

PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERCERITA WAYANG PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Alfi Farkhati Solikhah¹⁾, Suharno²⁾, Joko Daryanto³⁾

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta

Email: 1) solikhah123@gmail.com

2) suharno.52@gmail.com

3) jokodaryanto@fkip.uns.ac.id

Abstract: The purpose of this research is to increase the story-telling skill of leather-teather story by using multimedia interactive learning with scientific approach on third grade students in SD Negeri Karangasem III in the academic year 2016/2017. The form of this research is classroom action researches conducted in two cycles. The research subject are me, the teacher and the third grade students of SD negeri Karangasem III in the academic year 2016/2017 consisted of 32 students. Data collecting techniques used are documentation, observation, interview and test. Data analysis technique used is interactive analyses (Miles & Huberman). Data validations used are sources and technique triangulation. Based on the result of this research it can be concluded that the use of multimedia interactive learning with scientific approach can improve the story-telling skill of leather-teather story on the third grade students of SD Negeri Karangasem in the academic year 2016/2017. It can be proven by the improvement of the story-telling skill score in each cycle. The class average score of the story-telling skill before the treatment was only 54,9 with the minimum learning completeness of 31,2%. After the treatment, the class average score become 72,34 with the minimum learning completeness of 71,88% in cycle I, and become 81,27, with the minimum learning completeness of 90,63% in cycle II.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan bercerita wayang dengan multimedia interaktif berbasis saintifik pada siswa kelas III SD Negeri Karangasem III tahun 2016/2017. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Subjek penelitian ini adalah peneliti, guru dan siswa kelas III SD Negeri Karangasem III yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, wawancara, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif (Miles & Huberman). Uji validitas penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis saintifik dapat meningkatkan keterampilan bercerita wayang siswa kelas III SD Negeri Karangasem III tahun 2016/2017. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai keterampilan bercerita siswa pada setiap siklus. Nilai rata-rata keterampilan bercerita sebelum tindakan hanya 54,9 dengan persentase ketuntasan 31,2%. Nilai rata-rata setelah diberi tindakan pada siklus I 72,34 dengan persentase ketuntasan 71,88% dan siklus II 81,27 dengan persentase ketuntasan 90,63%.

Kata Kunci: Multimedia interaktif, saintifik, keterampilan bercerita, cerita wayang

Bahasa sangatlah penting karena digunakan sebagai alat komunikasi dalam suatu komunitas sosial dan sebagai sarana dalam mengungkapkan pikiran dan perasaan baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah hasil dari budi daya suku Jawa. Bahasa Jawa digunakan dalam percakapan sehari-hari dalam masyarakat Jawa dan dalam buku-buku serta surat-surat berbahasa Jawa. Penguasaan kemampuan berbahasa meliputi empat aspek keterampilan yang saling berhubungan.

Keterampilan bercerita merupakan kemampuan untuk menceritakan kembali perbuatan atau suatu kejadian secara lisan. Madyawati (162: 2016) berpendapat bahwa kegiatan bercerita merupakan kegiatan menyampaikan perasaan, ide, dan gagasan, berbagai perasaan sesuai dengan yang dialami, dirasakan, dili-

hat, dibaca. Bercerita sendiri merupakan salah satu keterampilan dari berbicara, dengan bercerita siswa dapat menyampaikan berbagai cerita dan memaparkan informasi yang diperoleh. Pelaksanaan kegiatan bercerita membutuhkan bahan atau ide cerita, penguasaan cerita, ketenangan dan keberanian sehingga dapat bercerita dengan terampil.

Menurut Haryanto (1988: 1) Wayang merupakan suatu bentuk pentas sebagai sarana upacara keagamaan yang bersifat ritual dengan menggunakan bayangan-bayangan dalam membawakan acaranya. Wayang merupakan karya seni budaya agung yang memiliki nilai-nilai luhur, yang pantas diajarkan kepada siswa dengan harapan agar kehidupannya selalu didampingi budi pekerti dan filosofi yang terdapat dalam wayang, sehingga siswa meneladani nilai luhur (nilai moral, adat, agama,

1) Mahasiswa PGSD FKIP UNS
2), 3), Dosen Prodi PGSD FKIP UNS

dan lain-lain) melalui cerita dan karakter setiap tokoh yang ditampilkan.

Siswa berpandangan bahwa cerita wayang membosankan, selain itu siswa juga menganggap cerita wayang sulit dikarenakan cerita wayang menggunakan bahasa Jawa yang dianggap asing dan sulit memahami isi cerita wayang. Menurut pemaparan guru, sebagian besar siswa kesulitan dalam mengikuti cerita wayang yang disampaikan oleh guru dikarenakan siswa kurang mengenal tokoh wayang. Hal ini disebabkan cerita wayang menggunakan bahasa Jawa yang menurut siswa sulit dimengerti. Pembelajaran cerita wayang di sekolah didominasi dengan teks bacaan dan disajikan secara verbal.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 pada keterampilan bercerita wayang dari 32 siswa hanya 10 siswa yang nilainya mencapai diatas KKM dengan persentase ketuntasan klasikal 31, 25%. Sedangkan 23 siswa masih belum mencapai KKM memperoleh nilai dibawah KKM dengan persentase 68,75%. Jadi, dilihat dari hasil pre-test dapat ditunjukkan bahwa keterampilan bercerita wayang siswa kelas III SD Negeri Karangasem III masih dikatakan rendah.

Melihat kondisi tersebut, maka diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan keterampilan bercerita. Salah satu upaya yang harus dilakukan guru adalah menggunakan media dalam pembelajaran. Merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar salah satunya penggunaan media yang inovatif. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu merangsang keaktifan proses belajar mengajar. Daryanto (2012: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.

Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media menyampaikan suatu informasi sehingga informasi tersebut dapat tersaji dengan lebih menarik (Munir, 2013: 2). Multimedia interaktif dipilih karena manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, mengatasi keterbatasan waktu; dan daya indera siswa, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Kelebihan

dari multimedia interaktif ini adalah tampilannya yang menarik karena multimedia interaktif mengandung unsur teks, visual (grafis, video/film, animasi) dan audio sehingga siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru.

Prinsip penggunaan multimedia interaktif juga didasarkan pada pendekatan saintifik. Banyak ahli meyakini bahwa melalui pendekatan saintifik, selain dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam menkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, juga dapat mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan guna menemukan fakta-fakta dari suatu fenomena atau kejadian. Siswa dilatih mampu untuk berfikir logis, runtut, dan sistematis.

Dari latar belakang di atas, dapat disusun rumusan masalah penelitian sebagai berikut: Apakah multimedia interaktif berbasis saintifik dapat meningkatkan keterampilan bercerita wayang pada siswa kelas III SD Negeri Karangasem III Kecamatan Laweyan Surakarta Tahun 2016/ 2017?

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Karangasem III No. 181 Surakarta tepatnya di Jalan Srikaya Timur, RT 01/ RW 04, Kelurahan Karangasem, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. PTK merupakan penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. PTK dilaksanakan dengan beberapa langkah yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah saya sebagai pengajar, guru sebagai observer, dan siswa kelas III yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Uji validitas data menggunakan teknik triangulasi. Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data yang telah berhasil dikumpulkan antara lain dengan teknik analisis interaktif.

HASIL

Hasil dari penelitian keterampilan bercerita wayang siswa kelas III pada kondisi awal atau sebelum dilaksanakan tindakan diperoleh data nilai siswa masih sangat rendah. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa

yang mendapat nilai di bawah KKM yaitu ≥ 75 . Dari 32 siswa, hanya 10 siswa atau 31,27% saja yang mencapai ketuntasan, sedangkan sisanya 22 siswa atau 68,73% belum mencapai ketuntasan. Hasil nilai keterampilan bercerita wayang dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pratindakan

No	Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	20-30	2	6,25%
2	31-41	10	31,25%
3	42-52	4	12,5%
4	53-63	6	18,75%
5	64-74	0	0%
6	75-85	9	28,12%
7	86-96	1	3,12%
Jumlah		32	100%
Nilai Rata-Rata = $1757 : 32 = 54,9$			
Ketuntasan Klasikal = 31,25%			
Nilai tertinggi 90 dan Nilai Terendah 25			

Dari tabel 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan bercerita wayang siswa masih rendah. Pada pelaksanaan siklus I penggunaan multimedia interaktif berbasis saintifik diterapkan dan terjadi peningkatan pada keterampilan bercerita wayang. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Siklus I

No	Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	20-30	0	0%
2	31-41	4	12,5%
3	42-52	3	9,37%
4	53-63	2	6,25%
5	64-74	0	0%
6	75-85	15	46,87%
7	86-96	8	25%
Jumlah		32	100%
Nilai Rata-rata = 72,78			
ketuntasan Klasikal = 71,87%			
Nilai tertinggi 90 dan Nilai Terendah 35			

Berdasarkan tabel 2 diketahui jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 atau mencapai ketuntasan adalah 23 siswa, sedangkan 9 siswa masih mendapatkan nilai ≤ 75 atau belum tuntas. Ketuntasan klasikal pada siklus I adalah 71,87% dengan nilai rata-rata 72,78.

Pada pelaksanaan siklus II penggunaan multimedia interaktif berbasis saintifik diterapkan dan terjadi peningkatan pada keterampilan

pilani bercerita wayang. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Siklus II

No	Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	20-30	0	0%
2	31-41	0	0%
3	42-52	0	0%
4	53-63	1	3%
5	64-74	2	6%
6	75-85	21	66%
7	86-96	8	25%
Jumlah		32	100%
Nilai Rata-rata = 81,27			
ketuntasan Klasikal = 90,62%			
Nilai tertinggi 95 dan Nilai Terendah 60			

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 29 siswa. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai ≤ 75 terdapat 3 siswa. Nilai tertinggi pada siklus II adalah 95 dan nilai terendah adalah 60. Dengan ketuntasan klasikal mencapai 90,62% dengan jumlah siswa 29 mampu mencapai KKM atau nilai ≥ 75 . Ketuntasan klasikal pada penelitian siklus II ini telah memenuhi target yang diharapkan.

PEMBAHASAN

Tabel 4. Rekapitulasi Perbandingan Hasil Tindakan Antar Suklus

Peningkatan	Pratin dakan	Siklus I	Siklus II
Rerata	54,9	72,78	81,27
Persentase Ketuntasan	31,25%	71,87%	90,62%
Kinerja Guru	2,4	2,93	3,6
Aktivitas Siswa	-	3,03	3,46
KKM (≥ 75)			
Indikator ketercapaian 80%			

Dari tabel 4 di atas, menunjukkan bahwa hasil penelitian tindakan kelas tentang penggunaan multimedia interaktif berbasis saintifik untuk meningkatkan keterampilan bercerita wayang pada siswa kelas III mengalami peningkatan mulai dari pratindakan, siklus I hingga siklus II. Peningkatan tersebut terjadi pada nilai rata-rata, persentase ketuntasan, kinerja guru, dan aktivitas siswa.

Peningkatan terjadi pula pada nilai terendah dan nilai tertinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Data Perbandingan Nilai

Keterangan	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	25	35	60
Nilai Tertinggi	90	90	95
Nilai Rata-rata	54,9	72,34	81,27
Ketuntasan	31,27%	71,88%	90,63%

Keterampilan bercerita wayang mengalami peningkatan mulai dari pratindakan. Nilai terendah pada pratindakan adalah 25, sedangkan pada siklus I menjadi 35. Nilai tertinggi pratindakan dan pada siklus I sama yaitu 90. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 54,9 menjadi 72,34. Ketuntasan klasikal meningkat dari 31,27% yang kemudian meningkat pada siklus I menjadi 71,88%. Peningkatan tersebut dikarenakan kelebihan dari penggunaan multimedia interaktif, hal sejalan dengan pendapat Munir (2013: 113) bahwa terdapat beberapa kelebihan dalam menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran, diantaranya: 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif; 2) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.

Keterampilan bercerita wayang mengalami peningkatan mulai dari siklus I. Hal ini terlihat dari data yang diperoleh bahwa nilai terendah siklus I adalah 35 dan siklus II menjadi 60. Nilai tertinggi pada siklus I adalah 90 dan pada siklus II meningkat menjadi 95. Nilai rata-rata pada siklus I 72,34 dan pada siklus II meningkat menjadi 81,27. Ketuntasan klasikal pada siklus I mencapai 71,88% dan pada siklus II meningkat menjadi 90,63%. Munir (2013: 110) berpendapat bahwa multimedia interaktif dapat diartikan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa se-

hingga dapat mendorong proses belajar. Mengacu pendapat tersebut, penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran keterampilan bercerita dirasa tepat. Selain itu prinsip multimedia interaktif juga didasarkan pada pendekatan saintifik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang pada siswa kelas III SD Negeri Karangasem III tahun 2016/2017, diperoleh data pada pratindakan dari 32 siswa hanya 10 siswa yang nilainya ≥ 75 (KKM). Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 90 dan nilai terendah adalah 25, sedangkan nilai rata-rata kelas adalah 54,9 dengan ketuntasan klasikal sebesar 31,27%. Pada siklus I terjadi peningkatan, hal ini terlihat dari 32 siswa terdapat 23 siswa yang nilainya ≥ 75 (KKM). Nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 35, sedangkan nilai rata-rata 72,34 dengan ketuntasan klasikal mencapai 71,88%. Pada siklus II terjadi peningkatan, hal itu terlihat dari 32 siswa terdapat 29 siswa yang nilainya ≥ 75 (KKM). Nilai tertinggi mencapai 95 dan nilai terendah 60, sedangkan nilai rata-rata 81,27 dengan ketuntasan klasikal mencapai 90,63%.

Ketuntasan klasikal dari pratindakan ke siklus I sebesar 40,61%, peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I ke siklus II sebesar 18,75% dan peningkatan ketuntasan klasikal dari pratindakan hingga siklus II sebesar 59,36%.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan bercerita wayang dapat meningkat melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran Bahasa Jawa siswa kelas III SD Negeri Karangasem III tahun 2016/2017.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Haryanto. (1988). *Pratiwimba Adhiluhung*. Jakarta: Djambatan.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Munir. (2013). *Multimedia*. Bandung: Alfabeta