

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG MELALUI MODEL *PAIRED STORYTELLING* DENGAN MEDIA WAYANG KARTUN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI KALISARI

Solehan *¹
Wildan Hidayat ²

¹ SD Negeri Kalisari

² IAIN Metro

*e-mail : solehankalisari@gmail.com ¹, wildanhidayat@metrouniv.ac.id ²

Abstrak

Salah satu peran guru yang sangat penting adalah menciptakan proses pembelajaran yang bermutu, berkualitas dan menyenangkan. Adapun tujuan dari penelitian tindakan kelas ini untuk mengetahui seberapa besar dampak peningkatan minat siswa terhadap penggunaan Model Paired Storytelling yang diinterpretasikan menjadi sebuah cara penyampaian dongeng melalui wayang Kartun. Model ini dapat dinilai meningkatkan kemampuan minat siswa dengan melihat beberapa aspek yaitu: aktivitas siswa, aktivitas guru dan efektivitas proses pembelajaran, dan nilai hasil prestasi siswa. Teknik yang digunakan adalah dengan pendekatan penelitian tindakan kelas, teknik pengumpulan data observasi, dan tes hasil belajar siswa. Perolehan data baik aktivitas siswa maupun nilai hasil belajar siswa pada siklus I dan II dalam penelitian tindakan kelas dapat ditafsirkan sebagai berikut; (1) Minat dan kemampuan siswa terhadap pembelajaran menulis karangan sangat baik. (2) Media Gambar sangat membantu siswa dalam meningkatkan imajinasi sehingga mampu membuat kalimat sederhana yang menjadi kerangka karangan dan kemudian dikembangkan lagi. (3) Siswa mampu menginterpretasikan kalimat sederhana dengan cara mengkaitkan gambar seri yang diamatinya. (4) Siswa mampu mengkomunikasikan tulisannya berdasarkan hasil pengamatan kepada temannya maupun kepada guru. (5) Proses pembelajaran lebih variatif sehingga anak menjadi kreatif, aktif dan menyenangkan. (6) Pembelajaran lebih efektif, karena terfokus pada media gambar. (7) Pembelajaran akan kondusif, karena perhatian siswa tertuju pada media gambar yang telah disediakan. (8) Guru mudah untuk mengevaluasi hasil kegiatan anak terutama pada aspek minat dan kemampuan siswa. (9) Dapat dijadikan tolak ukur pada pembelajaran berikutnya.

Kata kunci: Keterampilan, Paired Storytelling, Wayang Kartun.

Abstract

One of the very important roles of teachers is to create a quality, enjoyable and enjoyable learning process. The aim of this classroom action research is to find out how big the impact of increasing student interest is in using the Paired Storytelling Model which is interpreted as a way of telling fairy tales through cartoon puppets. This model can be assessed as increasing students' interest abilities by looking at several aspects, namely: student activities, teacher activities and the effectiveness of the learning process, and student achievement scores. The technique used is a classroom action research approach, observation data collection techniques, and student learning outcomes tests. Obtaining data on both student activities and student learning outcomes in cycles I and II in classroom action research can be interpreted as follows; (1) Students' interest and ability in learning to write essays is very good. (2) Image media really helps students in increasing their imagination so that they are able to create simple sentences which become the framework for their essays and then develop them further. (3) Students are able to interpret simple sentences by connecting the series of images they observe. (4) Students are able to communicate their writing based on observations to their friends and teachers. (5) The learning process is more varied so that children become creative, active and fun. (6) Learning is more effective, because it focuses on image media. (7) Learning will be conducive, because students' attention will be focused on the image media that has been provided.

(8) It is easy for teachers to evaluate the results of children's activities, especially in terms of students' interests and abilities. (9) Can be used as a benchmark in subsequent learning.

Keywords: Skills, Paired Storytelling, Cartoon Puppetry.

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan manusia pendidikan sangatlah penting. Tujuan pendidikan pada dasarnya mewujudkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik moral maupun sosial agar dapat mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Pendidikan saat ini pemerintah mewajibkan belajar 9 tahun. Kegiatan ini untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan seperti yang tercantum dalam UUD 1945 bahwa tujuan bangsa Indonesia salah satunya sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, maka dibuatlah Undang-Undang dan Peraturan Menteri yang berkaitan dengan pendidikan. Sebagaimana dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yakni: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara" (Mendiknas, 2007: 8).

Mata pelajaran bahasa Indonesia bersumber pada hakikat pembelajaran bahasa yaitu belajar bahasa, belajar berkomunikasi, dan belajar sastra artinya belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiannya. Sehingga pembelajaran bahasa Indonesia mengupayakan peningkatan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis serta menghargai hasil karya bangsa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; (2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; (3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; (4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; (5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; (6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (BSNP, 2006: 126).

Salah satu keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak adalah satu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Menyimak sangatlah penting dalam kehidupan manusia, karena melalui kegiatan menyimak, kita dapat mengetahui beberapa informasi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Iskandarwassid dan Sunendar, 2011: 227). Meningkatkan keterampilan menyimak berarti pula dapat membantu meningkatkan kualitas berbicara seseorang. Kegiatan menyimak dapat dijadikan sebagai sarana belajar untuk mendapatkan pengetahuan dari hasil yang didengar dan sebagai sarana keterampilan berkomunikasi untuk

mengungkapkan ide atau gagasan kepada orang lain dengan lancar dan tepat (Tarigan, 2008: 31).

Berdasarkan temuan Depdiknas (2007: 13) diperoleh bahwa masih banyak ditemukan permasalahan pelaksanaan standar isi pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Di antaranya sebagian guru mengalami kesulitan dalam menentukan kegiatan belajar mengajar yang tepat untuk mencapai kompetensi dasar. Selain itu, guru masih banyak yang belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Pada pembelajaran bahasa Indonesia terutama pembelajaran menyimak masih sering diabaikan karena banyak orang yang menganggap bahwa menyimak merupakan kemampuan yang sudah dimiliki manusia sejak lahir. Bahkan dalam kenyataan kehidupan sehari-hari, tidak semua orang mampu menyimak dengan baik. Hal itu membuktikan bahwa selama ini keterampilan menyimak kurang mendapatkan perhatian.

Berdasarkan pengalaman pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh peneliti dan hasil kolaborasi dengan guru kelas, dan dilengkapi dengan data dokumen, ditemukan fakta bahwa kualitas pembelajaran menyimak dongeng kelas V

SD Negeri Kalisari masih rendah. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran berlangsung peneliti belum maksimal menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Terkadang guru juga terlalu cepat dalam menyampaikan materi. Selain itu alat peraga/media yang digunakan oleh peneliti belum maksimal, sehingga siswa kurang tertarik/kurang semangat dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia terutama dalam menyimak. Pembelajaran seperti di atas akan mengakibatkan siswa kurang percaya diri dalam berkomunikasi dan sulit memahami isi cerita yang didengar atau disimaknya. Siswa juga sangat sulit untuk fokus terhadap suatu materi. Siswa lebih suka bercerita sendiri dengan teman sebangkunya dan cenderung tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru yang mengakibatkan minat belajar siswa rendah.

Pernyataan tersebut didukung dengan data pencapaian hasil tes evaluasi menyimak yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas V SD Negeri Kalisari. Data tersebut diperoleh dari 30 siswa hanya 17 siswa (56,7%) yang mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan sisanya 13 siswa (43,3%) nilainya di bawah KKM (70). Saat pembelajaran bahasa Indonesia sebagian besar siswa kesulitan memahami isi dongeng/cerita saat kegiatan menyimak. Berdasarkan data, perbaikan pembelajaran perlu dilakukan sebagai upaya meningkatkan keterampilan menyimak, mengingat peranan menyimak dalam proses belajar berbahasa sangat besar, maka diperlukan suatu model yang efektif dalam pembelajaran keterampilan menyimak. Model pembelajaran merupakan hal yang penting dalam pembelajaran menyimak, khususnya pembelajaran menyimak di sekolah dasar. Dengan model dan media pembelajaran yang efektif, pembelajaran menyimak akan mencapai tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengatasi permasalahan pembelajaran peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan suatu model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan guru dan hasil belajar siswa dalam kemampuan menyimak. Peneliti telah menganalisis beberapa model pembelajaran kooperatif yang sesuai dan relevan dengan bidang kajian pembelajaran bahasa Indonesia aspek menyimak yaitu

menggunakan model pembelajaran Paired Storytelling yang didukung dengan media pembelajaran yaitu media wayang kartun.

Model Paired Storytelling merupakan model pembelajaran yang tepat digunakan untuk pembelajaran menyimak yang didukung dengan media wayang kartun. Model pembelajaran Paired Storytelling menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Pada prinsipnya, model pembelajaran Paired Storytelling merupakan model pembelajaran interaktif, karena menekankan pada keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Dalam kegiatan ini, siswa dirangsang untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi. Hasil pemikiran mereka akan dihargai sehingga siswa akan terdorong untuk terus belajar (Huda, 2012:151-153). Menurut Lie (2004:71) dalam model ini, guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerjasama dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Bercerita berpasangan bisa digunakan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Selain menggunakan model pembelajaran juga didukung menggunakan media pembelajaran yang kreatif yaitu dengan media wayang kartun. Wayang kartun dijadikan sebagai sarana media ketika pembelajaran berlangsung. Sudjana dan Rivai (2010: 190) menyatakan bahwa wayang kartun terdiri atas suatu bentuk potongan kertas yang diikatkan pada sebuah batang. Kesederhanaan dari pembuatan dan permainannya menyebabkan wayang mudah diadaptasikan dalam penggunaannya di tingkat pertama pada sekolah dasar. Menurut Darmawi (2012) wayang kartun banyak digunakan sebagai media pendidikan. Hal ini disebabkan banyak pesan yang dapat dimasukkan dalam kegiatan ini. Salah satu hal penting dalam pementasan wayang adalah cerita. Pada pementasan wayang kartun dapat mengangkat berbagai macam tema. Jadi cerita wayang kartun sifatnya bebas. Sering kali untuk kebutuhan pendidikan lingkungan, cerita yang diangkat adalah fabel dengan tema lingkungan. Pemilihan ini dilakukan dengan alasan bahwa pembelajaran menyimak di SD bukan hanya dapat menjawab pertanyaan dari bahan materi akan tetapi lebih ditekankan pada proses dalam upaya untuk memahami isi cerita dongeng yang didengar atau disimak, serta dilanjutkan dengan pencarian dan penemuan makna dari proses pembelajaran tersebut, sehingga siswa dapat mengaplikasikan makna tersebut dalam kehidupan pribadi, dan sosial mereka.

Dari ulasan di atas maka penelitian tindakan kelas berjudul "Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Model Paired Storytelling dengan Media Wayang Kartun pada Siswa Kelas V SD Negeri Kalisari" dirasa perlu dilakukan untuk melihat seberapa jauh pengaruh model tersebut.

METODE

1. Pengertian Belajar

Menurut R. Gagne (dalam Susanto, 2016: 1) yang dimaksud dengan belajar yaitu suatu proses yang merubah perilaku suatu organisme karena akibat dari pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi suatu kesatuan yang terpadu dalam suatu kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam teorinya *The domains of learning*, Gagne membagi hal-hal yang dapat dipelajari oleh manusia menjadi lima kategori yaitu:

- 1) Keterampilan motoris (*motor skill*) yaitu keterampilan yang diperlihatkan dari berbagai gerakan badan.
- 2) Informasi verbal yaitu informasi yang sangat dipengaruhi oleh kemampuan intelegensi seseorang.
- 3) Kemampuan intelektual.
- 4) Strategi kognitif.
- 5) Sikap (*attitude*) yang menjadi faktor paling penting dalam belajar.

Menurut Burton dalam Usman dan Setiawati (dalam Susanto, 2016: 3) mengartikan belajar sebagai suatu perubahan dari individu karena adanya interaksi yang dilakukan satu sama lain, sehingga lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Sementara menurut E. R. Hilgard (dalam Susanto, 2016: 3) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan belajar yaitu suatu perubahan reaksi terhadap lingkungan di mana perubahan ini terjadi mencakup perubahan pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan semua itu diperoleh berdasarkan pengalaman. Hilgard juga menegaskan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman, dan sebagainya.

Hamalik (dalam Susanto, 2016: 3-4) mengartikan belajar sebagai suatu perubahan tingkah laku yang mencakup perubahan kebiasaan, sikap, dan keterampilan yang mana merupakan suatu proses, bukan hasil atau tujuan, yang terjadi melalui interaksi antarindividu dan disebabkan oleh pengalaman atau latihan. Adapun pengertian belajar menurut W.S Winkel (dalam Susanto, 2016: 4) yaitu aktivitas mental yang berlangsung melalui interaksi individu dengan lingkungan yang menciptakan suatu perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang bersifat konstan dan berbekas.

Dari semua pengertian yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan belajar yaitu suatu perubahan perilaku melalui interaksi antarindividu atau individu dengan lingkungannya yang dapat menambah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diakibatkan karena latihan atau pengalaman.

5. Pengertian Hasil Belajar

Dari pengertian-pengertian belajar yang telah dijelaskan oleh beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar yaitu segala perubahan yang terjadi pada diri manusia baik dalam hal kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai akibat dari hasil kegiatan belajar. Menurut Nawawi dalam K. Ibrahim (dalam Susanto, 2016: 5) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar yaitu keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk skor hasil belajar dari tes yang dikerjakan dari sejumlah materi pelajaran.

Hasil belajar dapat dikatakan sesuai atau sudah mencapai tujuan pembelajaran jika diuji melalui evaluasi. Sebagaimana pendapat dari Sunal (dalam Susanto, 2016:5), bahwa yang dimaksud dengan evaluasi adalah proses penggunaan informasi yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari suatu program dalam memenuhi kebutuhan manusia.

Menyimak

Berdasarkan KTSP terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa dengan baik dan benar yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, salah satunya yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian yaitu keterampilan menyimak. Karena pada umumnya pengetahuan diperoleh melalui keterampilan menyimak.

1. Pengertian Menyimak

Menyimak merupakan suatu faktor yang penting dalam kehidupan manusia, karena melalui kegiatan menyimak, kita dapat mengetahui berbagai informasi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Menyimak juga dapat diartikan sebagai memahami isi bahan yang disimak. Menurut Tarigan (2008: 31) menyimak dapat diartikan sebagai suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran. Sedangkan menurut Russel dan Russel (dalam Tarigan, 2008: 30) menyimak bermakna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi. Dari definisi di atas maka menyimak adalah aktivitas yang penuh perhatian untuk memperoleh makna dari sesuatu yang kita dengar.

2. Tujuan Menyimak

Salah satu keterampilan berbahasa ialah menyimak. Proses menyimak merupakan kegiatan yang direncanakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pentingnya mencapai tujuan tersebut menimbulkan kegiatan berpikir dalam menyimak. Kegiatan menyimak yang tidak tepat dapat menimbulkan tujuan menyimak tidak tercapai. Menurut Iskandarwassid (2008: 59-60) tujuan menyimak beraneka ragam antara lain:

- a. Menyimak untuk belajar, yaitu menyimak dengan tujuan utama agar dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara.
- b. Menyimak untuk memperoleh keindahan audial, yaitu menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau yang diperdengarkan.
- c. Menyimak untuk mengevaluasi, yaitu menyimak dengan maksud agar dapat menilai apa-apa yang disimak.
- d. Menyimak untuk mengapresiasi simakan, yaitu menyimak dengan maksud agar dapat menikmati serta menghargai apa-apa yang disimak.
- e. Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-idenya sendiri, yaitu menyimak dengan maksud agar dapat mengkomunikasikan ide-ide, gagasan-gagasan, maupun perasaan-perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.
- f. Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi, yaitu menyimak dengan maksud dan tujuan agar dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat mana bunyi yang membedakan arti dan mana bunyi yang tidak membedakan arti.
- g. Menyimak untuk memecahkan masalah secara kreatif dan analisis.
- h. Menyimak untuk meyakinkan, yaitu menyimak untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini diragukan.

Berdasarkan tujuan-tujuan menyimak, maka menyimak dapat dijadikan sebagai sarana, sebagai suatu keterampilan berkomunikasi, sebagai proses, dan sebagai pengalaman kreatif.

Dalam mengembangkan kemampuan menyimak erat hubungannya dengan keterampilan berbicara. Khususnya dalam menceritakan kembali cerita atau dongeng dari yang disimak. Siswa harus memperhatikan beberapa aspek seperti ketepatan

pemilihan kata saat bercerita, ketepatan penyusunan kalimat saat bercerita dan sikap, mimik, gesture siswa saat bercerita. Dapat diketahui bahwa kegiatan menyimak ini perlu dikembangkan dan dibina sedini mungkin untuk para siswa agar kemampuan menyimak siswa dapat meningkat.

Membacakan cerita dapat menjadi contoh yang efektif untuk menstimulus anak untuk gemar membaca. Seorang anak biasanya suka meniru-niru perilaku orang dewasa. Dari kegiatan bercerita, anak secara tidak langsung memperoleh contoh orang yang gemar dan pintar membaca dari apa yang dilihatnya.

Manfaat cerita sebagai pengembang cakrawala pengetahuan tampak pada cerita-cerita yang memiliki karakteristik budaya, seperti mengenal nama-nama tempat cerita, bahasa-bahasa yang digunakan dalam cerita atau ungkapan-ungkapan yang digunakan dalam cerita tersebut. Hal itu tentu akan menambah pengetahuan mereka tentang hal yang belum pernah mereka ketahui.

Dongeng atau cerita anak merupakan hasil karya berdasarkan rekayasa imajinatif, cerita rekaan, tidak nyata, tidak benar-benar terjadi namun mempunyai pesan moral dibalik kisah yang diceritakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model Pembelajaran *Paired Storytelling*

Model pembelajaran adalah serangkaian kegiatan pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru. Menggunakan model pembelajaran yang beraneka ragam saat kegiatan pembelajaran menyebabkan siswa tidak jenuh dalam belajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menunjang keberhasilan belajar siswa. Menurut Suprijono (2011: 45) model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal.

Model pembelajaran *Paired Storytelling* atau bercerita berpasangan merupakan salah satu model pembelajaran yang kooperatif. Model pembelajaran ini dapat digunakan pada semua keterampilan berbahasa baik keterampilan menyimak, menulis, berbicara, dan membaca. Model ini juga dapat diterapkan di semua tingkatan kelas. Huda (2012: 151-152) menjelaskan *Paired Storytelling* atau bercerita berpasangan dikembangkan sebagai pendekatan interaktif antara siswa, pengajar, dan materi pelajaran. Model ini menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Dalam model ini, guru harus memahami kemampuan dan pengalaman ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Kegiatan ini, siswa dirangsang untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi. Hasil pemikiran siswa akan dihargai sehingga siswa akan terdorong untuk terus belajar. Menurut Lie (2004: 71) dalam model *Paired Storytelling*, guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita anak atau dongeng, peneliti memilih model pembelajaran Paired Storytelling. Model pembelajaran ini sangat sesuai untuk diterapkan dalam menyimak karena mempunyai beberapa kelebihan. Lie (2004: 46) menjelaskan kelebihan kelompok berpasangan antara lain: 1) meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran; 2) kelompok model ini cocok untuk tugas sederhana; 3) setiap siswa memiliki kesempatan yang lebih banyak untuk berkontribusi dalam kelompoknya; 4) interaksi dalam kelompok mudah dilakukan; 5) pembentukan kelompok menjadi lebih cepat dan mudah.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran Paired Storytelling dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, gagasan, imajinasi, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan semua itu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Media Pembelajaran Wayang Kartun

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga termasuk komponen penting dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, kemampuan siswa, serta dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Media pembelajaran sebagai wadah dari pesan, materi yang ingin

pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mengetahui apa yang dipelajarinya dengan baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Susilana dan Riyana, 2008: 7).

Menurut Trianto (2011: 209) media pembelajaran yaitu peralatan dan bahan pembelajaran yang digunakan pengajar dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Prihatin (2008: 50) media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu siswa di dalam memahami dan memperoleh informasi yang dapat didengar oleh pancaindera sehingga pembelajaran dapat berdaya guna. Ada banyak media pembelajaran yang digunakan guru dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar siswa. Di antaranya adalah media audiovisual, media visual, flash card, gambar berseri, puzzle, foto, komik, manipulasi, boneka, wayang kartun, dll. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menyimak dongeng adalah media wayang kartun.

2. Wayang Kartun

Wayang kartun dijadikan sebagai media pembelajaran karena media ini sangat menarik dan mudah dalam pembuatannya. Terutama dalam kegiatan menyimak dongeng, dengan wayang kartun cerita yang dibacakan akan lebih menarik sebab alur ceritanya seperti pementasan dalam panggung wayang. Selain itu penggunaan wayang kartun sangatlah praktis dan mudah untuk dipahami siswa. Serta dapat dimainkan oleh siapapun juga. Pengertian wayang juga diperkuat dengan pendapat Pasha (2011: 1-2) yang mendefinisikan wayang sebagai suatu bentuk pertunjukan tradisional yang disajikan oleh seorang dalang, dengan menggunakan boneka atau sejenisnya sebagai alat pertunjukan.

Wayang berfungsi sebagai sarana penerangan, pendidikan dan komunikasi massa yang sangat akrab dengan masyarakat pendukungnya dengan tujuan akhirnya membangun kehidupan berbangsa dan bernegara menuju terwujudnya negara Indo

penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Kartun dijadikan sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis (Sudjana dan Rivai, 2010:

58). Menurut Darmawi (2012) wayang kartun banyak digunakan sebagai media kampanye lingkungan ataupun pendidikan lingkungan. Hal ini disebabkan banyak pesan yang dapat dimasukkan dalam kegiatan ini. Proses pewar-naan dalam membuat wayang kartun juga menjadi media pembelajaran, anak da-pat belajar tentang terciptanya warna (selain warna dasar). Salah satu hal penting dalam pementasan wayang adalah cerita. Pada pementasan wayang kartun dapat mengangkat berbagai macam tema, tidak hanya terbatas cerita Ramayana atau Mahabarata, bahkan kita dapat membuatnya sendiri. Jadi cerita wayang kartun sifatnya bebas. Sering kali untuk kebutuhan pendidikan lingkungan, cerita yang diangkat adalah fabel dengan tema lingkungan.

Penggunaan media wayang kartun sebagai media pembelajaran sangat berarti untuk menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran agar mendapatkan hasil yang optimal.

KESIMPULAN

Penerapan *Paired Storytelling* dengan Media Wayang Kartun

Dalam pelaksanaannya peneliti memodifikasi sintaks pembelajaran Paired Storytelling dengan menggunakan media wayang kartun, sintaks tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Siswa dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu kelompok pertama dan kelompok kedua.
- b) Sebelum bahan pelajaran diberikan, guru melakukan brainstorming mengenai topik yang akan disampaikan hari ini.
- c) Guru membagi satu bahan cerita menjadi dua bagian (bagian pertama dan kedua).
- d) Bagian pertama cerita diberikan kepada pembaca kelompok pertama, sedangkan pembaca kelompok kedua menerima bagian cerita yang kedua.
- e) Salah seorang pembaca dari kelompok pertama membacakan cerita bagian pertama, sedangkan kelompok kedua menyimak cerita dongeng. Setelah itu, salah seorang pembaca dalam kelompok kedua membacakan cerita bagian kedua, sedangkan kelompok pertama menyimak cerita dongeng.
- f) Guru kembali menceritakan dongeng dengan menggunakan media wayang kartun.
- g) Setelah cerita selesai dibacakan, siswa saling menukarkan kata kunci yang diperoleh secara berpasangan.
- h) Setelah semua kata kunci setiap bagian cerita dicatat, tiap-tiap siswa menuliskan cerita yang mereka simak berdasarkan kata kunci yang dicatat.
- i) Setelah cerita selesai dibuat, kemudian siswa menjawab soal-soal yang berhubungan dengan cerita yang telah mereka simak, yang dibuat oleh guru dengan teknik 5W+1H.

- j) Siswa mengumpulkan jawaban soal dan cerita yang telah mereka susun.
 - k) Guru memanggil nama beberapa siswa untuk membacakan hasil ceritanya di depan.
 - l) Kegiatan diakhiri dengan diskusi mengenai soal-soal yang telah para siswa kerjakan.
- Berdasarkan uraian di atas, peneliti memilih untuk menggunakan model Paired

KESIMPULAN

Storytelling dengan media wayang kartun karena memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- 1) meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran;
- 2) kelompok model ini cocok untuk tugas sederhana;
- 3) setiap siswa memiliki kesempatan yang lebih banyak untuk berkontribusi dalam kelompoknya;
- 4) interaksi dalam kelompok mudah dilakukan;
- 5) pembentukan kelompok menjadi lebih cepat dan mudah.

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran ini juga mempunyai kekurangan yaitu banyak kelompok yang perlu dimonitor karena kelompok berpasangan. Mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan cara guru harus selalu membimbing dan mengawasi jalannya diskusi kelompok. Guru perlu memantau setiap kelompok dengan berkeliling ke tiap-tiap kelompok.



Gambar 1. Siswa Kelas V SD Negeri Kalisari



Gambar 2. Guru Kelas V SD Negeri Kalisari



Gambar 3. Media Pembelajaran Wayang Kartun

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Sinar Grafika. Asrori, Mohammad. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: CV. Wacana Prima. Aqib, Zaenal, dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru, SD, SLB, TK. Bandung: CV. Yrama Widya.BSNP. 2006. Standar Isi dan Kompetensi Kelulusan Untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI. Jakarta: BP. Cipta Jaya
- Depdiknas. 2004. Undang-Undang Sisdiknas. Bandung: Fokus Media.
- Herrhyanto, Nar dan Akib Hamid. 2008. Statistika Dasar. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Huda, Miftahul. 2012. Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2011. Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok. Bandung: Alfabeta.

- Marno dan Idris. 2009. Strategi dan Metode Pengajaran. Yogyakarta: Ar-Rusmedia Group
- Mendiknas. 2007. Undang - Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Mendiknas
- Mulyasa. 2011. Menjadi Guru Profesioanal. Bandung: PT. Remaja Roasda Karya. Murni, dkk. 2012. Keterampilan Dasar Mengajar. Jogjakarta: Ar-ruzz Media. Poerwanti, Endang dkk. 2008. Aessmen Pembelajaran. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusman. 2012. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2011. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiarsih, Rahayu. 2010. Peningkatan Pembelajaran Menyimak Cerita Anak Melalui Model Paired Storytelling Pada Kelas IIB SDN Golantepus. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Yogyakarta.
- Suryati. 2011. Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Penggunaan Wayang Kartun dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN Kauman 3 Malang, (Online) (<http://library.um.ac.id>, diakses pada tanggal 3 Desember 2023 pukul 16:37)