



**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENCERITAKAN
TOKOH IDOLA MENGGUNAKAN MODEL
THINK PAIR SHARE DENGAN MEDIA KUBUS BERGAMBAR
PADA PESERTA DIDIK KELAS VII-B
SMP NEGERI 1 BAE KUDUS**

SKRIPSI

disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Nama : Khamila Sa'diyah

NIM : 2101412032

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

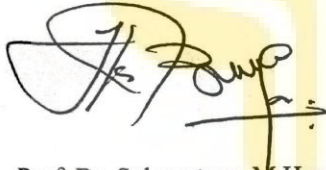
PERSETUJUAN PEMBIMBING

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

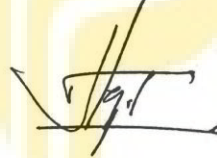
Semarang, 18 Agustus 2016

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum.
NIP 196802131992031002



Septina Sulistyningrum, S.Pd., M.Pd.
NIP 198109232008122004

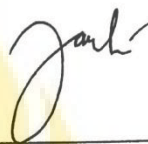
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

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

hari : Kamis
tanggal : 26 Agustus 2016

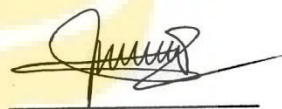
Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum.
196107041988031003
Ketua



U'Um Qomariyah, S.Pd., M.Hum.
198202122006042002
Sekretaris



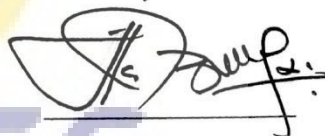
Drs. Wagiran, M.Hum.
196703131993031002
Penguji I



Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd.
198109232008122004
Penguji II

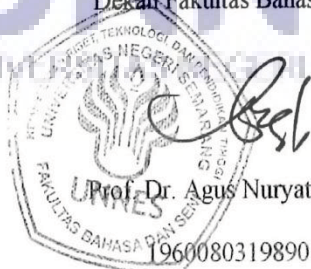


Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum.
196802131992031002
Penguji III



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



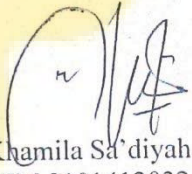
Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.

196008031989011001

PERNYATAAN

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

Semarang, Agustus 2016



Khamila Sa'diyah
NIM 2101412032

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

1. Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat(Winston Chuchill).
2. Pendidikan mengembangkan kemampuan, tetapi tidak menciptakannya (Voltaire).
3. Dengan ilmu kita menuju kemuliaan (Ki Hajar Dewantara).

Persembahan :

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Bapak Sukarno dan Ibu Suntiatun yang selalu memberikan dukungan doa, kasih sayang, dan semangat.
2. Sahabat-sahabat yang telah membantu dan memberikan semangat menyelesaikan skripsi ini.
3. Keluarga besar SMP Negeri 1 Bae Kudus yang sudah berkenan untuk membantu saya dalam penelitian.
4. Dosen dan almamater saya.

SARI

Sa'diyah, Khamila. 2016. "Peningkatan Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola dengan Menggunakan Model *Think Pair Share* dengan Media Kubus Bergambar pada Peserta Didik Kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae Kudus". *Skripsi*, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Prof. Dr. Subyantoro, M.Hum. dan Pembimbing II Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci : menceritakan tokoh idola, model *think pair share*, media kubus bergambar

Berbicara merupakan suatu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Keterampilan berbicara yang dimiliki peserta didik tentunya akan berpengaruh terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dalam semua jenjang pendidikan. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai peserta didik yaitu keterampilan menceritakan tokoh idola. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan beberapa peserta didik, banyak kendala yang dihadapi peserta didik dalam menceritakan tokoh idola. Hal ini merupakan permasalahan yang harus diselesaikan. Oleh karena itu, pembelajaran menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Berdasarkan berdasarkan uraian di atas, permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu, (1) bagaimanakah proses pembelajaran keterampilan menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar pada peserta didik kelas VII B SMP Negeri 1 Bae Kudus, (2) bagaimanakah peningkatan keterampilan menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar pada peserta didik kelas VII B SMP Negeri 1 Bae Kudus, (3) bagaimanakah perubahan perilaku peserta didik kelas VII B SMP Negeri 1 Bae Kudus setelah mengikuti pembelajaran menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsi proses pembelajaran keterampilan menceritakan tokoh idola, mendeskripsi perubahan perilaku peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae Kudus setelah mengikuti pembelajaran menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas yang meliputi dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tiga tahap, yaitu perencanaan, tindakan/observasi, dan refleksi. Data penelitian diambil dengan instrumen tes dan instrumen nontes. Instrumen tes berupa penilaian keterampilan bercerita tokoh idola, sedangkan instrumen nontes berupa pedoman observasi, jurnal, wawancara, dan dokumentasi foto. Selanjutnya, data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian diketahui rata-rata peningkatan proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II meningkat 12,29%. Perubahan perilaku keaktifan peserta didik

juga meningkat. Pada siklus I, persentase sikap keaktifan mencapai 55,88%. Sementara pada siklus II, persentase sikap keaktifan peserta didik meningkat menjadi 85,29%. Disamping itu, sikap percaya diri peserta didik juga meningkat. Pada siklus I, sikap percaya diri mencapai dengan persentase 64,70%. Sementara pada siklus II persentase sikap percaya diri peserta didik meningkat menjadi 85,29%. Adapun sikap kerjasama pada siklus I mencapai 76,47%. Sementara pada siklus II, persentase sikap kerjasama peserta didik meningkat menjadi 94,11%. Pada siklus I, persentase sikap mandiri peserta didik mencapai 61,76%. Pada siklus II, persentase sikap mandiri peserta didik meningkat menjadi 88,23%. Persentase sikap respon positif peserta didik pada siklus I mencapai 79,41%, sedangkan pada siklus II persentase sikap respon positif peserta didik meningkat menjadi 88,23%. Keterampilan peserta didik juga meningkat. Pada siklus I, nilai rata-rata penilaian keterampilan mencapai 67,32 dengan persentase ketuntasan 32,35%. Sementara pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 79,61 dengan persentase ketuntasan 79,41%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, saran yang dapat direkomendasikan antara lain: (1) guru bahasa Indonesia kiranya dapat menggunakan model *think pair share* dan media kubus bergambar sebagai salah satu alternatif model dalam pembelajaran menceritakan tokoh idola, dan (2) para peneliti dalam bidang pendidikan dapat melakukan penelitian serupa dengan memadukan atau mengganti model *think pair share* dan media kubus bergambar dengan model dan media lainnya, sehingga berdampak positif bagi perkembangan pendidikan.



PRAKATA

Puji syukur peneliti haturkan kepada Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola menggunakan Model *Think Pair Share* dengan Media Kubus Bergambar pada Peserta Didik Kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae Kudus”.Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari izin, peran, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada Prof. Dr. Subyantoro, M. Hum. dan Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan koreksidengan kesungguhan, ketelitian, dan kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada pihak berikut ini.

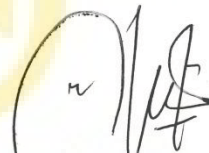
1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberi kesempatan pada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Semarang;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian;
3. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan fasilitas administratif, motivasi, dan arahan kepada penelitidalam penyusunan skripsi ini;
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan, sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini;
5. Kepala SMP Negeri 1 Bae Kudus yang telah memberikan izin penelitian;

6. Diah Evita Rahmawati, S.Pd. guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Bae Kudus yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas VII B;
7. Para peserta didik SMP Negeri 1 Bae Kudus yang telah menjadi motivasi peneliti untuk menjadi seorang pendidik yang baik;
8. Keluarga dan sahabat yang selalu memberikan doa dan semangat.

Semoga kebaikan yang telah dilakukan dapat menjadi amal baik dan dapat mempermudah urusan. Selain itu, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, pembaca, dan semua pihak yang bersangkutan.

Semarang, 18 Agustus 2016

Peneliti,



Khamila Sa'diyah



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
SARI	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS.....	13
2.1 Kajian Pustaka.....	13
2.2 Landasan Teoretis	25
2.2.1 Hakikat Bercerita	25
2.2.1.1 Pengertian Bercerita	25
2.2.1.2 Model-model Bercerita	28
2.2.1.3 Langkah-langkah Bercerita	33
2.2.1.4 Hal-hal yang Harus Diperhatikan dalam Bercerita	36
2.2.2 Hakikat Menceritakan Tokoh Idola	42

2.2.2.1 Pengertian Tokoh Idola	42
2.2.2.2 Ciri-ciri Tokoh Idola	43
2.2.2.3 Menceritakan Tokoh Idola	44
2.2.2.4 Langkah-langkah Menceritakan Tokoh Idola	45
2.2.3 Hakikat Model <i>Think Pair Share</i>	46
2.2.3.1 Pengertian Model <i>Think Pair Share</i>	46
2.2.3.2 Unsur-unsur Model Pembelajaran.....	48
2.2.3.2.1 Sintakmatik Model <i>Think Pair Share</i>	48
2.2.3.2.2 Sistem Sosial Model <i>Think Pair Share</i>	51
2.2.3.2.3 Prinsip Reaksi Model <i>Think Pair Share</i>	53
2.2.3.2.4 Sarana Pendukung Model <i>Think Pair Share</i>	54
2.2.3.2.5 Dampak Instruksional dan Pengiring Model <i>Think Pair Share</i> ..	54
2.2.3.2.6 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Think Pair Share</i>	55
2.2.4 Hakikat Media Pembelajaran	57
2.2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	57
2.2.4.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	59
2.2.4.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	62
2.2.4.4 Manfaat Media Pembelajaran	64
2.2.5 Media Kubus Bergambar	66
2.3 Kerangka Berpikir.....	67
2.4 Hipotesis Tindakan.....	68
BAB III METODE PENELITIAN	70
3.1 Desain Penelitian.....	70
3.1.1 Proses Tindakan Siklus I.....	71
3.1.1.1 Perencanaan.....	71
3.1.1.2 Tindakan dan Observasi.....	72
3.1.1.3 Refleksi Siklus I.....	75
3.1.2 Proses Tindakan Siklus II.....	76
3.1.2.1 Perencanaan.....	76
3.1.2.2 Tindakan dan Observasi.....	76

3.1.2.3 Refleksi Siklus II.....	80
3.2 Subjek Penelitian.....	81
3.3 Variabel Penelitian.....	82
3.3.1 Variabel Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola.....	82
3.3.2 Variabel Penggunaan Model <i>Think Pair Share</i> dan Media Kubus bergambar.....	83
3.4 Indikator Kerja.....	84
3.4.1 Indikator Kuantitatif.....	84
3.4.2 Indikator Kualitatif.....	85
3.5 Instrumen Penelitian.....	86
3.5.1 Instrumen Tes.....	86
3.5.2 Instrumen Nontes.....	90
3.5.2.1 Pedoman Obsevasi.....	91
3.5.2.2 Pedoman Jurnal.....	92
3.5.2.3 Pedoman Wawancara.....	93
3.5.2.4 Pedoman Dokumentasi.....	94
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	95
3.6.1 Teknik Tes.....	95
3.6.2 Teknik Nontes.....	96
3.6.2.1 Observasi.....	96
3.6.2.2 Jurnal.....	97
3.6.2.3 Wawancara.....	98
3.6.2.4 Dokumentasi.....	98
3.7 Teknik Analisis Data.....	99
3.7.1 Teknik Analisis Kuantitatif.....	99
3.7.2 Teknik Analisis Kualitatif.....	100
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	102
4.1 Hasil Penelitian.....	102
4.1.1 Hasil Penelitian Siklus I.....	102

4.1.1.1	Proses Pembelajaran Menceritakan Tokoh Idola Menggunakan Model <i>Think Pair Share</i> dengan MediaKubus Bergambar Siklus I	103
4.1.1.1.1	Keantusiasan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Menceritakan Tokoh Idola	105
4.1.1.1.2	Keintensifan Peserta Didik dalam Menyusun Kerangka Cerita Tokoh Idola	107
4.1.1.1.3	Keintensifan Peserta Didik pada Saat Proses Latihan Bercerita.....	108
4.1.1.1.4	Kekondusifan Peserta Didik pada Saat Proses Menceritakan Tokoh Idola	109
4.1.1.1.5	Kekondusifan Kegiatan Refleksi	111
4.1.1.2	Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Menggunakan Model <i>Think Pair Share</i> dengan Media Kubus Bergambar.....	113
4.1.1.2.1	Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Kelengkapan Informasi	114
4.1.1.2.2	Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Kelancaran.....	116
4.1.1.2.3	Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Pemilihan Kata	116
4.1.1.2.4	Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Volume Suara.....	118
4.1.1.2.5	Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Intonasi.....	119
4.1.1.2.6	Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Gerak dan Ekspresi	120
4.1.1.3	Hasil Perubahan Perilaku Peserta Didik Siklus I	121
4.1.1.3.1	Perilaku Keaktifan Peserta Didik dalam Bertanya dan Menjawab Pertanyaan Guru	123
4.1.1.3.2	Perilaku Percaya Diri Peserta Didik dalam Menceritakan Tokoh Idola	125
4.1.1.3.3	Perilaku Kerjasama Peserta Didik dalam Berlatih Menceritakan	

Tokoh Idola	127
4.1.1.3.4 Kemandirian Peserta Didik dalam Menyusun Kerangka Cerita .	128
4.1.1.3.5 Respon Positif Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Menceritakan Tokoh Idola Menggunakan Model <i>Think Pair Share</i> dengan Media Kubus Bergambar.....	129
4.1.1.4 Refleksi Siklus I	131
4.1.2 Hasil Penelitian Siklus II.....	135
4.1.2.1 Proses Pembelajaran Menceritakan Tokoh Idola Menggunakan Model <i>Think Pair Share</i> dengan MediaKubus Bergambar Siklus II.	136
4.1.2.1.1 Keantusiasan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Menceritakan Tokoh Idola	138
4.1.2.1.2 Keintensifan Peserta Didik dalam Menyusun Kerangka Cerita Tokoh Idola	139
4.1.2.1.3 Keintensifan Peserta Didik pada Saat Proses Latihan Bercerita.....	141
4.1.2.1.4 Kekondusifan Peserta Didik pada Saat Proses Menceritakan Tokoh Idola	142
4.1.2.1.5 Kekondusifan Kegiatan Refleksi	144
4.1.2.2 Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Menggunakan Model <i>Think Pair Share</i> dengan Media Kubus Bergambar Siklus II.....	145
4.1.2.2.1 Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Kelengkapan Informasi	147
4.1.2.2.2 Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Kelancaran.....	148
4.1.2.2.3 Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Pemilihan Kata	149
4.1.2.2.4 Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Volume Suara.....	150
4.1.2.2.5 Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Intonasi	151

4.1.2.2.6	Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Gerak dan Ekspresi	152
4.1.2.3	Hasil Perubahan Perilaku Peserta Didik Siklus I	153
4.1.2.3.1	Perilaku Keaktifan Peserta Didik dalam Bertanya dan Menjawab Pertanyaan Guru	155
4.1.2.3.2	Perilaku Percaya Diri Peserta Didik dalam Menceritakan Tokoh Idola	156
4.1.2.3.3	Perilaku Kerjasama Peserta Didik dalam Berlatih Menceritakan Tokoh Idola	157
4.1.2.3.4	Kemandirian Peserta Didik dalam Menyusun Kerangka Cerita ..	158
4.1.2.3.5	Respon Positif Peserta Didik Terhadap Pembelajaran	160
4.1.2.4	Refleksi Siklus II	161
4.2	Pembahasan	163
4.2.1	Peningkatan Proses Pembelajaran Menceritakan Tokoh Idola Menggunakan Model <i>Think Pair Share</i> dengan Media Kubus Bergambar.....	164
4.2.1.1	Keantusiasan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Menceritakan Tokoh Idola Siklus I dan Siklus II	166
4.2.1.2	Keintensifan Peserta Didik dalam Menyusun Kerangka Cerita Tokoh Idola Siklus I dan Siklus II	169
4.2.1.3	Keintensifan Peserta Didik Pada Saat Proses Latihan Bercerita Siklus I dan Siklus II.....	173
4.2.1.4	Kekondusifan Peserta Didik Pada Saat Proses Menceritakan Tokoh Idola Siklus I dan Siklus II	176
4.2.1.5	Kekondusifan Kegiatan Refleksi Siklus I dan Siklus II	180
4.2.2	Peningkatan Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Menggunakan Model <i>Think Pair Share</i> dengan Media Kubus Bergambar	183
4.2.3	Hasil Perubahan Perilaku Peserta Didik Setelah Mengikuti Pembelajaran Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola	

Menggunakan Model <i>Think Pair Share</i> dengan Media Kubus Bergambar	189
4.2.3.1 Perilaku Keaktifan Peserta Didik dalam Bertanya dan Menjawab Pertanyaan Guru.....	191
4.2.3.2 Perilaku Percaya Diri Peserta Didik dalam Menceritakan Tokoh Idola	193
4.2.3.3 Perilaku Kerjasama Peserta Didik dalam Berlatih Menceritakan Tokoh Idola.....	196
4.2.3.4 Kemandirian Peserta Didik dalam Menyusun Kerangka Cerita	198
4.2.3.5 Respon Positif Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Menceritakan Tokoh Idola Menggunakan Model <i>Think Pair Share</i> dengan Media Kubus Bergambar	201
BAB V PENUTUP	205
5.1 Simpulan	205
5.2 Saran.....	207
DAFTAR PUSTAKA	209
LAMPIRAN	213



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Tindakan dan Observasi Siklus I.....	73
Tabel 2 Tindakan dan Observasi Siklus II.....	78
Tabel 3 Pedoman Penilaian Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola	89
Tabel 4 Kriteria Penilaian Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola	90
Tabel 5 Kategori Penilaian Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola.....	
Tabel 6 Kisi-Kisi Instrumen Nontes	92
Tabel 7 Hasil Proses Pembelajaran Siklus I	106
Tabel 8 Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Siklus I	116
Tabel 9 Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Kelengkapan Informasi Siklus I	118
Tabel 10 Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Kelancaran Siklus I.....	119
Tabel 11 Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Pemilihan Kata Siklus I.....	121
Tabel 12 Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Volume Suara Siklus I.....	122
Tabel 13 Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Intonasi Siklus I.....	123
Tabel 14 Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Gerakan Ekpresi Siklus I.....	125
Tabel 15 Hasil Perubahan Perilaku Peserta Didik Siklus I	127
Tabel 16 Proses Pembelajaran Siklus II.....	142
Tabel 17 Hasil tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Siklus II.....	153
Tabel 18 Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Kelengkapan Informasi Siklus II.....	155
Tabel 19 Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Kelancaran Siklus II.....	156

Tabel 20	Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Pemilihan Kata Siklus II	157
Tabel 21	Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Volume Suara Siklus II	158
Tabel 22	Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Intonasi Siklus II	159
Tabel 23	Hasil Tes Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Aspek Gerak dan Ekpresi Siklus II	160
Tabel 24	Hasil Perubahan Perilaku Peserta Didik Siklus II.....	161
Tabel 25	Peningkatan Proses Pembelajaran Menceritakan Tokoh Idola ...	173
Tabel 26	Hasil Peningkatan Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Menggunakan Model <i>Think Pair Share</i> dengan Media Kubus Bergambar	192
Tabel 27	Perubahan Perilaku Peserta Didik Setelah Mengikuti Pembelajaran Menceritakan Tokoh Idola Siklus I dan Siklus II.....	200



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Desain Penelitian Tindakan Kelas	70
Gambar 2 Proses Keantusiasan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran ..	107
Gambar 3 Proses Keintensifan dalam Menyusun Kerangka Cerita	108
Gambar 4 Keintensifan Peserta Didik Pada Saat Proses Latihan Bercerita	109
Gambar 5 Kekondusifan Peserta Didik Pada Saat Proses Menceritakan Tokoh Idola.....	100
Gambar 6 Kekondusifan Kegiatan Refleksi	112
Gambar 7 Keaktifan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran.....	124
Gambar 8 Percaya Diri dalam Proses Pembelajaran.....	126
Gambar 9 Kerjasama dalam Proses Berlatih Menceritakan Tokoh Idola.....	127
Gambar 10 Kemandirian dalam Menyusun Kerangka Cerita	129
Gambar 11 Respon Positif Terhadap Pembelajaran.....	131
Gambar 12 Keantusiasan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Siklus II	139
Gambar 13 Keintensifan dalam Menyusun Kerangka Cerita Siklus II.....	140
Gambar 14 Keintensifan Peserta Didik Pada Saat Proses Latihan Bercerita Siklus II.....	142
Gambar 15 Kekondusifan Peserta Didik Pada Saat Proses Menceritakan Tokoh Idola Siklus II.....	143
Gambar 16 Kekondusifan Kegiatan Refleksi Siklus II.....	145
Gambar 17 Keaktifan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Siklus II	155
Gambar 18 Percaya Diri dalam Proses Pembelajaran Siklus II	157
Gambar 19 Kerjasama dalam Proses Berlatih Menceritakan Tokoh Idola Siklus I.....	158
Gambar 20 Kemandirian dalam Menyusun Kerangka Cerita Siklus II.....	160
Gambar 21 Respon Positif Terhadap Pembelajaran Siklus II	161
Gambar 22 Keantusiasan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Siklus I dan Siklus II.....	167

Gambar 23 Keintensifan dalam Menyusun Kerangka Cerita Siklus I dan Siklus II	170
Gambar 24 Keintensifan Peserta Didik Pada Saat Proses Latihan Bercerita Siklus I dan Siklus II.....	174
Gambar 25 Kekondusifan Peserta Didik Pada Saat Proses Menceritakan Tokoh Idola Siklus I dan Siklus II	178
Gambar 26 Kekondusifan Kegiatan Refleksi Siklus II.....	181
Gambar 27 Keaktifan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Siklus I dan Siklus II.....	192
Gambar 28 Percaya Diri dalam Proses Pembelajaran Siklus I dan Siklus II.....	194
Gambar 29 Kerjasama dalam Proses Berlatih Menceritakan Tokoh Idola Siklus I dan Siklus II.....	197
Gambar 30 Kemandirian dalam Menyusun Kerangka Cerita Siklus I dan Siklus II.....	200
Gambar 31 Respon Positif Terhadap Pembelajaran Siklus I dan Siklus II	202



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	214
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	227
Lampiran 3 Pedoman Observasi	238
Lampiran 4 Pedoman Jurnal Guru	240
Lampiran 5 Pedoman Jurnal Peserta Didik	242
Lampiran 6 Pedoman Wawancara	244
Lampiran 7 Pedoman Dokumentasi Foto.....	246
Lampiran 8 Daftar Nama Peserta Didik Kelas VII-B SMP N 1 Bae Kudus..	247
Lampiran 9 Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I.....	248
Lampiran 10 Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II.....	251
Lampiran 11 Hasil Observasi Siklus I	255
Lampiran 12 Hasil Observasi Siklus II	257
Lampiran 13 Daftar Nilai Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Siklus I.....	259
Lampiran 14 Daftar Nilai Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Siklus II.....	260
Lampiran 15 Hasil Jurnal Guru Siklus I dan Siklus II.....	261
Lampiran 16 Hasil Jurnal Peserta Didik Siklus I dan Siklus II.....	267
Lampiran 17 Hasil Wawancara Siklus I dan Siklus II	274
Lampiran 18 Hasil Lembar Kerja Siklus I.....	286
Lampiran 19 Hasil Lembar Kerja Siklus II.....	298
Lampiran 20 Surat Keputusan Dekan FBS	299
Lampiran 21 Surat Pembimbingan Penulisan Skripsi.....	300
Lampiran 22 Surat Keterangan Lulus UKDBI.....	301
Lampiran 23 Surat Izin dan Selesai Penelitian	302
Lampiran 24 Surat Selesai Bimbingan Skripsi	303

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa di samping tiga keterampilan berbahasa yang lainnya, yaitu menyimak, membaca, dan menulis. Berbicara merupakan keterampilan menyampaikan pesan secara lisan. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Berbicara adalah suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seyogianyalah sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. (Tarigan 2008:16).

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran-pikiran secara efektif, maka seyogianya sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Pembicara harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengarnya dan harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan. Oleh karena itu, pembelajaran keterampilan berbicara perlu mendapat perhatian agar para peserta didik memiliki keterampilan

berbicara, sehingga mampu berkomunikasi untuk menyampaikan isi hatinya kepada orang lain dengan baik. Keterampilan berbicara penting bagi seseorang, sehingga perlu mendapat perhatian karena keterampilan berbicara tidak diperoleh secara otomatis, melainkan harus belajar dan berlatih.

Salah satu kegiatan dalam keterampilan berbicara adalah bercerita. Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan memberikan informasi kepada orang lain. Selain itu, dengan bercerita seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca, dan ungkapan kemauan serta keinginan membagikan pengalaman yang diperoleh. Dengan menguasai kemampuan berbicara, peserta didik mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai konteks dan situasi pada saat dia sedang berbicara.

Bercerita adalah suatu kegiatan yang disampaikan pencerita kepada peserta didiknya, ayah ibu kepada anaknya, juru bercerita kepada pendengarnya. Ada dua pihak yang terlibat dalam sebuah aktivitas bercerita yaitu pencerita dan pendengar. Pencerita berperan menyampaikan cerita kepada pendengarnya, sedangkan pendengar berperan menyimak cerita yang disampaikan pencerita. (Subyantoro 2007:14)

Berbicara merupakan suatu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik. Keterampilan berbicara yang dimiliki peserta didik tentunya akan berpengaruh terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dalam semua jenjang pendidikan. Oleh karena itu, salah satu keterampilan yang harus dikuasai peserta

didik yaitu keterampilan menceritakan tokoh idola. Pelaksanaan kegiatan bercerita dengan urutan yang baik, kelancaran, pemilihan kata, ketepatan intonasi, serta gerak dan ekspresi, sehingga mampu dan terampil dalam bercerita. Menceritakan tokoh idola sebaiknya dengan pengungkapan ekspresi tubuh dan perasaan, apalagi penyimak kadang malas untuk menyimak cerita yang membosankan atau datar tanpa ekspresi. Penyimak perlu diajarkan mengenai cara menceritakan tokoh idola yang baik agar tertarik untuk bercerita tokoh yang diidolakan.

Keterampilan menceritakan tokoh idola terdapat pada kurikulum satuan tingkat pendidikan (KTSP) SMP/MTs yaitu pada kelas VII yang menempatkan keterampilan menceritakan tokoh idola dengan mengemukakan identitas dan keunggulan tokoh, dan alasan mengidolakannya dengan pilihan kata yang sesuai sebagai salah satu kompetensi keterampilan berbicara yang harus dikuasai peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia, diperoleh keterangan bahwa keterampilan menceritakan tokoh idola pada peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae Kudus belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 76. Hasil nilai rata-rata peserta didik kelas VII-B dalam kompetensi menceritakan tokoh idola hanya mencapai 56,91. Rendahnya nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik mencerminkan bahwa kemampuan menceritakan tokoh idola peserta didik masih rendah. Rendahnya keterampilan peserta didik dalam pembelajaran menceritakan tokoh idola disebabkan oleh tujuan dari beberapa indikator belum sepenuhnya tercapai.

Banyak kendala yang dihadapi peserta didik untuk menceritakan tokoh idola. Ada beberapa faktor yang menjadi penyebab kurangnya kemampuan

peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae Kudus dalam menceritakan tokoh idola, antara lain yaitu (1) kurang menguasai cara bercerita. Saat bercerita, peserta didik hanya sekadar bercerita saja dengan cara menghafal tanpa menggunakan ekspresi dan intonasi, sehingga akan mempersulit peserta didik untuk bisa bercerita dengan baik, (2) peserta didik kurang menguasai kosa kata untuk bercerita. Kemampuan bercerita peserta didik masih kurang bisa merangkai kata-kata dalam bercerita, sehingga akan menjadi kendala peserta didik untuk dapat menceritakan tokoh idola. (3) kurangnya pemodelan sebagai contoh untuk bercerita, (4) kurangnya model yang digunakan dalam pembelajaran, dan (5) peserta didik kurang tertarik media yang digunakan.

Ada beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran menceritakan tokoh idola. Untuk dapat menguasai kompetensi dasar terutama kompetensi menceritakan tokoh idola. Beberapa indikator yang harus dicapai peserta didik dalam kompetensi menceritakan tokoh idola meliputi (1) mampu mengungkapkan identitas tokoh idola, (2) mampu mengungkapkan keunggulan tokoh idola dengan alasan yang tepat, dan (3) mampu menceritakan tokoh dengan pedoman kelengkapan identitas tokoh. Dalam pelaksanaan pembelajaran menceritakan tokoh idola, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam bagaimana cara menceritakan tokoh idola. Kompetensi pada peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae Kudus tidak bisa tercapai disebabkan adanya kelemahan dalam setiap indikator.

Pada indikator yang pertama diketahui bahwa dalam menceritakan tokoh idola peserta didik kurang maksimal dalam mengungkapkan identitas tokoh yang

diidolakan. Peserta didik hanya menyebutkan identitas nama, tempat, dan tanggal lahir tanpa menceritakan tentang profesi tokoh. Rendahnya kosa kata yang digunakan peserta didik dalam mengungkapkan identitas tokoh menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan pada saat bercerita.

Indikator yang kedua yaitu mampu mengungkapkan keunggulan tokoh idola dengan alasan yang tepat. Peserta didik mengalami kesulitan yaitu kurang mampu mengungkapkan keunggulan dari prestasi-prestasi tokoh dengan alasan yang tepat. Hal tersebut ditunjukkan pada saat bercerita, peserta didik kurang memberikan alasan mengidolakan tokoh tersebut dengan tepat. Peserta didik kurang menemukan hal-hal yang patut diteladani dari prestasi tokoh, sehingga peserta didik kurang memahami alasan mengidolakan seorang tokoh.

Pada indikator yang terakhir yaitu mampu menceritakan tokoh dengan pedoman kelengkapan identitas tokoh. Peserta didik dapat menceritakan tokoh idola apabila sudah dapat memahami identitas dan prestasi tokoh. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menguasai cara bercerita yang baik dan memahami tokoh yang diidolakan. Hal ini terlihat peserta didik masih menggunakan cara menghafal skenario cerita untuk menceritakan tokoh idola. Pada saat bercerita peserta didik kurang menggunakan ekspresi dan intonasi, sehingga pembelajaran membosankan. Peserta didik tidak menggunakan alat peraga untuk mendukung dalam bercerita. Pembelajaran bercerita menjadi monoton, karena peserta didik dituntut maju bercerita di depan kelas hanya untuk menggugurkan tugas. Pada akhirnya, peserta didik bosan menyimak temannya yang sedang bercerita di depan kelas tanpa menggunakan ekspresi dan intonasi

karena kurang menarik, sehingga peserta didik lain sibuk sendiri menghafal cerita untuk menunggu giliran maju. Hal itu menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan kurang antusias terhadap pembelajaran.

Semua permasalahan tersebut tentu akan mengganggu pembelajaran dan menyebabkan indikator yang telah ditetapkan tidak tercapai. Berdasarkan beberapa faktor kendala di atas, fokus permasalahan penelitian ini adalah rendahnya kemampuan menceritakan tokoh idola pada peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae Kudus. Untuk mengatasi permasalahan yang ada dibutuhkan suatu model pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan model pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dan dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik untuk menceritakan tokoh idola.

Pembelajaran menceritakan tokoh idola diatasi dengan model pembelajaran yang sesuai yaitu model *think pair share* dengan media kubus bergambar. Model *think pair share* merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif. Model *think pair share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Prosedur yang digunakan dalam *think pair share* dapat memberi peserta didik lebih banyak waktu berpikir, untuk merespon, dan saling membantu (Trianto 2007:126). Model *think pair share* merupakan interaksi pembelajaran kooperatif yang saat ini menjadi salah satu faktor ampuh dalam meningkatkan respons peserta didik terhadap pertanyaan. Model *think pair share* mempunyai sifat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran karena peserta didik tidak bekerja sendiri melainkan bekerja

sama dengan pasangannya. Proses pembelajaran menceritakan tokoh idola, model *think pair share* peserta didik diharapkan dapat memahami bagaimana cara menceritakan tokoh idola yang baik. Peserta didik juga berlatih bercerita dengan langkah-langkah secara berdiskusi dan berpasangan. Dengan demikian, peserta didik dapat bekerja sama dan aktif komunikasi dalam proses pembelajaran menceritakan tokoh idola. Hal tersebut didukung pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulandini (2013) yang menyatakan bahwa model *think pair share* merupakan model yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk saling memberikan respon dan saling membantu serta melatih peserta didik untuk berpikir dan menemukan struktur dari pengetahuan yang dipelajarinya.

Selain menggunakan model *think pair share*, permasalahan tersebut juga dapat diatasi dengan menggunakan media yang dapat menunjang peningkatan keterampilan menceritakan tokoh idola. Media pembelajaran yang digunakan adalah media kubus bergambar. Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. (Arsyad 2013:4).

Media kubus bergambar merupakan klasifikasi media pembelajaran yaitu media grafis. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar (Susilana 2009:14). Media kubus bergambar adalah kubus yang bagian sisi-sisinya di tempeli gambar satu tokoh idola yang mencerminkan identitas dan keunggulan tokoh yang diidolakan. Kubus bergambar bertujuan untuk merangsang peserta didik untuk bercerita sesuai dengan gambar idola yang

terdapat pada kubus. Oleh karena itu, media kubus bergambar adalah solusi dari permasalahan dalam mengajarkan menceritakan tokoh idola. Hal tersebut didukung pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggasari (2011) menggunakan media gambar, tetapi dalam kemasan yang berbeda yaitu sate gambar. Sate gambar berfungsi untuk menarik perhatian dan minat peserta didik. Selain itu, gambar juga berfungsi untuk membantu peserta didik memperoleh kemudahan ketika bercerita. Sate gambar sebagai alat peraga akan membangkitkan ide-ide peserta didik.

Dengan demikian permasalahan kurang terampilnya peserta didik dalam menceritakan tokoh idola pada peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae Kudus dapat diatasi dengan adanya model *think pair share* dan media kubus bergambar. Peningkatan keterampilan menceritakan tokoh idola ini cocok menggunakan model *think pair share* karena dalam model *think pair share* peserta didik diarahkan untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan model berpikir, berpasangan, dan berbagi. Selain menggunakan model, peningkatan keterampilan ini didukung dengan media kubus bergambar. Kubus bergambar menggunakan gambar tokoh idola yang mencerminkan identitas dan keunggulan, sehingga merangsang peserta didik untuk kreatif dalam bercerita tentang tokoh idola sesuai gambar pada kubus.

1.1 Identifikasi Masalah

Penyebab rendahnya keterampilan peserta didik dalam menceritakan tokoh idola terdapat dua faktor, yaitu faktor peserta didik dan faktor guru. Faktor penyebab rendahnya keterampilan menceritakan tokoh idola yang berasal dari

peserta didik yaitu, pertama kurangnya menguasai cara bercerita. Peserta didik hanya sekadar bercerita saja dengan cara menghafal tanpa menggunakan ekspresi dan intonasi, sehingga pembelajaran bercerita menjadi membosankan. Kedua, kurangnya menguasai kosa kata untuk bercerita. Kemampuan bercerita peserta didik masih kurang bisa merangkai kata-kata dalam bercerita, sehingga akan menjadi kendala peserta didik untuk dapat menceritakan tokoh idola.

Faktor yang berasal dari guru yaitu, pertama model yang digunakan oleh guru kurang variatif. Dalam hal ini guru harus menggunakan model yang dapat menarik dan memotivasi peserta didik agar peserta didik aktif dan kreatif dalam menceritakan tokoh idola. Guru harus mampu menggunakan berbagai macam model yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, jika model pembelajaran yang digunakan sesuai, maka pembelajaran pun akan berjalan dengan efektif dan menyenangkan serta akan meningkatkan keaktifan peserta didik. Kedua, media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik. Guru harus mampu menggunakan media yang dapat merangsang peserta didik untuk bercerita. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Ketiga, kurangnya pemodelan sebagai contoh untuk bercerita. Guru kurang memberikan contoh cara bercerita yang tepat, sehingga peserta didik kesulitan untuk menguasai cara bercerita.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, peneliti bermaksud mengadakan perbaikan dalam pembelajaran keterampilan bercerita, khususnya keterampilan menceritakan tokoh idola. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti berusaha memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan

tersebut. Salah satu solusi yang diberikan terutama dalam pembelajaran menceritakan tokoh idola yaitu dengan menggunakan model *think pair share* dan media kubus bergambar. Model *think pair share* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir serta melatih peserta didik untuk berinteraksi atau berdiskusi dengan peserta didik yang lain. Dengan model pembelajaran ini peserta didik dilatih bagaimana mengutarakan pendapat dan peserta didik juga belajar menghargai pendapat orang lain dengan tetap mengacu pada materi atau tujuan pembelajaran. Media kubus bergambar melatih peserta didik untuk merangsang peserta didik untuk kreatif dalam bercerita tentang tokoh yang diidolakan sesuai gambar pada kubus.

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, masalah yang muncul sangatlah kompleks, sehingga perlu dibatasi. Pembatasan masalah ini bertujuan agar pembahasan masalah dalam penelitian lebih tuntas dan tidak terlalu luas. Pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan keterampilan menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar pada peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae Kudus.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah proses pembelajaran keterampilan menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar pada peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae Kudus?
- 2) Bagaimanakah peningkatan keterampilan menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar pada peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae Kudus?
- 3) Bagaimanakah perubahan perilaku peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae Kudus setelah mengikuti pembelajaran menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar?

1.4 Tujuan Penelitian

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

- 1) Mendeskripsi proses pembelajaran keterampilan menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar pada peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae Kudus.
- 2) Mendeskripsi peningkatan keterampilan menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar pada peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae Kudus.
- 3) Mendeskripsi perubahan perilaku peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae Kudus setelah mengikuti pembelajaran menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai pembelajaran menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar memiliki manfaat secara praktis. Manfaat bagi guru, guru dapat menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menceritakan tokoh idola. Selain itu, guru juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan tidak membosankan dengan model *think pair share* dan media kubus bergambar.

Manfaat bagi peserta didik, peserta didik dapat belajar menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar. Selain itu, peserta didik dapat juga meningkatkan kreativitas dan keberanian peserta didik dalam bercerita dengan model *think pair share* dan media kubus bergambar.

Manfaat bagi peneliti, dapat memperkaya wawasan mengenai penggunaan model *think pair share* dan media kubus bergambar dalam pembelajaran menceritakan tokoh idola. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi pada penelitian berikutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, khususnya kemampuan berbicara peserta didik telah banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian ini digunakan sebagai penguat asumsi peneliti. Beberapa pustaka yang menjadi dasar dari penelitian ini, antara lain, penelitian yang dilakukan oleh Azlina (2010), Balet (2010), Afrilyasanti dan Basthomi (2011), Zuliyanti (2012), Hanani (2013), Setiawan (2013), Trisiantari dkk (2013), Susanto (2014), dan Isriatin (2015).

Azlina (2010) melakukan penelitian dengan judul “*CETLs : Supporting Collaborative Activities Among Students and Teachers Through the Use of Think-Pair-Share Techniques*”. Hasil penelitiannya telah dimuat dalam *IJCSI International Journal of Computer Science Issues*. Azlina menyimpulkan bahwa penggunaan komputer yang didukung pembelajaran kolaboratif dengan lingkungan menggunakan *think-pair-share* merupakan teknologi baru yang berpengaruh dan memberi kesempatan yang baik bagi masyarakat belajar. Model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *think-pair-share*. Penerapan *think-pair-share* dalam pembelajaran terdiri atas tahap (1) *think*, berpikir secara individual, (2) *pair*, berdiskusi dengan pasangan, dan (3) *share*, berbagi ide-ide dengan seluruh kelas. *Collaborative Environment for Teaching and Learning Science* (CETLs) adalah sebuah aplikasi berbasis web.

CETLsmenyediakan beberapa elemen untuk komunikasi antara guru dan peserta didik seperti *chat room built-in* untuk mendukung dialog kolaboratif, email, catatan, dan mengunggah serta mengunduh tugas, di samping papan buletin. Peserta didik dapat terlibat dalam kegiatan kelompok dan berkolaborasi dengan guru secara online. Peserta didik dapat bekerja, baik secara individu maupun bersama-sama seperti yang diarahkan oleh guru berdasarkan teknik *think-pair-share*. Guru memiliki kemampuan untuk mengartikulasikan pilihan dan keputusan mereka tentang konten, penilaian, koordinasi, dan kerja sama, serta untuk terlibat dalam refleksi teratur tentang kinerja kelas. Ini karena semua karya akan dievaluasi oleh guru secara online, dan umpan balik diberikan sesuai dengan kegiatan *think-pair-share*. CETLs dipercaya sebagai mekanisme pembelajaran yang mungkin untuk memberikan perubahan yang lebih baik tidak hanya kepada guru dan peserta didik, tetapi untuk keseluruhan masyarakat.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Azlina dan penelitian ini terletak pada model *think pair share*. Perbedaan penelitian Azlina dengan peneliti yaitu masalah yang dikaji. Penelitian Azlina mengkaji tentang penggunaan komputer, sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang keterampilan berbicara yaitu menceritakan tokoh idola.

Balet (2010) dalam penelitiannya yang berjudul "*The Use of Storytelling to Develop the Primary School Student 'Critical Reading skill 1: The Primary Education Pre-Service Teachers' Opinions*" pada penelitian ini Balet mencoba menerapkan konsep bercerita sebelum pelaksanaan pembelajaran oleh guru di sekolah dasar Turki untuk meningkatkan keterampilan membaca kritis. Subjek

dalam kajian ini diambil dari 53 guru peserta kursus musim semi tahun 2009-2010.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian yang dilakukan Balet, sebagian besar guru menyatakan bahwa bercerita akan mengembangkan keterampilan peserta didik untuk berpikir kritis, meningkatkan kemampuan menganalisis, dan menggabungkan suatu peristiwa dalam cerita dengan kehidupan nyata. Di sisi lain, konsep bercerita digunakan Balet untuk pengembangan membaca kritis. Kelemahan dari metode ini yaitu dengan menggunakan teknik yang sama sepanjang waktu bisa membosankan, tidak efisien, dan tidak tepat bagi semua peserta didik. Dalam penerapan metode ini, Balet menghimbau agar guru memilih cerita yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, dan merangsang peserta didik untuk aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Guru harus menciptakan lingkungan kelas yang demokratis, merencanakan kegiatan pembelajaran sesuai kondisi daerah tempat tinggal peserta didik dan guru hendaknya menggunakan alat bantu dalam bercerita agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, Balet menyarankan untuk menggunakan metode ini secara kelompok dan diskusi kelas.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Balet dengan penelitian ini yaitu mangkaji tentang bercerita. Adapun perbedaan penelitian Balet dengan penelitian ini yaitu terletak pada objek penelitian, objek penelitian Balet untuk meningkatkan keterampilan membaca kritis, sedangkan peneliti yaitu meningkatkan keterampilan menceritakan tokoh idola.

Afrilyasanti dan Basthomi (2011) juga melakukan penelitian yang berjudul

“*Digital Storytelling : A Case Study on the Teaching of Speaking to Indonesian EFL Student*”. Melalui penelitian ini Afrilyasanti dan Basthomi mencoba untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris pada peserta didik SMP dengan metode membuat cerita digital atau *digital storytelling*. Penelitian ini mengambil sampel kelas VIII MTs Surya Buana, Malang, Jawa Timur Indonesia. Peserta didik diajak untuk membuat cerita digital berbahasa Inggris yang berdasar pada dari kehidupan mereka sehari-hari. Untuk mempermudah dalam pembuatan cerita peserta didik diajarkan membuat storyboard. Adanya storyboard dimaksudkan untuk memberikan gambaran awal cerita, sehingga lebih mudah untuk dikembangkan. Storyboard berisi tentang ilustrasi gambar, teks suara yang akan diisikan, dan musik pengisi.

Hasil dari penelitian ini diketahui adanya peningkatan keterampilan berbahasa Inggris karena dengan membuat cerita digital peserta didik dituntut untuk banyak berbicara. Untuk membuat cerita digital peserta didik harus berlatih berulang kali maka secara otomatis hal ini memberi kesempatan peserta didik untuk latihan berbicara. Hasilnya peserta didik lebih berani dalam menyampaikan pendapat, menyanggah maupun bertanya. Selain itu, dengan seringnya berlatih dan semakin banyaknya kosakata yang dikuasai peserta didik membuat peserta didik juga lebih lancar berbahasa Inggris dan fasih dalam pengucapannya.

Penelitian Afrilyasanti dan Basthomi merupakan salah satu penelitian yang dapat digunakan sebagai referensi penelitian yang akan diteliti peneliti, karena objek penelitian yang diteliti Afrilyasanti dan Basthomi adalah keterampilan berbicara. Perbedaan antara penelitian Afrilyasanti dan Basthomi dengan

penelitian ini adalah pada media pembelajaran, Afrilyasanti dan Basthomi menggunakan media *digital storytelling*, sedangkan peneliti menggunakan media kubus bergambar.

Zuliyanti (2012) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Model Opera dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Berkonteks Multikultural Bermuatan Nilai-nilai Karakter Pada Peserta Didik SMA”. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Aspek yang dikaji dalam penelitian ini yaitu model opera, keterampilan bercerita, berkonteks multikultural, dan nilai-nilai karakter.

Data hasil penelitian ini diolah dengan menggunakan teknik analisis data. Desain model dalam penelitian ini telah diuji validasi oleh ahli model dan diuji cobakandi dua sekolah. Setelah dilakukan uji coba model opera hasil belajar peserta didik menunjukkan tingkat penguasaan kompetensi yang baik. Hal ini terbukti dari pencapaian ketuntasan belajar yang cukup memuaskan. Skor rata-rata kelas saat uji coba model mencapai 86,20 (SMA I) dan 83,60 (SMA II). Rata-rata tersebut mengalamikenaikan dibandingkan dari rata-rata awal yang hanya mencapai skor 81,20 (SMA I) dan 80,22

Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Zuliyanti (2012) dengan penelitian ini. Persamaan penelitian terletak pada aspek yang dikaji yaitu tentang keterampilan bercerita. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan Zuliyanti (2012) dengan penelitian ini yaitu terletak pada jenis penelitian. Zuliyanti (2012) menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian

tindakan kelas. Perbedaan antara penelitian Zuliyanti (2012) dengan penelitian ini yaitu terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Zuliyanti (2012) menggunakan model opera untuk pembelajaran keterampilan bercerita, sedangkan penelitian ini menggunakan model *think pair share*.

Relevansi penelitian Zuliyanti dengan penelitian ini yaitu keterampilan bercerita menggunakan metode atau model tertentu. Penelitian Zuliyanti menggunakan model opera, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model *think pair share*.

Penelitian lain dilakukan Hanani (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Kepewaraan melalui Tayangan Video dengan Pola Kooperatif *Think Pair Share* pada Peserta didik Kelas VIII-7 SMP Negeri 1 Wonokerto Pekalongan”. Ada beberapa aspek yang dikaji dalam skripsi tersebut, antara lain keterampilan kepewaraan, tayangan video, dan pola kooperatif *think pair share*.

Pada penelitian tersebut didapatkan hasil penelitian bahwa pembelajaran keterampilan kepewaraan melalui tayangan video dengan pola kooperatif *think pair share* mengalami peningkatan. Hasil tes keterampilan kepewaraan nilai rata-rata kelas VIII-7 pada prasiklus mencapai 67,8, pada siklus I mencapai 71,9, dan pada siklus II mencapai 79,9. Adanya peningkatan dari prasiklus ke siklus I 4,1 atau 6% dari siklus I ke siklus II sebanyak 8 atau 11 %, dan dari prasiklus ke siklus II sebanyak 12,1 atau 18 %. Peningkatan keterampilan kepewaraan peserta didik juga diikuti dengan perubahan perilaku peserta didik ke arah positif.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hanani (2013) dengan penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian Hanani (2013) dengan penelitian ini yaitu terletak pada jenis penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas dengan instrumen penelitian yaitu instrumen tes dan instrumen nontes. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis data nontes berupa pedoman observasi, wawancara, jurnal, dan dokumentasi foto. Perbedaan penelitian Hanani (2013) dengan penelitian peneliti terletak pada media pembelajaran dan aspek yang dikaji. Penelitian Hanani (2013) menggunakan media tayangan video, sedangkan peneliti menggunakan media kubus bergambar. Aspek yang dikaji penelitian Hanani (2013) yaitu keterampilan kepewaraan, sedangkan peneliti keterampilan bercerita.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Hanani (2013) dan penelitian ini terdapat pada model *think pair share* untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Pada penelitian tersebut menggunakan model *think pair share* untuk meningkatkan keterampilan kepewaraan, sedangkan pada penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan menceritakan tokoh idola yang didukung oleh media kubus bergambar.

Setiawan (2013) melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Komik Strip Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Peserta didik Kelas II MI Rifaiyah Limpung Batang”. Ada beberapa aspek yang dikaji dalam skripsi tersebut, antara lain bercerita, media komik strip, dan nilai-nilai pendidikan karakter.

Berdasarkan hasil penelitian, terjadi peningkatan keterampilan bercerita pada peserta didik kelas II MI Rifaiyah Limpung setelah mengikuti pembelajaran bercerita menggunakan media komik *strip* bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter. Pada siklus I nilai rata-rata peserta didik sebesar 63,52 dalam kategori cukup. Nilai rata-rata pada siklus I belum mencapai batas ketuntasan yang telah ditetapkan oleh peneliti, sehingga dilakukan siklus II. Setelah dilaksanakan tindakan siklus II, nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan sebesar 15,89 atau sebesar 25,01% menjadi sebesar 79,41 dan berada dalam kategori sangat baik. Perilaku peserta didik kelas II MI Rifaiyah Limpung dalam pembelajaran bercerita menggunakan media komik *strip* bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter mengalami perubahan ke arah positif.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2013) dengan penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian Setiawan (2013) dengan penelitian ini yaitu terletak pada jenis penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas dengan instrumen penelitian yaitu instrumen tes dan instrumen nontes. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu secara kuantitatif dan kualitatif. Perbedaan penelitian Setiawan (2013) dengan penelitian ini terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Penelitian Setiawan (2013) menggunakan media komik *strip*, sedangkan penelitian ini menggunakan kubus bergambar.

Relevansi penelitian Setiawan dengan penelitian ini yaitu keterampilan bercerita dapat ditingkatkan dengan menggunakan model atau metode tertentu. Penelitian Setiawan tidak menggunakan model pembelajaran, sedangkan

penelitian ini menggunakan model *think pair share* untuk meningkatkan keterampilan menceritakan tokoh idola.

Trisiantari dkk (2013) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Terhadap Kemampuan Berbicara dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Peserta didik Kelas V SD Negeri Gugus III Kecamatan Seririt”. Ada beberapa aspek yang dikaji dalam penelitian tersebut yaitu Kemampuan Berbicara, Keterampilan Berpikir Kreatif, dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS.

Berdasarkan hasil pengujianhipotesis dan pembahasan hasil penelitian,maka dapat ditarik beberapa simpulan berikut : *Pertama*, terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berbicara antara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TPS dengan nilai rata-rata20,5 dan peserta didik yang mengikuti modelpembelajaran konvensional dengan nilai rata-rata 14,6. Rata-rata kemampuanberbicara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TPS lebih tinggi dari rata-rata kemampuan berbicara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional. *Kedua*, terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berpikir kreatif antara peserta didik yang mengikuti modelpembelajaran kooperatif tipe TPS dengannilai rata-rata 31,16 dan peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional dengan nilai rata-rata 18,5.Rata-rata keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TPS lebih tinggi dari rata-rata kemampuan berbicara peserta didik yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Trisiantari dkk (2013) dengan penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian Trisiantari dkk (2013) dengan penelitian ini yaitu terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model *think pair share*. Perbedaan penelitian Trisiantari dkk (2013) dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitian dan analisis data yang digunakan. Penelitian Trisiantari dkk (2013) menggunakan jenis penelitian eksperimen Semu dan menggunakan analisis data Manova. Relevansi penelitian Trisiantari dkk (2013) dengan penelitian ini yaitu keterampilan berbicara dengan menggunakan model *think pair share*.

Penelitian yang dilakukan oleh Susanto (2014) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menceritakan Tokoh Idola Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Pada Peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Prigen Kabupaten Pasuruan”. Dalam penelitian ini Susanto mengkaji aspek menceritakan tokoh idola dan metode *Two Stay Two Stray*.

Berdasarkan analisis data penelitian, penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil yang diperoleh, kemampuan peserta didik menceritakan tokoh idola pada siklus I diketahui nilai rata-rata peserta didik 75,20, persentase ketuntasan 69% pada siklus II diketahui nilai rata-rata peserta didik 80,08, persentase ketuntasan 91%.

Dalam penelitian Susanto (2014) dengan penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian Susanto (2014) dengan penelitian ini yaitu terletak pada jenis penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas dengan instrumen

penelitian yaitu instrumen tes dan instrumen nontes. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu secara kuantitatif dan kualitatif. Perbedaan penelitian Susanto (2014) dengan penelitian penulis terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Penelitian Susanto (2014) menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, sedangkan peneliti menggunakan model *think pair share*.

Relevansi penelitian Susanto dengan penelitian ini terletak pada keterampilan menceritakan tokoh idola, sedangkan perbedaannya yaitu pada model pembelajaran yang digunakan. Penelitian Susanto menggunakan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray*, sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran *think pair share*.

Isriatin (2015) melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menulis Rangkuman Bacaan Ilmu Pengetahuan Populer Menggunakan Model *Think Pair Share* dengan Teknik Pemetaan Pikiran pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 39 Semarang”. Aspek yang dikaji dalam penelitian tersebut adalah keterampilan menulis, rangkuman bacaan ilmu pengetahuan populer, model *think pair share*, dan teknik pemetaan pikiran.

Hasil penelitian menggunakan model *think pair share* tersebut diketahui adanya peningkatan pada proses pembelajaran menulis rangkuman bacaan ilmu pengetahuan populer. Pada siklus I hasil nilai mencapai 74,03 dan mengalami peningkatan pada siklus II 84,90. Peningkatan keterampilan menulis rangkuman bacaan ilmu pengetahuan populer ini juga diikuti dengan perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih positif.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Isriatin (2015) dengan penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian Isriatin (2015) dengan penelitian ini yaitu terletak pada jenis penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian tindakan kelas dengan instrumen penelitian yaitu instrumen tes dan instrumen nontes. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu secara kuantitatif dan kualitatif. Perbedaan penelitian Isriatin (2015) dengan penelitian ini terletak pada aspek yang dikaji. Penelitian Isriatin (2015) mengkaji keterampilan keterampilan menulis rangkuman bacaan ilmu pengetahuan populer, sedangkan penelitian ini keterampilan menceritakan tokoh idola.

Relevansi penelitian Isriatin dengan penelitian ini yaitu model *think pair share*. Penelitian Isriatin menggunakan model *think pair share* untuk meningkatkan keterampilan menulis rangkuman bacaan ilmu pengetahuan populer, sedangkan penelitian ini menggunakan model *think pair share* untuk meningkatkan keterampilan menceritakan tokoh idola.

Berdasarkan beberapa kajian pustaka di atas dapat ditarik simpulan bahwa penelitian mengenai keterampilan menceritakan tokoh idola di atas diketahui adanya peningkatan. Masing-masing penelitian menggunakan model atau metode yang berbeda-beda. Beberapa penelitian yang telah dipaparkan di atas memberikan inspirasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas yaitu keterampilan menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar pada peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae kudu. Hal baru yang diberikan dalam penelitian ini adalah model *think pair*

share dan media kubus bergambar pada penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini merupakan pelengkap dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan. Dengan demikian, diharapkan keterampilan menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar pada peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae Kudus ini memberikan peningkatan terhadap pembelajaran selanjutnya.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teoretis dalam penelitian ini mencakup beberapa hal yaitu tentang hakikat bercerita, hakikat menceritakan tokoh idola, hakikat model *think pair share*, dan hakikat media pembelajaran. Adapun teori-teori tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

2.2.1 Hakikat Bercerita

Hakikat bercerita merupakan esensi dari teori bercerita. Teori yang berkenaan dengan teori hakikat bercerita meliputi pengertian bercerita, model bercerita, langkah-langkah bercerita, dan hal-hal yang harus diperhatikan saat bercerita.

2.2.1.1 Pengertian Bercerita

Untuk bisa bercerita selain selalu berlatih bercerita, faktor penunjang keefektifan bercerita seorang pembicara memerlukan pengetahuan baik kebahasaan maupun nonkebahasaan. Pengetahuan dan pengalaman pembicara sangat berguna sebagai bekal untuk mencapai keberhasilan bercerita. Pembicara harus mengenal konsep dan cara bercerita. Salah satu jenis berbicara adalah bercerita. Bercerita termasuk jenis berbicara yang tidak dapat dipisahkan dari

kehidupan manusia. Hal ini karena peristiwa dalam kehidupan manusia merupakan sebuah rentetan cerita.

Menurut Moeslichatoen (1999:157), bercerita merupakan pemberian pengalaman belajar bagi anak secara lisan. Dengan bercerita, guru dapat memberikan berbagai macam pengetahuan dan pengalaman kepada siswa. Pemberian pengalaman kepada siswa dilakukan secara lisan dan tatap muka, dengan begitu siswa akan lebih perhatian dan fokus. Bercerita dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya saja guru membacakan buku cerita, menggunakan gambar, kartu, atau bercerita dengan imajinasi guru sendiri.

Berbeda dengan pendapat Moeslichatoen, perbedaannya yaitu bahwa bercerita merupakan pemberian pengalaman belajar bagi anak secara lisan. Menurut Nurgiantoro (2001:289) bercerita merupakan salah satu cara untuk mengungkapkan kemampuan berbicara peserta didik yang bersifat pragmatis. Agar dapat berbicara, minimal ada dua hal yang dituntut harus dikuasai peserta didik, yaitu unsur linguistik (bagaimana cara bercerita dan bagaimana memilih bahasa) dan unsur “apa” yang diceritakan. Ketepatan, kelancaran, dan kejelasan cerita akan menunjukkan kemampuan bercerita.

Seide dengan pendapat Moeslichatoen, persamaannya yaitu bercerita merupakan memberikan pengalaman secara lisan. Menurut Bachir (2005:10) berpendapat bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain.

Senada dengan pendapat Bachir, kesamaannya bahwa bercerita menyampaikan cerita kepada pendengar. Menurut Subyantoro (2007:14) menambahkan bahwa bercerita adalah suatu kegiatan yang disampaikan pencerita kepada peserta didiknya, ayah ibu kepada anak-anaknya, juru bercerita kepada pendengarnya. Ada dua pihak yang terlibat dalam sebuah aktivitas bercerita, yaitu pencerita dan pendengar. Pencerita berperan menyampaikan cerita kepada pendengar, sedangkan pendengar berperan menyimak cerita yang disampaikan pencerita. Dengan berbagai keterampilan yang dimilikinya, pencerita berusaha menghadirkan sebuah gambaran hidup sebuah cerita kepada pendengar. Untuk mendukung penampilannya, pencerita mengandalkan keterampilannya dalam menggunakan kekuatan kata-kata. Di samping itu, pencerita juga harus mendukung penampilannya dengan keahlian berekspresi. Dengan demikian, bercerita erat kaitannya dengan aktifitas bersifat seni.

Senada dengan pendapat Subyantoro, persamanya yaitu bercerita merupakan menyampaikan cerita secara lisan kepada pendengar. Menurut Dhieni (2008:63) menambahkan bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan. Oleh karena itu, orang yang menyajikan cerita tersebut menyampaikannya dengan menarik.

Berdasarkan uraian pendapat dari para ahli di atas, disimpulkan bahwa bercerita adalah kegiatan menyampaikan atau mengungkapkan suatu peristiwa

kepada pendengarnya secara lisan, dengan tujuan memberikan informasi, pengetahuan, dan pengalaman.

2.2.1.2 Model-model Bercerita

Model bercerita dilakukan untuk menarik peserta didik agar termotivasi mendengarkan dan memahami isi cerita, pencerita dapat membuat peserta didik ikut aktif berpartisipasi dalam kegiatan bercerita. Menurut Suyatminah (2004) menambahkan bahwa model-model bercerita sebagai berikut.

1) Bercerita Tanpa Alat Peraga

Langkah-langkah pelaksanaan dalam teknik bercerita tanpa alat peraga adalah: 1) guru mengatur organisasi kelas (posisi tempat duduk anak), 2) guru merangsang anak agar mau mendengarkan dan memperhatikan isi cerita, 3) guru mulai bercerita, (cerita sederhana) dengan terlebih dahulu menyebutkan judul cerita, 4) setelah selesai bercerita, guru memberikan tugas pada anak-anak, untuk menceritakan kembali isi cerita tersebut secara bergantian, dan 5) guru memberikan pujian pada anak yang sudah bisa dan memberikan motivasi kepada anak yang belum.

2) Bercerita dengan Menggunakan Alat Peraga Langsung

Langkah-langkah pelaksanaan teknik bercerita dengan menggunakan alat peraga langsung adalah : 1) guru menyiapkan alat peraga yang diperlukan, 2) guru memberikan arahan menggunakan alat peraga ,3) guru merangsang anak untuk mendengarkancerita, 4) setelah selesai bercerita guru memberikan pertanyaan kepada anak tentang apa, mengapa, di mana, berapa, bagaimana, dan sebagainya, 5) guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menjawab pertanyaan guru

tersebut, dan 7) bagi anak yang sudah dapat menjawab dengan benar diberikan pujian dan bagi yang belum diberi dorongan motivasi.

3) Bercerita dengan Menggunakan Gambar-Gambar

Langkah-langkah pelaksanaan dalam teknik bercerita dengan menggunakan gambar-gambar adalah : 1) guru menyiapkan alat peraga yang diperlukan (gambar-gambar), 2) guru mengatur posisi tempat duduk anak sesuai dengan yang direncanakan, 3) guru menarik perhatian anak agar mendengarkan cerita, 4) guru bercerita dengan memperhatikan alat peraga satu persatu sesuai dengan bagian yang diceritakan, 5) guru memberikan pertanyaan tentang isi cerita tersebut satu persatu (bertahap) kepada anak secara bergantian.

Senada dengan pendapat Suyatminah, persamannya yaitu model-model bercerita meliputi model bercerita tanpa alat peraga, model bercerita dengan alat peraga, dan model bercerita dengan gambar. Menurut Surtiati dan Rejeki (dalam Dhieni 2008:69) model bercerita sebagai berikut.

1) Bercerita dengan Alat Peraga

Kegiatan bercerita dengan menggunakan media atau alat pendukung isi cerita yang disampaikan. Artinya menyajikan sebuah cerita pada anak usia dini dengan menggunakan berbagai media yang menarik bagi anak untuk mendengarkan dan memperhatikan ceritanya. Alat atau media yang digunakan hendaknya aman, menarik, dapat dimainkan oleh guru maupun anak dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Alat atau media yang digunakan dapat asli atau alami dari lingkungan sekitar, dan dapat pula benda tiruan atau fantasi.

2) Bercerita Tanpa Alat Peraga

Bercerita tanpa alat peraga banyak digunakan guru anak usia dini untuk mengembangkan daya konsentrasi anak untuk memperhatikan isi cerita dari cara guru membawakan cerita tersebut. Bercerita tanpa alat ini sangat mengandalkan kualitas suara, ekspresi wajah, serta gerak tubuh. Penceritaan dapat mengambil posisi duduk atau berdiri dalam suasana santai.

Berbeda dengan pendapat Surtiati dan Rejeki, perbedaannya yaitu terletak pada model bercerita, model bercerita meliputi dengan alat peraga dan model bercerita tanpa alat peraga. Menurut Hana (2011:58) menyatakan bahwa ada berbagai model dalam bercerita antara lain:

- 1) Membaca dari buku cerita, ini adalah membacakan dongeng secara langsung dari buku cerita. Hal ini dilakukan dengan menggunakan buku cerita yang sarat pesan-pesan baik di dalamnya.
- 2) Mendongeng dengan ilustrasi dari buku, hal ini menggunakan ilustrasi dari buku. Ilustrasi itu harus menarik dan lucu, sehingga anak bisa mendengarkan dari memusatkan perhatian lebih besar daripada buku cerita. Ilustrasi gambar yang digunakan sebaiknya cukup besar untuk dilihat dan berwarna serta urut dalam menggambarkan jalan cerita yang disampaikan.
- 3) Menceritakan dongeng, mendongeng merupakan suatu cara untuk meneruskan warisan budaya yang bernilai luhur dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Menceritakan dongeng pada anak membantu anak mengenal budaya leluhurnya dan menyerap pesan-pesan yang terkandung didalamnya.

- 4) Mendongeng dengan menggunakan boneka, pemilihan cerita dan boneka bergantung pada usia dan pengalaman anak. Boneka yang digunakan mewakili tokoh cerita yang akan disampaikan.
- 5) Dramatisasi atas suatu dongeng, hal ini digunakan untuk memainkan perwatakan tokoh dalam suatu dongeng yang disukai anak. Biarkanlah anak berimajinasi. Jika ingin dongengnya berkembang berdasarkan yang diinginkan, ikuti saja khayalan akan dongengnya. Hasilnya, akan merasa dilibatkan dan bisa mengespresikan dirinya. Pencerita jangan takut kelihatan seperti anak kecil. Tak masalah menggunakan aneka macam suara aneh atau gerakan-gerakan yang ekspresif untuk menggambarkan tokoh-tokoh di dalam dongeng. Jika anak suka dengan kisah superhero yang bisa terbang, jangan segan mendongengnya lalu “menerbangkannya”.
- 6) Mendongeng sambil memainkan jari- jari tangan, teknik ini memungkinkan berkreasi dengan menggunakan jari- jari tangan. Bergantung kreativitas sesuai dengan perwatakan tokoh yang ada di dalam dongeng.

Seide dengan pendapat Surtiati dan Rejeki, kesamaannya yaitu model bercerita meliputi model bercerita dengan alat peraga dan model bercerita tanpa alat peraga. Menurut Subyantoro (2013:38) ada beberapa macam model bercerita yang dapat dipergunakan sebagai berikut.

- 1) Model bercerita tanpa alat peraga, yaitu kegiatan bercerita yang dilakukan tanpa menggunakan alat peraga. Ketika bercerita tidak menggunakan alat peraga cerita yang disampaikan kurang hidup. Oleh karena itu, pencerita bisa

menunjukkan ekspresi, gerakan kaki dan tangan, serta suara yang mendukung isi, dan alur cerita yang disampaikan.

- 2) Model bercerita dengan alat peraga langsung, model ini menggunakan alat peraga langsung ketika menyampaikan cerita. Alat peraga langsung dalam artian beberapa benda atau binatang, bukan tiruan atau berupa gambar. Model bercerita ini menggunakan alat peraga langsung agar penyimak tertarik dengan ceritanya.
- 3) Model bercerita dengan gambar, model ini menggunakan alat peraga gambar untuk mendukung kegiatan bercerita. Alat peraga gambar sebagai alat bantu dalam bercerita banyak jenisnya, gambar berseri, buku bergambar, atau gambar buatan sendiri. Gambar yang digunakan menunjukkan isi dan makna gambar. Alat peraga gambar yang digunakan hendaknya sesuai dengan perkembangan anak, isinya menarik, mudah dimengerti, dan membawa pesan.
- 4) Model bercerita dengan menggunakan papan flanel, model bercerita ini menggunakan alat peraga papan flanel. Alat yang digunakan adalah papan flanel dan guntingan-guntingan gambar berwarna menarik yang menggambarkan hal-hal (orang, binatang, dan benda) yang terdapat pada cerita. Ketika bercerita, pencerita sambil memasang gambar-gambar tersebut pada papan flanel sesuai jalan cerita.
- 5) Model bercerita dengan membacakan cerita (*story reading*), model bercerita ini dengan cara membacakan cerita. Dengan model membacakan cerita, pencerita membacakan cerita dari buku-buku bergambar. Model ini tidak hanya

membacakan cerita saja, namun pencerita menggunakan nada dan ekspresi dalam bercerita agar menarik perhatian anak-anak.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik simpulan bahwa terdapat berbagai model bercerita yang masing-masing mempunyai ciri khusus. Model-model bercerita tersebut perlu diaplikasikan dalam kegiatan bercerita agar dapat meningkatkan kemampuan bercerita.

2.2.1.3 Langkah-langkah Bercerita

Langkah-langkah sebagai seorang pencerita harus diperhatikan. Majid (2001:30) mengemukakan bahwa langkah dasar bercerita bagi guru sebagai pencerita sebagai berikut.

1) Pemilihan Cerita

Dalam pemilihan cerita, pencerita hendaknya memilih cerita yang dikuasai. Sebaiknya pencerita memilih cerita sesuai dengan kondisi jiwanya saat akan bercerita. Karena keadaan jiwa seorang pencerita akan berpengaruh pada setiap penceritaan. Ada cerita yang bernada sedih dan gembira. Dalam hal ini, pencerita dapat memilih cerita yang sesuai dengan kondisi jiwanya.

2) Persiapan Sebelum Masuk Kelas

Guru sebagai pencerita membutuhkan waktu untuk mempersiapkan kegiatan bercerita. Karena ketika bercerita menggambarkan berbagai peristiwa, pencerita melakukannya dengan jelas dan mudah. Pencerita mampu karena telah memikirkannya, merancang gambaran alur cerita secara jelas, dan menyiapkan pilihan kata saat bercerita.

3) Perhatikan Posisi Duduk Peserta didik

Perhatian para peserta didik adalah yang diharapkan ketika pencerita bercerita. Posisi duduk yang baik bagi para peserta didik dalam mendengarkan cerita adalah berkumpul mengelilingi pencerita dengan posisi setengah lingkaran. Pencerita tidak selalu duduk saat bercerita, namun alur cerita yang disampaikan mengharuskan pula untuk gerak, mengubah posisi duduk, berdiri, dan berjalan sesuai kebutuhan.

Berbeda dengan pendapat Majid, perbedaannya yaitu pada langkah-langkah bercerita meliputi pemilihan cerita, persiapan sebelum masuk kelas, dan perhatikan posisi peserta didik. Menurut Fathurrohman (2013) sebelum melaksanakan kegiatan bercerita, guru terlebih dahulu harus merancang kegiatan bercerita berupa langkah-langkah yang harus ditempuh yaitu: 1) menetapkan tema dan tujuan cerita, 2) menetapkan bentuk bercerita yang dipilih, 3) menetapkan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan bercerita, 4) menetapkan rancangan langkah-langkah dengan mengkomunikasikan tujuan dan tema cerita, mengatur tempat duduk, melaksanakan kegiatan pembukaan, mengembangkan cerita, menetapkan teknik bertutur, dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita, dan 5) menetapkan rancangan penilaian kegiatan bercerita.

Senada dengan pendapat Faturrohman, persamaannya yaitu langkah-langkah saat bercerita meliputi menetapkan tujuan, alat, memilih bentuk cerita, menetapkan langkah-langkah, dan menetapkan penilaian. Menurut Endang (2014) sebelum melaksanakan kegiatan bercerita guru terlebih dahulu harus merancang kegiatan bercerita berupa langkah-langkah yang harus ditempuh secara

sistematis. Pembelajaran melalui bercerita terdiri dari empat langkah. Langkah-langkahnya sebagai berikut: 1) menetapkan tujuan dan tema cerita, 2) menetapkan bentuk bercerita yang dipilih, misalnya bercerita dengan membaca langsung dari buku cerita, menggunakan gambar-gambar, dan menggunakan papan flannel, 3) menetapkan bahan dan alat yang diperlukan dalam kegiatan bercerita sesuai dengan bentuk bercerita yang dipilih, 4) menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan bercerita, yang terdiri dari:

- (1) menyampaikan tujuan dan tema cerita;
- (2) mengatur tempat duduk;
- (3) melaksanakan kegiatan pembukaan;
- (4) mengembangkan cerita;
- (5) menetapkan teknik bertutur;
- (6) mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita;
- (7) Menetapkan rancangan penilaian kegiatan bercerita.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah bercerita harus diperhatikan oleh pencerita sebelum melakukan kegiatan bercerita. Pembelajaran dengan memperhatikan langkah-langkah saat bercerita menghasilkan mutu yang baik apabila cara menguasai teknik-teknik bercerita.

2.2.1.4 Hal-hal yang Harus Diperhatikan dalam Bercerita

Saat bercerita, pencerita harus dapat memperhatikan hal-hal penting pada saat bercerita. Hal ini bertujuan agar penyimak dapat mengerti apa yang diceritakan dan menangkap isi cerita dengan baik. Menurut Majid (2001:47) yang perlu diperhatikan dalam bercerita sebagai hal berikut.

1) Tempat Bercerita

Tempat yang digunakan untuk bercerita tidak harus selalu dilakukan di dalam ruangan, tetapi juga boleh di luar ruangan yang dianggap baik oleh pencerita agar anak bisa duduk dan tidak bosan mendengarkan cerita.

2) Posisi Duduk

Posisi duduk pencerita mempengaruhi kegiatan bercerita. Pendengar dalam posisi duduk santai tetap terkendali, posisi duduk pencerita juga harus diperhatikan agar tidak terkesan monoton dan menarik perhatian pendengar. Selama bercerita, pencerita hendaknya tidak duduk terus, tetapi juga berdiri, bergerak, dan mengubah posisi gerakan sesuai dengan jalannya cerita.

3) Bahasa Cerita

Bahasa dalam bercerita hendaknya menggunakan gaya bahasa yang ringan, bahasa yang baik dan mudah. Dalam bercerita, pencerita hendaknya menggunakan pilihan kata yang mudah diingat dan dekat dengan peserta didik, sehingga pendengar mudah memahami isi cerita yang telah diceritakan oleh pencerita.

4) Intonasi Guru

Intonasi dalam bercerita, perubahan suara, dan mencapai puncaknya saat penyampaian konflik akan menambah hidupnya cerita. Perubahan naik turunnya cerita harus sesuai dengan peristiwa dalam cerita, intonasi harus diatur agar cerita yang disampaikan menarik.

5) Pemunculan Tokoh-tokoh

Telah disebutkan bahwa ketika mempersiapkan cerita, seorang pencerita harus mempelajari terlebih dahulu tokoh-tokohnya, agar dapat memunculkannya secara hidup di depan para peserta didik.

6) Penampakan Emosi

Saat bercerita pencerita harus dapat menampakkan keadaan jiwa dan emosi para tokohnya dengan memberi gambaran kepada pendengar bahwa seolah-olah hal itu adalah emosi guru sendiri.

7) Peniruan Suara

Pencerita pun tidak akan menjadi rendah jika menirukan suara bintang yang dimaksud dalam cerita, selama peniruan itu untuk menciptakan penjiwaan dalam cerita dan memberi kesan yang lebih dalam di hati para peserta didik. Peniruan suara, pencerita diharapkan dapat menirukan suara sesuai dengan cerita agar cerita lebih menarik dan tidak monoton.

Berbeda dengan pendapat Majid, perbedaannya hal-hal yang harus diperhatikan menurut Majid yaitu tempat bercerita, posisi duduk, bahasa cerita, intonasi guru, pemunculan tokoh-tokoh, penampakan emosi, dan peniruan suara. Menurut Yuniawan (2002:10) menambahkan bahwa ada dua faktor yang perlu diperhatikan pada saat berbicara ataupun bercerita, yaitu faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan. Faktor kebahasaan adalah faktor yang mempengaruhi efektivitas bicara seseorang berkaitan dengan linguistik, sedangkan faktor nonkebahasaan adalah faktor yang mempengaruhi efektivitas bicara seseorang diluar bahasa. Memperhatikan faktor-faktor tersebut sebuah cerita akan menjadi

lebih bagus, menarik, dan menyenangkan. Ada 4 faktor kebahasaan yang perlu diperhatikan pada saat berbicara. Faktor-faktor kebahasaan tersebut sama dengan faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam bercerita. Faktor-faktor kebahasaan yang perlu diperhatikan pada saat bercerita antara lain, ketepatan ucapan, penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai, diksi atau pilihan kata, serta ketepatan sasaran pembicaraan.

Selain faktor kebahasaan, faktor nonkebahasaan juga perlu diperhatikan. Berikut ini faktor nonkebahasaan yang perlu diperhatikan pada saat bercerita, yaitu sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku, pandangan harus diarahkan lawan bicara, gerak-gerik dan mimik yang tepat, kenyaringan suara, kelancaran, relevansi atau penalaran, dan penguasaan topik. Hal tersebut merupakan hal yang perlu diperhatikan seseorang pada saat bercerita. Jika hal tersebut dapat dipenuhi oleh pencerita, maka cerita akan lebih menarik dan pendengar akan lebih tertarik untuk menyimak cerita yang disampaikan hingga selesai.

Berbeda dengan pendapat Yuniawan, perbedaanya yaitu hal-hal yang harus diperhatikan meliputi aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Menurut Hana (2011:61) hal-hal yang harus diperhatikan saat bercerita sebagai berikut.

1) Gunakanlah kata- kata yang mudah dipahami

Seorang pencerita harus menggunakan kata-kata yang mudah dipahami oleh anak, supaya anak dapat memahami dan menangkap isi dari cerita yang disampaikan oleh pencerita.

2) Mengatur Suara

Intonasi suara pencerita akan menentukan apakah dongeng hidup dan menarik, guru harus mengeluarkan suara yang jelas untuk didengar oleh pendengar. Untuk menyajikan suara secara dramatis maka harus menguasai ceritanya, sehingga tahu kapan harus menekankan kata-kata tertentu atau memperlihatkan mimik muka tertentu. Misalnya, jika sedang bercerita tentang seorang yang sedang berlari ketakutan, pencerita perlu ikut mempercepat suara dengan mimik muka yang tepat untuk menggambarkan kejadian tersebut. Gunakanlah vokal dan intonasi yang baik dalam membangun dongeng yang akan diceritakan, pastikan memilih vokal dan intonasi yang tepat dan sesuai dengan isi cerita saat mendongeng. Jangan memaksakan membuat suara-suara yang aneh hanya untuk menekankan tokoh tertentu jika memang tidak bisa. Hal tersebut hanya akan mempersulit dalam mendongeng jika tidak menguasainya. Mainkanlah intonasi suara agar cerita menjadi lebih menarik.

3) Gerakan Tangan

Tunjukkanlah gerakan yang sesuai dengan dongeng yang diceritakan. Misalnya, jika bercerita tentang seseorang yang sedang berbisik, maka perlu menirukan gaya orang yang sedang berbisik. Gerakan pantomim sederhana juga bisa disisipkan saat mendongeng. Misalnya, ketika bercerita tentang kuda melompat, pencerita menyontohkannya dengan gerakan melompat disertai ekspresi muka yang mendukung.

4) Gerakan Mata

Hal yang paling penting dalam mendongeng adalah gerakan mata. Jangan sekali-kali mata menerawang ke angkasa. Tataplah mata pendengar, dengan tatapan ini maka pencerita dapat menguasai perhatian pendengar. Ketika berbicara atau mendongeng kepadanya, ingatlah bahwa suara, mimik, serta sorotan mata sangat berpengaruh terhadap keberhasilan guru dalam menarik perhatian anak. Jagalah kontak mata dengan anak saat mendongeng.

5) Mimik

Pencerita harus ekspresif dalam bercerita. Kalau pencerita lemas dan datar dalam mendongeng, anak malas mendengarnya. Mendongeng harus diikuti dengan perubahan intonasi, mimik, dan bahasa tubuh. Intonasi suara harus pas dan jelas, sedangkan mimik harus sesuai dengan ceritanya. Sertakan emosi agar anak menghayati dan mengikutinya dengan emosi pula. Bedakan mimik, ucapan, maupun tokoh yang ada dengan mengidentikkan diri pada tokoh tersebut, atau boneka yang dibayangkan sebagai tokoh utama. Berikanlah ekspresi pada apa yang pencerita ceritakan, tapi jangan dilebih-lebihkan. Berikan penekanan pada dialog atau kalimat tertentu dalam dongeng yang guru tuturkan, kemudian lihatlah reaksi anak bisa melanjutkannya atau menggantikannya dengan dongeng yang lain. Ekspresikan ungkapan emosi dalam dongeng, seperti marah, sakit, terkejut, bahagia, gembira, atau sedih agar anak mengenal dan memahami bentuk-bentuk emosi.

6) Alat Peraga

Gunakan alat bantu supaya dongeng menjadi menarik dan merangsang indera anak. Misalnya gambar-gambar tokoh dalam dongeng, gambar peristiwa dalam dongeng. Kemudian benda-benda dengan warna yang berbeda-beda itu akan menarik perhatian sekaligus merangsang penglihatan anak. Anak akan tertarik kalau mendongeng dengan bantuan alat peraga. Tetapi kalau tidak punya alat peraga, guru tetap dapat membuatnya tertarik dengan dongeng dengan cara membuat gerakan-gerakan ekspresif, enerjik, dan jenaka.

7) Improvisasi

Sebaiknya pencerita hafal dengan dongeng yang disampaikan. Tapi walaupun lupa dan sangat mendesak, pencerita boleh improvisasi. Improvisasi adalah jalan pintas yang dilakukan pada saat pencerita terdesak supaya tidak terlihat memalukan di depan anak.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ketika bercerita harus memperhatikan hal-hal penting. Agar dapat bercerita dengan baik diperlukan latihan dan dibutuhkan pengalaman dalam waktu yang tidak singkat.

2.2.2 Hakikat Menceritakan Tokoh Idola

Teori yang berkenaan dengan menceritakan tokoh idola meliputi pengertian tokoh idola, ciri-ciri tokoh idola, menceritakan tokoh idola, dan langkah-langkah menceritakan tokoh idola.

2.2.2.1 Pengertian Tokoh Idola

Menceritakan tokoh idola bertujuan untuk menghibur para pendengar dengan tokoh idola yang disukai. Peserta didik dapat menarik perhatian dengan

berbagai cara dalam menceritakan tokoh idola. Tokoh yang diidolakan tentulah berbeda-beda, ada yang mengidolakan artis, pahlawan, tokoh nasional, olahragawan ataupun tokoh yang lain. Setiap tokoh yang diidolakan tersebut pasti mempunyai keistimewaan atau prestasi yang baik. Oleh karena itu, ia patut dijadikan idola. Riwayat hidup dan prestasi yang diraih oleh idola dapat diketahui melalui media massa, seperti koran, majalah, televisi atau melalui internet. Dapat diketahui melalui wawancara langsung dan melalui pengamatan. Menurut Hardiningsih (2008:72) berpendapat bahwa tokoh berarti orang yang terkemuka, sedangkan idola adalah orang yang menjadi pujaan. Untuk itu, tokoh idola adalah orang yang sangat dikagumi. Tokoh tersebut bisa dari kalangan apa saja, misalnya sastrawan, ilmuwan, politikus, olahragawan, pemimpin agama, ataupun artis.

Seide dengan pendapat Hardiningsih, kesamaannya yaitu bahwa tokoh idola adalah orang yang terkemuka yang menjadi pujaan. Menurut Sapari (2008: 119) menyatakan bahwa tokoh idola adalah orang yang sangat dipuja dan dikagumi.

Berbeda dengan pendapat Sapari, perbedaannya yaitu tokoh idola orang yang dikagumi. Menurut Ulla (2012) menambahkan tokoh idola adalah orang yang dianggap istimewa karena kelebihan atau prestasi yang dimilikinya, sehingga menimbulkan perasaan pada diri seseorang untuk meniru cara dan gaya tokoh idola dalam mencapai prestasinya.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik simpulan bahwa tokoh idola adalah orang yang terkemuka, disukai, dan dipuja.

2.2.2.2 Ciri-ciri Tokoh Idola

Tokoh yang diidolakan mempunyai ciri-ciri. Ciri-ciri tersebut mendukung alasan mengapa mengidolakan tokoh. Menurut Maryati (2008:81) menyatakan bahwa ciri-ciri tokoh idola yaitu : 1) banyak dikagumi masyarakat, 2) ahli di bidangnya, 3) mempunyai prestasi yang menonjol, dan 4) dapat menjadi panutan atau teladan.

Senada dengan pendapat Maryati, kesamaannya yaitu bahwa ciri-ciri tokoh idola yaitu prestasi, dikagumi masyarakat, menjadi teladan untuk masyarakat. Menurut Hardiningsih (2008:73) menambahkan bahwa ciri-ciri tokoh idola yaitu 1) prestasi dalam bidangnya, 2) perilakunya dalam bergaul atau cara bersosialisasi dengan masyarakat, 3) keistimewaan tokoh, dan 4) prestasi yang membanggakan untuk bangsa dan negaranya.

Kesamaan pendapat dengan Maryati, persamaannya yaitu ciri-cirinya meliputi prestasi dan teladan bagi masyarakat. Menurut Ulla (2012) tokoh idola biasanya mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: 1) banyak dikagumi masyarakat, 2) ahli di bidangnya, 3) mempunyai prestasi yang menonjol, dan 4) dapat menjadi panutan/teladan.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri tokoh idola yaitu berprestasi, dikagumi masyarakat, dan menjadi teladan. Ciri-ciri tokoh idola dapat dilihat dari prestasi yang diraihinya. Tokoh idola juga menjadi teladan karena prestasi.

2.2.2.3 Menceritakan Tokoh Idola

Menceritakan tokoh idola adalah menceritakan kehidupan seseorang yang sangat diidolakan oleh para penggemar tokoh tersebut karena dianggap mempunyai kelebihan dalam suatu bidang dan juga memiliki sifat baik serta dapat dicontoh. Menceritakan tokoh idola merupakan bercerita tentang tokoh idola berdasarkan identitas, keunggulan tokoh, dan alasan mengidolakan tokoh. Menceritakannya menggunakan bahasa yang tepat, menggunakan intonasi, dan ekspresi. Untuk dapat menceritakan tokoh idola harus memahami tokohnya terlebih dahulu, memahami identitas dan prestasi tokoh. Setelah mengenal dan memahami tokoh, peserta didik dapat menceritakan tokoh idola dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik simpulan bahwa menceritakan tokoh idola harus mengetahui dan memahami tokohnya terlebih dahulu. Untuk bercerita tokoh idola harus memperhatikan ekspresi, intonasi, dan pilihan kata.

2.2.2.4 Langkah-langkah Menceritakan Tokoh Idola

Untuk dapat menceritakan tokoh idola dengan baik, maka peserta didik harus memperhatikan langkah-langkah. Menurut Hardiningsih (2008:72) langkah-langkah menceritakan tokoh idola dengan baik dan benar yaitu: (1) carilah data tentang tokoh idolamu (riwayat hidup, pribadi, keistimewaan, prestasi, dan sebagainya), (2) tulislah satu tema yang menurutmu paling menarik mengenai tokoh idolamu. Tema itu dapat mengenai kerja kerasnya dalam mencapai prestasi di bidangnya, perjalanan hidupnya, kariernya, dan sebagainya, (3) tambahkan komentar mengenai tokoh idolamu tersebut, dan (4) gunakan bahasa yang baik.

Seide dengan pendapat Hardiningsih, persamaannya yaitu tulis tokoh idola, tulis tema, menyebutkan prestasi tokoh, dan mengungkapkan alasan mengidolakan tokoh. Menurut Nugroho (2012) Langkah-langkah menceritakan tokoh idola yaitu: 1) memilih tokoh idola yang populer/terkenal, 2) menulis identitas tokoh, 3) menyebutkan karakter tokoh, 4) menyebutkan keunggulan tokoh, 5) menyebutkan Prestasi tokoh, dan 6) menuliskan alasan mengidolakan tokoh.

Kesamaan pendapat dengan Nugroho, persamaannya yaitu tulis tokoh idola, menyebutkan prestasi tokoh, dan menceritakan tokoh idola dengan alasan yang tepat. Menurut Nisa (2013) kegiatan pembelajaran yang akan kamu laksanakan meliputi (1) memahami tujuan pembelajaran (2) mampu memilih dan mengemukakan identitas tokoh, (3) mengumpulkan informasi tentang tokoh idola, (4) menulis karangan tentang tokoh idola, dan (4) mampu menceritakan tokoh dengan pedoman kelengkapan identitas tokoh.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik simpulan bahwa untuk menceritakan tokoh idola yaitu harus mengungkapkan identitas, keunggulan, dan alasan mengidolakan dengan memperhatikan pilihan kata yang tepat.

2.2.3 Hakikat Model *Think Pair Share*

Model *think pair share* atau berpikir berpasangan berbagi merupakan jenis model pembelajaran yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik. Hakikat model *think pair share* meliputi pengertian model *think pair share*, sintakmatik *think pair share*, sistem sosial, prinsip reaksi, sarana pendukung,

dampak instruksional dan dampak pengiring, serta kelebihan dan kekurangan *think pair share*.

2.2.3.1 Pengertian Model *Think Pair Share*

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model *think pair share* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Menurut Trianto (2007:61) model *think pair share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan dan prosedur yang digunakan dalam *think pair share* dapat memberi peserta didik lebih banyak waktu berpikir untuk merespon, dan saling membantu.

Kesamaan dengan pendapat Trianto, persamaannya bahwa model *think pair share* adalah model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir, berdiskusi, dan mengkomunikasikan. Menurut Huda (2013: 206) juga berpendapat bahwa model ini memperkenalkan gagasan tentang waktu 'tunggu atau berpikir' pada interaksi pembelajaran kooperatif yang saat ini menjadi salah satu faktor ampuh dalam meningkatkan respons peserta didik terhadap pertanyaan. Manfaat TPS antara lain adalah: 1) memungkinkan peserta didik untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan orang lain; 2) mengoptimalkan partisipasi peserta didik; dan 3) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain.

Senada dengan pendapat Huda, kesamaannya yaitu bahwa model *think pair share* model pembelajaran menggunakan pola diskusi, peserta didik

mempunyai kesempatan untuk berpikir, berdiskusi, dan bertanya. Menurut Kurniasih dan Sani (2015:58) menyatakan bahwa model *think pair share* adalah model yang menggunakan metode diskusi berpasangan yang dilanjutkan dengan diskusi pleno. Model pembelajaran ini melatih peserta didik untuk mengutarakan pendapat dan belajar menghargai pendapat orang lain dan tetap mengacu pada materi atau tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik simpulan bahwa model *think pair share* merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk saling memberikan respon dan saling membantu serta melatih peserta didik untuk berpikir dan menemukan struktur dari pengetahuan yang dipelajarinya.

2.2.3.2 Unsur-unsur Model Pembelajaran

Pembelajaran bercerita dalam penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model *think pair share* dan media kubus bergambar upaya meingkatkan keterampilan menceritakan tokoh idola. Dalam pembelajaran menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar mempunyai empat komponen, yaitu sintakmatik, sistem sosial, prinsip reaksi, sarana pendukung, dampak pengiring, dan dampak instruksional.

2.2.3.2.1 Sintakmatik Model *Think Pair Share*

Sintakmatik model *think pair share* merupakan tahap-tahap prosedural yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Huda (dalam Joyce dan Weil 2009:75) bahwa sintak model pengajaran merupakan deskripsi implementasi model di lapangan. Rangkaian sistematis aktivitas-aktivitas dalam model tersebut.

Setiap model memiliki aliran tahap yang berbeda. Menurut Trianto (2007:61) mengatakan bahwa sintakmatik yang digunakan guru dalam model pembelajaran *think pair share*. Penjabarannya sebagai berikut.

1) Langkah 1: Berpikir (*Thinking*)

Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran dan meminta peserta didik menggunakan waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri jawaban atau masalah. Peserta didik membutuhkan penjelasan bahwa bekerja atau mengerjakan bukan bagian berpikir.

2) Langkah 2: Berpasangan (*Pairing*)

Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk berpasangan mendiskusikan apa yang sudah mereka peroleh, interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan gagasan apabila satu masalah khusus yang diidentifikasi. Secara normal guru memberi waktu tidak lebih dari 4 atau 5 menit untuk berpasangan.

3) Langkah 3: Berbagi (*Sharing*)

Pada langkah akhir, guru meminta pasangan-pasangan untuk berbagi dengan keseluruhan kelas yang telah mereka bicarakan. Hal ini efektif untuk berkeliling ruangan dari pasangan ke pasangan dan melanjutkan sampai sekitar sebagian pasangan mendapat kesempatan untuk melaporkan.

Kesamaan dengan pendapat Trianto, persamaanya sintakmatik model *think pair share* yaitu peserta didik berpikir tentang pertanyaan yang diberikan, peserta didik berpasangan berdiskusi untuk memecahkan masalah, dan peserta didik mengemukakan hasil diskusinya. Menurut Suprijono (2009:91) menambahkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *think, pair, and share* ini

diawali dengan guru memberikan pertanyaan atau isu terkait dengan pelajaran untuk dipikirkan oleh peserta didik. Guru memberikan kesempatan kepada mereka memikirkan jawabannya —*Thinking*. Selanjutnya —*Pairing*, pada tahap ini guru meminta peserta didik berpasang-pasangan untuk berdiskusi. Hasil diskusi di tiap-tiap pasangan hasilnya dibicarakan dengan pasangan seluruh kelas. Tahap ini dikenal dengan —*Sharing*. Dalam tahap ini diharapkan terjadi tanya jawab yang mendorong pada pengonstruksian pengetahuan secara integratif. Peserta didik dapat menemukan struktur dari pengetahuan yang dipelajarinya.

Hal senada juga di ungkapkan oleh Suprijono, kesamaannya sintakmatik model *think pair share* yaitu berpikir, berpasangan, dan berbagi. Menurut Taniredja dan Faridli (2012:106) menambahkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *think pair share* langkah-langkahnya sebagai berikut.

- 1) Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Peserta didik diminta untuk berpikir tentang materi yang disampaikan guru.
- 3) Peserta didik diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing.
- 4) Guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya.
- 5) Berawal dari kegiatan tersebut, guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan
- 6) Guru memberi simpulan
- 7) Penutup

Kesamaan dengan pendapat Trianto, persamaannya yaitu sintakmatik model *think pair share* meliputi berpikir, berpasangan, dan berbagi. Menurut Kurniasih dan Sani (2015:62) langkah-langkah model pembelajaran *think pair share* sebagai berikut.

1) Dimulai dengan langkah berpikir (*thinking*)

Langkah awalnya guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan meminta peserta didik menggunakan waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri jawaban atau masalah.

2) Langkah selanjutnya adalah berpasangan (*pairing*)

Setelah itu, guru meminta peserta didik untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh. Interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan jawaban jika suatu pertanyaan yang diajukan menyatukan gagasan.

3) Langkah akhir adalah berbagi (*sharing*)

Guru meminta pasangan-pasangan untuk berbagi dengan keseluruhan kelas yang telah mereka bicarakan. Hal ini efektif untuk berkeliling ruangan dari pasangan ke pasangan dan melanjutkan sampai sekitar sebagian pasangan mendapat kesempatan untuk melaporkan.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran model *think pair share* yakni (1) guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik terkait pembelajaran yang akan dilaksanakan, (2) peserta didik diminta berpikir tentang materi yang disampaikan guru, (3) peserta didik diminta berpasangan dengan teman sebaya dan mengutarakan hasil pemikiran

masing-masing, (4) guru memimpin diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusi mereka, (5) guru mengarahkan pembicaraan ke pokok materi yang belum disampaikan peserta didik dalam diskusi, (6) guru memberikan simpulan, dan (7) guru menutup pelajaran.

2.2.3.2.2 Sistem Sosial Model *Think Pair Share*

Sistem sosial merupakan sistem atau suasana dan norma yang berlaku dalam model *think pair share*. Menurut Joyce (2011:30) Sistem sosial menggambarkan peran-peran guru dan peserta didik yang berhubungan satu sama lain. Sistem sosial meneskripsikan peran dan relasi antara guru dan peserta didik.

Sistem sosial juga merupakan bagian dari perilaku yang muncul dari peserta didik ketika berkomunikasi dengan peserta didik yang lain. Pengertian perilaku dapat dibatasi sebagai keadaan jiwa untuk berpendapat, berfikir, bersikap, dan lain sebagainya yang merupakan refleksi dari berbagai macam aspek, baik fisik maupun non fisik. Sistem sosial dalam pembelajaran ini yaitu keterlibatan antara guru, peserta didik, dan masyarakat secara umum. Kedudukann guru dalam hal ini yaitu sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran.

Sistem sosial yang muncul dari pengamatan penggunaan model *think pair share* adalah 1) mandiri, 2) kreatif, 3) komunikatif, 4) gemar membaca, dan 5) lancar komunikasi. Adapun penjelasan mengenai penjelasannya sebagai berikut: 1) mandiri yaitu sikap dan perilaku yang mencerminkan tidak bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan berbagai tugas, 2) kreatif yaitu sikap atau perilaku yang mencerminkan inovasi dalam berbagai seni dalam memecahkan

masalah, sehingga selalu menemukan cara-cara baru, bahkan hasil-hasil baru yang lebih baik dari sebelumnya, 3) komunikatif yaitu sikap dan tindakan terbuka terhadap orang lain melalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerja sama secara kolaboratif dengan baik, 4) kerja keras yaitu perilaku yang menunjukkan upaya secara sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas, permasalahan, pekerjaan, dan 5) lancar komunikasi yaitu sikap dan tindakan terbuka terhadap orang lain melalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerja sama secara kolaboratif dengan baik (Suyadi 2013:8).

2.2.3.2.3 Prinsip Reaksi Model *Think Pair Share*

Prinsip ini melibatkan peserta didik dengan menumbuhkan suasana yang hangat, personal, menarik, dan hubungan yang peka antara peserta didik dan guru. Menurut Joyce (2011:31) prinsip reaksi menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat peserta didik dan merespon apa yang telah peserta didik lakukan.

Prinsip reaksi dari model *think pair share* adalah membangun karakter peserta didik yang meliputi toleransi dan peduli sosial. Toleransi tersebut didapatkan dari prinsip reaksi ketika perilaku atau sikap peserta didik yang mencerminkan penghargaan terhadap perbedaan agama, kepercayaan. Adapun peduli sosial merupakan sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap peserta didik yang lain.

Dalam pembelajaran ini guru lebih berperan sebagai fasilitator yang hanya membimbing dalam keterampilan menceritakan tokoh idola. Selanjutnya, pada tahap pelatihan atau proses pembelajaran keterampilan menceritakan tokoh idola, guru bertindak sebagai pembimbing. Dalam tahap aksi peserta didik, guru

berperan sebagai penilai yang bijaksana. Selanjutnya, dalam tahap penugasan mandiri, guru benar-benar membebaskan peserta didik dalam menceritakan tokoh idola untuk dapat mengerjakan dengan baik. Tahap terakhir adalah apresiasi yang mengharuskan guru bertindak sebagai moderator yang baik.

2.2.3.2.4 Sarana Pendukung Model *Think Pair Share*

Sarana pendukung yang diperlukan untuk melaksanakan model pembelajaran ini adalah segala sesuatu yang menyangkut kebutuhan peserta didik untuk mendapatkan informasi tentang menceritakan tokoh idola yang dijadikan contoh. Buku-buku yang memuat tentang pengertian, kaidah, langkah menceritakan tokoh idola menjadi sangat penting. Demikian pula buku-buku tentang bacaan tokoh-tokoh yang menjadi teladan seperti tokoh pahlawan, tokoh ilmuwan yang dapat ditemui di perpustakaan sekolah. Perpustakaan diusahakan yang cukup memiliki sumber informasi yang komprehensif dengan alat bantu mengajar atau media yang relatif memadai pula. Selain hal tersebut, diperlukan juga guru yang kompeten menjadi sarana pendukung dalam penyampaian materi pembelajaran.

2.2.3.2.5 Dampak Instruksional dan Pengiring Model *Think Pair Share*

Dampak instruksional dan dampak pengiring pada model *think pair share* Menurut Joyce (2011:32) dampak instruksional merupakan hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan peserta didik pada tujuan yang diharapkan, sedangkan dampak pengiring merupakan hasil belajar lainnya yang hasilnya oleh suatu proses pembelajaran.

Model pembelajaran *think pair share* mempunyai nilai sertaan atau dampak bagi pembelajaran menceritakan tokoh idola. Dengan menggunakan model *think pair share*, peserta didik dapat bekerja sama dengan pasangannya, berlatih menyelesaikan masalah dengan diskusi, meningkatkan rasa percaya diri, dapat menghargai serta memberikan apresiasi positif terhadap suatu karya.

Peserta didik dapat merasakan pentingnya bercerita untuk menambah pengetahuan dan keterampilan mengungkapkan gagasan secara lisan. Peserta didik memahami konsep cara bercerita, peserta didik dapat menceritakan tokoh idola dengan baik dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berdiskusi. Dampak instruksional dan pengiring yang diharapkan terjadi dalam pembelajaran dengan model *think pair share*.

2.2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Think Pair Share*

Model *think pair share* terdapat kelebihan dan kekurangan. Menurut Hamdayama (2014:203) mengemukakan bahwa kelebihan model *think pair share* adalah: 1) meningkatkan pencurahan waktu pada tugas, 2) hasil belajar lebih mendalam, 3) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi, dan 4) penerimaan terhadap individu lebih besar. Adapun kekurangan model *think pair share* adalah: 1) tidak selamanya mudah bagi siswa untuk mengatur cara berpikir sistematis, 2) lebih sedikit ide yang masuk, 3) jika ada perselisihan, tidak ada penengah dari siswa dalam kelompok yang bersangkutan sehingga banyak kelompok yang melapor dan dimonitor, 4) jumlah peserta didik yang ganjil berdampak pada saat pembentukan kelompok, karena ada satu siswa tidak

mempunyai pasangan, 5) jumlah kelompok yang terbentuk banyak, dan 6) menggantungkan pada pasangan.

Seide dengan Hamdayama, kelebihan model *think pair share* meningkatkan kerjasama dengan kelompok dan kekurangan model *think pair share* yaitu saling bergantung dengan peserta didik yang lain. Menurut Kurniasih dan Sani (2015:58) keunggulan model *think pair share* sebagai berikut.

- 1) Model ini memberikan kesempatan yang banyak kepada peserta didik untuk berfikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain. Berpikir untuk memikirkan masalah yang harus dipecahkan, menjawab pertanyaan dari guru maupun peserta didik.
- 2) Memberi banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok. Keuntungan model ini yaitu tiap anggota kelompok dapat bekerja sama untuk memecahkan masalah.
- 3) Peserta didik dapat belajar dari peserta didik yang lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan di depan kelas.
- 4) Dapat memperbaiki rasa percaya diri dalam memberikan pendapat dan semua peserta didik diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelas.
- 5) Peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berfikir dan menjawab dalam komunikasi antara satu dengan yang lain ketika berkelompok, serta bekerja saling membantu dalam kelompok.
- 6) Pelaksanaan model pembelajaran ini menuntut peserta didik menggunakan waktunya untuk mengerjakan tugas-tugas atau permasalahan yang diberikan

oleh guru di awal pertemuan, sehingga diharapkan peserta didik mampu memahami materi dengan baik sebelum guru menyampaikannya pada pertemuan selanjutnya.

- 7) Meningkatkan sistem kerjasama dalam tim, sehingga peserta didik dituntut untuk dapat belajar menghargai, menerima pendapat orang lain dan mengakui secara sportif jika pendapatnya tidak diterima.

Kekurangan model *think pair share* dalam pembelajaran menurut Kurniasih dan Sani (2015:61) sebagai berikut.

- 1) Pada saat tahap berpasangan dalam model ini, peserta didik cenderung menggantungkan pada pasangan ketika memecahkan masalah. Hal ini mengakibatkan kurangnya kerjasama untuk berpasangan.
- 2) Peralihan dari seluruh kelas ke kelompok kecil dapat menyita waktu pengajaran yang berharga. Untuk itu, guru harus dapat membuat perencanaan yang seksama, sehingga dapat meminimalkan jumlah waktu yang terbuang.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik simpulan, bahwa kelebihan model *think pair share* adalah adanya kemudahan interaksi sesama peserta didik, sedangkan kekurangannya adalah menggantungkan pada pasangan ketika berkelompok.

2.2.4 Hakikat Media Pembelajaran

Media dibutuhkan dalam kegiatan belajar. Penggunaan media ini sangat bermanfaat untuk memudahkan pemahaman atau bahkan mempercepat proses belajar. Kehadiran media akan menciptakan suasana pembelajaran akan lebih

menyenangkan dan peserta didik merasa selalu dilibatkan, dibutuhkan, dan berperan aktif dalam pembelajaran.

2.2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2009:2) media adalah suatu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun lunak berfungsi untuk menyampaikan dan memperjelas materi untuk mencapai tujuan. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Seide dengan Sudjana dan Rivai, persamaannya yaitu media pembelajaran adalah sarana untuk proses pembelajaran. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011: 8) media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.

Berbeda dengan pendapat Sudjana Rivai, perbedaannya yaitu bahwa media alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras. Menurut Jauhar (2011:95) menambahkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pebelajar (peserta didik) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Seide dengan Jauhar, kesamaannya yaitu media pembelajaran adalah bahan pembelajaran yang merangsang peserta didik untuk belajar. Menurut Sadiman dkk (2011:6) juga berpendapat bahwa media berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Kesamaan dengan pendapat Sudjana dan Rivai, persamaannya yaitu media pembelajaran adalah alat belajar sebagai pembawa pesan untuk menyampaikan materi. Menurut Daryanto (2013:4) juga berpendapat bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima

Simpulan pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik belajar.

2.2.4.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai ciri-ciri. Ciri media merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya. Untuk mengenali beberapa ciri media pembelajaran Gerlach & Ely (dalam Kustandi dan Sutjipto 2011:13) mengemukakan tiga ciri-ciri media yang merupakan alasan mengapa media digunakan sebagai berikut.

1) Ciri fiksatif (*fixative property*).

Ciri *fiksatif* yaitu menggambarkan kemampuan merekam, menyimpulkan, melestarikan, dan mengkonstruksi suatu peristiwa atau objek. Cara ini amat

penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Media yang dikembangkan seperti *photography*, *video tape*, *audio tape*, *disket komputer*, dan *film*.

2) Ciri manipulatif (*manipulatif property*).

Ciri *manipulatif* yaitu transpormasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri *manipulatif*. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu 2 (dua) menit sampai 15 (lima belas) menit dengan teknik pengambilan gambar. Kemampuan media dari ciri *manipulatif* memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau potongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan, sehingga dapat mengubah sikap mereka kearah yang tidak diinginkan.

3) Ciri distributif (*distributive property*).

Ciri *distributif* yaitu dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditranspormasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada peserta didik dengan pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian ini. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat.

Kesamaan pendapat dengan Kustandi dan Sutjipto, persamaannya ciri media meliputi ciri fiksati, manipulatis, dan dsitributif. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Daryanto 2013:9) mengemukakan tiga ciri media yaitu :

- 1) Kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- 2) Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- 3) Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Senada dengan pendapat Daryanto, persamaannya yaitu bahwa ciri-ciri media pembelajaran meliputi fiksatif, manipulatif, dan distributif, Arsyad (2013:15) berpendapat bahwa ciri-ciri media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Ciri fiksatif, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekontruksi peristiwa. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti video, tape, dan film. Dengan ciri fiksatif ini, memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

- 2) Ciri manipulatif, ciri ini transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu. Kejadian yang waktunya lama dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit.
- 3) Ciri distributif, ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat ditarik simpulan bahwa ciri-ciri media pembelajaran meliputi fiksatif, manipulatif, dan distributif. Ciri-ciri media merupakan karakteristik dari media yang mendukung terciptanya media untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

2.2.4.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai fungsi dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik. Menurut Sadiman dkk (2011:17) fungsi media pembelajaran yaitu, 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dan 3) penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak.

Berbeda pendapat dengan Sadiman, perbedaannya yaitu fungsi media meliputi memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, dan mengatasi sikap pasif anak. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Sadiman 2011:20) fungsi media yaitu, 1) memotivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi, dan 3) memberi intruksi.

Berbeda pendapat dengan Kemp dan Dayton, perbedaannya yaitu fungsi media meliputi memotivasi minat, menyajikan informasi, dan memberi intruksi. Menurut Levie dan Lentz (dalam Arsyad 2013:20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu :

1) Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2) Fungsi afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.

3) Fungsi kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Senada dengan pendapat Sadiman dkk, persamaanya yaitu fungsi media adalah mengatasi ruang, waktu, dan daya indra, kemudian memperjelas penyajian pesan.. Menurut Daryanto (2013:148) mengungkapkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar, 4) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, dan 5) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visula, auditori, dan kinestiknya.

Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa fungsi media adalah alat untuk mendukung pembelajaran agar peserta didik mudah memahami materi pembelajaran. Media juga mempunyai fungsi untuk merangsang keaktifan anak pada saat pembelajaran berlangsung.

2.2.4.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran selain mempunyai fungsi, tetapi juga mempunyai manfaat yang banyak bagi peserta didik maupun guru untuk mempermudah kegiatan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran menurut Hamalik (1989) adalah sebagai berikut : 1) meletakkan dasar-dasar yang kongkrit untuk berpikir

dan mengurangi verbalisme, 2) memperbesar perhatian para peserta didik terhadap suatu objek atau peristiwa, 3) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, karena itu membuat proses pembelajaran lebih mantap, 4) memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan peserta didik, 5) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, 6) memberikan pengalaman serta keragaman yang lebih banyak dalam pembelajaran, 7) media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya, 8) media pembelajaran dapat memberikan persepsi yang sama terhadap suatu benda atau peristiwa, 9) membangkitkan keinginan dan minat-minat belajar yang baru, dan 10) membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar

Seide dengan pendapat Hamalik, kesamaannya yaitu manfaat media memberikan pengalaman pada peserta didik. Menurut Arsyad (2013:29) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran yaitu, 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, 2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, 3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, 4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman pada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Senada dengan pendapat Arsyad, persamaannya yaitu manfaat media pembelajaran menarik perhatian peserta didik dan memperjelas informasi.

Manurut Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad 2013:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan, 4) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas seperti mengamati, melakukan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik simpulan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, dan dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.

2.2.5 Media Kubus Bergambar

Media kubus bergambar merupakan klasifikasi media pembelajaran yaitu media grafis. Media kubus bergambar merupakan kombinasi antara media gambar dengan kubus. Media ini digunakan dalam pembelajaran menceritakan tokoh idola sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas dan kerja peserta didik. Menurut (Daryanto 2013:19) media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol

visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.

Media kubus bergambar merupakan inovasi dari media gambar yang dikemas dalam bentuk menarik yang digunakan untuk alat peraga bercerita. Gambar-gambar untuk satu tokoh yang mencerminkan identitas dan prestasi yang ditempelkan ke bagian sisi-sisi kubus. Gambar tersebut merangsang peserta didik agar dapat menceritakan tokoh idola sesuai gambar pada kubus. Media kubus bergambar merupakan alat untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan menceritakan tokoh idola. Media tersebut berfungsi untuk membantu peserta didik memperoleh kemudahan ketika menceritakan tokoh idola, kubus bergambar sebagai alat peraga akan membangkitkan ide peserta didik untuk bercerita berdasarkan gambar pada kubus.

Penerapan media kubus bergambar dalam pembelajaran menceritakan tokoh idola memiliki keunggulan yaitu untuk menumbuhkan inspirasi dalam bercerita, meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dan meningkatkan daya kerativitas dalam bercerita dan kata-kata yang muncul setelah melihat kubus bergambar.

2.3 Kerangka Berpikir

Berbicaramerupakan kegiatan menuangkan gagasan, pikiran, dan perasaan secara lisan. Pada kegiatan berbicara, terdapat suatu tujuan yang hendak dicapai oleh pembicaranya. Salah satunya adalah berkomunikasi agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, sang pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Pada keterampilan menceritakan tokoh

idola, terdapat indikator-indikator yang hendak dicapai pula. Hal tersebut dapat dicapai dengan menggunakan model dan media yang tepat. Salah satu model dan media yang dapat digunakan adalah model *think pair share* dengan media kubus bergambar

Model *think pair share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Model *think pair share* dapat melatih peserta didik bercerita dengan langkah-langkah secara berdiskusi dan berpasangan berlatih menceritakan tokoh idola. Selain itu, model *think pair share* juga melatih peserta didik untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran karena peserta didik tidak bekerja sendiri melainkan bekerja sama dengan pasangannya. Adanya model *think pair share* yang diterapkan dalam pembelajaran menceritakan tokoh idola, peserta didik dapat menceritakan tokoh idola dengan mengemukakan identitas dan keunggulan tokoh, serta alasan mengidolaknya dengan pilihan kata yang sesuai

Media kubus bergambar adalah kubus yang bagian sisi-sisinya di tempeli gambar satu tokoh idola yang mencerminkan identitas dan keunggulan tokoh yang diidolakan. Kubus bergambar bertujuan untuk merangsang peserta didik untuk bercerita sesuai dengan gambar idola yang terdapat di kubus. Paduan antara model *think pair share* dengan media kubus bergambar dalam pembelajaran menceritakan tokoh idola dapat membuat peserta didik lebih semangat, aktif, dan kreatif dalam pembelajaran.

Pembelajaran menceritakan tokoh idola akan disisipkan pula pendidikan karakter yang dapat mengubah perilaku peserta didik ke arah positif. Pendidikan

karakter yang diberikan antara lain berdoa sebelum memulai dan saat mengakhiri pembelajaran, melatih sikap percaya diri peserta didik, serta melatih tanggung jawab peserta didik.

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir, hipotesis tindakan pada penelitian ini yaitu proses pembelajaran keterampilan menceritakan tokoh idola menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar pada kelas VII-B SMP 1 Bae Kudus akan terlaksana dengan baik, keterampilan menceritakan tokoh idola pada peserta didik kelas VII-B SMP 1 Bae Kudus akan meningkat, serta perilaku peserta didik kelas VII-B SMP Negeri 1 Bae Kudus mengalami perubahan yang positif.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian tindakan kelas, simpulan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran menceritakan tokoh idola dengan menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar pada siklus I dan siklus II telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan terjadi peningkatan disetiap aspek proses pembelajaran. Pada aspek keintensifan peserta didik dalam memperhatikan contoh cara menceritakan tokoh idola siklus I tercatat 25 peserta didik atau 73,52%. Pada siklus II mengalami peningkatan 11,77% tercatat 29 peserta didik atau 85,29%. Aspek keintensifan peserta didik dalam menyusun kerangka cerita siklus I tercatat 22 peserta didik atau 64,70%. Pada siklus II mengalami peningkatan 27,47% tercatat ada 31 peserta didik atau 91,17%. Aspek keaktifan peserta didik dalam berlatih menceritakan tokoh idola siklus I tercatat 16 atau 47,05%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 35,3% tercatat 28 peserta didik atau 82,35%. Aspek kekondusifan kondisi peserta didik pada saat proses pmenceritakan tokoh idola di depan kelas siklus I tercatat 17 peserta didik atau 50%. Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 32,35% tercatat 28 peserta didik atau 82,35%. Aspek yang terakhir yakni kereflektifan kegiatan refleksi sehingga peserta didik menyadari kekurangan dan mengetahui langkah selanjutnya yang harus dilakukan pada siklus I terdapat 26 peserta

didik atau 76,47% mampu membangun suasana reflektif, dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 8,82% tercatat ada 29 peserta didik atau 85,29%.

- 2) Keterampilan menceritakan tokoh idola pada peserta didik kelas VIIB SMP Negeri 1 Bae Kudus setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar mengalami peningkatan. Peningkatan keterampilan menceritakan tokoh idola diketahui dari hasil tes siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata yang dicapai peserta didik pada pembelajaran menceritakan tokoh idola siklus I sebesar 67,32% dan termasuk dalam kategori cukup. Pada pembelajaran siklus II nilai rata-rata yang dicapai peserta didik sebesar 79,61% dan termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut dapat diketahui bahwa nilai peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 12,29%.

- 3) Terjadi perubahan perilaku yang positif pada peserta didik kelas VIIB SMP Negeri 1 Bae Kudus setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *think pair share* dengan media kubus bergambar. Perubahan perilaku peserta didik didasarkan pada penjabaran nilai-nilai karakter, yaitu keaktifan, kepercayaan diri, kerjasama, kemandirian, dan respon positif. Perubahan perilaku positif terbukti dari hasil observasi, jurnal guru, jurnal peserta didik, wawancara, dan dokumentasi foto pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan analisis data nontes siklus I, pembelajaran menceritakan tokoh idola siklus I tentang keaktifan peserta didik mengikuti pembelajaran tercatat sebanyak 19 peserta didik atau 55,88% sudah siap mengikuti pembelajaran

dan peserta didik selalu siap menjawab dan aktif bertanya apabila menemukan kesulitan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 29,41% menjadi 29 peserta didik atau 85,29%. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada perilaku kepercayaan diri peserta didik mengikuti pembelajaran diperoleh data 22 peserta didik atau 74,70% percaya diri menceritakan tokoh idola mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 20,59% menjadi 29 peserta didik atau 85,29%. Dari pengamatan pada siklus I mengenai kerjasama peserta didik dalam menyelesaikan masalah tercatat sebanyak 26 peserta didik atau 76,47% bekerjasama dengan pasangan dalam memecahkan masalah mengalami peningkatan pada siklus II tercatat 32 peserta didik atau 94,11% meningkat sebanyak 17,64%. Observasi yang dilakukan pada siklus I tentang kemandirian peserta didik dalam menyusun kerangka cerita diperoleh data 21 peserta didik atau 64,76% meningkat pada siklus II yaitu sebesar 23,47% menjadi 30 peserta didik atau 88,23%. Hal ini ditunjukkan kemandirian peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Untuk observasi yang telah dilakukan pada siklus I mengenai respon positif terhadap pembelajaran menceritakan tokoh idola tercatat 26 peserta didik atau 76,47% ditunjukkan perilaku percaya diri peserta didik dalam menceritakan tokoh idola dan meningkat pada siklus II yaitu 11,76% menjadi 30 peserta didik atau 88,23%.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, saran yang diberikan peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Guru mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kiranya dapat menggunakan model *think, pair, and share* dan media kubus bergambar sebagai salah satu alternatif model dalam pembelajaran menceritakan tokoh idola. Penerapan metode *think, pair, and share* terbukti dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan keterampilan menceritakan tokoh idola. Penerapan model *think pair share* dapat memahami bagaimana cara menceritakan tokoh idola yang baik. Peserta didik juga berlatih bercerita dengan langkah-langkah secara berdiskusi dan berpasangan. Dengan demikian, peserta didik dapat bekerja sama dan aktif komunikasi dalam proses pembelajaran menceritakan tokoh idola.
- 2) Pembelajaran keterampilan menceritakan tokoh idola dengan menggunakan metode *think, pair, and share* dengan media kubus bergambar, perlu adanya pembenahan dan pengembangan model yang telah digunakan agar memberikan suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah untuk menerima materi pembelajaran. Oleh karena itu, para peneliti dalam bidang pendidikan dapat melakukan penelitian serupa dengan memadukan atau mengganti model *think, pair, and share* dan media dengan model lainnya, sehingga berdampak positif bagi perkembangan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilyasanti, Rida dan Yazid Bashtomi. 2011. *Digital Storytelling : A Case Study on the Teaching of Speaking to Indonesian EFL Student*". Vol. 11
- Anggasari, Susana Devi. 2011. *Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Alat Peraga Menggunakan Sate Gambar dan Metode Time Token Arends pada Siswa Kelas VII B SMP N 3 Singorojo Kendal. Skripsi. Semarang : Unnes.*
- Ariani, Andrianita Widiastuti. *Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Anak melalui Teknik Demonstrasi dengan Media Boneka Upin dan Ipin Siswa Kelas VII-B SMP Futuhiyyah Mranggen Kabupaten Demak. Skripsi. Semarang : Unnes.*
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran. Jakarta : Raja Grafindo*
- Azlina, N. A. Nik. 2010. "CETLs : Supporting Collaborative Activities Among Students and Teachers Through the Use of Think-Pair-Share Techniques" dalam *IJCSI International Journal of Computer Science Issues. Academic Journal . Vol.7.Hal.18-29.*
- Balet, S. Dilek dan Sibel Dal. 2010. *The Use of Storytelling to Develop the Primary School Student 'Critical Reading skill: The Primary Education Pre-Service Teachers' Opinions. Procedia social and Behavioral Sciences 9 (2010) 1830-1834 www.sciencedirect.com*
- Bachir, S Bachtiar. 2005. *Pengembangan Kegiatan Bercerita, Teknik, dan Prosedurnya. Jakarta : Depdikbud.*
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali pers.*
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka.*
- Endang, Lastris. 2014. *Metode Bercerita dan Sosial Drama. <http://lastrihendang.blogspot.co.id/2014/12/metode-bercerita-dan-sosial-drama.html>. Diunduh Senin, 25 April 2016.*
- Fathurrohman. 2013. *Tujuan dan Langkah Bercerita. <https://muhfathurrohman.wordpress.com/2013/01/21/tujuan-dan-langkah-bercerita/>. Diunduh Senin, 25 April 2016.*
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan. PT Citra Aditya Bakti.*
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter. Bogor: Ghalia Indonesia.*

- Hanani, Arina. 2013. "*Peningkatan Keterampilan Kepewaraan Melalui Tayangan Video dengan Pola Kooperatif Think Pair Share Pada Siswa Kelas VIII-7 SMP Negeri 1 Wonokerto Pekalongan*". Skripsi. Semarang : Unnes.
- Hana, Jasmin. 2011. *Terapi Kecerdasan Anak dengan Dongeng*. Yogyakarta: Berlian Media
- Hardiningsih, Dwi. 2008. *Kompetensi Berbahasa Indonesia Untuk SMP/Mts Kelas VII*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional : Jakarta.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Isriatin, Fayati. 2015. *Peningkatan Keterampilan Menulis Rangkuman Bacaan Ilmu Pengetahuan Populer Menggunakan Model Think Pair Share dengan Teknik Pemetaan Pikiran pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 39 Semarang*. Skripsi. Semarang : Unnes.
- Jauhar, Mohammad. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.
- Joyce. et. al. 2011. *Models of Teaching*. New Jersey:Prentice Hall Inc.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta : Kata Pena.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul Aziz Abdul. 2001. *Mendidik dengan Cerita*. Rosdakarya Offset : Bandung.
- Mirajati, Desi. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick dengan Teknik Story Telling dalam Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Pengalaman Orang Lain Siswa Kelas III SD N 1 Karangrejo Selomerto Wonosobo*. Skripsi. Semarang : Unnes.
- Maryati dan Sutopo. 2008. *Bahasa dan Sastra Indonesia 1 : untuk SMP/MTs kelas VII*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional : Jakarta.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugroho, Cahyo. 2013. *Menceritakan Tokoh idola*. <http://nugroho.cahyo.blogspot.co.id/2012/03/bahasa-indonesia-menceritakan-tokoh.html>. Diunduh Senin, 25 April 2016.
- Nurgiantoro, Burhan. 2001. *Penelitian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra*. Yogyakarta : BPFE.

- Prasetyo, Andi. 2008. “*Peningkatan Keterampilan Menceritakan Tokoh Idola Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas VII A MTS AL-Falah Jatirokeh Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2007/2008*”. Skripsi. Semarang: Unnes.
- Pratama, Hangga Aria Adhi Pratama. 2015. “*Peningkatan Keterampilan Membaca Cepat Untuk Menemukan Ide Pokok dengan Menggunakan Strategi Membaca Fleksibel dan Metode Think Pair Share*”. Vol. 4. No. 1.
- Sadiman, Arief S. 2011. *Media Pendidikan : Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sapari, Nia Kurniati. 2008. *Kompetensi Berbahasa Indonesia SMP dan MTs Kelas VII*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Setiawan, Edy. 2013. “*Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Komik Strip Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Siswa Kelas II MI Rifaiyah Limpung Batang*”. Skripsi. Semarang : Unnes Press.
- Subyantoro. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: Unnes Press.
- _____. 2007. *Model Bercerita Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak*. Semarang: Rumah Kita.
- _____. 2013. *Pembelajaran Bercerita Model Bercerita Untuk Meningkatkan Kepekaan Emosi dalam Berapresiasi Sastra*. Yogyakarta : Ombak.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanto. 2014. “*Peningkatan Kemampuan Menceritakan Tokoh Idola Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Two Stay Two Stray Pada Siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Prigen Kabupaten Pasuruan*”. Vol. 2. No. 2. Hlm. 99.
- Susilana, Rudi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Suyatminah, 2004. *Kreativitas Bercerita*. <https://sites.google.com/site/psikologi-kreatifitas/artikel/kreativitas-bercerita>. Diunduh Senin, 25 April 2016.
- Taniredjo, Tukiran dan Efi Miftah Faridli. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Alfabeta.

- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa Jaya
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.
- Trisianti, Ni Ketut Desia, A.A.I.N Marhaeni, dan I Wayan Koyan. 2013. *Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Terhadap Kemampuan Berbicara dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas V SD Negeri Gugus III Kecamatan Seririt*. Vol. 3.
- Ulfa, Rizkia Aulia. 2013. *Peningkatan Kemampuan Bercerita melalui Teknik Cerita Berangkai dengan Media Wayang Golek Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kudus*. Skripsi. Semarang: Unnes Press
- Ulla, Isnaini Fidhiatil. 2012. *Tokoh Idola*. <http://ringkasanmateriku.blogspot.co.id/2012/01/tokoh-idola.html>. Diunduh Senin, 25 April 2016.
- Wulandini, Indah. *Peningkatan Keterampilan Membaca untuk Menemukan Gagasan Utama dalam Teks yang Dibaca dengan Menggunakan Metode Think Pair Share melalui metode Membaca Kalimat pada Peserta Didik Kelas VIIID SMP N 1 Tarub Kabupaten Tegal*. Skripsi. Semarang: Unnes Press.
- Yuniawan, Tommi. 2002. *Berbicara*. Semarang : Unnes Press.
- Zuliyanti. 2012. "Pengembangan Model Opera dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Berkonteks Multikultural Bermuatan Nilai-nilai Karakter Pada Peserta Didik SMA". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Volume 1. No. 2. ISSN 2301-6744.