

Received : 02-09-2020
Revised : 15-10-2020
Published : 14-11-2020

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN METODE BER CERITA MELALUI MEDIA HAND PUPPET (BONEKA TANGAN) SISWA SMP NEGERI 1 RANCAEKEK

Lien Herlina

SMP Negeri 1 Rancaekek Bandung, Indonesia
lienherlinareke@gmail.com

Abstrak:

Tujuan penelitian ini merupakan buat tingkatan hasil berlatih pelajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Narasi Cerita binatang memakai tata cara menceritakan lewat alat Boneka Tangan. Tipe penelitian ini merupakan Penelitian Aksi Kategori dengan tata cara kegiatan golongan serta perlengkapan peraga boneka tangan (hand puppet). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, tiap siklus mencakup pemograman, penerapan, pemantauan serta refleksi. Subyek penelitian ini merupakan pelajar kategori VII- A SMP Negara 1 Rancaekek Kabupaten Bandung tahun pelajaran 2016- 2017 beberapa 33 pelajar. Pengumpulan informasi dalam penelitian ini memakai metode uji serta pemantauan dengan metode analisa cerita yang mencakup penyajian informasi serta pencabutan kesimpulan. Bersumber pada hasil penelitian terjaln ekskalasi hasil berlatih pelajar ialah dari 37% pra siklus, bertambah jadi 63% pada siklus I serta 93% pada siklus II. Kenaikan angka minimum dari 40 pada pra siklus, jadi 50 pada siklus I, serta jadi 70 pada siklus II. Kenaikan angka maksimum dari 80 pada pra aksi, jadi 90 pada siklus II serta jadi 100 pada siklus II. Ada pula ekskalasi angka pada umumnya kategori bila pada pra siklus angka pada umumnya yang digapai merupakan 67, 4 kemudian bertambah jadi 71, 6 pada siklus I serta jadi 81, 8 pada siklus II. Dengan begitu bisa disimpulkan kalau dengan memakai tata cara menceritakan lewat alat Hand Puppet bisa tingkatan hasil berlatih Bahasa Indonesia materi Cerita Fabel siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Rancaekek Kabupaten Bandung tahun pelajaran 2016-2017.

Abstract:

The purpose of this research is to improve the results of the practice of students in upgrading Indonesian. Narrative material Animal stories use the way of telling stories through hand puppets. This type of research is a Category Action Research with group activity procedures and hand puppet props. This research was conducted in 2 cycles, each cycle covering programming, application, monitoring and reflection. The subjects of this study were students of the VII-A category of SMP Negara 1 Rancaekek Bandung Regency in the 2016-2017 school year some 33 students. Collecting information in this study uses test methods and monitoring with story analysis methods that include presenting information and drawing conclusions. Based on the research results, the escalation of students' training results was from 37% pre-cycle, increased to 63% in cycle I and 93% in cycle II. The increase in the minimum number is from 40 in the pre-cycle, to 50 in the first cycle, and to 70 in the second cycle. Increase in the maximum number from 80 in pre-action, to 90 in cycle II and to 100 in cycle II. There is also an escalation of numbers in general categories if in the pre-cycle the number reached is 67.4 then increases to 71.6 in cycle I and becomes 81.8 in cycle II. That way it can be concluded that by using the method of telling through the Hand Puppet tool, it can improve the results of practicing Indonesian Language Fable Story material for VII-A grade students of SMP Negeri 1 Rancaekek, Bandung Regency, 2016-2017.

Kata Kunci: metode bercerita, cerita fabel, boneka tangan

PENDAHULUAN

keperluan fundamental orang yang berfungsi berarti dalam kehidupan orang ialah Pembelajaran. Suatu cara pembelajaran serta pengajaran dapat dibidang tidak sukses apabila dalam cara itu tidak memakai tata cara. Alangkah berartinya sesuatu tata cara dalam cara pengajaran. Pemakaian tata cara dalam pembelajaran bahasa wajib pas cocok dengan modul yang lagi dipelajari oleh pelajar. Alhasil pelajar bisa berfungsi aktif serta memperoleh pengalaman berlatih yang berarti. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan modul mencertakan kembali narasi yang didengar, banyak pelajar yang cuma diam mencermati tanpa berani buat berdialog di depan kelasnya. Perihal ini diakibatkan sebab sepanjang pembelajaran berjalan suasana kategori diam, mayoritas pelajar kurang paham dengan uraian guru, tidak terdapat pelajar yang membagikan asumsi kepada uraian guru, walaupun sudah kesekian kali guru membagikan peluang buat menanya soal- soal yang diserahkan guru.

Akhirnya hasilnya sedang jauh dari yang diharapkan. Perihal itu pula terjalin pada pelajar kategori VII- A SMP Negara 1 Rancaekek. Hasil penilaian lewat uji formatif pada modul utama Narasi Cerita binatang, 21 pelajar(63%) dari 33 pelajar belum bisa menggapai angka KKM ialah ≥ 70 yang sudah ditetapkan. Dari hasil diatas bisa diamati prosentase ketuntasan sedang kecil perihal ini diakibatkan oleh sebagian aspek ialah:

1. Guru sangat kilat dalam mengantarkan modul alhasil pelajar kesusahan membekuk pembelajaran yang disampaikan
2. Tata cara yang dipakai kurang digemari anak sehingga anak tidak merespon atau diam pada pelajaran yang diserahkan guru
3. Sedikitnya komunikasi antara pelajar dengan guru, alhasil anak khawatir buat mengantarkan opini ataupun persoalan hal kesusahan yang dihadapi.

Bercerita merupakan sesuatu usaha mengantarkan sesuatu kejadian serta menghidupkannya alhasil pendengar ataupun pembaca bisa merasakan kejadian yang di informasikan, apalagi pemirsa ataupun pembaca bisa mengutip arti dari narasi itu. Perihal itu pula meningkatkan prosedur- prosedur untuk pembelajaran 4 keahlian berbicara(menyimak, membaca, berdialog, serta menulis). Lewat tata cara menceritakan anak diharapkan bisa melainkan aksi yang bagus serta aksi yang kurang baik alhasil bisa diterapkan dalam kehidupan tiap hari.

Tujuan tata cara menceritakan merupakan, salah satu usaha yang ditempuh pengajar buat berikan pengalaman berlatih supaya peserta didik mendapatkan kemampuan isi narasi yang di informasikan lebih bagus. Lewat tata cara kisah berpengaruh anak hendak meresap pesan- pesan yang dikatakan lewat aktivitas itu. Penuturan narasi yang sarat data ataupun nilai- nilai bisa dihayati anak serta diaplikasikan dalam kehidupan tiap hari.

Dalam aktivitas menceritakan anak dibimbing buat meningkatkan keahlian buat mencermati narasi Cerita binatang dari guru. Guna prosedur menceritakan dengan cara biasa bagaikan donatur ataupun usaha yang sebaik bisa jadi untuk penerapan operasional dari pembelajaran itu. Menceritakan bukan cuma berperan bagaikan hiburan namun pula ialah sesuatu metode yang bisa dipakai dalam menggapai sasaran- sasaran ataupun sasaran pembelajaran. Prosedur narasi bisa menghasilkan atmosfer berlatih mengasyikkan serta melegakan dengan penuh desakan serta motivasi alhasil pelajaran ataupun modul pembelajaran itu bisa dengan mudah diserahkan.

Dengan pemakaian prosedur Menceritakan pelajar hendak lebih aktif dalam menyambut pelajaran alhasil keahlian pelajar hendak bertambah ialah cocok dengan angka KKM yang telah ditetapkan. Dengan kesuksesan pelajar mencapai angka KKM hingga mutu

pembelajaran serta keahlian pelajar hendak bertambah. Tidak hanya itu tata cara yang bagus hendak lebih bagus apabila dibantu dengan alat pembelajaran yang bagus pula. Alat boneka tangan(Hand Puppet) Dengan cara rinci penafsiran boneka tangan ialah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari serta dapat dimasukkan ke tangan. Jemari tangan dapat dijadikan pendukung aksi tangan serta kepala boneka(Gunarti, 2010: 5. 20), boneka ini cuma terdiri dari kepala serta 2 tangan saja, sebaliknya bagian tubuh serta kakinya cuma ialah pakaian yang hendak menutup tangan orang yang membawakannya disamping metode membawakannya pula cuma mengenakan tangan tanpa memakai perlengkapan tolong yang lain. Metode memainkannya merupakan jemari telunjuk buat memainkan ataupun menggerakkan kepala, ibu jari, serta jemari tangan buat menggerakkan tangan.

Berdasarkan hal tersebut penulis bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Menceritakan Kembali isi Cerita Fabel menggunakan Metode Bercerita melalui media Hand Puppet (boneka tangan) siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Rancaekek”.

Berdasarkan latar belakang di atas, kesimpulan permasalahan dalam penelitian ini merupakan apakah dengan tata cara menceritakan lewat alat Hand Puppet pelajar bisa tingkatkan hasil berlatih Bahasa Indonesia dalam modul Menggambarkan Kembali isi Narasi Cerita binatang pelajar kategori VII- A SMP Negara 1 Rancaekek?, serta apakah cara pembelajaran dengan memakai Tata cara Menceritakan lewat pemakaian alat Hand Puppet bisa tingkatkan hasil berlatih Bahasa Indonesia modul Menggambarkan Kembali Narasi Cerita binatang pelajar kategori VII- A SMP Negara 1 Rancaekek?. Tujuan dari Penelitian merupakan buat mengenali bagaimanakah tingkatkan hasil berlatih partisipan ajar serta bagaimanakah cara pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Menceritakan Kembali Cerita Fabel melalui metode bercerita dengan media *Hand Puppet* di kelas VII-A SMP Negeri 1 Rancaekek?.

Penelitian ini diharapkan bisa berikan khasiat untuk peserta didik khususnya buat tingkatkan hasil berlatih pelajar serta berikan pengalaman beraneka ragam lewat keahlian bahasa yang bisa diaplikasikan dalam bermacam kebutuhan serta peluang. Tingkatkan profesionalisme serta rasa yakin diri guru, melatih independensi guru dalam meningkatkan wawasan serta pengalaman mengenai strategi serta tata cara pembelajaran yang cocok dengan tingkatan kemajuan pelajar. Dengan tercapainya impian itu, Mutu kualitas pembelajaran hendak bertambah dengan terdapatnya guru yang handal, alhasil hendak senantiasa melangsungkan inovasi pembelajaran dengan terdapatnya kreatifitas guru yang secara tidak langsung sekolah akan maju dan berkembang.

METODE

Penelitian ini memakai pendekatan komunikatif buat tingkatkan keahlian menggambarkan kembali narasi yang sempat didengar, yang didalam penerapannya memakai Penelitian Tindakan Kelas. Metode penelitian ini berbentuk penelitian aksi kategori(PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Dalam 2 siklus itu dilaksanakan cocok dengan pergantian yang mau digapai semacam yang diprogramkan dalam siklus tadinya. Bila hingga dengan 2 siklus dirasa lumayan hingga siklus ke 3 tidak butuh dilaksanakan.

Langkah pelaksanaan PTK dipilih model spiral yaitu siklus yang dilaksanakan secara berulang-ulang dan berkelanjutan (seperti lingkaran spiral). PTK model ini dikemukakan Kemmis dan Mc. Taggart (Undang, 2009: 104). PTK mempunyai 4 tahapan yang saling berhubungan yaitu:

1. Tahap Perencanaan (planning)
Berdasarkan identifikasi masalah maka disusun konsep aksi yang melingkupi seluruh tahap dengan cara rinci. Seluruh kebutuhan PTK mulai dari modul atau bahan ajar, konsep pembelajaran, tata cara pemantauan dan instrumen pemantauan direncanakan dalam perancangan ini. Dalam jenjang ini pula diperhitungkan seluruh hambatan yang bisa jadi muncul sertaantisipasi yang diperlukan saat implementasi rencana perlakuan.
2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (action)
Langkah ini ialah realisasi dari seluruh konsep yang sudah direncanakan tadinya. Guru diharapkan tidak berubah- ubah dengan seluruh konsep yang sudah terbuat. Perihal yang wajib dicermati merupakan memadankan relevansi antara langkah pemograman dengan langkah penerapan supaya searah dengan makna awal.
3. Tahap Observasi (observasi)
Aktivitas observasi ataupun pemantauan dicoba berbarengan dengan penerapan aksi. Informasi yang terkumpul dari langkah ini bermuatan mengenai penerapan dari konsep yang telah terbuat dan akibatnya pada prosedur pembelajaran. Pada tahap ini digunakan instrumen yang telah ditetapkan, pengisian instrumen ini dilakukan oleh guru rekan sejawat (observer). Dengan memperhatikan beberapa prinsip, yaitu: terdapat perancangan antara guru serta pengamat, fokus pemantauan diresmikan bersama, guru serta pengamat membuat patokan bersama, pengamat mempunyai keahlian yang mumpuni dalam pengamatan pembelajaran serta hasil pengamatan diberikan dengan segera.
4. Tahap Refleksi (refleksi)
Tahapan ini ialah langkah buat mengerjakan informasi yang diterima dikala observasi. Informasi yang diterima setelah itu ditafsirkan serta dicari kejelasannya, dianalisis lalu disintesis. Setelah data dianalisis maka dilakukan refleksi atas tindakan yang dilakukan. Tindakan yang dilakukan serta hasil pembelajaran dibandingkan dengan hasil sebelumnya sehingga akan terlihat perbedaannya. Setelah diketahui hasilnya maka bisa dtentukan tindakan yang dilakukan membawa perubahan positif atau tidak, kelebihan serta kelemahan pembelajaran yang dilakukan.

Pengumpulan informasi didapat dengan metode pemantauan serta penilaian sepanjang serta setelah pembelajaran berjalan. Informasi hasil pemantauan dicatat bagaikan memo leluasa. Informasi hal hasil berlatih pelajar disaring lewat hasil uji, pertanyaan terbuat sendiri oleh guru. Informasi hasil uji ini dibutuhkan buat mengenali hasil pembelajaran.

Lembar pemantauan bermuatan kegiatan observasi guru serta pelajar dalam bentuk pembelajaran yang memakai tata cara komunikatif. Lembar pemantauan amat dibutuhkan dalam aktivitas refleksi bagaikan usaha buat menelaah kesuksesan serta kekalahan pendapatan tujuan pembelajaran dalam tiap putaran serta buat memastikan perbuatan lanjut dalam putaran selanjutnya.

Buat memperoleh hasil keahlian pelajar bisa didapat dari uji. Uji ini dicoba tiap akhir pertemuan. Langkah- langkah yang dibutuhkan dalam pengumpulan informasi lewat uji merupakan menata pertanyaan uji dengan berdasar pada Kompendium kategori VII serta novel Paket Bahasa Indonesia Semester II. Pertanyaan yang disusun bersumber pada tujuan pembelajaran spesial serta buat mengenali keahlian pelajar, pertanyaan ini diserahkan pada pelajar tiap pertemuan. Dari balasan pelajar yang digarap dengan cara orang itu ditilik dan dianalisis alhasil bisa didapat informasi keahlian pelajar.

Dokumentasi dilakukan buat mengenali kondisi sepanjang cara pembelajaran di kategori. Pengumpulan informasi lewat pemilihan itu dicoba kala peneliti menyuguhkan modul di kategori dengan aplikasi tata cara menceritakan. Perihal ini dipakai buat membagikan cerminan serta fakta dengan cara jelas dari aktivitas pelajar pada dikala cara pembelajaran.

Tabel 1. Jenis instrumen Dokumentasi

No.	Jenis Dokumentasi	Keterangan
1	Nilai Siklus 1 dan 2	Buat mengenali angka pelajar sehabis diaplikasikan tata cara pembelajaran <i>Bercerita dengan media Hand Puppet</i>
2	Foto Kegiatan Siswa	Buat mengenali serta menguatkan informasi aktivitas partisipan ajar sepanjang penerapan cara pembelajaran
3	Daftar absensi Siswa	Buat mengenali jumlah serta julukan pelajar yang hendak jadi sampel

Buat mendapatkan informasi dengan kelayakan aplikasi bentuk pembelajaran dipakai analisa informasi deskriptif dengan membagi informasi bagaikan selanjutnya:

1. Lembar observasi

Lembar observasi ialah sesuatu lembar observasi yang diisi oleh pengamat yang berisikan mengenai penilaian aktivitas guru serta pelajar sepanjang cara berlatih berjalan.

2. Tes Hasil pembelajaran siswa

Hasil pembelajaran pelajar nampak pada akuisisi angka pelajar pada tiap uji yang diserahkan guru disetiap siklus. Informasi itu diolah dengan tujuan bisa mengenali Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Cerita Fabel dengan menggunakan metode *Bercerita dengan media Hand Puppet*.

3. Persentase data tanggapan siswa

Informasi yang didapat dari angket pelajar dianalisis dengan cara statistik deskriptif, ialah analisa persentase per item. Hasilnya dalam wujud persentase statment pelajar dalam menjajaki cara berlatih membimbing.

Indikator kesuksesan Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan dengan lewat tata cara menceritakan dengan alat hand puppet hasil belajar Bahasa Indonesia Modul Narasi Cerita binatang bisa bertambah. Bagaikan dorong ukur kesuksesan penerapan penelitian aksi kategori ini bisa diamati dari melonjaknya hasil berlatih pelajar dengan angka pada umumnya serupa dengan ataupun lebih dari 70 cocok dengan KKM yang sudah ditetapkan oleh sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Berdasarkan hasil observasi pada pra-siklus di kelas kelas VII-A SMP Negeri 1 Rancaekek yang berjumlah 33 pelajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia Modul Narasi Khayalan, nampak kalau hasil berlatih pelajar sedang kecil. Perihal ini dapat nampak dari hasil penilaian peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Modul Narasi Khayalan yang sudah dicoba dimana beberapa besar partisipan ajar mendapatkan nilai dibawah Patokan Ketuntasan minimal(KKM) 70. Pada hasil ujian setiap hari saat sebelum dicoba penelitian serta ditemui kalau 21 pelajar ataupun 64% memperoleh angka di dasar KKM serta 12 pelajar ataupun 36% yang memperoleh angka di atas KKM.

Siklus 1

Pemograman tindakan pada siklus I ini terdiri dari satu pertemuan ataupun aksi, ialah 2 x 40 menit. Bersumber pada hasil yang diperoleh pada langkah pemantauan yang telah dicoba di SMP Negeri 1 Rancaekek, periset berkerjasama dengan observer dengan melaksanakan dialog hal modul pembelajaran yang hendak dihidangkan lewat bentuk pembelajaran pemakaian tata cara menceritakan dengan media Hand Puppet yang dipakai pada aktivitas pembelajaran khususnya pada kategori VII semester II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia modul Menggambarkan Kembali Narasi Cerita binatang saat sebelum melaksanakan tindakan, hingga guru mempersiapkan seluruh suatu yang bisa mendukung cara pembelajaran pelajar.

Peneliti menyusun Rencana pelaksanaan Pembelajaran utama pembahasan mencermati serta menggambarkan kembali suatu narasi Cerita binatang dengan tujuan pembelajaran pelajar bisa mencermati dengan bagus serta setelah itu sanggup menggambarkan kembali isi narasi yang didengarnya memakai bahasanya sendiri dengan tata cara menceritakan lewat pemakaian alat Hand Puppet. Setelah itu guru menyuguhkan pengalaman berlatih yang bertabiat memotivasi ialah dengan melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan Tata cara Menceritakan dengan alat Hand Puppet dengan langkah- langkah pembelajaran bagaikan selanjutnya:

- Guru memilah pelajar dalam dipecah dalam 5 grup, beranggotakan 5– 6 orang masing-masing grup.
- Guru membacakan suatu narasi Cerita binatang.
- Guru membagikan kewajiban pada tiap- tiap golongan buat perencanaan menggambarkan kembali narasi fable memakai alat Hand Puppet yang telah di sajikan.
- Guru memanggil salah satu grup buat mengemukakan hasil profesinya serta grup lain menjawab. Guru pula butuh menyiapkan perlengkapan media pembelajaran semacam narasi cerita binatang serta buku- buku pendamping. Pada akhir pembelajaran guru melaksanakan penilaian dengan memakai uji objektif serta tes uraian.

Pada langkah Penerapan serta pemantauan yang dicoba pada siklus I yang berjalan sepanjang 80 menit. Aktivitas dini guru membuka pelajaran dengan menyatakan hormat, perkenalan, berharap, mengabsensi pelajar, menata suasana di ruangan kategori serta bertanya berita ataupun kondisi pelajar. Setelah itu mengantarkan tujuan pembelajaran serta langkah- langkah pembelajaran yang hendak dicoba. Pada aktivitas inti, partisipan ajar menyimak suatu narasi yang dibacakan guru dikelas yang menggambarkan suatu narasi Cerita binatang yang Bertajuk“ menanggapi budi raja hutan” dengan cara komunikatif serta mengenakan tutur tutur serta style yang menarik alhasil pelajar hendak sungguh- sungguh mencermati dan tidak jenuh. Berikutnya penerapan pembelajaran dengan memakai tata cara Menceritakan dengan alat Hand Puppet dengan memilah pelajar jadi 5 golongan tiap- tiap golongan beranggotakan 5- 4 pelajar. Pelajar dalam golongan mencermati metode melakukan kewajiban golongan. Pelajar melaksanakan dialog mengenai isi narasi yang terkini didengarnya. Guru berhubungan dengan cara aktif serta berbicara dengan tiap golongan berikan sedikit advis serta petunjuk untuk golongan yang kurang paham mengenai modul pembelajaran. Sehabis seluruh golongan melakukan kewajiban ialah menggambarkan kembali narasi cerita binatang yang didengar. Guru memanggil salah satu golongan dengan cara random buat menunjukkan hasil buatan kelompoknya serta golongan lain menjawab sedemikian itu berikutnya alhasil seluruh golongan membacakan hasil ciptaannya. berikutnya guru membagikan konfirmasi kepada hasil investigasi serta elaborasi peserta ajar dalam wujud catatan. Pada aktivitas penutup, guru

dengan partisipan ajar membuat kesimpulan pembelajaran dan melaksanakan evaluasi kepada hasil observasi yang telah dilaksanakan pelajar dengan cara beregu. Membagikan korban balik kepada cara hasil pembelajaran. Langkah pembelajaran siklus I yang lagi berjalan, peneliti memohon bantuan Observer buat mencermati jalannya pembelajaran Tata cara pendekatan komunikatif serta dini sampai akhir pembelajaran dengan metode memuat lembar pemantauan yang sudah diadakan sebelumnya.

Dan hasil pemantauan itu bisa digambarkan apa yang jadi kelemahan serta keunggulan sepanjang pembelajaran berjalan. Kelemahan pelajar dalam pembelajaran antara lain kesiapan pelajar dalam menjajaki pembelajaran sedang kurang, aktivitas pelajar dalam menanggapi persoalan sedang kurang, pelajar telah lumayan bagus dalam mencermati uraian serta guru. cuma beberapa pelajar yang aktif dalam dialog golongan, cuma beberapa pelajar yang dapat menanggapi pertanyaan, cuma beberapa kecil pelajar yang ingin mengemukakan hasil dialog golongan. Sebaliknya keunggulan pelajar dalam pembelajaran antara lain beberapa besar pelajar menjawab balasan golongan lain, beberapa pelajar telah dapat merumuskan serta modul yang telah di pelajari. beberapa pelajar benar- benar dalam menjajaki pembelajaran, seluruh pelajar bisa melakukan pertanyaan penilaian tanpa meniru balasan sahabat. Ada pula kelemahan dalam siklus I akan diperbaiki pada siklus II.

Bersumber pada hasil pemantauan siklus I pembelajaran dengan memakai tata cara menceritakan dengan alat Hand Puppet didapat evaluasi oleh obsever dengan jenis amat bagus 15%, jenis bagus 50%, jenis lumayan 30% serta jenis kurang 5%. Dalam aktivitas yang dilaksanakan sedang terdapat kekurangan ialah dalam permasalahan apersepsi pelajar, memotifasi pelajar, memilah pelajar jadi golongan serta melaksanakan refleksi. Pada akhir pembelajaran siklus I dilaksanakan penilaian dengan memakai tes adil serta tes penjelasan dengan hasil sebesar 21 pelajar ataupun 64% memperoleh angka di atas KKM serta 12 pelajar ataupun 36% yang memperoleh angka di dasar KKM dengan pada umumnya nilai 71,6.

Siklus II

Bersumber pada hasil refleksi siklus I ada kelemahan yang hendak diperbaiki pada Pemograman pembelajaran Siklus II. Aktivitas pembelajaran pada Siklus II ini sedang serupa dengan Siklus I tetapi yang melainkan merupakan aktivitas pembelajaran mencakup modul yang berlainan serta aktivitas pembelajaran tidak dilaksanakan dengan cara golongan. Periset mengonsep Konsep Peiaksanaan Pembelajaran dengan utama pembahasan tingkatan keahlian siswa dalam mencermati serta menggambarkan suatu narasi yang didengar dengan tujuan pembelajaran: Sehabis mencermati narasi yang dibacakan peneliti pelajar bisa menggambarkan kembali isi bacaan pustaka atau narasi khayalan dengan bahasa sendiri. Setelah itu periset menyediakan pembelajaran yang bersifat memotivasi ialah dengan melaksanakan aktivitas pembelajaran dengan tata cara pendekatan komunikatif yang Iangkah-Iangkah pembelajaran bagaikan selanjutnya:

- Siswa mencermati narasi pendek yang dibacakan salah satu pelajar.
- Guru membagikan kewajiban tiap- tiap pelajar buat mengerjakannya.
- Siswa diberi independensi berekspresi dengan menorehkan kembali narasi yang terkini didengarnya dengan bahasanya sendiri.
- Guru berbicara dengan pelajar mengenai perihal yang kurang dipahami pelajar serta membagikan petunjuk.
- Guru memanggil dengan cara acak salah satu pelajar setelah itu pelajar itu membacakan hasil ciptaannya didepan kategori pelajar yang lain menanggapi.

Peneliti juga butuh menyiapkan perlengkapan semacam narasi Khayalan yang hendak dibacakan, serta buku- buku cagak. Pada akhir pembelajaran periset melaksanakan penilaian dengan memakai tes adil serta tes penjelasan. Pada siklus II ini lapisan tempat bersandar berganti. Bila pada siklus I beregu hingga pada siklus II tempat bersandar ditata semacam pada pelajaran umum.

Pelaksanaan pada siklus II ini bagaikan perbuatan lanjut serta koreksi atas aktivitas pembelajaran di siklus I, siklus II berjalan sepanjang 80 menit. Pada aktivitas dini, guru membuka pelajaran dengan melafalkan damai, perkenalan, berharap, mengabsensi pelajar, menata atmosfer di ruangan kategori serta bertanya berita ataupun kondisi pelajar. Setelah itu mengantarkan tujuan pembelajaran serta langkah- langkah pembelajaran yang hendak dicoba. Pada Aktivitas Inti, partisipan ajar menyimak suatu narasi yang dibacakan salah satu pelajar didepan dikelas yang Bertajuk“ Anjing Yang lahap”. Salah satu pelajar menggambarkan suatu narasi cerita binatang serta mengenakan tutur tutur serta gaya yang menarik serta alat hand puppet alhasil pelajar hendak sungguh- sungguh mencermati dan tidak jenuh. Berikutnya penerapan pembelajaran dengan memakai tata cara menceritakan dengan alat hand puppet dengan membagikan kewajiban buat menggambarkan kembali narasi yang terkini didengar dengan Bahasa serta style penyusunan sendiri. Pelajar diberi peluang buat menorehkan perihal yang terkini didengar cocok dengan perihal yang didengarnya dan menulis angka moralnya. Guru berhubungan dengan cara aktif serta berbicara dengan tiap pelajar berikan sedikit advis serta petunjuk untuk pelajar yang kurang paham mengenai modul narasi khayalan dalam pembelajaran. Sehabis seluruh pelajar melakukan kewajiban ialah menggambarkan kembali narasi cerita binatang dengan memakai alat hand puppet. Guru memanggil salah satu pelajar dengan cara random buat membacakan hasil buatan kelompoknya serta golongan lain menjawab sedemikian itu berikutnya alhasil seluruh pelajar membacakan hasil ciptaannya. berikutnya guru membagikan afirmasi kepada hasil investigasi serta elaborasi partisipan ajar dalam wujud catatan. Pada aktivitas penutup, guru bersama- sama dengan peserta didik membuat ikhtisar pelajaran. Melaksanakan evaluasi kepada hasil observasi yang telah dilaksanakan pelajar. Membagikan korban balik kepada cara hasil pembelajaran. Langkah pembelajaran siklus II yang lagi berjalan, praktikan memohon dorongan Observer buat mencermati jalannya pembelajaran Tata cara menceritakan dengan alat hand puppet serta dini sampai akhir pembelajaran dengan metode memuat lembar pemantauan yang sudah diadakan oleh praktikan. Lembar pemantauan itu mencakup point- point yang cocok dengan pembelajaran Tata cara pendekatan komunikatif buat mencermati seluruh kegiatan yang dicoba oleh praktikan.

Hasil observasi aksi aktivitas pembelajaran pada siklus II sudah terjalin kenaikan yang bagus yang didapat evaluasi oleh obsever dengan kategori amat bagus 25%, kategori bagus 65%, kategori lumayan 10% serta kategori kurang 0%. Dalam aktivitas yang dilaksanakan telah banyak terjalin koreksi. Pada akhir pembelajaran siklus II dilaksanakan penilaian dengan memakai uji adil serta tes penjelasan dengan hasil sebesar 31 pelajar ataupun 94% yang memperoleh angka di atas KKM, sebesar 2 pelajar ataupun 6% memperoleh angka di dasar KKM dengan pada umumnya angka 81, 8.

Berdasarkan hasil pengumpulan data di atas bisa diamati terdapatnya kenaikan jumlah pelajar yang berakhir dari jumlah pelajar 33 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Modul Menggambarkan Kembali Narasi Cerita binatang, teruji buat pengelompokan berakhir, saat sebelum diadakan aksi yang berakhir cuma 12 pelajar serta 21 pelajar belum berakhir sehabis dilaksanakan siklus I serta siklus II, jumlah pelajar yang berakhir sebesar 31 pelajar ataupun

94%. Perihal ini meyakinkan kalau pembelajaran memakai Tata cara Menceritakan dengan alat Hand Puppet pada pelajaran Bahasa Indonesia bisa tingkatkan hasil berlatih pelajar. Pada langkah pengelompokan pelajar yang tidak berakhir, saat sebelum diadakan tindakan ada 21 pelajar yang belum serta jumlah pelajar kategori II sebesar 33 pelajar, serta siklus I serta siklus II totalitas pelajar hadapi ketuntasan berlatih 93%, perihal ini dipengaruhi terdapatnya pembelajaran dengan Tata cara Menceritakan dengan alat Hand Puppet pelajar lebih terpicat, tidak menjemukan sebab terjalin komunikasi serta interaksi yang bagus alhasil pelajar hendak senantiasa mencermati apa yang dianjurkan guru. Tata cara ini pula efisien buat kurangi kejenuhan pelajar dalam menyambut pelajaran, interaksi yang terjalin antara guru serta pelajar tingkatkan dorongan berlatih mereka khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Buat lebih jelasnya bisa diamati pada bagan di dasar ini:

Tabel 2. Distribusi ketuntasan belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

No	Nilai	Sebelum Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1	Belum Tuntas	21	63%	12	37%	2	6%
2	Tuntas	12	37%	21	63%	31	64%
	Jumlah	33	100	33	100	33	100

Hasil pemantauan saat sebelum aksi yang dicoba dikelas VII- A SMP Negara 1 Rancaekek melaporkan tingkatan uraian pembelajaran kategori VII- A SMP Negara 1 Rancaekek khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia sedang kecil, hasil berlatih pembelajaran sedang banyak yang belum penuh Patokan Ketuntasan Minimum(KKM). Perihal ini salah satu faktornya merupakan sebab guru dalam penyampaian pembelajaran sedang memakai tata cara fatwa. Cara pembelajaran saat sebelum aksi membuktikan hasil berlatih yang kecil ialah pembelajaran yang nilainya penuh KKM sebesar 12 pembelajaran ataupun 37% dengan angka paling tinggi 90 serta angka terendah 50. Nampak pula kenaikan angka pada umumnya kategori. bila pada pra pembelajaran angka pada umumnya yang digapai merupakan 67, 4 kemudian bertambah jadi 71, 6 pada pembelajaran I, jadi 81, 8 pada pembelajaran II.

SIMPULAN

Terdapatnya pertimbangan antara jumlah pelajar yang berakhir serta belum berakhir sebab pelajar yang telah menggapai ketuntasan sudah sanggup membekuk modul yang dihidangkan guru walaupun cuma dengan fatwa sebaliknya 21 pelajar yang belum dapat membekuk materi oleh guru dengan fatwa sebab energi ambil mereka yang kurang apabila membekuk materi ajar dalam bentuk ceramah. Bersumber pada teori Taksonomi Bloom hasil berlatih dalam bagan riset digapai lewat 3 jenis ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya merupakan bagaikan selanjutnya:

1. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Jenis hasil belajar kognitif lebih dominan dari afektif serta psikomotor sebab lebih muncul, tetapi hasil berlatih psikomotor serta afektif pula wajib jadi bagian dari hasil evaluasi dalam cara pembelajaran di sekolah. Hasil berlatih merupakan kemampuan- kemampuan yang dipunyai pelajar sehabis beliau menyambut pengalaman belajarnya. Hasil berlatih dipakai oleh guru buat dijadikan dimensi ataupun patokan dalam menggapai sesuatu tujuan pembelajaran. Perihal ini bisa berhasil bila pelajar telah menguasai berlatih dengan diiringi oleh transformasi tingkah laku yang lebih bagus lagi.

Pemahaman belajar siswa didapatkan dari hasil nilai siklus I dan siklus II

1. Siklus I

Dengan menggunakan Metode Bercerita dengan media Hand Puppet, siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal ($KKM \geq 70$) sebanyak 12 siswa dan yang mendapat nilai yang memenuhi KKM sebanyak 21 siswa. Dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50

2. Siklus II

Dengan memakai pendekatan pembelajaran memakai Tata cara Menceritakan lewat pemakaian alat pembelajaran Hand Puppet pada mata pelajaran Bahasa Indonesia modul Menggambarkan Kembali Narasi cerita binatang, pelajar yang menemukan angka dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum ($KKM \geq 70$) sebesar 2 pelajar serta yang menemukan angka yang penuh KKM sebesar 31 pelajar. Dengan angka paling tinggi 90 serta angka terendah 70 Bersumber pada akuisisi hasil angka yang diterima pada siklus I serta siklus II diperoleh kalau pembelajaran dengan Tata cara Menceritakan dengan penguunaan alat pembelajaran Hand Puppet pada pelajaran Bahasa Indonesia utama pembahasan mencermati serta menggambarkan kembali narasi Cerita binatang yang didengar kategori VII- A SMP Negara 1 Rancaekek yang kesimpulannya bermuara pada hasil berlatih yang hendak hadapi kenaikan.

Sebagai bahan masukan dari peneliti untuk proses pembelajaran Bahasa Indonesia disarankan menggunakan Metode Bercerita dengan media *Hand Puppet* agar kemampuan komunikasi dan bercerita siswa meningkat. Guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sebaiknya menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pelajar dan bervariasi dengan tujuan agar siswa tidak cepat bosan dalam menerima pelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta Barnadib,
- [2] Sutari Imam. 1984. *Pengantar Ilmu Pendidikan Sistematis*. Yogyakarta: IKIP
- [3] Bungin, B.2004. *Manajemen Mutu Terpadu dalam Pendidikan : Konsep, Strategi, dan Aplikasi*. Jakarta : Grasindo.
- [4] Bungin,B.2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [5] Djajasudarma, T. Fatimah. 2004. *Wawancara (Pemahaman dan Hubungan Antar Unsur)*. Bandung: Eresco.
- [6] Drs. Djago Tarigan, dkk, 2003, *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah PGSD 2205*, Pusat Penerbit Universitas Terbuka.
- [7] Effendy, Uchjana Onong. 2006. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- [8] Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Standar Kompetensi Guru)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [9] Mulyasa,E. 2007. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosda
- [10] Murti, Wisnu. 2006. *Konsep Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Rineka Cipta
- [11] Ridwan, Rifai.2004. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka