

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG MELALUI MODEL PAIRED STORYTELLING DENGAN MEDIA WAYANG KARTUN PADA SISWA KELAS II SD NGBEL TAMANTIRTO KASIHAN BANTUL

Erwan Puji Rahayu
Universitas PGRI Yogyakarta
e-mail: Erwanpujirahayu@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng melalui model *Paired Storytelling* menggunakan media wayang kartun pada siswa kelas II SD Ngebel Tamantirto, Kasihan, Bantul. Penelitian ini dilaksanakan di SD Ngebel Tamantirto, Kasihan, Bantul. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2015 sampai dengan Juni 2015. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Ngebel Tamantirto, Kasihan, Bantul yang berjumlah 36 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Adapun objek penelitian ini adalah penerapan model *Paired Storytelling* dengan media wayang kartun pada pembelajaran menyimak dongeng kelas II SD Ngebel. Data penelitian diperoleh dari hasil tes, observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan dengan rumus rerata nilai dan persentase ketuntasan. Indikator keberhasilan penelitian ditentukan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang harus dicapai siswa dengan nilai rata-rata kelas telah mencapai nilai 75 dan nilai tersebut telah mencapai 75% jumlah siswa dari kelas yang diteliti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan keterampilan menyimak dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui model *Paired Storytelling* pada siswa kelas II SD Ngebel Tamantirto, Kasihan, Bantul. Hal ini ditunjukkan dari perolehan data nilai rata-rata kelas yang mengalami peningkatan dari pra siklus yaitu 63.41 dengan ketuntasan sebesar 22,22% meningkat pada siklus I pertemuan pertama menjadi 69.22 dengan ketuntasan sebesar 47,22% dan 74.63 pada pertemuan kedua dengan ketuntasan sebesar 66,66%. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 77.27 dengan ketuntasan sebesar 72,22% pada pertemuan pertama dan 80.75 pada pertemuan kedua dengan ketuntasan sebesar 80,55%.

Kata kunci: Keterampilan Menyimak Dongeng, Model *Paired Storytelling*, Media Wayang Kartun.

Abstract

This research aims to improve listening skills through the model of Paired Storytelling fairy tales using puppets media cartoons in II class of Ngebel Elementary School Tamantirto, Kasihan, Bantul. This study was conducted in Ngebel Elementary School Tamantirto, Kasihan, Bantul. It was conducted in March 2015 to June 2015. The research was a classroom action research. Each cycle consists of four phases: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were 36 students consisting of 16 male students and 20 female students. The object of this research was the application of the model Paired Storytelling with cartoon puppet media on learning to listen to fairy tales. Data were obtained from the test results, observations, interviews, documentation, and field notes. Data analysis techniques used the formula of mean value and the percentage of completeness. Indicators of the success of the study determined the minimum completeness criteria, which must be achieved by students with an average class has reached a score of 75 and the score has reached 75% the number of students from the class studied. The results showed that there was an increased in listening skills fairy tales on Indonesian subjects through a model Paired Storytelling. It was shown from the data acquisition score of the average class has increased from a pre cycles of 63.41 with the thoroughness of 22,22% increase in the first cycle into 69.22 the first meeting with the thoroughness of 47.22% and 74.63 at the second meeting with the thoroughness of 66,66%. While on the second cycle increased to 77.27 with the thoroughness of 72,22% in the first meeting and 80.75 in the second meeting with the thoroughness of 80,55%.

Keywords: Listening Skills Tale, Storytelling Paired Model, Media Puppet Cartoon.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai posisi yang sangat penting dan strategis dalam rangka untuk peningkatan kualitas sumber daya manusianya. Posisi yang strategis tersebut dapat tercapai apabila pendidikan yang dilaksanakan mempunyai kualitas. Hal mendasar yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan salah satunya ialah dapat dilihat melalui bagaimana pelaksanaan dari proses belajar mengajarnya. Belajar mengajar yang berkualitas ditentukan dengan bagaimana suatu materi yang disampaikan dapat diserap dan diterapkan pada

peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Menyimak merupakan suatu faktor yang sangat 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. Pembelajaran menyimak sangat berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia karena mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang secara garis besar terdiri dari beberapa aspek diantaranya yakni mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, kebahasaan, dan apresiasi bahasa dan sastra Indonesia. Sehingga banyak menuntut siswa untuk banyak melakukan kegiatan menyimak. Banyak yang mengatakan bahwa pembelajaran menyimak sangatlah membosankan, maka guru harus mampu untuk menyampaikan materi dengan menggunakan metode yang bervariasi agar siswa tidak mudah merasa jenuh dan bosan. Mata pelajaran di sekolah dasar merupakan program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan sikap dan nilai ilmiah kepada siswa. Dengan menyimak seseorang dapat memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkan, terangsang kreativitasnya, mendorong timbulnya keinginan untuk dapat berpikir kritis dan sistematis, memperluas, dan memperkaya wawasan serta membentuk kepribadian yang unggul dan kompetitif.

Setelah menjelaskan pengertian menyimak, berikut ini dikemukakan pengertian bercerita atau mendongeng, dengan maksud untuk mempermudah dalam memahami pengertian menyimak dongeng. Bercerita atau mendongeng dalam Bahasa Inggris disebut *Storytelling*, memiliki banyak manfaat. Manfaat tersebut diantaranya adalah mampu mengembangkan daya pikir dan imajinasi anak, serta mengembangkan kemampuan berbicara anak dan yang terutama adalah sarana komunikasi anak dengan orang tuanya (dalam Rohinah M. Noor, 2011:53). Kurikulum modern pengajaran bahasa, sekarang ini sangat memperhatikan masalah pelajaran bercerita. Cerita dalam hal ini merupakan satu bentuk sastra yang didengar, disampaikan oleh guru kepada para siswanya dan telinga merupakan media dalam penyimakan cerita. Mendengarkan cerita lebih mudah dan lebih mengasyikan bagi siswa tingkat dasar daripada membacanya sendiri. Apalagi kalau guru dapat menyampaikannya dengan baik. Dongeng merupakan cerita sederhana yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng bersifat tidak nyata, sebab dongeng itu sendiri tercipta dari imajinasi hasil pemikiran seseorang. Di dalam dongeng biasanya terdapat penyampaian pesan moral (pendidikan) dan sifatnya menghibur. Menurut Hana (2011:14), dongeng berarti cerita rekaan, tidak nyata, atau fiksi, seperti fabel (binatang dan benda mati), saga (cerita petualangan), hikayat (cerita rakyat), legenda (asal usul), mythe (dewa-dewi, peri, roh halus), epos (cerita besar seperti Mahabharata dan Ramayana). Rampan (2012:104) menyatakan bahwa cerita anak termasuk dongeng untuk anak, biasanya membawa sebuah pesan. Cerita anak yang unggul antara lain mengandung nilai personal dan nilai pendidikan bagi pembacanya, yaitu kalangan anak-anak.

Kalangan ahli psikologi menyarankan agar orang tua untuk membiasakan mendongeng untuk mengurangi pengaruh buruk alat permainan modern. Hal itu penting mengingat interaksi langsung anak. Mendongeng sangat berpengaruh dalam upaya membentuk karakter pada diri anak menjelang dewasa. Dunia dongeng merupakan dunia yang fantastis dan penuh dengan warna-warni kehidupan. Menghidupkan kisah dengan mendongeng maka akan menciptakan nuansa tersendiri khususnya bagi anak-anak. Penanaman karakter melalui dongeng memang dianggap yang paling efektif sebab dongeng begitu dekat dengan kehidupan sehari-hari. Apalagi dengan sikap dan sifat anak-anak yang serba ingin tahu maka penceritaan yang menarik menjadikan anak-anak terus mencari tahu setiap hal yang terjadi dalam dongeng tersebut.

Pendidikan bertujuan untuk membentuk generasi penerus yang berkualitas yang mempunyai keterampilan, pengetahuan, serta berbudi luhur atau dengan kata lain membentuk manusia yang seutuhnya. Jadi pendidikan yang ada saat ini harusnya dapat membentuk manusia Indonesia yang seutuhnya yang mempunyai kecerdasan intelektual yang memadai juga mempunyai kepribadian yang baik. Memerhatikan kondisi bangsa yang saat ini, perlu kiranya untuk memerhatikan karakter anak bangsa yang kelak akan menjadi para pemimpin bangsa ini. Menurut Nana Sudjana, (2002:35) kualitas pendidikan dapat diketahui dari dua hal yaitu kualitas proses dan kualitas produk. Pendidikan dikatakan berkualitas proses apabila proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan peserta didik mengalami proses pembelajaran yang bermakna. Pendidikan berkualitas produk apabila peserta didik menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi terhadap tugas-tugas belajar sesuai dengan sasaran dan tujuan pendidikan. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar yang dinyatakan dalam proses akademik.

Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan. Dalam proses belajar mengajar tersebut guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang terciptanya tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran yang harus diprioritaskan adalah aktivitas siswa. Guru dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menyajikan materi pembelajaran, menyiapkan berbagai media serta menggunakan pendekatan pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi interaksional. Metode pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu, tetapi tidak semua metode pembelajaran sesuai digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berdasarkan data yang diperoleh dari kelas II SD Ngebel bahwa dari 36 siswa, yang mendapat nilai <75 (KKM) berjumlah 28 siswa (77,77%) belum berhasil. Sedangkan yang mendapat nilai ≥ 75 berjumlah 8 siswa (22,22%) dengan kriteria tuntas atau berhasil. Hal tersebut

menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa masih rendah.

Pelaksanaan belajar mengajar di kelas II SD Ngebel, masih dilaksanakan secara konvensional yang didominasi guru sebagai penceramah. Akibat cara mengajar seperti itu, banyak ditemukan siswa yang masih pasif dalam pembelajaran di kelasnya dan hanya terlihat sebagai penonton yang tidak mengetahui jalan ceritanya. Pembelajaran menjadi terkesan membosankan dan hal ini selalu berulang sehingga siswa tidak bisa menemukan sebuah konsep tersendiri, tidak adanya pengembangan cara berfikir dan pembelajaran menjadi terlihat sangat membosankan serta pembelajaran itu menjadi tidak bermakna. Berdasarkan masalah yang telah di kemukakan diatas serta memperhatikan karakteristik siswa serta karakteristik bahan pelajaran di kelas II SD Ngebel, maka agar pembelajaran lebih bermakna serta mencapai tujuan yang diharapkan, guru perlu dan penting untuk mencari cara pemecahan masalahnya. Untuk lebih dapat mengemas pembelajaran yang lebih matang lagi solusinya adalah penggunaan variasi-variasi metode pembelajaran yang sesuai untuk tiap pokok bahasan. Dari berbagai macam metode yang ada guru dapat memilih metode yang tepat dengan mempertimbangkan terhadap tujuan yang hendak dicapai, keadaan guru atau siswa, pokok bahasan atau materi, dan waktu serta sarana penunjang yang ada.

Penggunaan model *Paired Storytelling* banyak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa di dalam kelas karena peningkatan prestasi akan tercapai apabila terjadi pembelajaran yang bermakna, yakni pembelajaran yang mampu melibatkan secara aktif peserta didik baik fisik, mental intelektual dan emosional. Hal ini tergantung pada kemampuan guru dalam mengajar. Guru akan memiliki kompetensi mengajar, jika guru paling tidak memiliki pemahaman dan penerapan berbagai metode belajar mengajar serta hubungannya dengan belajar disamping kemampuan-kemampuan lain yang menunjang. Pembelajaran model *Paired Storytelling* merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang mampu menciptakan suasana belajar secara aktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menyimak dongeng melalui model *Paired Storytelling* dengan media wayang kartun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diperoleh masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Siswa cenderung pasif pada saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga proses belajar menjadi kurang efektif.
3. Kegiatan pembelajaran masih bersumber pada guru.
4. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah yang tidak bervariasi dalam proses belajar mengajar.

5. Rendahnya prestasi belajar siswa dilihat dari hasil ulangan harian.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas. Pembatasan masalah ini bukan untuk mengurangi sifat ilmiah suatu pembahasan. Oleh karena itu, maka peneliti akan membatasi permasalahan pada "Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Model *Paired Storytelling* dengan Media Wayang Kartun pada Siswa Kelas II SD Ngebel Tamantirto Kasihan Bantul."

D. Perumusan Masalah dan Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimanakah upaya peningkatan keterampilan menyimak dongeng melalui model *Paired Storytelling* dengan media wayang kartun pada siswa kelas II SD Ngebel?

Adapun cara pemecahan masalah dengan penerapan pembelajaran melalui model *Paired Storytelling* dengan media wayang kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng siswa kelas II SD Ngebel Tahun Pelajaran 2014/2015 adalah dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas melalui dua siklus setiap satu siklus terdiri atas dua pertemuan dengan menggunakan model *Paired Storytelling* berbantu media wayang kartun. Menurut Huda (2012: 151-153), langkah-langkah model pembelajaran *Paired Storytelling* yang telah dimodifikasi dengan media wayang kartun adalah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok pertama dan kelompok kedua.
2. Sebelum bahan pelajaran diberikan, guru melakukan brainstorming mengenai topik yang akan disampaikan hari ini.
3. Guru membagi satu bahan cerita menjadi dua bagian, (bagian pertama dan kedua).
4. Bagian pertama cerita diberikan kepada pembaca kelompok pertama, sedangkan pembaca kelompok kedua menerima bagian cerita yang kedua.
5. Salah seorang pembaca dari kelompok pertama membacakan cerita bagian pertama, sedangkan kelompok kedua menyimak cerita. Setelah itu, salah seorang pembaca dalam kelompok kedua membacakan cerita bagian kedua, sedangkan kelompok pertama menyimak cerita dongeng.
6. Guru kembali menceritakan dongeng dengan menggunakan media wayang kartun.
7. Setelah cerita selesai dibacakan, siswa saling menukarkan kata kunci yang diperoleh secara berpasangan.
8. Setelah semua kata kunci setiap bagian cerita dicatat, tiap-tiap siswa menuliskan cerita yang mereka simak berdasarkan kata kunci yang dicatat.

9. 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.
10. Siswa mengumpulkan jawaban soal dan cerita yang telah mereka susun.
11. Guru memanggil nama beberapa siswa untuk membacakan hasil ceritanya di depan.
12. Kegiatan diakhiri dengan diskusi mengenai soal-soal yang telah para siswa kerjakan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng melalui model *Paired Storytelling* menggunakan media wayang kartun pada siswa kelas II SD Ngebel.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai bahan acuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dari proses kegiatan belajar mengajar.
 - b. Sebagai bahan acuan untuk memilih metode yang tepat dalam pembelajaran menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi guru
 - 1) Untuk memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.
 - 2) Meningkatkan keterampilan guru dalam proses belajar mengajar.
 - 3) Meningkatkan keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar.
 - b. Manfaat bagi siswa
 - 1) Untuk meningkatkan prestasi belajar.
 - 2) Untuk meningkatkan minat belajar siswa.
 - 3) Untuk meningkatkan keaktifan siswa.
 - c. Manfaat bagi sekolah
 - 1) Dapat meningkatkan kepercayaan terhadap kemajuan sekolah.
 - 2) Meningkatkan mutu pendidikan.
 - 3) Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan serta acuan bagi guru lain.
 - d. Manfaat bagi peneliti
 Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan sekaligus pengalaman untuk meningkatkan prestasi belajar pada pelajaran menyimak melalui model *Paired Storytelling*.

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Menyimak

Pembelajaran menyimak menjadi bagian dari mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disebutkan bahwa ruang lingkup bahan kajian mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia meliputi aspek-aspek kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra. Aspek kemampuan berbahasa meliputi keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang berkaitan dengan ragam bahasa nonsastra

(Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 4). Menyimak merupakan suatu faktor yang sangat 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. Menyimak adalah kegiatan memahami pesan. Menyimak dapat dipandang dari berbagai segi, sebagai suatu sarana, sebagai suatu keterampilan, sebagai suatu seni, sebagai suatu proses, sebagai suatu respons, atau sebagai suatu pengalaman kreatif. Menyimak sebagai sarana artinya dengan menyimak digunakan seseorang untuk memahami makna.

Menyimak sebagai suatu keterampilan maksudnya menyimak melibatkan keterampilan aural dan oral. Sebagai suatu seni, menyimak perlu kedisiplinan, konsentrasi, partisipasi aktif, pemahaman, dan penilaian sebagaimana belajar seni musik, seni rupa, dan seterusnya. Sebagai suatu proses, menyimak berkaitan dengan keterampilan kompleks, yakni mendengarkan, memahami, menalar, dan merespons. Dan sebagai respons karena unsur utama dalam menyimak adalah merespons. Sebagai suatu proses, menyimak berlangsung dengan tahapan-tahapan: (1) mendengar (2) memahami (3) menginterpretasi (4) mengevaluasi, dan (5) meningkatkan keterampilan berbahasa. Untuk dapat menyimak dengan baik terhadap bahan simakan diperlukan kemampuan: (1) memusatkan perhatian (2) menangkap bunyi (3) mengingat (4) linguistik dan non-linguistik (5) menilai, dan (6) menanggapi. Secara umum bahan pembelajaran menyimak dapat menggunakan bahan pembelajaran membaca, menulis, kosakata, karya sastra, bahan yang disusun sendiri atau diambil dari media cetak. Teknik penyajiannya dapat dibacakan langsung oleh guru atau melalui alat perekam suara (Esti Ismawati & Faraz Umayu 2012:48-49).

Menyimak dongeng adalah kegiatan mendengarkan dongeng yang berkembang sejak dahulu sampai sekarang dengan penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi, dan interpretasi untuk memperoleh pesan dan informasi dan merespons yang terkandung dalam dongeng yang telah disimak dan diharapkan memperoleh inspirasi yang dapat melahirkan inspirasinya (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>). Dari pengertian-pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah suatu kegiatan untuk memahami suatu pesan atau suatu aktivitas yang penuh perhatian untuk memperoleh makna dari sesuatu yang kita dengar.

B. Pengertian Dongeng

Menurut Kak Bimo (2011:18), kata dongeng berarti cerita rekaan/tidak nyata/fiksi, seperti fabel (binatang dan benda mati), sage (cerita petualangan), hikayat (cerita rakyat), legenda (asal-usul), mite (makhluk halus), epos, (cerita besar; Mahabharata, Ramayana, Saur Sepuh, Tuter Tinular). Dalam bukunya Kak Bimo menyatakan bahwa sebutan untuk orang yang melakukan cerita (pencerita) dan yang melakukan dongeng (pendongeng) dipakai secara bersamaan atau dianggap sinonim. Dongeng merupakan cerita sederhana yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng bersifat tidak nyata, sebab dongeng itu sendiri tercipta dari imajinasi hasil pemikiran seseorang. Di dalam dongeng biasanya terdapat penyampaian pesan moral (pendidikan) dan sifatnya menghibur. Menurut Hana (2011:14), dongeng berarti cerita rekaan, tidak nyata, atau fiksi, seperti fabel (binatang dan benda mati), saga (cerita petualangan), hikayat (cerita rakyat), legenda (asal-usul), mythe (dewa-dewi, peri, roh halus), epos (cerita besar seperti Mahabharata dan Ramayana). Rampan (2012:104) menyatakan bahwa cerita anak termasuk dongeng untuk anak, biasanya membawa sebuah pesan. Cerita adalah uraian, gambaran, atau deskripsi tentang peristiwa atau kejadian tertentu (Aprianti Yofita, 2013:80). Cerita merupakan salah satu bentuk sastra yang memiliki keindahan dan kenikmatan tersendiri. Akan menyenangkan bagi anak-anak maupun orang dewasa, jika pengarang, pendongeng, dan penyimaknya sama-sama baik. cerita adalah salah satu bentuk sastra yang bisa dibaca atau hanya didengar oleh orang yang tidak bisa membaca (Abdul Azis, 2013:8). Sedangkan sebuah cerita anak yang unggul antara lain mengandung nilai personal dan nilai pendidikan bagi pembacanya, yaitu kalangan anak-anak.

Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga dongeng yang melukiskan kebenaran, berisi ajaran moral, bahkan sindiran. Maka dari itu sebelum bercerita, seorang pendidik harus mampu memahami terlebih dahulu tentang cerita apa yang hendak diceritakannya. Di dalam sebuah cerita selalu terdapat unsur-unsur pembangun karya sastra yang dapat ditemukan di dalam teks karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur instrinsik tersebut yaitu:

1) Tema

Gagasan, ide, atau pikiran utama yang mendasari suatu karya sastra disebut tema. Atau tema adalah sesuatu yang menjadi dasar cerita, sesuatu yang menjiwai cerita, atau sesuatu yang menjadi pokok masalah dalam cerita.

2) Amanat

Amanat adalah ajaran moral atau pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang melalui karyanya. Sebagaimana tema, amanat dapat disampaikan secara implisit yaitu dengan cara memberikan ajaran moral atau pesan dalam tingkah laku atau peristiwa yang terjadi pada tokoh menjelang cerita berakhir, dan dapat pula disampaikan secara eksplisit yaitu dengan penyampaian seruan, saran, peringatan, nasehat,

anjaran, atau larangan yang berhubungan dengan gagasan utama cerita.

3) Tokoh

Tokoh adalah individu ciptaan/rekaan pengarang yang mengalami peristiwa-peristiwa atau lakukan dalam berbagai peristiwa cerita. Pada umumnya tokoh berwujud manusia, namun dapat pula berwujud binatang atau benda yang diinsankan. Tokoh dapat dibedakan menjadi dua yaitu tokoh sentral dan tokoh bawahan. Tokoh sentral adalah tokoh yang banyak mengalami peristiwa dalam cerita.

4) Latar (*setting*)

Latar adalah segala keterangan, petunjuk, pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang, suasana, dan situasi terjadinya peristiwa dalam cerita.

Menurut Musfiroh (2005:95-115), dipandang dari berbagai aspek, sebuah dongeng atau cerita memiliki banyak manfaat antara lain sebagai berikut:

1) Membantu Pembentukan Pribadi dan Moral

Dengan memilih dongeng yang isi ceritanya bagus, maka akan tertanam berbagai nilai-nilai moral yang baik. Setelah mendongeng, sebaiknya pendongeng menjelaskan mana yang baik yang patut ditiru dan mana-mana saja yang buruk dan tidak perlu ditiru dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai tindak kenakian dapat dikurangi dari menanamkan perilaku dan sifat yang baik dari mencontoh karakter ataupun sifat-sifat perilaku di dalam cerita dongeng. Mendongeng mungkin memiliki efek yang lebih baik daripada mengatur anak dengan cara kekerasan (memukul, mencubit, menjewer, membentak, dan lain-lain).

2) Menyalurkan Kebutuhan Imajinasi

Anak membutuhkan penyaluran imajinasi tentang berbagai hal yang selalu muncul dalam pikiran mereka. Pada saat menyimak cerita, imajinasi mereka mulai dirangsang. Mereka membayangkan apa yang terjadi dan tokoh yang terlibat dalam cerita tersebut. Imajinasi yang dibangun anak saat menyimak cerita memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan mereka menyelesaikan masalah secara kreatif. Sayangnya sekali saat ini jarang sekali kaset tape atau CD audio dongeng maupun cerita suara yang di jual di toko kaset dan CD. Atau, mungkin sudah tidak ada sama sekali. Padahal cerita-cerita dalam bentuk suara dapat membuat anak berimajinasi membayangkan bagaimana jalan cerita dan karakternya. Anak-anak akan terbiasa berimajinasi untuk memvisualkan sesuatu di dalam pikiran sehingga dapat menjabarkan atau menyelesaikan suatu permasalahan.

3) Memacu Kemampuan Verbal

Selama menyimak cerita, anak dapat belajar bagaimana bunyi-bunyi yang bermakna diajarkan dengan benar, bagaimana kata-kata itu disusun secara logis dan mudah dipahami, bagaimana konteks dan koteks berfungsi dalam makna. Cerita

dapat juga mendorong anak untuk senang bercerita atau berbicara. Mereka dapat berlatih berdialog, berdiskusi antar teman untuk menuangkan kembali gagasan yang disimaknya.

4) Merangsang Minat Baca

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.

5) Membuka Cakrawala Pengetahuan

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. Anak-anak yang terbiasa mendengar dongeng dari pendongengnya biasanya perbendaharaan kata, ungkapan, sejarah, watak orang, sifat baik, sifat buruk, teknik bercerita, dan lain sebagainya akan bertambah. Berbagai materi pelajaran sekolah pun bisa kita masukkan pelan-pelan di dalam cerita dongeng untuk membantu anak-anak untuk dapat memahami pelajaran yang diberikan di sekolah.

Kreativitas anak dapat berkembang dalam berbagai bidang jika dongeng yang disampaikan dibuat menjadi berbobot. Kita pun sah-sah saja apabila ingin menambahkan isi cerita selama tidak merusak jalannya cerita tersebut sehingga tidak menjadi aneh. Jika anak sudah hobi mendengarkan cerita dongeng, anak-anak akan merasa senang dan bahagia jika mendengar dongeng. Dengan perasaan senang dan mungkin diiringi dengan canda tawa, berbagai rasa tegang, perasaan buruk, dan rasa-rasa negatif lain bisa menghilang dengan sendirinya. Anak-anak yang sering didongengi biasanya akan tumbuh menjadi anak yang lebih pandai, lebih tenang, lebih terbuka, dan lebih seimbang jika dibandingkan dengan anak-anak yang tidak didongengi, demikianlah kesimpulan tiga peneliti berkebangsaan Jerman (H.G. Wahn, W. Hesse, dan U. Schaefer) (Rohinah M. Noor 2011:49). Lebih lanjut mereka mengemukakan bahwa imajinasi, perbendaharaan kata, daya ingat, dan cara berbicara berkembang sesuai dengan kesan-kesan pendengaran dan pengamatan yang diterima anak melalui dongeng. Oleh karena itu, penyuguhan gambar pada zaman modern melalui televisi, buku komik, dan cerita bergambar tidak mengurangi peranan dongeng sebagai bagian yang penting di dalam pendidikan. Dongeng mampu bertahan sampai berabad-abad karena dongeng merupakan cerita terbaik di dunia.

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. Selain itu, dari berbagai cara untuk mendidik anak, dongeng merupakan cara yang tak kalah ampuh dan efektif untuk memberikan *human touch* atau sentuhan manusiawi dan sportivitas bagi anak. Melalui dongeng pula jelajah cakrawala pemikiran anak akan menjadi lebih baik, lebih kritis, dan cerdas. Anak juga dapat memahami hal mana yang perlu ditiru dan yang tidak boleh ditiru. Hal ini akan membantu mereka dalam mengidentifikasi diri dengan lingkungan sekitar di samping memudahkan mereka menilai dan memosisikan diri di tengah-tengah orang lain. Sebaliknya anak yang kurang imajinasi bisa berakibat pada pergaulan yang kurang dan sulit bersosialisasi atau beradaptasi dengan lingkungan yang baru.

C. Pengertian Media Wayang Kartun

Media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Jurnal Kreatif Tadulako Vol. 3 No. 4). Media pendidikan ialah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran adalah alat bantu dalam 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 disampaikan adalah pesan 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. Menurut Aprianti Yofita, (2013:93), media sangat dibutuhkan dalam kegiatan bercerita. Media dimaksudkan untuk menarik minat anak dalam kegiatan tersebut. Selain itu, variasi media diperlukan dalam kegiatan ini, agar anak tidak merasa bosan dengan kegiatan yang dilakukan. Dalam dunia pendidikan, media adalah seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan anak. Media di dalam pengajaran bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tetapi hal-hal lain yang memungkinkan anak dapat memperoleh pengetahuan. Danim (dalam Aprianti Yofita, 2013:94), berpendapat bahwa media dalam dunia pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap dalam rangka berkomunikasi dengan murid. Tujuan dari penggunaan media di dalam proses pembelajaran adalah agar pesan atau informasi yang

dikomunikasikan dapat diserap semaksimal mungkin oleh para murid sebagai penerima informasi.

Ada banyak media pembelajaran yang dapat 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, dan lain-lain. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran menyimak dongeng khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah media wayang kartun. Wayang kartun dijadikan sebagai media pembelajaran karena media ini sangat menarik dan mudah dalam pembuatannya. 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 kartun mudah diadaptasikan dalam penggunaannya di tingkat sekolah dasar. 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 lintas generasi siapapun juga.

Dari sudut pandang terminologi, kata wayang berasal dari kata wayangan atau bayangan, yang berarti sumber ilham di sini adalah ide dalam menggambarkan wujud tokohnya. Dalam kamus Bahasa Indonesia, wayang berarti sesuatu yang dimainkan oleh seorang dalang. Sesuatu ini berupa gambar pahatan dari kulit binatang yang melambangkan watak-watak manusia. Sedangkan dalam kamus bahasa Sunda disebutkan bahwa wayang adalah boneka berbentuk manusia yang dibuat dari kulit atau kayu, dan lebih ditegaskan lagi pengertian wayang sama dengan sandiwara boneka. Dalam pengertian luas, Menurut Jajang Suryana, (Rizem Aizid, 2012:19-20), wayang bisa mengandung makna gambar, boneka manusia yang terbuat dari kulit, kardus, seng, mungkin kaca serat (fibre glass), atau bahan dwimatra lainnya, dan dari kayu pipih maupun bulat corak tiga dimensi. Menurut Sri Wintala (2014:14-15) wayang adalah boneka-boneka yang dibuat dari kulit kerbau. Melalui seorang dalang, wayang-wayang tersebut dimainkan dengan latar belakang kelir dipanggung kehidupannya. Wayang dimaknai sebagai bayangan yang dapat ditangkap oleh penonton dari belakang kelir. Namun dalam perkembangannya, pertunjukkan wayang ketika dimainkan kini disaksikan oleh penonton dari depan kelir. Sehingga wayang tidak lagi dimaknai sebagai bayangan, melainkan figur makhluk Tuhan itu sendiri. Mengetahui bahwa setiap tokoh wayang memiliki karakter, maka pertunjukkan wayang memiliki tujuan tidak hanya menjadi tontonan (hiburan), namun pula sebagai tuntunan (pembelajaran) yang sarat dengan tatanan (pakem) bagi setiap penonton. Dengan demikian sesudah menyaksikan pertunjukan wayang, seorang penonton yang arif akan meneladani laku hidup dari setiap tokoh wayang dengan karakter baik. Wayang adalah sebuah kesenian yang memiliki banyak unsur, antara lain musik, sastra, rupa, teater, dan tari. Dengan demikian seni

wayang dapat dikatakan sebagai *mother of arts* (Sri Wintala 2014:12).

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 Indonesia yang adil dan makmur berdasarkan Pancasila. Pengertian kartun adalah 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). Hal ini disebabkan banyak pesan yang dapat dimasukkan dalam kegiatan ini. Proses pewarnaan dalam membuat wayang kartun juga menjadi media pembelajaran, anak dapat 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 Mahabharata, 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.

D. Pengertian Pembelajaran Model *Paired Storytelling*

Model ialah suatu struktur konseptual yang telah berhasil dikembangkan dalam suatu bidang, dan sekarang diterapkan, terutama untuk membimbing penelitian dan berpikir dalam bidang lain, biasanya dalam bidang yang belum begitu berkembang (dalam, Ratna Willis Dahar 2011:13). Model adalah pola atau acuan dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. 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 akan jenuh dalam belajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat menunjang keberhasilan dalam 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 untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal.

Model pembelajaran ini dapat digunakan pada semua keterampilan berbahasa baik itu 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 siswa-siswanya dan membantu mereka mengaktifkan 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 (2008:71), dalam teknik ini, guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam kegiatan ini, siswa dirangsang untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi. Buah-buah pemikiran mereka akan dihargai sehingga siswa merasa semakin terdorong untuk belajar. Selain itu, siswa bekerja dengan sesama siswa dengan suasana gotong-royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Bercerita berpasangan dapat digunakan untuk semua tingkatan usia anak didik. Untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita anak atau dongeng, peneliti memilih model pembelajaran *Paired Storytelling*. Model pembelajaran ini menurut peneliti sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran menyimak karena mempunyai beberapa kelebihan. Lie (2008:46) menjelaskan kelebihan kelompok berpasangan antara lain:

- 1) Dapat 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 yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model *Paired Storytelling* dapat digunakan untuk membantu kegiatan para peserta didik dalam mendapatkan suatu informasi, ide, gagasan, imajinasi, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan semua itu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam Bahasa Inggris dikenal dengan *classroom action research* merupakan suatu pendekatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Pendekatan ini digunakan untuk memperbaiki kualitas

pendidikan melalui perubahan, suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional dengan cara mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajarnya. Penelitian tindakan kelas (PTK) bukan sekedar mengajar, Penelitian tindakan kelas (PTK) mempunyai makna yang sadar dan kritis terhadap mengajar dan menggunakan kesadaran kritis terhadap dirinya sendiri untuk bersiap terhadap proses perubahan dan perbaikan dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Ngebel pada kelas II Semester II tahun pelajaran 2014/2015. Dipilihnya SD Ngebel ini sebagai lokasi penelitian karena menurut pengalaman peneliti yang sudah mengamati pembelajaran di kelas II SD Ngebel, mendapati bahwa prestasi belajar menyimak siswa masih rendah. Penelitian ini dilakukan mulai bulan Maret 2015 sampai dengan bulan Juni 2015.

3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini seluruhnya adalah siswa kelas II SD Ngebel tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 36 siswa, yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Objek penelitiannya adalah penerapan model *Paired Storytelling* dengan media wayang kartun pada pembelajaran menyimak dongeng Kelas II SD Ngebel.

4. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur penelitian tindakan kelas (PTK), yang mengacu pendapat Suharsimi Arikunto, (2012:16) yang mengatakan bahwa "Terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas yaitu, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi".

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada awal penelitian, peneliti mengambil data dari nilai pra siklus atau pra tindakan semester 2 kelas II mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai nilai awal. Nilai awal peneliti jadikan sebagai pedoman untuk melihat tingkat prestasi belajar siswa. Untuk nilai pra siklus dari 36 siswa yang mendapat nilai <75 (KKM) berjumlah 28 siswa (77,77%) belum berhasil. Sedangkan yang mendapat nilai ≥ 75 berjumlah 8 siswa (22,22%) dengan kriteria tuntas atau berhasil. Hal tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa masih rendah. Selanjutnya peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menyusun perangkat pembelajaran dan waktu penelitian yang akan digunakan untuk tindakan pada siklus I dan II. Hasil dari pada siklus I pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan apa yang guru dan peneliti harapkan namun prestasi belajar siswa belum sesuai harapan. Proses pembelajaran telah berjalan sesuai dengan langkah-langkah model *Paired Storytelling*. Dengan menggunakan model pembelajaran ini siswa terlihat jauh lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, terlihat siswa menjadi sangat percaya diri dan berani dalam mengemukakan pendapat

dan bercerita menggunakan media wayang kartun. Melalui bimbingan yang dilakukan oleh guru suasana kelas terlihat menjadi kondusif dan tertib dalam pembelajaran.

Melalui perbandingan hasil pra siklus dan siklus I nilai rata-rata kelas telah meningkat dari 63,41 kemudian meningkat pada siklus I menjadi 69,22 pada pertemuan pertama dan 74,43 pada pertemuan kedua. Sedangkan nilai ketuntasan siswa meningkat dari 22,22% pada pra siklus menjadi 47,22% pada siklus 1 pertemuan pertama dan 66,66% pada pertemuan kedua. Dilihat dari data yang telah di dapat dari pra siklus dan siklus I maka penelitian tersebut dapat dikatakan belum tuntas. Pada saat melakukan penelitian siklus I peneliti melihat dalam pelaksanaannya masih terdapat kekurangan maka peneliti melakukan penyempurnaan sebelum melangkah ke siklus II. Hasil dari pada siklus II peneliti menyempurnakan kekurangan- kekurangan yang terjadi pada siklus I agar terjadi peningkatan prestasi belajar siswa. Pada siklus II persentase nilai ketuntasan siswa meningkat dari siklus I sebesar 47,22% pada pertemuan pertama dan 66,66% pada pertemuan kedua meningkat pada siklus II menjadi 72,22% pada pertemuan pertama dan 80,55% pada pertemuan kedua dan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 69,22 pada pertemuan pertama dan 74,63 pada pertemuan kedua. Meningkat pada siklus II menjadi sebesar 77,27 pada pertemuan pertama dan 80,75 pada pertemuan kedua. Pada saat penerapan model pembelajaran *Paired Storytelling* keaktifan siswa jauh meningkat, selain itu minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menyimak dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terlihat melalui keaktifan setiap siswa yang antusias dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dan arahan atau perintah yang diberikan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu siswa juga jauh lebih mampu dalam memahami setiap pokok materi yang diberikan. Keaktifan siswa yang lain terdapat pada saat waktu tanya jawab seputar materi, didapati beberapa siswa dengan percaya diri mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berbobot. Melalui pembelajaran model *Paired Storytelling* peran bimbingan guru serta materi-materi yang diajarkan lebih mudah untuk masuk di ingatan siswa. Melalui perbandingan siklus I dan siklus II nilai rata-rata

kelas telah meningkat dari 69,22 pada siklus I pertemuan pertama kemudian meningkat menjadi 74,63 pada pertemuan kedua sedangkan pada siklus II menjadi 77,27 pada siklus dua pertemuan pertama dan 80,75 pada pertemuan kedua. Pada siklus II persentase nilai ketuntasan siswa meningkat dari siklus I sebesar 47,22% pada pertemuan pertama dan 66,66% pada pertemuan kedua meningkat pada siklus II menjadi 72,22% pada pertemuan pertama dan 80,55% pada pertemuan kedua dilihat dari hasil yang telah di dapat maka penelitian tersebut dapat dikatakan telah tuntas atau berhasil. Selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran model *Paired Storytelling* suasana kegiatan belajar mengajar di kelas jauh lebih hidup dan kondusif selain itu dalam mengajar guru mampu menggunakan model *Paired Storytelling* dengan cukup baik, sehingga guru disini mampu mengeksplor potensi-potensi siswa, membangun siswa menjadi lebih percaya diri, dan berani selain itu materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih mudah dimengerti atau dipahami oleh siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil paparan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan pembelajaran menggunakan model *Paired Storytelling* dalam pembelajaran menyimak dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan di SD Ngebel Tamantirta, Kasihan, Bantul dapat meningkatkan prestasi belajar pada siswa kelas II SD Ngebel. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan prestasi belajar siswa sejak sebelum pra siklus sampai dengan akhir siklus II. Berdasarkan nilai pra siklus diperoleh nilai rata-rata 63,41 dengan persentase ketuntasan 22,22%. Pada siklus I pertemuan pertama diperoleh nilai rata-rata 69,22 dengan persentase ketuntasan 47,22%, dan pada pertemuan kedua diperoleh nilai rata-rata 74,63 dengan persentase ketuntasan 66,66%. Sedangkan pada siklus ke II pertemuan pertama diperoleh nilai rata-rata 77,27 dengan persentase ketuntasan 72,22% dan pada pertemuan kedua diperoleh nilai rata-rata 80,75 dengan persentase ketuntasan sebanyak 80,55%. Maka penelitian ini dikatakan telah tuntas atau berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Aziz Abdul Majid. 2013. *Mendidik Dengan Cerita*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Anita Lie. 2008. *COOPERATIVE LEARNING: Mempraktikan Cooperative Learning Di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo.

Aprianti Yofita Rahayu. 2013. *Anak Usia TK: Menumbuhkan kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: Indeks.

Henry Guntur Tarigan. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Isjoni. 2010. *Guru Sebagai Motivator Perubahan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Jasmin Hanna. 2011. *Terapi Kecerdasan Anak Dengan Dongeng*. Yogyakarta: Berlian Media.

- Kak Bimo. 2011. *Mahir Mendongeng*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Korrie Rampan. 2012. *Kreatif Menulis Cerita Anak*. Bandung: Nuansa.
- Lukman Pasha. 2011. *Mengenal Kebudayaan Wayang*. Yogyakarta: Aneka Ilmu.
- Miftahul Huda. 2012. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nana Sudjana. 2002. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Rohinah M. Noor. 2011. *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra: solusi pendidikan moral yang efektif*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Rizem Aizid. 2012. *Atlas Tokoh-Tokoh Wayang*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ratna Wilis Dahar. 2011. *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sunaji, Efendi, dan Yun Ratna Lagandesa. 2014. *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Melalui Media Audio Pada Siswa Kelas V SDN No. 1 PancaMukti*. Jurnal Kreatif Tadulako Vol. 3 No. 4, (Online) Skripsi Universitas Tadulako (Diakses pada tanggal 24 Agustus 2015 Pukul 17.17 WIB): ISSN 2354-614X.
- Sri Wintala Achmad. 2014. *Ensiklopedia Karakter Tokoh-tokoh Wayang Menyingkap Nilai-nilai Adiluhung Dibalik Karakter Wayang*. Yogyakarta: Araska.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikti.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.