



**MEDIA FILM ANIMASI BERMUATAN NILAI-NILAI KARAKTER SEBAGAI
UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERCERITA SISWA KELAS VII A
SMP NEGERI 3 MANDIRAJA KABUPATEN BANJAERNEGARA TAHUN PELAJA-
RAN 2018/2019**

Lalita Melasarianti ✉ Novita Pri Andini

Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jenderal Soedirman,
Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima September 2019
Disetujui Februari 2020
Dipublikasikan Mei 2020

Keywords:
*story-retelling skill, animated
film media, character values*

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu memanfaatkan film animasi yang bermuatan nilai-nilai karakter sebagai upaya meningkatkan keterampilan bercerita serta mengubah perilaku dalam mengikuti pembelajaran keterampilan bercerita pada siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja. Subjek penelitian ini adalah Guru dan siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes dan non tes. Instrumen tes berupa nilai praktik bercerita Siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja, sedangkan instrumen non tes adalah hasil observasi selama pembelajaran, hasil wawancara dengan siswa/guru, jurnal siswa, dan hasil dokumentasi berupa foto selama proses pembelajaran. Indikator ketercapaian yaitu 75%, prosedur penelitian meliputi persiapan, survei awal, pelaksanaan siklus, pengamatan, dan pelaporan. Hasil yang didapat dalam penelitian ini yaitu (1) nilai rata-rata keterampilan bercerita pada siklus 1 sebesar 61% dan siklus 2 sebesar 75,23%, sehingga nilai rata-rata keterampilan bercerita pada siklus 2 meningkat sebesar 14.23% dari siklus, dan (2) perilaku siswa mengalami perubahan ke arah positif setelah mengikuti pembelajaran bercerita menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter.

Abstract

The purpose of this research is to utilize animated films containing character values as an effort to improve the story-retelling skills and change the learning attitudes of Seventh Grade Students of State Junior High School 3 Mandiraja, Banjarnegara Regency. The research subjects were the teachers and Seventh Grade students of State Junior High School 3 Mandiraja, Banjarnegara. The data was collected using both test and non-test instruments. The test instrument was in the form of students' story-retelling practice scores, while the non-test instrument was in the form of observations, interviews with students and teachers, students' learning journals, and photograph documentations during the learning processes. The success achievement indicator was 75%, while the research procedures included preparation, initial survey, cycle implementation, observation, and report. The research results showed that (1) the average score of students' story-retelling skills in the first cycle was 61% and that in the second cycle was 75.23% that the average score of students' story-telling skills in the second cycle increased by 14.23% from the previous cycle; and (2) the students' learning attitudes positively changed after joining the story-telling learning using the animated film media containing character values.

© 2020 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Komplek UNSOED Karangwangkal
Jl. Dr. Suparno - Purwokerto
E-mail: lalitaunsoed2013@gmail.com

PENDAHULUAN

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan kebahasaan yang harus dikuasai seseorang sesudah keterampilan menyimak. Manusia sebagai makhluk sosial melakukan kegiatan berbicara dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan disebut berbicara. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Tarigan, 2008:16, "Berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata yang bertujuan untuk menyampaikan apa yang akan disampaikan baik itu perasaan, ide atau gagasan.

Pembelajaran berbicara di sekolah menengah pertama, keberhasilannya banyak ditentukan oleh kemampuan siswa dalam berbicara. Kegiatan berbicara memerlukan daya tangkap dan olah pikir pada siswa, sehingga makin lancar siswa berbicara di depan umum maka makin baik otak siswa dalam menangkap dan mengolah informasi. Oleh karena itu, pembelajaran berbicara mempunyai kedudukan yang penting dalam pengajaran. Salah satu kegiatan berbicara dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yang memerlukan keberanian dan penggunaan diksi yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain adalah pembelajaran bercerita. Kegiatan bercerita ini, siswa dituntut untuk menyampaikan pengalaman atau perasaan yang dirasakan, dialami, dilihat, dan didengar. Seperti pendapat Majid (2013:9), bahwa bercerita merupakan kegiatan menyampaikan cerita kepada pendengar. Pendengar harus paham apa yang kita sampaikan, untuk itu kegiatan bercerita pada siswa memerlukan keterampilan berbicara yang memadai. Hal-hal yang harus diperhatikan. Hal-hal yang harus diperhatikan siswa dalam bercerita adalah posisi duduk pencerita, penguasaan bahasa, ketepatan suara, peragaan peristiwa-peristiwa, gerakan-gerakan, serta aura yang melingkupi antara dirinya dan pendengar supaya kegiatan bercerita menjadi baik.

Sesuai dengan standar kompetensi kelas VII, yaitu mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita. Pembelajaran bercerita siswa diharapkan mampu menentukan pokok-pokok cerita, merangkai pokok-pokok cerita menjadi urutan cerita yang menarik, dan bercerita dengan menggunakan media berdasarkan pokok-pokok cerita. Namun kenyataannya, di lapangan kemampuan siswa bercerita belum sesuai dengan keadaan yang diharapkan. Sebagian besar siswa masih kesulitan melakukan kegiatan bercerita. Begitu pula dengan siswa kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja, kemampuan bercerita mereka masih rendah.

Hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII A menuturkan, dalam mengadakan pembelajaran bercerita guru tersebut tidak menggunakan media. Sebagian besar siswa tidak tertarik mengikuti pembelajaran bercerita serta kemampuan siswa dalam bercerita sangat rendah. Guru juga mengungkapkan bahwa rendahnya kemampuan bercerita siswa dapat digolongkan menjadi dua hal, yaitu (1) siswa tidak mampu menentukan pokok-pokok cerita dan (2) siswa tidak mampu merangkai pokok-pokok cerita menjadi urutan cerita yang menarik. Survei terhadap proses pembelajaran bercerita di kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja diperoleh data bahwa kemampuan siswa dalam bercerita masih rendah. Hal ini diperoleh dari hasil bercerita siswa. Hasil kemampuan bercerita siswa hanya sekitar 25% yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal dengan nilai ≥ 70 pada pembelajaran bercerita. Hal ini menunjukkan bahwa secara proses dan hasil, pembelajaran bercerita di kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja belum memenuhi tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan sangat memengaruhi dan mendukung penyampaian materi kepada siswa. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai stimulus dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran. Kreativitas siswa juga dapat dikembangkan jika penggunaan media tepat serta mampu menciptakan suasana yang menyenangkan. Suasana yang menyenangkan, mendorong siswa lebih aktif dan kreatif. Media juga berfungsi mendukung guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tafonao (2018) menyatakan, dengan adanya media/alat bantu pembelajaran semakin memudahkan guru/dosen dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, Siroj (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu menghidupkan suasana kelas sehingga siswa tidak bosan.

Sistem pendidikan nasional merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan dalam UU Republik Indonesia No.20 tahun 2003 yang berbunyi "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membantu watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Potensi yang dimaksud adalah supaya peserta didik menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab". Pendidikan ini berhubungan dengan pendidikan karakter yang melekat pada masing-masing in-

dividu. Pendidikan karakter yaitu penanaman kebiasaan mengenai hal-hal yang baik dalam kehidupan, hal tersebut tidak hanya berkaitan dengan masalah benar-salah. Mulyasa (2013:3) menyebutkan bahwa, pendidikan karakter yang baik haruslah melibatkan pengetahuan yang baik, perasaan yang baik, dan perilaku yang baik, sehingga terbentuk perwujudan kesatuan perilaku dan sikap hidup yang baik dari peserta didik.

Memerhatikan uraian di atas, penekanan pendidikan karakter memang harus digalakkan dalam proses pembelajaran, maka pembelajaran bercerita haruslah bermuatan pendidikan karakter. Selanjutnya media film animasi yang bermuatan pendidikan karakter ini digunakan sebagai media dengan maksud mengatasi permasalahan pada siswa dalam kesulitan mengikuti pembelajaran bercerita serta mengubah perilaku siswa ke arah positif.

Latar belakang yang telah diuraikan di atas menjadi dasar penelitian ini dilaksanakan. Tujuan penelitian ini adalah memanfaatkan media film animasi sebagai upaya meningkatkan keterampilan bercerita siswa dan mengubah perilaku siswa ke arah positif dalam mengikuti pembelajaran bercerita. Maka judul penelitian ini adalah "Media Film Animasi Bermuatan Karakter sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII A SMP Negeri 3 Mandiraja Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2018/2019.

METODE PENELITIAN

Subjek dari penelitian ini adalah Siswa SMP Negeri 3 Mandiraja kelas VII A Kecamatan Mandiraja Banjarnegara. Pengumpulan data untuk mengetahui peningkatan keterampilan bercerita menggunakan teknik tes yaitu tes keterampilan bercerita, sedangkan pengumpulan data untuk mengetahui perubahan perilaku siswa menggunakan teknik non tes yaitu, wawancara, jurnal siswa, observasi, dan dokumentasi foto. Maka, penelitian ini dapat disebut sebagai Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menerapkan dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2 Tabel 1. Hasil Tes Keterampilan Bercerita Siklus I

untuk mengambil data tes dan non tes.

Observasi dan pengamatan dilakukan saat proses pembelajaran bercerita dengan menggunakan film animasi bermuatan nilai-nilai karakter berlangsung. Keaktifan dan perhatian siswa selama mengikuti proses pembelajaran inilah sebagai pusat pengamatan Wawancara juga dilakukan peneliti terhadap guru dan siswa, yang bertujuan untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran keterampilan bercerita. Sedangkan untuk mengukur kemampuan keterampilan bercerita, diadakan tes bercerita kepada masing-masing siswa.

Analisis data dalam penelitian ini perolehannya melalui dua teknik yaitu secara kuantitatif dan secara kualitatif. Analisis data secara kuantitatif diperoleh melalui nilai tes bercerita pada siklus 1 dan 2. Sedangkan analisis data secara kualitatif diperoleh melalui data non tes yang berupa observasi, jurnal siswa, wawancara siswa/guru, serta dokumentasi foto. Tahap penelitian ini meliputi: 1) persiapan, 2) studi atau survei awal, 3) pelaksanaan siklus ang terdiri atas a. perencanaan tindakan, b.pelaksanaan tindakan, c. observasi dan interpretasi, dan d. analisis dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tindakan awal pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan media film animasi bermuatan nilai pendidikan karakter pada Siswa Kelas VII A SMP N 3 Mandiraja Banjarnegara berupa Siklus I. Pada tindakan Siklus I ini ada hasil yang diambil yaitu hasil tes dan nontes. Hasil tes pada siklus I meliputi data awal diterapkan pembelajaran keterampilan bercerita, dan mendapatkan nilai masing-masing siswa dalam tes bercerita. Pemerolehan nilai tersebut, dapat dilihat pada tabel 1.

Data pada Tabel 1 adalah rata-rata skor siklus 1 yang dicapai siswa SMP Negeri 3 Mandiraja kelas VII A dalam pembelajaran bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai karakter sebesar 61 dan terma-

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot Skor	Persentase (%)	Rata-Rata Skor
1.	Sangat Baik	87-100	0	0	0	61 Kategori Cukup
2.	Baik	73-86	5	384	20,98%	
3.	Cukup	59-72	10	641	35,03%	
4.	Kurang	45-58	15	805	43,99%	
5.	Sangat Kurang	0-44	0	0	0	
Jumlah			30	1830	100	

suk dalam kelompok cukup.

Pemerolehan data nontes dari hasil observasi, wawancara, jurnal siswa, dan dokumentasi foto. Data observasi berfokus pada tiga jenis perilaku, yaitu keaktifan siswa mendengarkan penjelasan guru, keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar keterampilan bercerita dengan media film animasi bermuatan karakter dan keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Hasil keseluruhan pengamatan siklus I bisa dilihat pada tabel 2.

Berdasarkan pengamatan diketahui hasil pengamatan pada siklus I rata-rata skor memperoleh 50. Pemerolehan hasil menunjukkan pemberian skor fokus pengamatan pada saat proses pembelajaran.

Kegiatan wawancara dilakukan kepada salah satu yang mendapatkan nilai tertinggi di kelasnya, salah satu siswa yang memperoleh nilai sedang di kelasnya, dan salah satu siswa yang memperoleh nilai paling rendah di kelasnya dalam tes keterampilan bercerita. Wawancara setelah pembelajaran bercerita siklus I selesai, hal ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap proses belajar mengajar keterampilan bercerita yang telah mereka lalui. Jurnal siswa diisi sesuai pendapat siswa, selanjutnya digunakan untuk mengetahui kesan dan pesan dari siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter.

Menurut siswa yang mendapat nilai tinggi, sedang dan rendah tentang keuntungan pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media film animasi yaitu mempermudah mereka dalam bercerita. Sedangkan saran dari semua siswa atas pembelajaran keterampilan bercerita yaitu lebih ditingkatkan lagi terutama pada media. Supaya siswa lebih mudah dalam menemukan ide untuk memulai bercerita.

Kegiatan pada siklus I ini memperoleh hasil yaitu, untuk tes keterampilan bercerita rata-rata kelas hanya memperoleh nilai sebesar 61 dan merupakan kategori cukup serta masih belum memenuhi nilai standar KKM. Nilai non tes pada siklus I pun masih jauh dari standar yaitu, pengamatan rata-rata hanya memperoleh nilai 50, wawancara dan jurnal yang dilakukan pada siswa juga mereka sebagian besar menjawab masih kesusahan dalam bercerita. Dokumentasi foto yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung masih menggambarkan siswa yang kurang semangat dan antuis mengikuti pembelajaran bercerita. Maka dari itu, setelah kami diskusi dengan guru kelas tindakan siklus II perlu dilaksanakan. Pada siklus II nantinya materi mengenai bercerita lebih diperjelas dan difokuskan kepada siswa yang masih kesulitan, serta media film animasi sebagai pendukung pembelajaran juga diperbaiki supaya siswa menjadi lebih paham dan hasilnya diharapkan lebih baik dari siklus I.

Pemerolehan data pada siklus II adalah

Tabel 2. Hasil Pengamatan Siklus I

No	Jenis Perilaku	Fokus Observasi	Skor Total	Skor Maks	Presentasi (%)
1.	Keaktifan mendengarkan penjelasan guru	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru	5	5	100
		2. Siswa mau bertanya tentang materi yang diajarkan guru	1	5	20
		3. Siswa mau berkomentar tentang materi yang diajarkan guru	1	5	20
		4. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	2	5	40
		5. Siswa mau membuat catatan	1	5	20
2.	Keaktifan siswa selama proses pembelajaran bercerita	1. Semua siswa semangat dalam bercerita	2	5	40
		2. Semua siswa terlibat dalam pembelajaran bercerita	4	5	80
		3. Semua siswa berdiskusi dalam pembelajaran bercerita	2	5	40
3.	Keaktifan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	1. Semua siswa mengerjakan tugas	5	5	100
		2. Siswa mampu menyelesaikan tugas dalam waktu yang telah ditentukan	2	5	40
Jumlah			25	50	
Rata-rata Skor			25/50X100=50		

Tabel 3. Hasil Tes Keterampilan Bercerita Siklus II

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Bobot Skor	Persentase (%)	Rata-Rata Skor
1.	Sangat Baik	87—100	6	532	23,26%	76,23 Kategori Baik
2.	Baik	73—86	16	1227	53,65%	
3.	Cukup	59—72	5	354	15,48%	
4.	Kurang	45—58	3	174	7,61%	
5.	Sangat Kurang	0—44	0	0	0	
Jumlah			30	2287	100	

nilai rata-rata siswa hasil tes keterampilan bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter. Data rata-rata nilai siswa dari tes siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 menunjukkan pemerolehan nilai keterampilan bercerita pada Siswa Kelas VII A SMP N 3 Mandiraja Kabupaten Banjarnegara dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter. Nilai rata-rata yang diperoleh mencapai 76,23, dan nilai ini dikategorikan baik. Siklus II ini mengalami peningkatan sebesar 15,23% dari tes siklus I

Berdasarkan data tabel 3 dapat diketahui keterampilan bercerita pada siswa kelas VII A SMP N 3 Mandiraja Kabupaten Banjarnegara dengan menggunakan media film animasi ber-

muatan nilai-nilai pendidikan karakter. Rata-rata skor yang diperoleh sejumlah 76,23 yang dikategorikan baik. Rata-rata skor tes Siklus II mengalami peningkatan sebesar 15,23% dari tes siklus I.

Berikut ini hasil pengamatan siklus II yang dapat dilihat pada tabel 4.

Data pengamatan tersebut, menunjukkan hasil siklus II dengan capaian nilai rata-rata sebesar 88. Nilai tersebut diperoleh dari hasil pemberian skor pengamatan kepada siswa saat mengikuti proses pembelajaran.

Wawancara pada siklus II dilakukan kepada salah satu siswa yang mendapatkan nilai tinggi di kelasnya, salah satu siswa yang mendapatkan nilai sedang di kelasnya, dan salah satu siswa yang mendapatkan nilai paling rendah di kelasnya saat mengikuti tes keterampilan ber-

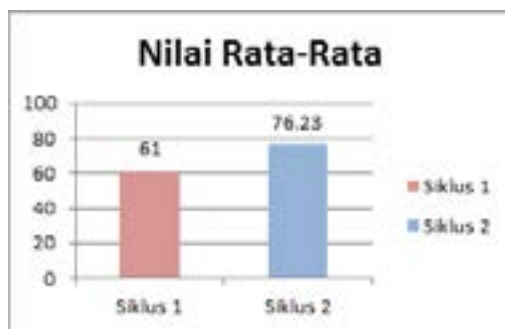
Tabel 4. Hasil Pengamatan Siklus II

No	Jenis Perilaku	Fokus Observasi	Skor Total	Skor Maks	Presentasi (%)
1.	Keaktifan mendengarkan penjelasan guru	1. Siswa memperhatikan penjelasan guru	5	5	100
		2. Siswa mau bertanya tentang materi yang diajarkan guru	4	5	80
		3. Siswa mau berkomentar tentang materi yang diajarkan guru	4	5	80
		4. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru	4	5	80
		5. Siswa mau membuat catatan	3	5	60
2.	Keaktifan siswa selama proses pembelajaran bercerita	1. Semua siswa semangat dalam pembelajaran	5	5	100
		2. Semua siswa terlibat dalam pembelajaran bercerita	5	5	100
		3. Semua siswa berdiskusi dalam pembelajaran bercerita	5	5	100
3.	Keaktifan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	1. Semua siswa mengerjakan tugas	5	5	100
		2. Siswa mampu menyelesaikan tugas dalam waktu yang telah ditentukan	4	5	100
Jumlah			44	50	
Rata-rata Skor			44/50X100 = 88		

cerita menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter.. Semua siswa di kelas merasa senang dengan cara guru mengajar selama proses pembelajaran keterampilan bercerita, termasuk ketiga siswa yang mendapat nilai tinggi, sedang dan rendah. Menurut mereka, keuntungan pembelajaran bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter menjadikan bercerita tidak sulit serta semua kesulitan saat memulai kegiatan bercerita dapat teratasi.. Oleh karena itu, saran mereka adalah keterampilan bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter bisa diterapkan saat pembelajaran berbahasa di sekolah. Selanjutnya, jurnal yang digunakan dalam siklus II jumlah pertanyaannya lebih banyak dari siklus. Hasil dari data jurnal menunjukkan bahwa seluruh siswa berpendapat bahwa pembelajaran bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter membuat mereka menjadi lebih mudah dalam mempraktikkan keterampilan bercerita.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter pada siswa kelas VII A SMP N 3 Kertayasa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut tampak pada tahapan tindakan kelas, yaitu tes siklus I dan II. Hasil tes keterampilan bercerita siklus I mencapai 61 dan termasuk dalam kategori cukup, sedangkan pada tes bercerita siklus 2 mencapai rata-rata skor sebanyak 76,23 dan termasuk dalam kategori baik. Jadi, kemampuan bercerita pada siswa kelas VII A SMP N 3 Mandiraja Kabupaten Banjarnegara mengalami peningkatan sebesar 15,23%. Hasil pada tiap siklus kemampuan menulis puisi siswa dapat dilihat pada tabel dan diagram nilai rata-rata proses pembelajaran antarsiklus.



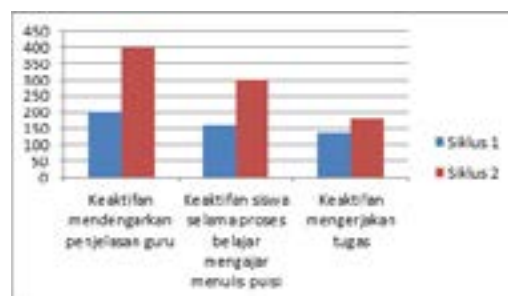
Kemampuan bercerita menjadi meningkat setelah diterapkan media film animasi ber-

muatan nilai-nilai karakter. Penggunaan film animasi memudahkan siswa untuk menemukan tema dalam bercerita. Peningkatan keterampilan bercerita siswa dengan media film animasi dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran bercerita, menumbuhkan rasa senang terhadap keterampilan berbicara dan menginspirasi siswa dalam mencari kreativitas. Peningkatan prestasi tes keterampilan bercerita siswa juga ditunjukkan perubahan perilaku siswa dari siklus 1 ke siklus 2.

Hasil nontes melalui pengamatan, wawancara, jurnal, dan dokumentasi foto pada siklus 1 dapat disimpulkan bahwa siswa masih belum siap dalam proses belajar mengajar keterampilan bercerita. Data yang diperoleh melalui wawancara dan jurnal siswa menunjukkan bahwa ternyata masih banyak siswa yang masih mengalami tingkat kesulitan dalam bercerita. Siswa masih kesulitan dalam menetapkan kesesuaian isi dengan tema dan menetapkan diksi.

Berdasarkan uraian di atas, hasil dari tes siklus 1 menunjukkan kondisi yang belum baik, yaitu masih banyak siswa yang belum termotivasi dan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran bercerita. Oleh karena itu, perlu dilaksanakan siklus 2 untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I. Kemudian, memperbaiki materi bercerita, sehingga pembelajaran tersebut tersampaikan dengan baik kepada siswa. Perencanaan Siklus 2 harus lebih matang dan dibuat lebih baik dan menarik atau menyenangkan dengan diskusi bersama guru kelas.

Hasil pengamatan siswa saat melakukan kegiatan proses belajar mengajar keterampilan bercerita dengan menggunakan film animasi bermuatan karakter pada dua siklus menunjukkan hasil sebagai berikut.



Observasi tersebut dapat diketahui bahwa perilaku siswa dari kurang baik berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran pada siklus 1 nilai rata-rata observasi mencapai 50%, sedangkan pembelajaran pada siklus 2 nilai rata-rata kelas mencapai 88%. Maka, pada siklus 2 nilai rata-rata observasi kelas mengalami peningkatan sebesar 38% dari siklus 1. Dengan demikian, pe-

manfaat media film animasi bermuatan nilai pendidikan karakter bukan hanya berhasil meningkatkan kemampuan keterampilan bercerita pada siswa namun juga dapat mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih baik.

SIMPULAN

Pembelajaran bercerita dengan menggunakan media film animasi bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter dilakukan sebanyak dua siklus. Pembelajaran dua siklus tersebut mempengaruhi perubahan hasil keterampilan bercerita siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut diketahui dari nilai rata-rata kelas pada siklus 1 mencapai 61% dan siklus 2 mencapai 76,23%. Selain mempengaruhi hasil keterampilan bercerita siswa, penggunaan film animasi dalam pembelajaran bercerita juga mempengaruhi perubahan positif perilaku siswa. Dengan demikian, media film animasi dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran keterampilan bercerita.

Peneliti memberikan saran kepada guru bahasa Indonesia hendaknya menggunakan film animasi bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter dalam pembelajaran bercerita. Selain itu, kepada peneliti bidang pendidikan bahasa dan sastra dapat melakukan penelitian serupa dengan teknik pembelajaran berbeda sehingga mendapatkan berbagai alternatif teknik pembelajaran keterampilan bercerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Nur Farida. 2016. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Boneka Tangan". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Edisi 17 Tahun ke-5.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Bachri, S Bachtiar. 2005. *Pengembangan Kegiatan Berbicara, Teknik Dan Prosedurnya*. Jakarta: Depdikbud.
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Majid, Abdul Aziz Abdul. 2013. *Mendidik Dengan Cerita*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir, 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Poerwanti, Jenny I. S. 2013. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa SDN Karangasem 1 Surakarta". *Jurnal Didaktika*. Vol. 4.No. 1.Hlm. 386—401.
- Rachmat Antonius dan Alphone Roswanto. 2006. *Pengantar Multimedia*. Universitas Kristen Duta Wacana.
- Siroj, M. B. 2012. Keefektifan Flip Over Pelangi dalam Meningkatkan Kemampuan Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1)
- Suheri, Agus. 2006. "Animasi Multimedia Pembelajaran". *Jurnal Animasi Multimedia Pembelajaran*. Vol. 2.No. 1.Hlm. 27—33.
- Suryaman, Maman. 2010. Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Makalah*. Disampaikan dalam *Workshop Pengembangan Kompetensi Guru SMK Di DIY, FBS UNY*.
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol.2 No.2, Juli 2018.Hlm.113
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.