

PENGARUH MODEL *PAIRED STORYTELLING* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA WAYANG KARTUN TERHADAP KEAKTIFAN SISWA

(Studi Pre-eksperimen Kelas 5 SD Kartika Siliwangi 3 Garut Kota)

Dita Astriani¹ Rajji K. Adiredja² Dea Asri Pujiasti³, De Budi Irwan Taofik⁴

Institut Pendidikan Indonesia

E-mail: ditaastriani1@gmail.com

Article History:

Submitted : 20-01-2023

Received : 20-01-2023

Revised : 28-05-2023

Accepted : 18-06-2023

Published : 30-06-2023

Keywords: 3-6 word

Kata Kunci : 3-6 kata

Abstract: Indonesian language learning at one of the elementary schools in Garut Regency has not been able to accommodate students to be active in telling stories. Thus, we need a media that is able to stimulate student activity, one of which is the wayang cartoon media. This type of research uses experimental methods, with instruments in the form of questionnaires and observations. The subjects in this study were 25 grade 5 elementary school students. The result of the calculation of the t test is t_{count} of 23.10 and the value of t_{table} with a significant level of 0.173 $\alpha = 0.05$ obtained t_{table} 0.173. From this analysis it was obtained that $t_{count} = 23.10 > t_{table}$ 0.173. Thus, there is a significant influence of the paired storytelling model and wayang cartoon media on student activity.

Paired Storytelling Model, Cartoon Puppet Media, Student Activity.

Abstrak Pembelajaran Bahasa Indonesia di salah satu SD di Kabupaten Garut belum bisa mengakomodasi siswa untuk aktif dalam bercerita. Dengan demikian, dibutuhkan sebuah media yang mampu menstimulus keaktifan siswa, salah satunya dengan media wayang kartun. Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dengan instrumen berupa angket dan observasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD yang berjumlah 25 orang. Hasil perhitungan uji t yaitu t_{hitung} sebesar 23,10 dan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikan 0,173 $\alpha = 0,05$ yang diperoleh t_{tabel} 0,173. Dari analisis tersebut di peroleh bahwa $t_{hitung} = 23,10 > t_{tabel}$ 0,173. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan model *paired storytelling* dan media wayang kartun terhadap keaktifan siswa.

Model Paired Storytelling, Media Wayang Kartun, Keaktifan Siswa

PENDAHULUAN

Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Aeni, 2017). Sementara itu menurut Dimyati dan Mudjiono (dalam Lubis, 2019), keaktifan siswa dapat didorong oleh peran guru. Guru akan berusaha memberi kesempatan pada siswa untuk berperan aktif, baik mencari, memproses, dan mengelola perolehan belajarnya. Oleh karena itu keaktifan diartikan sebagai proses kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan emosional dan mampu berpartisipasi dengan aktif dalam kegiatan belajar.

Namun, melihat kenyataan di lapangan khususnya pada siswa kelas 5 di SD Kartika Siliwangi 3 Garut Kota, kegiatan pembelajaran masih dilakukan secara klaksikal atau dengan menggunakan metode diskusi biasa. Dalam menerapkan pembelajaran tersebut guru sering kesulitan dalam memacu siswa menjadi aktif.

Menyikapi permasalahan tersebut, maka agar siswa memiliki kemampuan dalam kegiatan bercerita, maka guru harus menggunakan model pembelajaran yang dapat menstimulus siswa untuk aktif, salah satunya menggunakan *paired storytelling*. Sebagaimana dijelaskan Prasetyo dkk., (2021), "*the paired storytelling technique is developed by considering the interaction between student*". Lebih lanjut, teknik ini menggabungkan aktivitas membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Selain itu, guru juga harus menerapkan media yang bisa membuat siswa aktif salah satunya guru harus menggunakan media wayang kartun agar lebih menarik bagi siswa. Hal ini selaras dengan pendapat Varela (2014), bahwa wayang kartun merupakan sebuah inovasi untuk meningkatkan atensi atau perhatian siswa.

Dengan demikian, teknik *paired storytelling* dan media wayang kartun dapat dikombinasikan agar siswa tidak hanya mampu menjawab pertanyaan, tapi juga memiliki upaya untuk memahami isi cerita yang didengar atau disimak. Selain itu, siswa juga dilibatkan dalam kegiatan pencarian dan penemuan makna dari proses pembelajaran tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model *Paired Storytelling* dengan Menggunakan Media Wayang Kartun Terhadap Keaktifan Siswa".

METODE

Metode yang digunakan ialah *Pre-Exsperimental Design*. Adapun alasan menggunakan *Pre-Experimental Design*, sebab pada penelitian ini tidak terdapat kelas eksperimen dan sampel yang dipilih tidak secara acak. Desain penelitian ini adalah *One Group Pretes Posttest Design*. Populasi dan sampel yang dilibatkan ialah seluruh siswa kelas 5 SD Kartika Siliwangi 3 Garut Kota sebanyak 25 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan lembar observasi, di mana angket terdiri dari 25 pernyataan dan lembar observasi berisi 25 pernyataan. Adapun analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji Gain ternormalisasi.

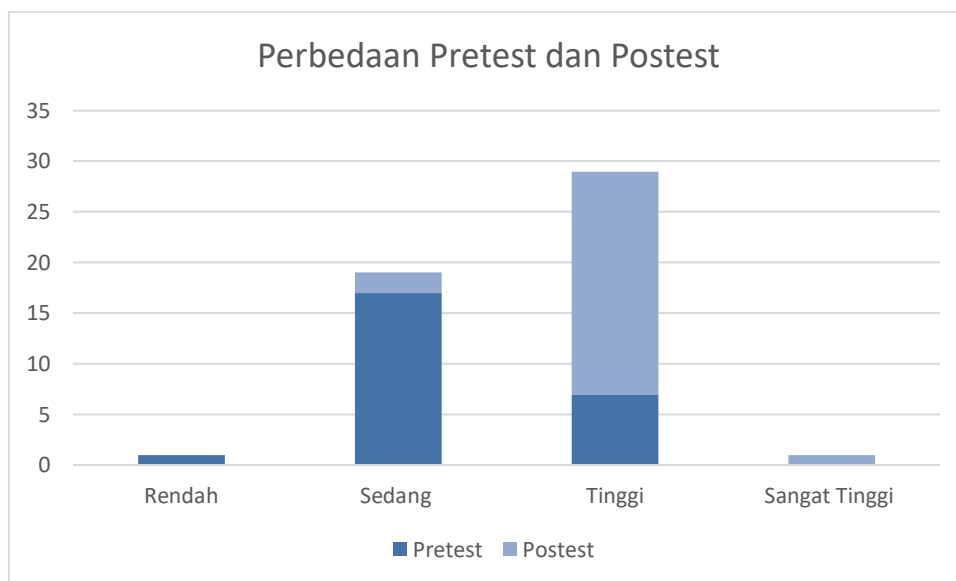
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Keaktifan siswa diperoleh dengan menggunakan pernyataan angket objektif yang telah diberikan. Pemberian soal pernyataan *pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran berlangsung. Sedangkan pemberian soal *posttest* bertujuan untuk mengetahui pengetahuan akhir siswa setelah pembelajaran berlangsung.

Tabel 1
Hasil *Pretest* dan *Posttest* Keaktifan Belajar Siswa

	<i>Pretest</i>			<i>Posttest</i>		
	Rendah	Sedang	Tinggi	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi
Jumlah siswa (n)	1	17	7	2	22	1
Presentase (%)	4%	68%	28%	8%	88%	4%
Rata- Rata	46,14			69,02		

Berdasarkan tabel 1, data hasil *pretest*, rata-rata hasil angket keaktifan belajar siswa ialah 46,14, dengan presentase ketepatan dalam menjawab angket 28% atau hanya 7 siswa menjawab angket dengan kategori tinggi. Sedangkan pada hasil *posttest*, rata-rata kelas 69,024 dengan persentase rata-rata 88% atau kategori tinggi.



Gambar 1
Perbedaan *Pretest* dan *Posttest*

Hasil data *pretest* menunjukkan bahwa 1 siswa menjawab angket dengan kategori rendah, 17 siswa menjawab angket dengan kategori sedang, 7 siswa menjawab angket dengan kategori tinggi. Sedangkan hasil dari data *posttest* 2 siswa menjawab angket dengan kategori sedang, 22 siswa menjawab angket dengan kategori tinggi, dan 1 siswa menjawab angket dengan kategori sangat tinggi. Sementara itu, hasil rata-rata *pretest* 46,144 dan rata-rata *posttest* 69,024, dengan selisih keduanya sebesar 22,88.

1. Keaktifan Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Teknik *Paired Storytelling* dan Media Wayang Kartun

Keaktifan belajar sebelum pembelajaran menggunakan teknik *paired storytelling* dan media wayang kartun, siswa mendapatkan rata-rata nilai sebesar 46%, dan hanya 7 siswa menjawab angket dengan kategori tinggi dengan persentase 28%. Sejatinya, media dan teknik pembelajaran yang konvensional cenderung kurang menstimulus siswa dalam pembelajaran. Hal ini ditunjang pula dengan hasil riset Huda (2016), bahwasanya motivasi dan prestasi belajar siswa dengan model dan media konvensional akan cenderung rendah. Hal ini dikarenakan tidak adanya variasi dalam pembelajaran.

Storytelling merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara siswa yang bersifat pragmatis. Ada dua unsur yaitu linguistik dan unsur apa yang diceritakan, ketepatan ucapan, tata bahasa, kosakata, kefasihan dan kelancaran (Hilaliyah, 2017). Lebih lanjut, teknik dan media ini dapat menggambarkan siswa untuk memiliki kemampuan berbicara yang baik. Dengan demikian, dibutuhkan media dan model yang mampu menstimulus keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Keaktifan Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Teknik *Paired Storytelling* dan Media Wayang Kartun

Keaktifan belajar siswa setelah menggunakan menggunakan wayang kartun, siswa mendapatkan rata-rata hasil *posttest* sebesar 69,024 dengan presentase ketepatan dalam menjawab angket terdapat 2 siswa menjawab angket kategori sedang dengan persentase 8%, 22 siswa menjawab angket kategori tinggi dengan persentase 88%, dan 1 siswa menjawab angket kategori sangat tinggi dengan persentase 4%.

Dalam pembelajaran, seyogianya guru perlu menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual, dan emosional guna memperoleh hasil yang optimal, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor (Sinaga dan Silaban, 2020). Keaktifan inilah yang bisa distimulus melalui model dan media pembelajaran yang inovatif. salah satunya menggunakan teknik *paired storytelling* dan media wayang kartun. Sebagaimana dijelaskan Prasetiyo dkk., (2021), "*the paired storytelling technique is developed by considering the interaction between student*". Lebih lanjut, teknik ini mengombinasikan aktivitas membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Selain itu, guru juga harus menerapkan media yang bisa membuat siswa aktif salah satunya guru harus menggunakan media wayang kartun agar lebih menarik bagi siswa. Hal ini selaras dengan pendapat Varela (2014), bahwa wayang kartun merupakan sebuah inovasi untuk meningkatkan atensi atau perhatian siswa.

Dengan demikian, teknik *paired storytelling* dan media wayang kartun dapat dikombinasikan agar siswa tidak hanya mampu menjawab pertanyaan dari tapi juga memiliki upaya untuk memahami isi cerita yang didengar atau disimak. Selain itu, juga dilanjutkan dengan pencarian dan penemuan makna dari proses pembelajaran tersebut. Hal ini dapat mengaplikasikan makna tersebut dalam kehidupan pribadi dan sosial mereka.

Sementara itu, merujuk pada gambar 1, *posttest* siswa lebih unggul dibandingkan *pretest*, karena hal-hal sebagai berikut.

Guru berupaya memberi kesempatan pada siswa untuk berperan aktif, baik mencari, memproses, dan mengelola informasi dalam pembelajaran. Artinya, guru tidak selalu

menjadi sentral dalam pembelajaran, melainkan sebagai fasilitator untuk mengakomodasi siswa. Dikutip dari Sandria dkk., (2022), pembelajaran berpusat pada siswa menekankan pada keaktifan belajar siswa. Dengan demikian, peran guru tidak begitu dominan, justru hanya berperan sebagai fasilitator. Hal ini selaras dengan konsep *paired storytelling*, di mana siswa secara berpasangan melakukan pertukaran cerita. Pun melalui media wayang kartun, atensi dan motivasi belajar meningkat lebih baik. Sebagaimana yang disampaikan Neteria dkk., (2020), media pembelajaran yang inovatif akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sebab divisualisasikan secara konkret, sehingga prestasi belajar siswa akan meningkat. Siswa juga lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya.

Instrumen penelitian yang diberikan kemudian hasilnya diolah dan dihitung, sehingga didapat $t_{hitung} = 23,10$ sedangkan $t_{tabel} = 0,173$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dalam hal ini uji hipotesis tersebut bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yaitu apakah terdapat pengaruh model *paired storytelling* dengan menggunakan media wayang kartun terhadap keaktifan belajar siswa. Berdasarkan pengolahan statistika, didapat $t_{hitung} 23,10 > t_{tabel} 0,173$, di mana t_{hitung} berada di luar daerah penerimaan H_0 , sehingga H_a diterima, dan H_0 ditolak. Dengan demikian, media wayang kartun berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.

Untuk mengetahui peningkatan, maka dilakukan uji Gain ternormalisasi. Berdasarkan hasil N. Gain normalisasi, hasil *postestnya* ialah 86,28% dengan kategori tinggi. Sedangkan hasil *pretestnya* didapat 57,68% dengan kategori rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami kualitas peningkatan keaktifan belajar sebanyak 0,73 dengan kategori sedang. Hal ini dikarenakan model *paired storytelling* dan media wayang kartun lebih membawa siswa aktif dalam pembelajaran. Sebagaimana yang disampaikan Bachir (dalam Khasinah, 2015), bahwa *storytelling* (bercerita), siswa menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Lebih lanjut, menurut Sudjana dan Rivai (dalam Ratnaningsih, 2021), media wayang kartun mampu memvisualisasikan sesuatu atau seseorang sehingga bisa menjadi alat bantu yang penting dalam pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model *paired storytelling* dengan menggunakan media wayang kartun terhadap keaktifan belajar siswa kelas 5 di SD Kartika Siliwangi 3 Garut Kota. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima. Artinya, terdapat pengaruh signifikan antara model *paired storytelling* dengan menggunakan media wayang kartun terhadap keaktifan belajar siswa. Selain itu, berdasarkan uji gain ternormalisasi, didapat hasil 0,73 dengan kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, R. D. (2017). Keefektifan Model Group Investigation Berbantu Media Roda Pintar Pelajaran IPS Pada Keaktifan Siswa Kelas III SDN Tlogosari Kulon 02 Semarang. *Seminar Nasional PGSD 2017*, 2094–2107.
- Hilaliyah, T. (2017). Tes Keterampilan Berbicara Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Membaca*, 2(1), 83–98.
- Huda, M. (2016). Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian*, 10(1), 125–146.
- Khasinah, S. (2015). Interaksi Ekstrakurikuler dalam Proses Bercerita kepada Anak Usia Dini. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 1(1), 99–110.
- Lubis, R. F. (2019). Kemampuan Guru Menarik Perhatian Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 16(1), 152–175.
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82–90.
- Prasetyo, B., Setyowati, D. L., & Pranoto, Y. K. S. (2021). Paired Storytelling Technique Assisted with Wayang Kancil in Enhancing Democratic Attitude of Elementary Students. *Journal of Primary Education*, 10(2), 215–220.
- Ratnaningsih, A. S. (2021). Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Model Paire Storytelling dengan Media Wayang Kartun Pada Siswa Kelas II Semester Ganjil SDN Jatibaru Kecamatan Saguling Kabupaten Bandung Barat. *Collase: Creative of Learning Students Elementary Education*, 4(6), 943–950.
- Sandria, A., Asyari, H., & Fatimah, F. S. (2022). Pembentukan Karakter Religius Melalui Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 1(1), 63–75.
- Sinaga, M., & Silaban, S. (2020). Implementasi Pembelajaran Kontekstual untuk Aktivitas dan Hasil Belajar Kimia Siswa. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(1), 33–40.
- Varela, M. E. (2014). Wayang Hip Hop: Java's Older Performance Tradition Meets Global Youth Culture. *Astan Theatre Journal*, 31(2), 481–504.