiri</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Kekompakan</p> <p>Keaktifan</p>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><i>p. Eksplorasi</i></p> <p>16. Guru memberi penjelasan melalui tanya jawab dengan siswa tentang hal yang perlu diperhatikan dalam bercerita.</p> <p>17. Guru memberikan penekanan mengenai hal-hal yang perlu dilakukan sebelum bercerita dan memberi masukan pada siswa tentang kekurangan siswa dalam bercerita.</p> <p>18. Guru memberikan penekanan mengenai cara bercerita yang menarik dan memberi masukan untuk perbaikan siswa.</p>	60'	<p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p>
<p><i>q. Elaborasi</i></p> <p>18. Guru bercerita menggunakan wayang dongeng dengan cerita yang berjudul <i>keluguan Saridin</i></p> <p>19. Siswa menyimak dengan baik</p> <p>20. Siswa menulis urutan cerita dalam sebuah bagan</p> <p>21. Siswa latihan bercerita dengan teman</p>		<p>Pemodelan</p> <p>Inkuiri</p> <p>Permainan resep</p>	<p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan, bekerja sama dan berbagi</p> <p>Kedisiplinan</p>



sekelompok		gotong royong	
<p><b>r. Konfirmasi</b></p> <p>9. Siswa bercerita di depan kelas</p> <p>10. Siswa lain memperhatikan, memberi tanggapan, komentar dan penilaian.</p>		Presentasi <i>Authentic assesment</i>	Kepercayaan diri, Keaktifan
<p><b>Penutup</b></p> <p>23. Siswa bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>24. Guru menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa selama pembelajaran berlangsung.</p> <p>25. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut.</p> <p>26. Siswa dimotivasi agar melakukan latihan bercerita dan mempersiapkan diri bersama kelompok untuk kegiatan pembelajaran bercerita pada pertemuan selanjutnya.</p>	15'	Refleksi  Tanya jawab  Ceramah  Ceramah	Keaktifan, Kedisiplinan  Keaktifan  Kedisiplinan

## II. Sumber dan Media Pembelajaran

11. Sumber Pembelajaran : 1) Cerita rakyat Saridin atau Syekh jangkung  
2) Buku Paket Bahasa Indonesia Kelas VII  
3) Internet
12. Media Pembelajaran : Wayang Dongeng

## JJ. Penilaian

- 1) Jenis tagihan : 1) Penugasan
- 2) Bentuk instrumen : 1) Rubrik penilaian  
2) Kriteria penilaian

## 3) Pedoman Penilaian

**Tabel 1. Rubrik Penilaian Bercerita**

No.	Aspek Penilaian	Rentang Skor					Bobot	Skor Maksimal
		1	2	3	4	5		
1.	Keruntutan cerita						4	20
2.	Ketepatan lafal						2	10
3.	Ketepatan intonasi						2	10
4.	Volume suara						2	10
5.	Sikap wajar dan tidak kaku						2	10
6.	Penguasaan topik						4	20
7.	Kelancaran						4	20
8.	Kemenarikan pengajian cerita						4	20
<b>Jumlah Skor maksimal</b>								<b>120</b>

Perhitungan nilai akhir dalam skala 0 s.d. 100 adalah sebagai berikut.

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

Aspek penilaian di atas dijabarkan dalam kriteria penilaian keterampilan bercerita siswa. Kriteria penilaian tersebut dijelaskan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Bercerita**

No	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
1	Keruntutan cerita	Alur cerita memiliki urutan yang jelas dan logis	5	Sangat baik
		Alur cerita memiliki urutan yang jelas	4	baik

		Alur cerita masih melompat-lompat (1-2 kali)	3	cukup
		Alur bercerita sering melompat-lompat dan terputus-putus (3-4 kali)	2	Kurang
		Alur cerita tidak jelas dan terputus-putus	1	Sangat kurang
2	Ketepatan lafal	Melafalkan setiap bunyi bahasa dengan tepat	5	Sangat baik
		Melakukan kesalahan 1-2 kali	4	Baik
		Melakukan kesalahan 3-4 kali	3	Cukup
		Melakukan kesalahan 4-5 kali	2	Kurang
		Sering melakukan kesalahan	1	Sangat kurang
3	Ketepatan intonasi	Bercerita dengan intonasi yang tepat	5	Sangat baik
		Bercerita dengan intonasi tidak monoton (sebagian besar dari penampilan menggunakan intonasi yang tepat)	4	Baik
		Bercerita dengan intonasi agak datar (kadang-kadang menggunakan intonasi yang tepat)	3	Cukup
		Bercerita dengan menggunakan intonasi datar	2	Kurang
		Bercerita dengan intonasi datar dan monoton	1	Sangat kurang
4	Volume suara	Suara terdengar nyaring (sampai bagian belakang kelas)	5	Sangat baik
		Suara terdengar nyaring (tetapi dari bagian belakang kelas terdengar kurang jelas)	4	Baik
		Suara terdengar sampai bagian tengah kelas	3	Cukup
		Suara terdengar sayup-sayup	2	Kurang
		Suara tidak terdengar sama sekali	1	Sangat

				kurang
5	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 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 kurang percaya diri ditandai dengan sedikit gemetaran saat bercerita	2	
		Sikap tidak wajar, kaku, dan terlihat tidak percaya diri ditandai dengan gemetaran secara terus-menerus.	1	Sangat kurang
6	Penguasaan topik	Penguasaan topik sangat sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang dibuat.	5	Sangat baik
		Penguasaan topik sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang sudah dibuat.	4	Baik
		Penguasaan topik cukup sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih belum lengkap dalam satu bagian cerita, serta masih sedikit bertanya dengan teman.	3	Cukup
		Penguasaan topik kurang sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih memasukkan sedikit bagian kerangka dongeng yang lain.	2	Kurang
		Penguasaan topik tidak sesuai dengan alur	1	Sangat

		cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat.		kurang
7	kelancaran	Bercerita sangat lancar (sama sekali tidak mengalami hambatan), siswa siap dan langsung bercerita ketika tiba gilirannya bercerita	5	Sangat baik
		Bercerita lancar, siswa siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita.	4	baik
		Bercerita cukup lancar, siswa kurang siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita, dan sedikit tersendat-sendat.	3	cukup
		Bercerita kurang lancar, siswa tidak siap, dan tersendat.	2	Kurang
		Bercerita tidak lancar dan bercerita sepotong-sepotong.	1	Sangat kurang
8	Kemenarikan pengajian cerita	Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memeberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	5	Sangat baik
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu atau mengandung respon teman lain 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	4	Baik
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, tanpa disertai gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	3	Cukup

	Siswa hanya bercerita sesuai dengan isi cerita, namun ekspresi tidak bervariasi dan tanpa gerakan.	2	Kurang
	Siswa hanya bercerita, tanpa ekspresi dan gerakan serta masih terlihat kaku dalam bercerita.	1	Sangat kurang

Kriteria penilaian tersebut digunakan sebagai acuan penilaian keterampilan bercerita siswa. Siswa dikatakan mencapai kategori sangat baik jika memperoleh nilai antara 85-100, kategori baik nilai antara 75-84, kategori cukup nilai antara 60-74, dan kategori kurang nilai antara 0-59. Kategori dan rentang nilai tersebut secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel pedoman penilaian berikut.

**Tabel 3. Pedoman Penilaian Keterampilan Bercerita**

No	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat baik	85-100
2.	Baik	75-84
3.	Cukup	60-74
4.	Kurang	0-59

Guru Bahasa dan Sastra Indonesia,

Pati,.....

Guru Praktikan,

Sutimin, S.Pd.

Nur Laylinaumi Rahmawati

## Lampiran 7

**RENCANA PEMBELAJARAN KELAS KONTROL II**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 01 Tambakromo

Mata pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/semester : VII/1

Standar Kompetensi : Bercerita

6. Mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita

Kompetensi Dasar : 6.1 Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Indikator : 1) Mengidentifikasi karakter tokoh dan menemukan hal yang menarik dalam cerita.  
2) Membuat urutan cerita dalam sebuah bagan.  
3) Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Alokasi Waktu : 2x45 menit (1 pertemuan)

KK. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

LL. Materi Pokok

- 1) Teknik bercerita
- 2) Hal yang penting diperhatikan dalam bercerita
- 3) Cara bercerita yang menarik

MM. Metode Pembelajaran

- 1) Pendekatan : Kontekstual
- 2) Metode : 1) Tanya jawab  
2) Inkuiri  
3) Ceramah

## 3) Teknik Pembelajaran :1) Teknik Permainan Resep Gotong Royong

## NN. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu	Metode	Karakter
<p><b>Pendahuluan</b></p> <p>20. Siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran.</p> <p>21. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang pembelajaran yang telah lalu.</p> <p>22. Siswa bersama kelompok dicek kekompakan kelompoknya dengan cara setiap kelompok memberikan yel-yel kata semangat.</p> <p>23. Siswa diberi motivasi untuk meningkatkan keterampilan bercerita.</p>	15'	<p>Apersepsi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Inkuiri</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Kekompakan</p> <p>Keaktifan</p>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><i>s. Eksplorasi</i></p> <p>19. Guru memberi penjelasan melalui tanya jawab dengan siswa tentang hal yang perlu diperhatikan dalam bercerita.</p> <p>20. Guru memberikan penekanan mengenai hal-hal yang perlu dilakukan sebelum bercerita dan memberi masukan pada siswa tentang kekurangan siswa dalam bercerita.</p> <p>21. Guru memberikan penekanan mengenai cara bercerita yang menarik dan memberi masukan untuk perbaikan siswa.</p>	60'	<p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p>
<p><i>t. Elaborasi</i></p> <p>22. Guru membagikan media fotonovela dengan cerita yang berjudul <i>Keluguan Saridin</i></p> <p>23. Siswa menyimak dengan baik</p> <p>24. Siswa menulis urutan cerita dalam sebuah bagan</p> <p>25. Siswa latihan bercerita dengan teman</p>		<p>Pemodelan</p> <p>Inkuiri</p> <p>Permainan</p>	<p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan, bekerja sama dan berbagi</p> <p>Kedisiplinan</p>



sekelompok		resep gotong royong	
<p><b>u. Konfirmasi</b></p> <p>11. Siswa bercerita di depan kelas</p> <p>12. Siswa lain memperhatikan, memberi tanggapan, komentar dan penilaian.</p>		Presentasi <i>Authentic assesment</i>	Kepercayaan diri, Keaktifan
<p><b>Penutup</b></p> <p>27. Siswa bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>28. Guru menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa selama pembelajaran berlangsung.</p> <p>29. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut.</p> <p>30. Siswa dimotivasi agar melakukan latihan bercerita dan mempersiapkan diri bersama kelompok untuk kegiatan pembelajaran bercerita pada pertemuan selanjutnya.</p>	15'	Refleksi  Tanya jawab  Ceramah  Ceramah	Keaktifan, Kedisiplinan  Keaktifan  Kedisiplinan

OO. Sumber dan Media Pembelajaran

13. Sumber Pembelajaran : 1) Cerita rakyat Saridin atau Syekh jangkung  
2) Buku Paket Bahasa Indonesia Kelas VII  
3) Internet

14. Media Pembelajaran : Fotonovela

PP. Penilaian

- 1) Jenis tagihan : 1) Penugasan  
2) Bentuk instrumen : 1) Rubrik penilaian

- 2) Kriteria penilaian
- 3) Pedoman Penilaian

**Tabel 1. Rubrik Penilaian Bercerita**

No.	Aspek Penilaian	Rentang Skor					Bobot	Skor Maksimal
		1	2	3	4	5		
1.	Keruntutan cerita						4	20
2.	Ketepatan lafal						2	10
3.	Ketepatan intonasi						2	10
4.	Volume suara						2	10
5.	Sikap wajar dan tidak kaku						2	10
6.	Penguasaan topik						4	20
7.	Kelancaran						4	20
8.	Kemenarikan pengajian cerita						4	20
<b>Jumlah Skor maksimal</b>								<b>120</b>

Perhitungan nilai akhir dalam skala 0 s.d. 100 adalah sebagai berikut.

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

Aspek penilaian di atas dijabarkan dalam kriteria penilaian keterampilan bercerita siswa. Kriteria penilaian tersebut dijelaskan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Bercerita**

No	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
1	Keruntutan cerita	Alur cerita memiliki urutan yang jelas dan logis	5	Sangat baik

		Alur cerita memiliki urutan yang jelas	4	baik
		Alur cerita masih melompat-lompat (1-2 kali)	3	cukup
		Alur bercerita sering melompat-lompat dan terputus-putus (3-4 kali)	2	Kurang
		Alur cerita tidak jelas dan terputus-putus	1	Sangat kurang
2	Ketepatan lafal	Melafalkan setiap bunyi bahasa dengan tepat	5	Sangat baik
		Melakukan kesalahan 1-2 kali	4	Baik
		Melakukan kesalahan 3-4 kali	3	Cukup
		Melakukan kesalahan 4-5 kali	2	Kurang
		Sering melakukan kesalahan	1	Sangat kurang
3	Ketepatan intonasi	Bercerita dengan intonasi yang tepat	5	Sangat baik
		Bercerita dengan intonasi tidak monoton (sebagian besar dari penampilan menggunakan intonasi yang tepat)	4	Baik
		Bercerita dengan intonasi agak datar (kadang-kadang menggunakan intonasi yang tepat)	3	Cukup
		Bercerita dengan menggunakan intonasi datar	2	Kurang
		Bercerita dengan intonasi datar dan monoton	1	Sangat kurang
4	Volume suara	Suara terdengar nyaring (sampai bagian belakang kelas)	5	Sangat baik
		Suara terdengar nyaring (tetapi dari bagian belakang kelas terdengar kurang jelas)	4	Baik
		Suara terdengar sampai bagian tengah kelas	3	Cukup
		Suara terdengar sayup-sayup	2	Kurang

		Suara tidak terdengar sama sekali	1	Sangat kurang
5	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 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 kurang percaya diri ditandai dengan sedikit gemetar saat bercerita	2	
		Sikap tidak wajar, kaku, dan terlihat tidak percaya diri ditandai dengan gemetar secara terus-menerus.	1	Sangat kurang
6	Penguasaan topik	Penguasaan topik sangat sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang dibuat.	5	Sangat baik
		Penguasaan topik sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang sudah dibuat.	4	Baik
		Penguasaan topik cukup sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih belum lengkap dalam satu bagian cerita, serta masih sedikit bertanya dengan teman.	3	Cukup
		Penguasaan topik kurang sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih memasukkan sedikit bagian kerangka dongeng yang lain.	2	Kurang

		Penguasaan topik tidak sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat.	1	Sangat kurang
7	kelancaran	Bercerita sangat lancar (sama sekali tidak mengalami hambatan), siswa siap dan langsung bercerita ketika tiba gilirannya bercerita	5	Sangat baik
		Bercerita lancar, siswa siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita.	4	baik
		Bercerita cukup lancar, siswa kurang siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita, dan sedikit tersendat-sendat.	3	cukup
		Bercerita kurang lancar, siswa tidak siap, dan tersendat.	2	Kurang
		Bercerita tidak lancar dan bercerita sepotong-sepotong.	1	Sangat kurang
8	Kemenarikan pengajian cerita	Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memeberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	5	Sangat baik
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu atau mengandung respon teman lain 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	4	Baik
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, tanpa disertai gerakan yang menarik dan	3	Cukup

	ekspresif dalam bercerita.		
	Siswa hanya bercerita sesuai dengan isi cerita, namun ekspresi tidak bervariasi dan tanpa gerakan.	2	Kurang
	Siswa hanya bercerita, tanpa ekspresi dan gerakan serta masih terlihat kaku dalam bercerita.	1	Sangat kurang

Kriteria penilaian tersebut digunakan sebagai acuan penilaian keterampilan bercerita siswa. Siswa dikatakan mencapai kategori sangat baik jika memperoleh nilai antara 85-100, kategori baik nilai antara 75-84, kategori cukup nilai antara 60-74, dan kategori kurang nilai antara 0-59. Kategori dan rentang nilai tersebut secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel pedoman penilaian berikut.

**Tabel 3. Pedoman Penilaian Keterampilan Bercerita**

No	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat baik	85-100
2.	Baik	75-84
3.	Cukup	60-74
4.	Kurang	0-59

Guru Bahasa dan Sastra Indonesia,

Pati,.....

Guru Praktikan,

Endang, S.Pd.

Nur Laylinaumi Rahmawati

## Lampiran 8

**RENCANA PEMBELAJARAN POSTES KELAS EKSPERIMEN**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 01 Kayen  
 Mata pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia  
 Kelas/semester : VII/1  
 Standar Kompetensi : Bercerita

6. Mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita

Kompetensi Dasar : 6.1 Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Indikator : 1) Mengidentifikasi karakter tokoh dan menemukan hal yang menarik dalam cerita.  
 2) Membuat urutan cerita dalam sebuah bagan.  
 3) Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Alokasi Waktu : 2x45 menit (1 pertemuan)

QQ. Tujuan Pembelajaran  
 Siswa mampu bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

RR. Materi Pokok

- 1) Teknik bercerita
- 2) Hal yang penting diperhatikan dalam bercerita
- 3) Cara bercerita yang menarik

## SS. Metode Pembelajaran

- 1) Pendekatan : Kontekstual
- 2) Metode : 1) Tanya jawab  
 2) Inkuiri  
 3) Ceramah

## 3) Teknik Pembelajaran :1) Teknik Permainan Resep Gotong Royong

## TT.Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu	Metode	Karakter
<p><b>Pendahuluan</b></p> <p>24. Siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran.</p> <p>25. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang pembelajaran yang telah lalu.</p> <p>26. Siswa bersama kelompok dicek kekompakan kelompoknya dengan cara setiap kelompok memberikan yel-yel kata semangat.</p> <p>27. Siswa diberi motivasi untuk meningkatkan keterampilan bercerita.</p>	15'	<p>Apersepsi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Inkuiri</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Kekompakan</p> <p>Keaktifan</p>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><i>v. Eksplorasi</i></p> <p>22. Guru memberi penjelasan melalui tanya jawab dengan siswa tentang hal yang perlu diperhatikan dalam bercerita.</p> <p>23. Guru memberikan penekanan mengenai hal-hal yang perlu dilakukan sebelum bercerita dan memberi masukan pada siswa tentang kekurangan siswa dalam bercerita.</p> <p>24. Guru memberikan penekanan mengenai cara bercerita yang menarik dan memberi masukan untuk perbaikan siswa.</p>	60'	<p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p>
<p><i>w. Elaborasi</i></p> <p>26. Guru bercerita menggunakan wayang dongeng dengan cerita yang berjudul <i>Keluguan Saridin</i></p> <p>27. Siswa menyimak dengan baik</p> <p>28. Siswa menulis urutan cerita dalam sebuah bagan</p> <p>29. Siswa latihan bercerita dengan teman</p>		<p>Pemodelan</p> <p>Inkuiri</p> <p>Permainan resep</p>	<p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan, bekerja sama dan berbagi</p> <p>Kedisiplinan</p>



sekelompok		gotong royong	
<b>x. Konfirmasi</b> 13. Siswa bercerita di depan kelas 14. Siswa lain memperhatikan, memberi tanggapan, komentar dan penilaian.		Presentasi <i>Authentic assesment</i>	Kepercayaan diri, Keaktifan
<b>Penutup</b> 31. Siswa bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. 32. Guru menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa selama pembelajaran berlangsung. 33. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut. 34. Siswa dimotivasi agar melakukan latihan bercerita dan gemar bercerita. Dan guru menegaskan bahwa kemahiran bercerita berawal dari latihan yang rutin.	15'	Refleksi  Tanya jawab  Ceramah  Ceramah	Keaktifan, Kedisiplinan  Keaktifan  Kedisiplinan

UU. Sumber dan Media Pembelajaran

15. Sumber Pembelajaran : 1) Cerita rakyat Saridin atau Syekh jangkung  
2) Buku Paket Bahasa Indonesia Kelas VII  
3) Internet

16. Media Pembelajaran : Wayang Dongeng

VV. Penilaian

- 1) Jenis tagihan : 1) Penugasan  
2) Bentuk instrumen : 1) Rubrik penilaian  
2) Kriteria penilaian

## 3) Pedoman Penilaian

**Tabel 1. Rubrik Penilaian Bercerita**

No.	Aspek Penilaian	Rentang Skor					Bobot	Skor Maksimal
		1	2	3	4	5		
1.	Keruntutan cerita						4	20
2.	Ketepatan lafal						2	10
3.	Ketepatan intonasi						2	10
4.	Volume suara						2	10
5.	Sikap wajar dan tidak kaku						2	10
6.	Penguasaan topik						4	20
7.	Kelancaran						4	20
8.	Kemenarikan pengajian cerita						4	20
<b>Jumlah Skor maksimal</b>								<b>120</b>

Perhitungan nilai akhir dalam skala 0 s.d. 100 adalah sebagai berikut.

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

Aspek penilaian di atas dijabarkan dalam kriteria penilaian keterampilan bercerita siswa. Kriteria penilaian tersebut dijelaskan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Bercerita**

No	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
1	Keruntutan cerita	Alur cerita memiliki urutan yang jelas dan logis	5	Sangat baik
		Alur cerita memiliki urutan yang jelas	4	baik
		Alur cerita masih melompat-lompat	3	cukup

		(1-2 kali)		
		Alur bercerita sering melompat-lompat dan terputus-putus (3-4 kali)	2	Kurang
		Alur cerita tidak jelas dan terputus-putus	1	Sangat kurang
2	Ketepatan lafal	Melafalkan setiap bunyi bahasa dengan tepat	5	Sangat baik
		Melakukan kesalahan 1-2 kali	4	Baik
		Melakukan kesalahan 3-4 kali	3	Cukup
		Melakukan kesalahan 4-5 kali	2	Kurang
		Sering melakukan kesalahan	1	Sangat kurang
3	Ketepatan intonasi	Bercerita dengan intonasi yang tepat	5	Sangat baik
		Bercerita dengan intonasi tidak monoton (sebagian besar dari penampilan menggunakan intonasi yang tepat)	4	Baik
		Bercerita dengan intonasi agak datar (kadang-kadang menggunakan intonasi yang tepat)	3	Cukup
		Bercerita dengan menggunakan intonasi datar	2	Kurang
		Bercerita dengan intonasi datar dan monoton	1	Sangat kurang
4	Volume suara	Suara terdengar nyaring (sampai bagian belakang kelas)	5	Sangat baik
		Suara terdengar nyaring (tetapi dari bagian belakang kelas terdengar kurang jelas)	4	Baik

		Suara terdengar sampai bagian tengah kelas	3	Cukup
		Suara terdengar sayup-sayup	2	Kurang
		Suara tidak terdengar sama sekali	1	Sangat kurang
5	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 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 kurang percaya diri ditandai dengan sedikit gemeteran saat bercerita	2	
		Sikap tidak wajar, kaku, dan terlihat tidak percaya diri ditandai dengan gemeteran secara terus-menerus.	1	Sangat kurang
6	Penguasaan topik	Penguasaan topik sangat sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang dibuat.	5	Sangat baik
		Penguasaan topik sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang sudah dibuat.	4	Baik
		Penguasaan topik cukup sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan	3	Cukup

		kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih belum lengkap dalam satu bagian cerita, serta masih sedikit bertanya dengan teman.		
		Penguasaan topik kurang sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih memasukkan sedikit bagian kerangka dongeng yang lain.	2	Kurang
		Penguasaan topik tidak sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat.	1	Sangat kurang
7	kelancaran	Bercerita sangat lancar (sama sekali tidak mengalami hambatan), siswa siap dan langsung bercerita ketika tiba gilirannya bercerita	5	Sangat baik
		Bercerita lancar, siswa siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita.	4	baik
		Bercerita cukup lancar, siswa kurang siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita, dan sedikit tersendat-sendat.	3	cukup
		Bercerita kurang lancar, siswa tidak siap, dan tersendat.	2	Kurang
		Bercerita tidak lancar dan bercerita sepotong-sepotong.	1	Sangat kurang
8	Kemenarikan pengajian cerita	Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memeberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali,	5	Sangat baik

		serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.		
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu atau mengandung respon teman lain 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	4	Baik
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, tanpa disertai gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	3	Cukup
		Siswa hanya bercerita sesuai dengan isi cerita, namun ekspresi tidak bervariasi dan tanpa gerakan.	2	Kurang
		Siswa hanya bercerita, tanpa ekspresi dan gerakan serta masih terlihat kaku dalam bercerita.	1	Sangat kurang

Kriteria penilaian tersebut digunakan sebagai acuan penilaian keterampilan bercerita siswa. Siswa dikatakan mencapai kategori sangat baik jika memperoleh nilai antara 85-100, kategori baik nilai antara 75-84, kategori cukup nilai antara 60-74, dan kategori kurang nilai antara 0-59. Kategori dan rentang nilai tersebut secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel pedoman penilaian berikut.

**Tabel 3. Pedoman Penilaian Keterampilan Bercerita**

No	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat baik	85-100
2.	Baik	75-84
3.	Cukup	60-74
4.	Kurang	0-59

Guru Bahasa dan Sastra Indonesia, Pati,.....  
 Guru Praktikan,

Sutimin, S.Pd.

Nur Laylinaumi Rahmawati



## Lampiran 9

**RENCANA PEMBELAJARAN POSTES KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 01 Tambakromo

Mata pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia

Kelas/semester : VII/1

Standar Kompetensi : Bercerita

6. Mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita

Kompetensi Dasar : 6.1 Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Indikator : 1) Mengidentifikasi karakter tokoh dan menemukan hal yang menarik dalam cerita.  
2) Membuat urutan cerita dalam sebuah bagan.  
3) Bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

Alokasi Waktu : 2x45 menit (1 pertemuan)

WW. Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu bercerita dengan urutan yang baik, suara, lafal, intonasi, gestur, dan mimik yang tepat.

XX. Materi Pokok

- 1) Teknik bercerita
- 2) Hal yang penting diperhatikan dalam bercerita
- 3) Cara bercerita yang menarik

YY. Metode Pembelajaran

- 1) Pendekatan : Kontekstual
- 2) Metode : 1) Tanya jawab  
2) Inkuiri  
3) Ceramah



## 3) Teknik Pembelajaran :1) Teknik Permainan Resep Gotong Royong

## ZZ.Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu	Metode	Karakter
<p><b>Pendahuluan</b></p> <p>28. Siswa dikondisikan untuk siap mengikuti proses pembelajaran.</p> <p>29. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang pembelajaran yang telah lalu.</p> <p>30. Siswa bersama kelompok dicek kekompakan kelompoknya dengan cara setiap kelompok memberikan yel-yel kata semangat.</p> <p>31. Siswa diberi motivasi untuk meningkatkan keterampilan bercerita.</p>	15'	<p>Apersepsi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Inkuiri</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Kekompakan</p> <p>Keaktifan</p>
<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>y. <i>Eksplorasi</i></p> <p>25. Guru memberi penjelasan melalui tanya jawab dengan siswa tentang hal yang perlu diperhatikan dalam bercerita.</p> <p>26. Guru memberikan penekanan mengenai hal-hal yang perlu dilakukan sebelum bercerita dan memberi masukan pada siswa tentang kekurangan siswa dalam bercerita.</p> <p>27. Guru memberikan penekanan mengenai cara bercerita yang menarik dan memberi masukan untuk perbaikan siswa.</p>	60'	<p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>	<p>Keaktifan, Kedisiplinan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p>
<p>z. <i>Elaborasi</i></p> <p>30. Guru membagikan fotonovela dengan cerita yang berjudul <i>Keluguan Saridin</i></p> <p>31. Siswa membaca dengan baik</p> <p>32. Siswa menulis urutan cerita dalam sebuah bagan</p> <p>33. Siswa latihan bercerita dengan teman sekelompok</p>		<p>Apresiasi</p> <p>Inkuiri</p> <p>Permainan resep gotong</p>	<p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan, bekerja sama dan berbagi</p> <p>Kedisiplinan</p>

		royong	
<p><b>aa. Konfirmasi</b></p> <p>15. Siswa bercerita di depan kelas</p> <p>16. Siswa lain memperhatikan, memberi tanggapan, komentar dan penilaian.</p>		Presentasi <i>Authentic assesment</i>	Kepercayaan diri, Keaktifan
<p><b>Penutup</b></p> <p>35. Siswa bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>36. Guru menanyakan kesulitan-kesulitan yang masih dialami siswa selama pembelajaran berlangsung.</p> <p>37. Siswa diberi masukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut.</p> <p>38. Siswa dimotivasi agar melakukan latihan bercerita dan gemar bercerita. Dan guru menegaskan bahwa kemahiran bercerita berawal dari latihan yang rutin.</p>	15'	Refleksi  Tanya jawab  Ceramah  Ceramah	Keaktifan, Kedisiplinan  Keaktifan  Kedisiplinan

AAA. Sumber dan Media Pembelajaran

17. Sumber Pembelajaran : 1) Cerita rakyat Saridin atau Syekh jangkung  
2) Buku Paket Bahasa Indonesia Kelas VII  
3) Internet

18. Media Pembelajaran : Fotonovela

BBB. Penilaian

- 1) Jenis tagihan : 1) Penugasan
- 2) Bentuk instrumen : 1) Rubrik penilaian  
2) Kriteria penilaian  
3) Pedoman Penilaian

**Tabel 1. Rubrik Penilaian Bercerita**

No.	Aspek Penilaian	Rentang Skor					Bobot	Skor Maksimal
		1	2	3	4	5		
1.	Keruntutan cerita						4	20
2.	Ketepatan lafal						2	10
3.	Ketepatan intonasi						2	10
4.	Volume suara						2	10
5.	Sikap wajar dan tidak kaku						2	10
6.	Penguasaan topik						4	20
7.	Kelancaran						4	20
8.	Kemenarikan pengajian cerita						4	20
<b>Jumlah Skor maksimal</b>								<b>120</b>

Perhitungan nilai akhir dalam skala 0 s.d. 100 adalah sebagai berikut.

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

Aspek penilaian di atas dijabarkan dalam kriteria penilaian keterampilan bercerita siswa. Kriteria penilaian tersebut dijelaskan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Bercerita**

No	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
1	Keruntutan cerita	Alur cerita memiliki urutan yang jelas dan logis	5	Sangat baik
		Alur cerita memiliki urutan yang jelas	4	baik
		Alur cerita masih melompat-lompat (1-2 kali)	3	cukup

		Alur bercerita sering melompat-lompat dan terputus-putus (3-4 kali)	2	Kurang
		Alur cerita tidak jelas dan terputus-putus	1	Sangat kurang
2	Ketepatan lafal	Melafalkan setiap bunyi bahasa dengan tepat	5	Sangat baik
		Melakukan kesalahan 1-2 kali	4	Baik
		Melakukan kesalahan 3-4 kali	3	Cukup
		Melakukan kesalahan 4-5 kali	2	Kurang
		Sering melakukan kesalahan	1	Sangat kurang
3	Ketepatan intonasi	Bercerita dengan intonasi yang tepat	5	Sangat baik
		Bercerita dengan intonasi tidak monoton (sebagian besar dari penampilan menggunakan intonasi yang tepat)	4	Baik
		Bercerita dengan intonasi agak datar (kadang-kadang menggunakan intonasi yang tepat)	3	Cukup
		Bercerita dengan menggunakan intonasi datar	2	Kurang
		Bercerita dengan intonasi datar dan monoton	1	Sangat kurang
4	Volume suara	Suara terdengar nyaring (sampai bagian belakang kelas)	5	Sangat baik
		Suara terdengar nyaring (tetapi dari bagian belakang kelas terdengar kurang jelas)	4	Baik
		Suara terdengar sampai bagian tengah	3	Cukup

		kelas		
		Suara terdengar sayup-sayup	2	Kurang
		Suara tidak terdengar sama sekali	1	Sangat kurang
5	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 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 kurang percaya diri ditandai dengan sedikit gemetaran saat bercerita	2	
		Sikap tidak wajar, kaku, dan terlihat tidak percaya diri ditandai dengan gemetaran secara terus-menerus.	1	Sangat kurang
6	Penguasaan topik	Penguasaan topik sangat sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang dibuat.	5	Sangat baik
		Penguasaan topik sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang sudah dibuat.	4	Baik
		Penguasaan topik cukup sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat,	3	Cukup

		tetapi masih belum lengkap dalam satu bagian cerita, serta masih sedikit bertanya dengan teman.		
		Penguasaan topik kurang sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih memasukkan sedikit bagian kerangka dongeng yang lain.	2	Kurang
		Penguasaan topik tidak sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat.	1	Sangat kurang
7	kelancaran	Bercerita sangat lancar (sama sekali tidak mengalami hambatan), siswa siap dan langsung bercerita ketika tiba gilirannya bercerita	5	Sangat baik
		Bercerita lancar, siswa siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita.	4	baik
		Bercerita cukup lancar, siswa kurang siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita, dan sedikit tersendat-sendat.	3	cukup
		Bercerita kurang lancar, siswa tidak siap, dan tersendat.	2	Kurang
		Bercerita tidak lancar dan bercerita sepotong-sepotong.	1	Sangat kurang
8	Kemenarikan pengajian cerita	Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, serta menampilkan gerakan yang	5	Sangat baik

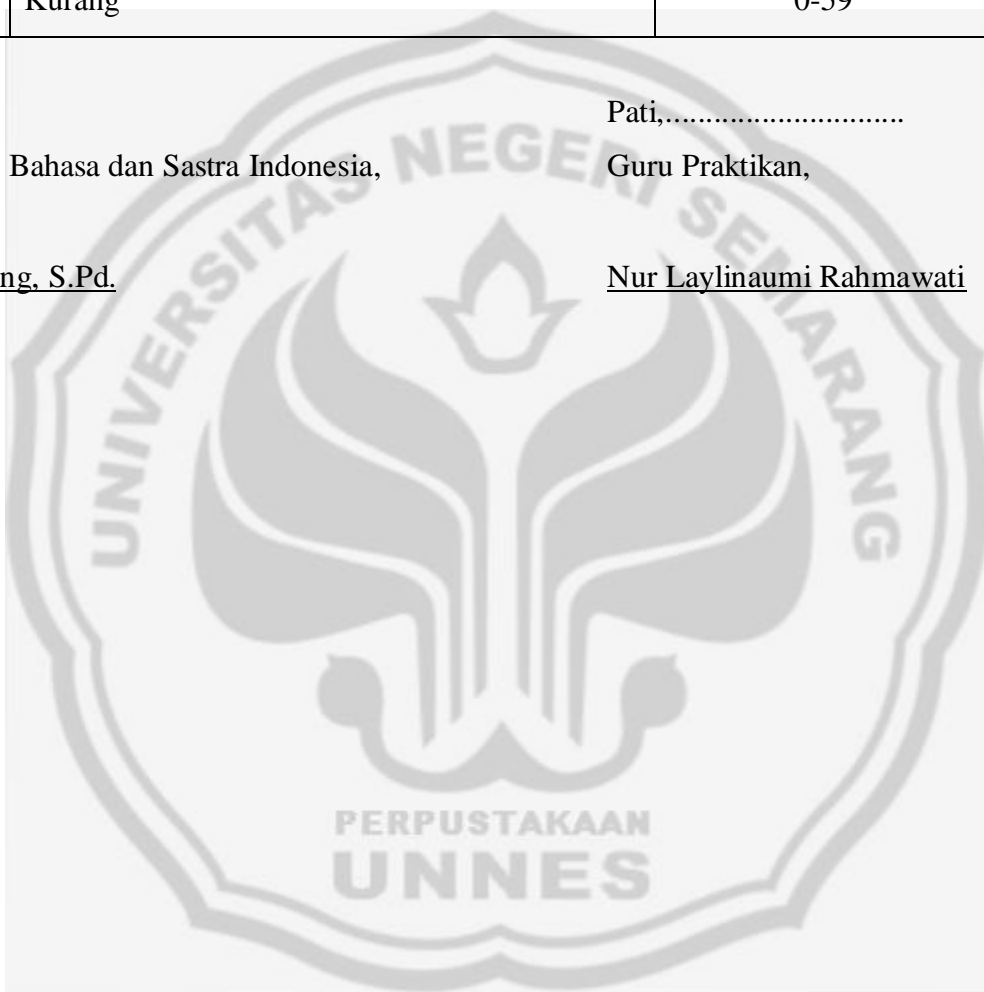
	menarik dan ekspresif dalam bercerita.		
	Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu atau mengandung respon teman lain 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	4	Baik
	Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, tanpa disertai gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	3	Cukup
	Siswa hanya bercerita sesuai dengan isi cerita, namun ekspresi tidak bervariasi dan tanpa gerakan.	2	Kurang
	Siswa hanya bercerita, tanpa ekspresi dan gerakan serta masih terlihat kaku dalam bercerita.	1	Sangat kurang

Kriteria penilaian tersebut digunakan sebagai acuan penilaian keterampilan bercerita siswa. Siswa dikatakan mencapai kategori sangat baik jika memperoleh nilai antara 85-100, kategori baik nilai antara 75-84, kategori cukup nilai antara 60-74, dan kategori kurang nilai antara 0-59. Kategori dan rentang nilai tersebut secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel pedoman penilaian berikut.

**Tabel 3. Pedoman Penilaian Keterampilan Bercerita**

No	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat baik	85-100
2.	Baik	75-84
3.	Cukup	60-74
4.	Kurang	0-59

Guru Bahasa dan Sastra Indonesia, Endang, S.Pd.  
 Guru Praktikan, Nur Laylinaumi Rahmawati  
 Pati,.....





## Lampiran 10

**DATA KELAS VII D (KELAS UJI COBA)**

No	Kode	Jenis Kelamin
1	UC-01	L
2	UC-02	P
3	UC-03	L
4	UC-04	P
5	UC-05	P
6	UC-06	P
7	UC-07	L
8	UC-08	P
9	UC-09	L
10	UC-10	L
11	UC-11	L
12	UC-12	P
13	UC-13	P
14	UC-14	L
15	UC-15	L
16	UC-16	P
17	UC-17	L
18	UC-18	P
19	UC-19	P
20	UC-20	P
21	UC-21	P
22	UC-22	P
23	UC-23	P
24	UC-24	L
25	UC-25	L
26	UC-26	L
27	UC-27	L
28	UC-28	L
29	UC-29	P

30	UC-30	P
31	UC-31	P
32	UC-32	L
33	UC-33	P
34	UC-34	P



**Lampiran 11****DATA KELAS VII E (KELAS EKSPERIMEN)**

No	Kode	Jenis Kelamin
1	E-01	P
2	E-02	P
3	E-03	P
4	E-04	L
5	E-05	P
6	E-06	L
7	E-07	L
8	E-08	L
9	E-09	P
10	E-10	P
11	E-11	P
12	E-12	P
13	E-13	L
14	E-14	P
15	E-15	P
16	E-16	P
17	E-17	L
18	E-18	L
19	E-19	P
20	E-20	P
21	E-21	L
22	E-22	L
23	E-23	L
24	E-24	P
25	E-25	P
26	E-26	L
27	E-27	L
28	E-28	P

29	E-29	P
30	E-30	P
31	E-31	P
32	E-32	P
33	E-33	L
34	E-34	P



**Lampiran 12****DATA KELAS VII B (KELAS KONTROL)**

No	Kode	Jenis Kelamin
1	K-01	L
2	K-02	L
3	K-03	P
4	K-04	L
5	K-05	P
6	K-06	P
7	K-07	L
8	K-08	P
9	K-09	P
10	K-10	P
11	K-11	L
12	K-12	L
13	K-13	L
14	K-14	P
15	K-15	P
16	K-16	L
17	K-17	L
18	K-18	L
19	K-19	L
20	K-20	P
21	K-21	L
22	K-22	L
23	K-23	L
24	K-24	P
25	K-25	P
26	K-26	L
27	K-27	P
28	K-28	P

29	K-29	P
30	K-30	P
31	K-31	P
32	K-32	L
33	K-33	L
34	K-34	P



## Lampiran 13

### UJI NORMALITAS DATA PRE TEST KELOMPOK EKSPERIMEN

**Hipotesis**

Ho : Data berdistribusi normal  
 Data tidak berdistribusi  
 Ha : normal

**Pengujian Hipotesis:**

Rumus yang digunakan:

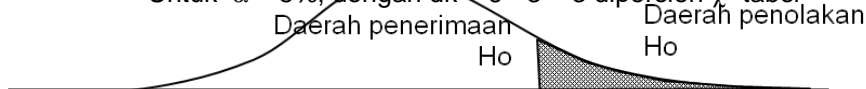
$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

**Kriteria yang digunakan**Ho diterima jika  $\chi^2 < \chi^2_{\text{tabel}}$ **Pengujian Hipotesis**

Nilai maksimal	=	78,00	Panjang Kelas Rata-rata ( x )	=	6,167
Nilai minimal	=	41,00	)	=	60,79
Rentang	=	37,00	s	=	10,11
Banyak kelas	=	6	n	=	34

Kelas Interval	Batas Kelas	Z untuk batas kls.	Peluang untuk Z	Luas Kls. Untuk Z	Ei	Oi	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
41,00 - 47,17	40,995	-1,96	0,4749	0,0638	2,1705	5	3,6888
47,18 - 53,34	47,172	-1,35	0,4111	0,1418	4,8212	3	0,6879
53,35 - 59,52	53,348	-0,74	0,2693	0,2193	7,4568	5	0,8094
59,53 - 65,70	59,525	-0,13	0,0499	0,2362	8,0321	10	0,4821
65,71 - 71,87	65,702	0,49	0,1863	0,1772	6,0256	6	0,0001
71,88 - 78,05	71,878	1,10	0,3635	0,0926	3,1479	5	1,0897
	78,055	1,71	0,4561				
					$\chi^2$	=	6,76

Untuk  $\alpha = 5\%$ , dengan  $dk = 6 - 3 = 3$  diperoleh  $\chi^2_{\text{tabel}} = 7,81$



6,7581      7,81

Karena  $\chi^2$  pada daerah penerimaan Ho, maka data tersebut berdistribusi normal

Lampiran 14**UJI NORMALITAS DATA POST TEST KELOMPOK EKSPERIMEN****Hipotesis**

Ho

Ha

**Pengujian Hipotesis:**

Rumus yang digunakan:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

**Kriteria yang digunakan**Ho diterima jika  $\chi^2 < \chi^2_{\text{tabel}}$ **Pengujian Hipotesis**

Nilai maksimal

Nilai minimal  
Rentang  
Banyak kelas

Kelas Interval

61,00  
66,34  
71,69  
77,03  
82,37  
87,72





Lampiran 15

### UJI NORMALITAS DATA PRE TEST KELOMPOK KONTROL

#### Hipotesis

Ho : Data berdistribusi normal  
 Ha : Data tidak berdistribusi normal

#### Pengujian Hipotesis:

Rumus yang digunakan:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

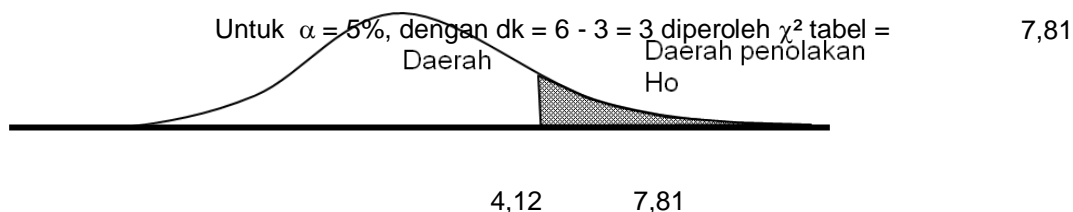
#### Kriteria yang digunakan

Ho diterima jika  $\chi^2 < \chi^2_{\text{tabel}}$

#### Pengujian Hipotesis

Nilai maksimal	=	70,00	Panjang Kelas Rata-rata (x)	=	4,833
Nilai minimal	=	41,00	s	=	58,15
Rentang	=	29,00	n	=	7,74
Banyak kelas	=	6		=	34

Kelas Interval	Batas Kelas	Z untuk batas kelas.	Peluang untuk Z	Luas Kls. Untuk Z	Ei	Oi	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$	
41,00 - 45,83	40,995	-2,22	0,4867	0,0425	1,4458	2	0,2124	
45,84 - 50,68	45,838	-1,59	0,4441	0,1115	3,7908	5	0,3857	
50,69 - 55,52	50,682	-0,96	0,3326	0,2000	6,8007	3	2,1241	
55,53 - 60,36	55,525	-0,34	0,1326	0,2456	8,3500	11	0,8410	
60,37 - 65,21	60,368	0,29	0,1130	0,2064	7,0174	9	0,5601	
65,22 - 70,05	65,212	0,91	0,3194	0,1187	4,0364	4	0,0003	
	70,055	1,54	0,4381					
					$\chi^2$	□	=	4,1237



Karena  $\chi^2$  pada daerah penerimaan Ho, maka data tersebut berdistribusi normal

Lampiran 16

**UJI NORMALITAS DATA POST TEST KELOMPOK KONTROL**

**Hipotesis**

Ho : Data berdistribusi normal  
 Ha : Data tidak berdistribusi normal

**Pengujian Hipotesis:**

Rumus yang digunakan:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

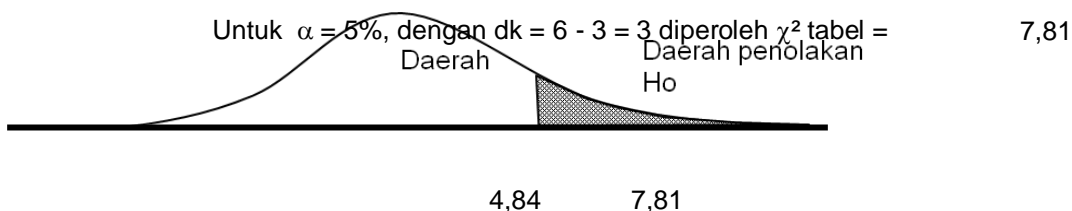
**Kriteria yang digunakan**

Ho diterima jika  $\chi^2 < \chi^2_{\text{tabel}}$

**Pengujian Hipotesis**

Nilai maksimal	=	80,00	Panjang Kelas Rata-rata	=	2,833
Nilai minimal	=	63,00	( x )	=	68,65
Rentang	=	17,00	s	=	3,79
Banyak kelas	=	6	n	=	32

Kelas Interval	Batas Kelas	Z untuk batas kelas.	Peluang untuk Z	Luas Kls. Untuk Z	Ei	Oi	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$		
63,00 - 65,83	62,995	-1,49	0,4321	0,1614	5,1639	9	2,8497		
65,84 - 68,68	65,838	-0,74	0,2707	0,2744	8,7803	10	0,1694		
68,69 - 71,52	68,682	0,01	0,0036	0,2726	8,7230	9	0,0088		
71,53 - 74,36	71,525	0,76	0,2762	0,1582	5,0635	4	0,2234		
74,37 - 77,21	74,368	1,51	0,4345	0,0536	1,7161	1	0,2988		
77,22 - 80,05	77,212	2,26	0,4881	0,0106	0,3391	1	1,2883		
	80,055	3,01	0,4987						
						$\chi^2$	$\square$	=	4,84



Karena  $\chi^2$  pada daerah penerimaan Ho, maka data tersebut berdistribusi normal

## Lampiran 17

**DATA NILAI PRE TEST DAN POST TEST KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KONTROL**

Kelompok Eksperimen					Kelompok Kontrol				
No	Kode	Pre Test	Post Test	Peningkatan	No	Kode	Pre Test	Post Test	Peningkatan
1	E-01	57	70	13,00	1	K-01	60	63	3,00
2	E-02	60	80	20,00	2	K-02	67	73	6,00
3	E-03	57	78	21,00	3	K-03	60	68	8,00
4	E-04	51	70	19,00	4	K-04	65	70	5,00
5	E-05	42	86	44,00	5	K-05	63	70	7,00
6	E-06	65	90	25,00	6	K-06	54	68	14,00
7	E-07	62	80	18,00	7	K-07	46	69	23,00
8	E-08	74	73	-1,00	8	K-08	41	71	30,00
9	E-09	76	70	-6,00	9	K-09	61	76	15,00
10	E-10	69	80	11,00	10	K-10	69	73	4,00
11	E-11	64	80	16,00	11	K-11	64	64	0,00
12	E-12	46	93	47,00	12	K-12	46	69	23,00
13	E-13	74	79	5,00	13	K-13	54	65	11,00
14	E-14	69	70	1,00	14	K-14	46	68	22,00
15	E-15	68	83	15,00	15	K-15	70	74	4,00
16	E-16	74	75	1,00	16	K-16	60	65	5,00
17	E-17	78	78	0,00	17	K-17	60	65	5,00
18	E-18	70	80	10,00	18	K-18	50	69	19,00
19	E-19	64	83	19,00	19	K-19	63	67	4,00
20	E-20	63	90	27,00	20	K-20	64	68	4,00
21	E-21	55	71	16,00	21	K-21	63	80	17,00
22	E-22	68	83	15,00	22	K-22	57	70	13,00
23	E-23	56	80	24,00	23	K-23	60	68	8,00
24	E-24	62	65	3,00	24	K-24	57	68	11,00
25	E-25	62	82	20,00	25	K-25	51	63	12,00
26	E-26	70	82	12,00	26	K-26	42	64	22,00
27	E-27	46	79	33,00	27	K-27	70	74	4,00
28	E-28	54	62	8,00	28	K-28	60	65	5,00
29	E-29	46	61	15,00	29	K-29	60	65	5,00
30	E-30	41	83	42,00	30	K-30	50	69	19,00
31	E-31	61	74	13,00	31	K-31	63	67	4,00
32	E-32	50	73	23,00	32	K-32	57	70	13,00

33	E-33	63	80	17,00	33	K-33	60	68	8,00
34	E-34	50	84	34,00	34	K-34	64	68	4,00
<b>Jumlah</b>		<b>2067,00</b>	<b>2647,00</b>	<b>580,00</b>	<b>Jumlah</b>		<b>1977,00</b>	<b>2334,00</b>	<b>357,00</b>
<b>Rata</b>		<b>60,79</b>	<b>77,85</b>	<b>17,06</b>	<b>Rata</b>		<b>58,15</b>	<b>68,65</b>	<b>10,50</b>
<b>Minimal</b>		<b>41,00</b>	<b>61,00</b>	<b>-6,00</b>	<b>Minimal</b>		<b>41,00</b>	<b>63,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Maksimal</b>		<b>78,00</b>	<b>93,00</b>	<b>47,00</b>	<b>Maksimal</b>		<b>70,00</b>	<b>80,00</b>	<b>30,00</b>
<b>Varians</b>		<b>102,23</b>	<b>56,61</b>	<b>161,27</b>	<b>Varians</b>		<b>59,89</b>	<b>14,36</b>	<b>56,26</b>
<b>Standar Deviasi</b>		<b>10,11</b>	<b>7,52</b>	<b>12,70</b>	<b>Standar Deviasi</b>		<b>7,74</b>	<b>3,79</b>	<b>7,50</b>



## Lampiran 18

### UJI HOMOGENITAS DATA PRE TEST ANTARA KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KONTROL

#### Hipotesis

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

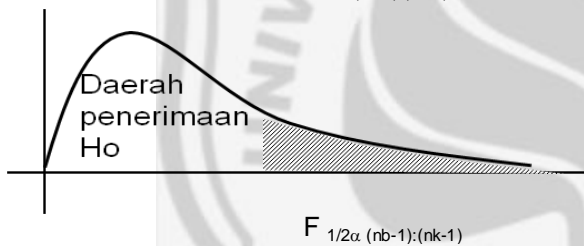
$$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

#### Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

$H_0$  diterima apabila  $F \leq F_{1/2\alpha (nb-1):(nk-1)}$



Dari data diperoleh:

Sumber variasi	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	2067,0	1977,0
$\bar{x}$	60,79	58,15
Varians ( $s^2$ )	102,2291	59,8868
Standart deviasi (s)	10,11	7,74

Berdasarkan rumus di atas diperoleh:

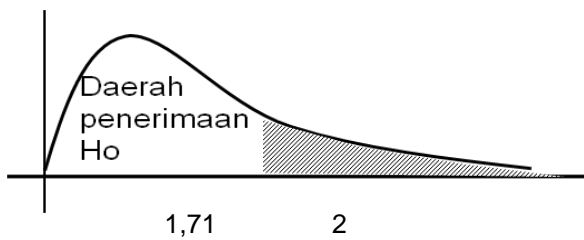
$$F = \frac{102,2291}{59,8868} = 1,71$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dengan:

$$dk \text{ pembilang} = nb - 1 = 34 - 1 = 33$$

$$dk \text{ penyebut} = nk - 1 = 34 - 1 = 33$$

$$F_{(0,025)(31:31)} = 2,00$$



Karena F berada pada daerah penerimaan  $H_0$ , maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok mempunyai varians yang sama.

### UJI PERBEDAAN DUA RATA-RATA PRE TEST ANTARA KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KONTROL

#### Hipotesis

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

#### Uji Hipotesis

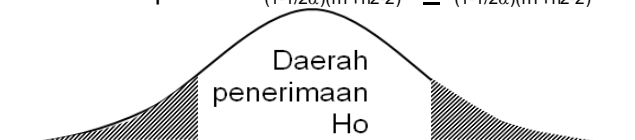
Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana,

$$s = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$H_a$  diterima apabila  $-t_{(1-1/2\alpha)(n_1+n_2-2)} \leq t \leq t_{(1-1/2\alpha)(n_1+n_2-2)}$



Dari data diperoleh:

Sumber variasi	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	2067,0	1977,0
n	34	34

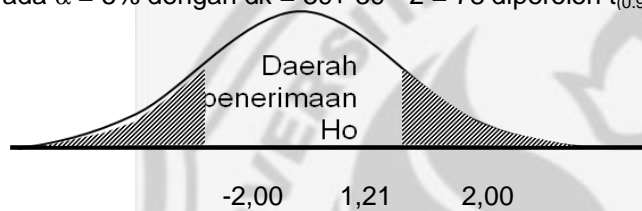
$\bar{x}$	60,79	58,15
Varians ( $s^2$ )	102,2291	59,8868
Standart deviasi (s)	10,11	7,74

Berdasarkan rumus di atas diperoleh:

$$s = \sqrt{\left[ \frac{1}{34} \cdot 102,2291 + \frac{1}{34} \cdot 59,8868 \right] \cdot \frac{1}{2}} = 9,0032$$

$$t = \frac{60,79 - 58,15}{9,0032 \cdot \sqrt{\frac{1}{34} + \frac{1}{34}}} = 1,21$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = 39 + 39 - 2 = 78$  diperoleh  $t_{(0,975)(78)} = 2,00$



Karena  $t$  berada pada daerah penerimaan  $H_0$ , maka dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan perlakuan kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama.

## Lampiran 19

**UJI HOMOGENITAS DATA POST TEST ANTARA KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KONTROL**

**Hipotesis**

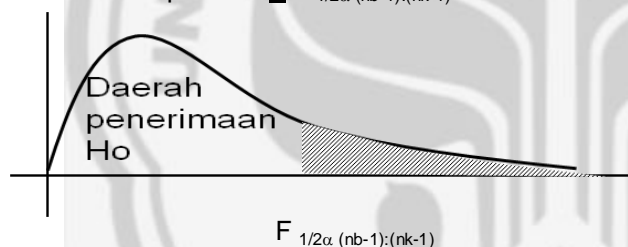
$$\begin{aligned} H_0 &: \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \\ H_a &: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \end{aligned}$$

**Uji Hipotesis**

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Ho diterima apabila  $F \leq F_{1/2\alpha (nb-1):(nk-1)}$



Dari data diperoleh:

Sumber variasi	Ekspерimen	Kontrol
Jumlah	2647,00	2334,00
$\bar{n}$	34	34
$\bar{x}$	77,85	68,65
Varians ( $s^2$ )	56,6141	30,3565
Standart deviasi (s)	7,52	5,51

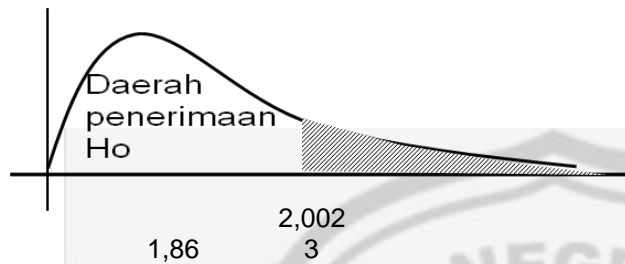
Berdasarkan rumus di atas diperoleh:

$$F = \frac{56,6141}{30,3565} = 1,86$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dengan:



$$\begin{aligned}
 \text{dk pembilang} &= nb - 1 &= & 3 & - & 1 &= & 3 \\
 \text{dk penyebut} &= nk - 1 &= & 3 & - & 1 &= & 3 \\
 F_{(0.025)(31:31)} &= & 2,00
 \end{aligned}$$



Karena  $F$  berada pada daerah penerimaan  $H_0$ , maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok mempunyai varians yang sama.

#### UJI PERBEDAAN DUA RATA-RATA POST TEST ANTARA KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KONTROL

##### Hipotesis

$$\begin{aligned}
 H_0 &: \mu_1 \leq \mu_2 \\
 H_a &: \mu_1 > \mu_2
 \end{aligned}$$

##### Uji Hipotesis

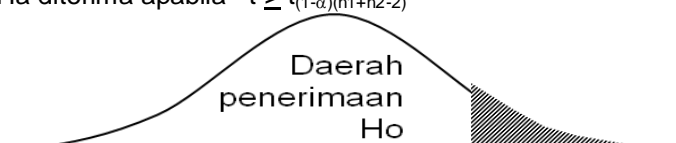
Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana,

$$s = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$H_a$  diterima apabila  $t \geq t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)}$



Dari data diperoleh:

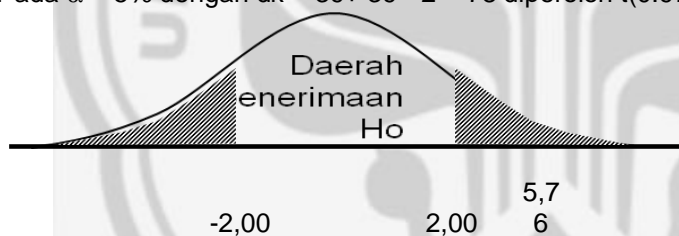
Sumber variasi	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	2647,00	2334,00
$\bar{n}$	34	34
$\bar{x}$	77,85	68,65
Varians ( $s^2$ )	56,6141	30,3565
Standart deviasi (s)	7,52	5,51

Berdasarkan rumus di atas diperoleh:

$$s = \sqrt{\frac{\left[ \frac{2647,00}{34} - 1 \right] \cdot 56,6141 + \left[ \frac{2334,00}{34} - 1 \right] \cdot 30,3565}{34 + 34 - 2}} = \frac{6,594}{3}$$

$$t = \frac{77,85 - 68,65}{6,5943 \cdot \sqrt{\frac{1}{3} + \frac{1}{3}}} = 5,76$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = 39 + 39 - 2 = 78$  diperoleh  $t(0.975)(78) = 2,00$



Karena  $t$  berada pada daerah penerimaan  $H_a$ , maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol.

Lampiran 20

**UJI PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA KELOMPOK EKSPERIMEN**

**Hipotesis:**

$$H_0 : \mu_2 \leq \mu_1$$

$$H_a : \mu_2 > \mu_1$$

**Uji Hipotesis:**

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{B}}{\frac{s_B}{\sqrt{n}}}$$

$H_a$  diterima jika  $t > t_{(1-\alpha)(n-1)}$

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh:

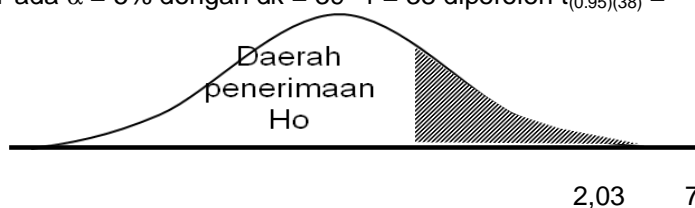
Sumber variasi	Nilai
Jumlah	580,0
n	34
B	17,06
Standart deviasi (s)	12,70

$$t = \frac{17,06}{\frac{12,70}{\sqrt{34}}}$$

$$= 7,83$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = 39 - 1 = 38$  diperoleh  $t_{(0,95)(38)} =$

2,03



Karena  $t$  berada pada daerah penolakan  $H_0$ , maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar yang signifikan.

## UJI PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA KELOMPOK KONTROL

### Hipotesis:

$$\begin{aligned} H_0 &: \mu_2 \leq \mu_1 \\ H_a &: \mu_2 > \mu_1 \end{aligned}$$

### Uji Hipotesis:

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{B}}{\frac{s_B}{\sqrt{n}}}$$

$H_a$  diterima jika  $t > t_{(1-\alpha)(n-1)}$

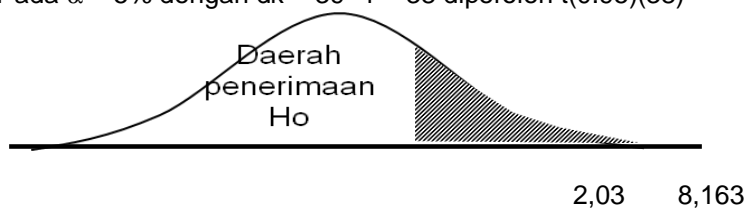
Berdasarkan hasil penelitian diperoleh:

Sumber variasi	Nilai
Jumlah	357,00
n	34
B	10,50
Standart deviasi (s)	7,50

$$t = \frac{10,50}{\frac{7,50}{\sqrt{34}}}$$

$$= 8,16$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dengan  $dk = 39 - 1 = 38$  diperoleh  $t_{(0.95)(38)} = 2,03$



Karena  $t$  berada pada daerah penolakan  $H_0$ , maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar yang signifikan.



Lampiran 21

## DATA HASIL BELAJAR

NO	KODE	NILAI
		Eksperimen
1	E 01	70
2	E 02	80
3	E 03	78
4	E 04	70
5	E 05	86
6	E 06	90
7	E 07	80
8	E 08	73
9	E 09	70
10	E 10	80
11	E 11	80
12	E 12	93
13	E 13	79
14	E 14	70
15	E 15	83
16	E 16	75
17	E 17	78
18	E 18	80
19	E 19	83
20	E 20	90
21	E 21	71
22	E 22	83
23	E 23	80
24	E 24	65
25	E 25	82
26	E 26	82
27	E 27	79
28	E 28	62
29	E 29	61
30	E 30	83
31	E 31	74
32	E 32	73
33	E 33	80
34	E 34	84

NO	KODE	NILAI
		Kontrol
1	K 01	63
2	K 02	73
3	K 03	68
4	K 04	70
5	K 05	70
6	K 06	68
7	K 07	69
8	K 08	71
9	K 09	76
10	K 10	73
11	K 11	64
12	K 12	69
13	K 13	65
14	K 14	68
15	K 15	74
16	K 16	65
17	K 17	65
18	K 18	69
19	K 19	67
20	K 20	68
21	K 21	80
22	K 22	70
23	K 23	68
24	K 24	68
25	K 25	63
26	K 26	64
27	K 27	74
28	K 28	65
29	K 29	65
30	K 30	69
31	K 31	67
32	K 32	70
33	K 33	68
34	K 34	68

Lampiran 22

## UJI KETUNTASAN BELAJAR KELOMPOK EKSPERIMEN

**Hipotesis:**

Ho :  $\mu < 75$  (Belum mencapai ketuntasan belajar)  
 Ha :  $\mu \geq 75$  (Telah mencapai ketuntasan belajar)

**Uji Hipotesis:**

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Ha diterima jika  $t > t_{(1-\alpha)(n-1)}$

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh:

Sumber Variasi	Nilai
jumlah	2647
n	34
$\bar{x}$	77,85
s	7,52

$$t = \frac{77,85 - 75}{\frac{7,52}{\sqrt{34}}}$$

$$= 2,211$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dengan dk =  $34 - 1 = 33$  diperoleh  $t(0.95)(33) = 2,035$

2,035      2,211

Karena t berada pada daerah penerimaan Ha, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajarnya lebih dari 70 atau telah mencapai ketuntasan belajar.

Lampiran 23

## UJI KETUNTASAN BELAJAR KELOMPOK KONTROL

**Hipotesis:**

Ho :  $\mu < 75$  (Belum mencapai ketuntasan belajar)  
 Ha :  $\mu \geq 75$  (Telah mencapai ketuntasan belajar)

**Uji Hipotesis:**

Untuk menguji hipotesis digunakan rumus:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Ha diterima jika  $t > t_{(1-\alpha)(n-1)}$

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh:

Sumber Variasi	Nilai
jumlah	2334
n	34
$\bar{x}$	68,65
s	3,79

$$t = \frac{68,65 - 75}{\frac{3,79}{\sqrt{34}}} = -9,777$$

Pada  $\alpha = 5\%$  dengan dk =  $34 - 1 = 33$  diperoleh  $t_{(0,95)(33)} = 2,035$

-9,777

2,035

Karena t berada pada daerah penerimaan Ha, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajarnya lebih dari 70 atau sudah mencapai ketuntasan belajar.



## Lampiran 24

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Bercerita**

No	Aspek	Kriteria	Skor	Kategori
1	Keruntutan cerita	Alur cerita memiliki urutan yang jelas dan logis	5	Sangat baik
		Alur cerita memiliki urutan yang jelas	4	baik
		Alur cerita masih melompat-lompat (1-2 kali)	3	cukup
		Alur bercerita sering melompat-lompat dan terputus-putus (3-4 kali)	2	Kurang
		Melakukan kesalahan 3-4 kali	3	Cukup
		Melakukan kesalahan 4-5 kali	2	Kurang
		Sering melakukan kesalahan	1	Sangat kurang
2	Ketepatan intonasi	Bercerita dengan intonasi yang tepat	5	Sangat baik
		Bercerita dengan intonasi tidak monoton (sebagian besar dari penampilan menggunakan intonasi yang tepat)	4	Baik
		Bercerita dengan intonasi agak datar (kadang-kadang menggunakan intonasi yang tepat)	3	Cukup
		Bercerita dengan menggunakan intonasi datar	2	Kurang
		Bercerita dengan intonasi datar dan monoton	1	Sangat kurang
3	Kenyaringan suara	Suara terdengar nyaring (sampai bagian belakang kelas)	5	Sangat baik

		Suara terdengar nyaring (tetapi dari bagian belakang kelas terdengar kurang jelas)	4	Baik
		Suara terdengar sampai bagian tengah kelas	3	Cukup
		Suara terdengar sayup-sayup	2	Kurang
		Suara tidak terdengar sama sekali	1	Sangat kurang
4	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 malu-malu.	4	Baik
		Sikap wajar, tidak kaku, tetapi terkadang terlihat tidak percaya diri ditandai dengan ekspresi yang berubah.	3	Cukup
		Sikap tidak wajar, kaku, dan terlihat tidak percaya diri ditandai dengan gemeteran secara terus-menerus.	1	Sangat kurang
5	Penguasaan topik	Penguasaan topik sangat sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang dibuat.	5	Sangat baik
		Penguasaan topik sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan bagian-bagian kerangka cerita yang sudah dibuat.	4	Baik
		Penguasaan topik cukup sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat,	3	Cukup

		tetapi masih belum lengkap dalam satu bagian cerita, serta masih sedikit bertanya dengan teman.		
		Penguasaan topik kurang sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat, tetapi masih memasukkan sedikit bagian kerangka dongeng yang lain.	2	Kurang
		Penguasaan topik tidak sesuai dengan alur cerita yang sudah dibaca dan kerangka dongeng yang sudah dibuat.	1	Sangat kurang
7	kelancaran	Bercerita sangat lancar (sama sekali tidak mengalami hambatan), siswa siap dan langsung bercerita ketika tiba gilirannya bercerita	5	Sangat baik
		Bercerita lancar, siswa siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita.	4	baik
		Bercerita cukup lancar, siswa kurang siap bercerita ketika tiba gilirannya bercerita, dan sedikit tersendat-sendat.	3	cukup
		Bercerita kurang lancar, siswa tidak siap, dan tersendat.	2	Kurang
8	Kemenarikan pengajian cerita	Bercerita tidak lancar dan bercerita	1	Sangat
		Siswa melakukan hal yang berbeda dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu atau mengandung respon teman lain 1 kali, serta menampilkan gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.	4	Baik
		Siswa melakukan hal yang berbeda	3	Cukup

	dengan memberikan selingan atau ekspresi yang lucu dan mengandung respon teman lain lebih dari 1 kali, tanpa disertai gerakan yang menarik dan ekspresif dalam bercerita.		
	Siswa hanya bercerita sesuai dengan isi cerita, namun ekspresi tidak bervariasi dan tanpa gerakan.	2	Kurang
	Siswa hanya bercerita, tanpa ekspresi dan gerakan serta masih terlihat kaku dalam bercerita.	1	Sangat kurang

Kriteria penilaian tersebut digunakan sebagai acuan penilaian keterampilan bercerita siswa. Siswa dikatakan mencapai kategori sangat baik jika memperoleh nilai antara 85-100, kategori baik nilai antara 75-84, kategori cukup nilai antara 60-74, dan kategori kurang nilai antara 0-59. Kategori dan rentang nilai tersebut secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel pedoman penilaian berikut.

**Tabel 2. Pedoman Penilaian Keterampilan Bercerita**

No	Kategori	Rentang Skor
1.	Sangat baik	85-100
2.	Baik	75-84
3.	Cukup	60-74
4.	Kurang	0-59

Lampiran 25**PEDOMAN OBSERVASI**

Waktu : .....

Tempat : .....

No	Nomor Responden	Sikap Positif						Sikap Negatif						Kategori
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
1	R-1													<b>Sikap Positif:</b> 1. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh. 2. Siswa bercerita dengan sungguh-sungguh. 3. Siswa mengerjakan soal dengan serius. 4. Siswa tidak merasa kebingungan pada saat mengerjakan soal. 5. Siswa aktif bertanya ketika mengalami kesulitan. 6. Siswa tidak mengganggu teman
2	R-2													
3	R-3													
4	R-4													
5	R-5													
6	R-6													
7	R-7													
8	R-8													
9	R-9													
10	R-10													
11	R-11													<b>Sikap Negatif:</b> 1. Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru. 2. Siswa tidak bercerita dengan baik. 3. Siswa meremehkan tugas untuk mengerjakan soal. 4. Siswa kebingungan pada saat mengerjakan soal. 5. Siswa tidak bertanya ketika mengalami kesulitan. 6. Siswa mengganggu teman.
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													

**Pengisian :**  
 ✓ : melakukan  
 - : tidak melakukan

No	Nomor Responden	Sikap Positif						Sikap Negatif						Kategori
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
24	R-24													
25	R-25													
26	R-26													
27	R-27													
28	R-28													
29	R-29													
30	R-30													
31	R-31													
32	R-32													
33	R-33													
34	R-34													
<b>Jumlah (%)</b>														

## Lampiran 26

**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 mengapresiasi media
3. Aktivitas siswa pada saat bercerita.



## Lampiran 27

**HASIL OBSERVASI KELAS EKSPERIMEN**

Waktu : 07.00-08.30

Tempat : VII E SMP N 01 Kayen

No	Nomor Responden	Sikap Positif						Sikap Negatif						Kategori
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
1	R-1	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	<b>-Sikap Positif:</b> 7. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh. 8. Siswa bercerita dengan sungguh-sungguh. 9. Siswalatihan bercerita dengan serius. 10. Siswa tidak merasa kesulitan ketika bercerita. 11. Siswa aktif bertanya ketika mengalami kesulitan. 12. Siswa tidak mengganggu teman
2	R-2	V	V	V	-	V	V	-	-	-	V	-	-	
3	R-3	-	V	V	V	-	V	V	-	-	-	V	-	
4	R-4	V	V	-	-	-	V	-	-	V	V	V	-	
5	R-5	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	
6	R-6	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	
7	R-7	V	V	V	-	V	V	-	-	-	V	-	-	
8	R-8	-	V	V	V	-	V	V	-	-	-	V	-	
9	R-9	V	V	-	-	-	V	-	-	V	V	V	-	
10	R-10	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	
11	R-11	V	V	-	V	V	-	-	-	V	-	-	V	
12	R-12	V	V	V	V	-	V	-	-	-	-	V	-	
13	R-13	V	V	-	-	-	V	-	-	V	V	V	-	
14	R-14	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	
15	R-15	V	-	V	V	V	V	-	V	-	-	-	-	
16	R-16	V	V	V	V	-	V	-	-	-	-	V	-	
17	R-17	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	
18	R-18	V	V	-	V	V	-	-	-	V	-	-	V	
19	R-19	-	V	V	V	-	V	-	-	-	-	V	-	
20	R-20	V	V	-	-	-	V	-	-	V	V	V	-	
21	R-21	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	
22	R-22	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	

**Sikap Negatif:**

7. Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru.  
 8. Siswa tidak bercerita dengan baik.  
 9. Siswa malas berlatih.  
 10. Siswa kebingungan pada saat bercerita  
 11. Siswa tidak bertanya ketika mengalami kesulitan.  
 12. Siswa mengganggu teman.

**Pengisian :**

- ✓ : melakukan  
 - : tidak melakukan



No	Nomor Responden	Sikap Positif						Sikap Negatif						Kategori
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
23	R-23	V	V	V	V	-	V	-	-	-	-	V	-	
24	R-24	V	V	V	-	V	V	-	-	-	V	-	-	
25	R-25	-	V	V	V	-	V	V	-	-	-	V	-	
26	R-26	V	V	-	-	-	V	-	-	V	V	V	-	
27	R-27	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	
28	R-28	V	V	-	V	V	-	-	-	V	-	-	V	
29	R-29	V	V	V	V	-	V	-	-	-	-	V	-	
30	R-30	V	V	-	-	-	V	-	-	V	V	V	-	
31	R-31	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	
32	R-32	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	
33	R-33	V	V	V	V	-	-	-	-	-	V	V	-	
34	R-34	V	V	V	-	-	V	-	-	V	V	V	-	
<b>Jumlah (%)</b>														

(Jumlah pengisian : 34) X 100% =

### Sikap Positif

No	Aktivitas yang dinilai	Presentase aktivitas kelas
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.	88%
2	Siswa bercerita dengan sungguh-sungguh	97%
3	Siswa mengerjakan soal dengan serius	74%
4	Siswa tidak merasa kebingungan pada saat mengerjakan soal	71%
5	Siswa tidak bertanya ketika mengalami kesulitan	53%
6	Siswa tidak mengganggu teman	88%

**Sikap Negatif**

No	Aktivitas yang dinilai	Presentase aktivitas kelas
1	Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru	9%
2	Siswa tidak bercerita dengan baik	3%
3	Siswa meremehkan tugas untuk mengerjakan soal	29%
4	Siswa kebingungan pada saat mengerjakan soal	32%
5	Siswa tidak bertanya ketika mengalami kesulitan	47%
6	Siswa mengganggu teman.	9%

## LAMPIRAN 28

## HASIL OBSERVASI KELAS KONTROL

Waktu :07.00-08.30

Tempat : VII B SMP N 01 Tambakromo

No	Nomor Responden	Sikap Positif						Sikap Negatif						Kategori
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
1	R-1	V	V	V	-	-	V	-	-	-	V	V	-	<b>Sikap Positif:</b> 13. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh. 14. Siswa bercerita dengan sungguh-sungguh. 15. Siswa latihan bercerita dengan serius. 16. Siswa tidak merasa kesulitan ketika bercerita. 17. Siswa aktif bertanya ketika mengalami kesulitan. 18. Siswa tidak mengganggu teman
2	R-2	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	
3	R-3	V	V	V	-	-	V	-	-	-	V	V	-	
4	R-4	V	V	-	-	-	-	-	-	V	V	V	V	
5	R-5	V	-	-	-	-	-	V	V	V	V	V	V	
6	R-6	V	V	V	-	-	V	-	-	-	V	V	-	
7	R-7	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	
8	R-8	V	V	V	-	-	V	-	-	-	V	V	-	
9	R-9	V	V	-	-	-	-	-	-	V	V	V	V	
10	R-10	V	-	-	-	-	-	V	V	V	V	V	V	
11	R-11	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	
12	R-12	V	-	-	-	-	V	-	V	V	V	V	-	
13	R-13	-	V	-	-	V	-	V	-	V	V	-	V	
14	R-14	V	V	V	-	-	V	-	-	-	V	V	-	
15	R-15	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	
16	R-16	V	V	V	-	-	V	-	-	-	V	V	-	
17	R-17	V	V	-	-	-	-	-	-	V	V	V	V	
18	R-18	V	-	-	-	-	-	V	V	V	V	V	V	
19	R-19	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	
20	R-20	V	-	-	-	-	V	-	V	V	V	V	-	
21	R-21	-	V	-	-	V	-	V	-	V	V	-	V	
22	R-22	V	V	V	-	-	V	-	-	-	V	V	-	
23	R-23	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	

**Pengisian :**  
 ✓ : melakukan  
 - : tidak melakukan

No	Nomor Responden	Sikap Positif						Sikap Negatif						Kategori
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
24	R-24	V	V	V	-	-	V	-	-	-	V	V	-	
25	R-25	V	V	-	-	-	-	-	-	V	V	V	V	
26	R-26	V	-	-	-	-	-	V	V	V	V	V	V	
27	R-27	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	
28	R-28	V	-	-	-	-	V	-	V	V	V	V	-	
29	R-29	-	V	-	-	V	-	V	-	V	V	-	V	
30	R-30	V	V	V	-	-	V	-	-	-	V	V	-	
31	R-31	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	
32	R-32	V	V	V	V	V	V	-	-	-	-	-	-	
33	R-33	V	V	-	-	V	-	-	V	V	-	V	-	
34	R-34	-	V	V	-	-	V	-	V	V	-	-	V	
<b>Jumlah (%)</b>														

(Jumlah Pengisian : 32) X 100% =

### Sikap Positif

No	Aktivitas yang dinilai	Presentase aktivitas kelas
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.	88%
2	Siswa bercerita dengan sungguh-sungguh	79%
3	Siswa mengerjakan soal dengan serius	56%
4	Siswa tidak merasa kebingungan pada saat mengerjakan soal	26%
5	Siswa tidak bertanya ketika mengalami kesulitan	38%

6	Siswa tidak mengganggu teman	38%
---	------------------------------	-----

### Sikap Negatif

No	Aktivitas yang dinilai	Presentase aktivitas kelas
1	Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru	21%
2	Siswa tidak bercerita dengan baik	26%
3	Siswa meremehkan tugas untuk mengerjakan soal	47%
4	Siswa kebingungan pada saat mengerjakan soal	68%
5	Siswa tidak bertanya ketika mengalami kesulitan	62%
6	Siswa mengganggu teman.	35%

