

## **PENINGKATAN KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI TEKS FABEL MENGUNAKAN MEDIA SHADOW PUPPET DI SEKOLAH DASAR**

Aji Candra Wiguna <sup>1)2)a</sup>, Siti Rochmiyati <sup>1)b</sup>

<sup>1,2</sup> Pascasarjana Pendidikan, universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta,  
Indonesia

<sup>1)a</sup> [Wiguna47@gmail.com](mailto:Wiguna47@gmail.com) <sup>1)b</sup> [Rochmiyati\\_atik@ustjogja.ac.id](mailto:Rochmiyati_atik@ustjogja.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study is to describe the improvement of the process and learning outcomes of retelling fable texts using media Shadow Puppet in class IV SDN Karangwuluh. This type of research is classroom action research. This research method is a qualitative and quantitative method. The subjects of this research were class IV students at SDN Karangwuluh. The results of this research are (1) the use of Shadow Puppet media in retelling fable texts for class IV students at SDN Karangwuluh can improve the quality of student activities from cycle I, which is dominantly in the fairly good category with a percentage of 43.85% being in the good category as well as percentage of 43.85% in cycle II, and (2) there was an increase in the completeness of student learning outcomes from pre-cycle by 27.27% with a class average of 56.78 to 63.63% with a class average of 78.61 in the cycle I, and increased again to 90.90% in Cycle II with a class average of 84.92. Based on the research results, it can be concluded that the use of Shadow Puppet media in retelling fable texts can increase the activity and learning outcomes of class IV students at SDN Karangwuluh.*

*Keywords: Retelling, Fable Text, Media Shadow Puppet*

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan proses dan hasil pembelajaran keterampilan menceritakan kembali teks fabel menggunakan media Shadow Puppet pada Peserta didik Kelas IV SDN Karangwuluh. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research). Metode penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh. Hasil penelitian ini adalah (1) penggunaan media Shadow Puppet dalam menceritakan kembali teks fabel pada peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh dapat meningkatkan kualitas aktivitas peserta didik dari siklus I yang dominan berada pada kategori cukup baik dengan persentase 43,85 % menjadi kategori baik juga dengan persentase 43,85 % pada siklus II, dan (2) terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik dari prasiklus sebesar 27,27 % dengan rata-rata kelas 56,78 menjadi 63,63 % dengan rata-rata kelas 78,61 pada Siklus I, dan meningkat lagi menjadi 90,90 % pada Siklus II dengan rata-rata kelas 84,92. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Shadow Puppet dalam menceritakan kembali teks fabel dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh.

Kata Kunci : Menceritakan Kembali, Teks Fabel, Media ShadowPuppet

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan berupa komunikasi peserta didik dengan guru beserta sumber belajarnya pada suatu lingkungan. Pembelajaran pada pendidikan dasar berperan dalam memberi fondasi yang kuat peserta didik agar mampu memperdalam kompetensinya. Untuk mencapai hal itu perlu serangkaian upaya yang memberikan ruang kepada peserta didik untuk berekspresi dan berkreasi. Belajar dapat dimaknai dengan proses perubahan perilaku sebagai hasil komunikasi peserta didik dengan lingkungan. Perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik dengan hasil belajar bersifat aktif, terus menerus, positif, dan terarah. Proses perubahan perilaku peserta didik dapat terjadi dalam berbagai keadaan sesuai dengan penjelasan dari para ahli pendidikan dan psikologi. Adapun pembelajaran merupakan kegiatan komunikasi peserta didik dengan seorang pendidik, dengan metode pembelajaran, strategi pembelajaran, bahan pelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Selanjutnya sebuah pencapaian keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat dilihat melalui indikator keberhasilan dalam

mencapai tujuan pembelajaran. Guru dikatakan telah berhasil dalam mengajar di tandai dengan tercapainya tujuan pembelajaran pada setiap pembelajaran yang diajarkan kepada peserta didik. Dengan demikian, efektivitas sebuah proses belajar dan pembelajaran ditentukan oleh hubungan diantara komponen-komponen tersebut. Peserta didik adalah subjek dalam kegiatan belajar dan mengajar, dan kegiatan pendidikan merupakan objek dari pendidikan. Oleh karena itu, makna dari proses pengajaran adalah kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika peserta didik secara aktif berusaha. Keaktifan peserta didik tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari secara kematangan jiwa. Jika perubahan hanya dari segi fisik saja yang aktif akan tetapi sikap mentalnya tidak aktif, maka tujuan dari pembelajaran belum tercapai. Hal ini menandakan bahwa peserta didik belum belajar secara nyata, karena peserta didik tidak merasakan perubahan dalam dirinya. Belajar pada intinya merupakan suatu “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas belajar Di sekolah dasar guru

memegang peranan penting dalam mengembangkan pembelajaran. Dalam mengembangkan pembelajaran seorang guru perlu mempertimbangkan minat, kesiapan dan kemampuan anak yang sering dikenal dengan pembelajaran berdiferensiasi. Menurut Carol Ann Tomlinson dan Moon (dalam Marlina, 2020), pembelajaran berdiferensiasi adalah pengajaran yang mempertimbangkan keragaman peserta didik dan menyesuaikan dengan kesiapan, minat, dan preferensi belajar mereka. Dengan penerapan pembelajaran yang berdiferensiasi guru bisa memberikan pembelajaran lebih baik. Guru dapat menyesuaikan dan menggabungkan berbagai metode pembelajaran. Guru dapat menyesuaikan kondisi peserta didik dan kondisi suana kelas. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran wajib yang diajarkan di jenjang pendidikan mulai dari tingkat SD, SMP, dan SMA. Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya merupakan pengajaran keterampilan berbahasa (*language skills*) (Muliawati, 2015). Pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan agar peserta didik mampu mempelajari bahasa dengan baik dan benar sesuai

dengan kaidah bahasa Indonesia. Pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan dan saling mendukung dalam berkomunikasi. Dari keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut, Untuk keterampilan berbicara lebih sering digunakan untuk melakukan interaksi dari pada keterampilan menulis. Bahasa menyerap masuk ke dalam pemikiran-pemikiran kita, menjembati hubungan kita dengan orang lain sehingga diperlukan pemakaian bahasa yang baik untuk bisa berkomunikasi dengan baik pula (Utari & Armariena, 2018, 357). Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek kebahasaan yang bersifat aktif dan produktif jika dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Berbicara tidak hanya sekedar menyampaikan gagasan lisan, tetapi yang lebih penting adalah bagaimana gagasan itu dapat dipahami oleh pendengar (Darmuki, A., & Hariyadi, 2019). Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam hal mengungkapkan

suatu haldengan mengeluarkan bunyi-bunyi bahasa yang dapat didengar ataupun dimengerti oleh orang lain melalui alat indra manusia. Bercerita adalah bagian dari keterampilan berbicara yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan berbicara adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, gagasan serta pemikiran yang diungkapkan dalam bentuk lisan yang disampaikan oleh penutur dan dipahami oleh penyimak. Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Arianti, R., & Ningsih, 2019). Keterampilan berbicara sangat dibutuhkan oleh seseorang baik dalam pengajaran ataupun dalam lingkungan persekolahan, pada lingkungan persekolah peserta didik dituntut untuk terampil dalam berbicara hal ini bertujuan agar nantinya peserta didik tersebut mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, maksud, dan gagasannya dengan baik. Selanjutnya, menurut Arianti (2019:10), tujuan berbicara secara umum ialah untuk berkomunikasi sedangkan tujuan berbicara secara khusus ialah untuk memberitahukan atau melaporkan

informasi, meyakinkan atau mempengaruhi penerima informasi, untuk mengibur, serta menghendaki reaksi dari pendengar atau penerima informasi. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan penempatan persendian (Kumyati, 2018). Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh, ditemukan nilai peserta didik dalam menceritakan fabel masih rendah dan sebagian peserta didik belum mencapai KKM (75). Pada saat peserta didik menceritakan kembali isi fabel ditemukan beberapa permasalahan atau pun kendala seperti:(1) peserta didik mengalami kesulitan dalam memulai bercerita, (2) peserta didik tidak bersemangat dalam bercerita karena bercerita dianggap hal yang membosankan, (3) peserta didik merasa bahwa bercerita adalah kegiatan yang sulit, (4) peserta didik merasa kesulitan dalam mengeluarkan ide untuk bercerita, (5) keberanian peserta didik dalam mengeluarkan ide masih kurang, dan (6) guru pada saat bercerita tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Selanjutnya penggunaan strategi atau metode yang tepat dapat memperbaiki

dan meningkatkan keterampilan mahapeserta didik dalam menulis (Armariena, 2018, p. 54). Penyebab utama rendahnya hasil keterampilan menceritakan kembali teks fabel pada peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh adalah yaitu: (1) kurangnya motivasi peserta didik bercerita, (2) kurangnya semangat peserta didik dalam pembelajaran materi fabel, (3) peserta didik sangat kesulitan dalam mengungkapkan ide dalam bercerita, dan (4) kurangnya keberanian peserta didik dalam mengungkapkan cerita yang telah dibacanya. Berdasarkan kondisi ini maka perlu dilakukan peningkatan keterampilan menceritakan kembali teks fabel agar peserta didik tertarik dan berminat dalam mengikuti pembelajaran. Dalam mengatasi permasalahan ini peneliti mencoba menggunakan suatu media yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel yaitu media *Shadow Puppet*. Media *Shadow Puppet* adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam menceritakan teks fabel. *Shadow Puppet* adalah permainan yang dibuat dari karton dibentuk menjadi boneka, sehingga dalang memainkan boneka

tersebut dengan teknik pedalangan. Teknik pedalangan sama halnya dengan dalang pada sebuah cerita, dimana seorang dalanglah yang menjadi penggerak dalam cerita yang akan ditampilkan. Begitu juga dengan *Shadow Puppet*, akan tetapi *Shadow Puppet* berbeda dengan wayang kulit tradisional, media ini lebih menekankan pada gerak bayang-bayang yang dipertunjukkan di depan layar. Dengan menggunakan *Shadow Puppet* sebagai media dalam pembelajaran diharapkan mampu memperbaiki nilai peserta didik yang awalnya rendah dengan menerapkan *Shadow Puppet* dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel nilai peserta didik menjadi meningkat. *Shadow Puppet* atau boneka bayang-bayang adalah permainan dengan teknik pedalangan namun memiliki komponen yang berbeda dengan wayang kulit tradisional. Melalui *Shadow Puppet* sebagai media pembelajaran dalam bercerita fabel diharapkan peserta didik lebih aktif serta antusias dalam bercerita. *Shadow Puppet* memiliki keunggulan yakni *Shadow Puppet* memberikan kesan imajinatif sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam bercerita khususnya menceritakan fabel. Saat ini guru belum menyadari akan

kehadiran *Shadow Puppet* sebagai salah satu media dalam pembelajaran. Atas dasar kelebihan itu peneliti ingin menggunakan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran, khususnya dalam menceritakan kembali teks fabel pada peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh. Rumusan masalah penelitian ini yaitu: (1) bagaimanakah peningkatan kualitas aktivitas peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh Tahun Ajaran 2022/2023 melalui penggunaan media *Shadow Puppet* dalam menceritakan kembali teks fabel? dan (2) bagaimanakah peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh Tahun Ajaran 2023/2024 melalui penggunaan media *Shadow Puppet* dalam menceritakan kembali teks fable.

### **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research*). Menurut Arikunto, dkk (2010:104), PTK merupakan penelitian yang bersiklus. Artinya, penelitian ini dilakukan secara berulang dan berkelanjutan sampai tujuan penelitian dapat tercapai. Metode penelitian ini adalah metode kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN

Karangwuluh Tahun Ajaran 2023/2024 yang berjumlah 8 orang. Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dan tes unjuk kerja. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus persentase (Ramadhanti, 2017). Analisis data kualitatif dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah proses pengumpulan data yang diperoleh dari peserta didik berupa data hasil observasi aktivitas. Data hasil aktivitas peserta didik diperoleh dari lembar observasi, Aktivitas peserta didik dinyatakan berhasil dalam penelitian ini jika hasil yang diperoleh telah berada dalam kategori baik atau sangat baik. Lembar observasi peserta didik dianalisis dalam bentuk persentase yang dihitung.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menggunakan media *Shadow Puppet* dalam meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Berikut pendeskripsian kualitas aktivitas dan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media *Shadow Puppet* dalam menceritakan kembali teks

fabel pada peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh Tahun Ajaran 2023/2024. Selama melakukan tindakan dengan menggunakan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel, peneliti dan observer melakukan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan pada siklus I. Pengamatan dilakukan untuk melihat kualitas aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal yang diamati dari situasi belajar mengajar adalah perilaku positif dan negatif peserta didik berupa perhatian, partisipasi, keaktifan, keseriusan dan semangat peserta didik dalam menjawab pertanyaan guru dalam pembelajaran.

Pada prasiklus sikap peserta didik belum mendukung tercapainya tujuan pembelajaran karena peserta didik banyak yang tidak serius dan konsentrasi dalam pembelajaran teks fabel. Peserta didik sebagian besar ribut dalam belajar dan tidak semangat untuk mengikuti pembelajaran. Dalam aspek bahasa, guru memiliki peranan yang sangat penting untuk memberikan stimulasi dan mengembangkan aspek bahasa tersebut (Ayuandia, N., Saparahayuningsih, S, & Ardina, 2017). Guru mencoba menggunakan

media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran teks fabel terutama pada kegiatan menceritakan kembali teks fabel yang telah dibacanya. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan keberanian peserta didik dalam menceritakan teks fabel di depan kelas. Setelah penggunaan media *Shadow Puppet* dalam proses pembelajaran menceritakan kembali teks fabel kualitas aktivitas peserta didik meningkat menjadi lebih baik dari prasiklus ke siklus I. Peserta didik sudah mulai konsentrasi dalam pembelajaran karena dibantu oleh media *Shadow Puppet* yang mampu meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik mengikuti pembelajaran. Guru mencontohkan cara menceritakan kembali teks fabel melalui media *Shadow Puppet* sehingga peserta didik lebih memahami teknik bercerita yang baik dan menarik. Keterampilan berbicara dalam bahasa Indonesia merupakan suatu keterampilan bahasa yang perlu dikuasai dengan baik, karena keterampilan ini merupakan suatu indikator terpenting bagi keberhasilan peserta didik dalam belajar bahasa (Nuryanto, S., Abidin, A, Z., Setijowati,U., & Sismulyasih, N, 2018).

Berdasarkan rekapitulasi aktivitas peserta didik yang dilakukan oleh observer pada siklus I ditemukan 75 skor yang berkategori 1 (kurang) dengan persentase 28,8%. Selanjutnya ditemukan 114 skor yang berkategori 2 (cukup) dengan persentase 43,8%. Kemudian ditemukan 55 skor yang berkategori 3 (baik) dengan persentase 27,3% dan belum ada yang masuk kedalam kategori 4 (sangat baik). Aktivitas peserta didik pada siklus I dominan berada pada kategori cukup baik (43,8%) dengan skor 114. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh Tahun Ajaran 2023/2024 masih terdapat kekurangan dalam proses aktivitas pembelajaran, karena masih ada beberapa peserta didik yang tidak serius dan konsentrasi dalam pembelajaran dan perlu perbaikan pada siklus II.

Aktivitas peserta didik pada siklus II sudah diperbaiki oleh guru melalui penggunaan media *Shadow Puppet* dalam proses pembelajaran menceritakan kembali teks fabel. Hasil pengamatan peneliti sesuai lembar observasi peserta didik siklus II dapat disimpulkan bahwa terjadi

peningkatan kualitas aktivitas belajar peserta didik, terlihat dari 4 skor yang masuk kategori kurang baik (4,6%), selanjutnya 66 skor berkategori cukup baik dengan persentase 25,4%, 114 skor berkategori baik (43,8%) dan 68 skor yang berkategori sangat baik (26,1%). Aktivitas peserta didik pada siklus II sudah berada pada kategori baik (43,8%).

Berdasarkan hasil pengamatan siklus II tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas aktivitas peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh Tahun Ajaran 2023/2024 sudah mengalami peningkatan yang baik dibandingkan siklus I. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *Shadow Puppet* mampu meningkatkan aktivitas peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh Tahun Ajaran 2023/2024 dalam menceritakan kembali teks fabel yaitu dari cukup baik menjadi sangat baik. Dalam melatih keterampilan berbicara guru harus bisa menciptakan situasi pembelajaran yang aktif bagi peserta didik, selain itu guru wajib untuk mengarahkan atau membimbing peserta didiknya agar mampu berbahasa dengan baik dan benar (Cahyani, N, A., Djuanda, D., & Sudin, 2017). Langkah-langkah yang



dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran menceritakan kembali teks fabel yaitu: (1) guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan pembelajaran sebelumnya, (2) guru melakukan refleksi dan berdiskusi tentang kendala yang dihadapi peserta didik dalam menceritakan fabel pada prasiklus, (3) guru mengaitkan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan, (4) guru memberi informasi tentang hal-hal yang akan dipelajari dan dikuasai peserta didik khususnya tentang pembelajaran teks fabel, guru menjelaskan materi ajar seperti hakikat teks fabel, struktur fabel, dan cara menceritakan fabel menggunakan media *Shadow Puppet*, (5) guru memberikan contoh-contoh teks fabel kepada peserta didik, (6) guru dan peserta didik menonton bersama contoh cerita fabel dengan judul ‘Kura-kura dan Ikan Buntal’ dengan menggunakan infokus untuk menarik minat peserta didik dalam bercerita, (7) guru menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan teks fabel, dan cara menceritakan fabel dengan memperhatikan penilaian dalam bercerita, (8) guru dan peserta didik

menyimpulkan pembelajaran tentang teks fabel dan cara menceritakan fabel menggunakan media *Shadow Puppet*, dan (9) guru memberikan penguatan tentang pembelajaran yang telah disimpulkan bersama peserta didik. Pada bagian akhir dilakukan kegiatan memeriksa jalannya cerita apakah sudah sistematis, logis, atau padu (Januria, N, D., Wendra, I,W.,& Gunatama, 2014). Tes unjuk kerja dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam menceritakan kembali teks fabel dengan penggunaan media *Shadow Puppet*. Hasil tes keterampilan menceritakan kembali teks fabel peserta didik dinilai berdasarkan 5 indikator penilaian yaitu: kelancaran penceritaan, ketepatan isi dan cerita, intonasi dan kejelasan lafal, struktur fabel dan percaya diri. Jumlah peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh Tahun Ajaran 2023/2024 adalah 11 orang dan semuanya mengikuti tes unjuk kerja menceritakan kembali teks fabel. Perbandingan hasil belajar peserta didik pada prasiklus dan siklus I menunjukkan bahwa pada prasiklus peserta didik yang tuntas sebanyak 3 peserta didik dengan persentase ketuntasan 27,27%, dan 9 peserta didik belum tuntas serta nilai rata-rata

kelas 56,78. Untuk mengatasi hal tersebut perlu dilakukan perbaikan melalui tes unjuk kerja pada siklus I karena belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 90 %. Perbaikan dilakukan dengan penggunaan media *Shadow Puppet* dalam menceritakan kembali teks fabel pada siklus I. Penggunaan media *Shadow Puppet* pada siklus I mampu meningkatkan ketuntasan belajar menjadi 63,63 % yaitu 7 peserta didik tuntas dan 4 peserta didik tidak tuntas dengan nilai rata-rata 78,61. Berdasarkan hasil belajar peserta didik tersebut maka perlu dilakukan perbaikan lagi pada siklus II karena belum 90 % dari jumlah peserta didik yang mencapai KKM (75).

Pada siklus II menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat dibandingkan siklus I yaitu 90,90 % dengan nilai rata-rata kelas 84,92. Pada siklus II ini 10 peserta didik tuntas dalam menceritakan kembali teks fabel, dan Hanya 1 peserta didik yang tidak tuntas. Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian 90% yaitu 90,90 %. Maka dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel mampu meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas pada peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh Tahun Ajaran 2023/2024. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Shadow Puppet* dalam menceritakan kembali teks fabel mampu meningkatkan kualitas aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh Tahun Ajaran 2023/2024. Berikut paparan kualitas aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Kualitas aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menceritakan teks fabel dipengaruhi oleh media dan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran. Guru harus mampu meningkatkan motivasi dan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran teks fabel. Berdasarkan analisis aktivitas peserta didik yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media *Shadow Puppet* mampu meningkatkan kualitas aktivitas belajar peserta didik pada setiap siklus pada pembelajaran.

Berdasarkan kualitas aktivitas belajar peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh Tahun Ajaran

2023/2024 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada setiap siklus. Pada Siklus I kualitas aktivitas belajar peserta didik mendapat poin 114 (skor 2) berkategori cukup baik dengan persentase 43,85% dan meningkat pada siklus II menjadi kategori baik (skor 3) juga mendapat poin 114 dengan persentase 43,85% berkategori baik. Dapat disimpulkan bahwa kualitas aktivitas belajar peserta didik meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu dari cukup baik menjadi baik setelah penggunaan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran menceritakan kembali teks fabel. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang berkelanjutan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Penggunaan media *Shadow Puppet* sudah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik IV SDN Karangwuluh Tahun Ajaran 2023/2024 dalam menceritakan kembali teks fabel. Perbandingan peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Shadow Puppet* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh Tahun Ajaran 2023/2024 dalam menceritakan kembali teks fabel. Hal

ini terbukti dari terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik pada prasiklus yaitu ketuntasan hasil belajar yaitu 27,27 % dengan nilai rata-rata kelas 56,78 meningkat pada siklus I menjadi 63,63 % dengan nilai rata-rata kelas 79,43 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 90,90 % dengan nilai rata-rata kelas sebesar 85,74.

Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar yang teratur pada setiap siklusnya. Nilai rata-rata kelas juga meningkat dengan baik pada setiap siklusnya. Peserta didik perlu diberi kesempatan untuk mengalami, mencoba, dan melaksanakan atau mempraktikkan apa yang dipelajarinya untuk memperoleh hasil yang lebih mantap (Wuryaningtyas, C, 2015). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Shadow Puppet* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas dalam pembelajaran keterampilan menulis teks prosedur kompleks. Hasil belajar peserta didik sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 90 %.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan yang

telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Shadow Puppet dapat meningkatkan kualitas aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh Tahun Ajaran 2023/2024. Secara khusus temuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Penggunaan media Shadow Puppet dalam menceritakan kembali teks fabel pada peserta didik kelas IV SDN Karangwuluh Tahun Ajaran 2023/2024 dapat meningkatkan kualitas aktivitas peserta didik dari siklus I yang dominan berada pada kategori cukup baik dengan persentase 49,82 % menjadi kategori baik juga dengan persentase 49,82 % pada siklus II. Peningkatan aktivitas peserta didik dalam menceritakan kembali teks fabel dapat dilihat dari keseriusan, keaktifan, minat, percaya diri, dan keberanian peserta didik pada proses pembelajaran. Penggunaan media Shadow Puppet mampu meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik dari prasiklus sebesar 27,27 % dengan rata-rata kelas 56,78 menjadi 63,63 % dengan rata-rata kelas 79,43 pada Siklus I, dan meningkat lagi menjadi 90,90 % pada Siklus II dengan rata-rata kelas 85,74.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Arianti, O. R., Asih, D., & Ningsih, R. (2019). *Discovery Learning, Teks Laporan APPLICATION OF DISCOVERY LEARNING MODEL IN INTERPRETING TEXT ORAL RESULTS OF*

*OBSERVATION RESULTS IN CLASS X STUDENTS IPA.2 STATE 1ST HIGH SCHOOL. JURNAL PENDIDIKAN ROKANIA, 4(2), 183–197. <https://doi.org/10.37728/JPR.V4I2.210>*

Arianti, R. (2019). *Petunjuk praktis pengajaran keterampilan berbicara / Rita Arianti, S.Pd., M.Pd. | OPAC Perpustakaan Nasional RI. CV Budi Utama. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1313477>*

Arikunto, S. (2014). *Penelitian tindakan kelas / Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi; editor, Suryani | OPAC Perpustakaan Nasional RI. Bumi Aksara. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=947535>*

Ayuandia, N., Saparahayuningsih, S., & Ardina, M. (2017). *MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI METODE KARYAWISATA PADA ANAK KELOMPOK B LAB SCHOOL PAUD UNIB KOTA BENGKULU. Jurnal Ilmiah Potensia, 2(1), 33–38. <https://doi.org/10.33369/JIP.2.1.33-38>*

Cahyani, N. A., Djuanda, D., Sudin, A., Studi, P., Upi, P., Sumedang, K., Mayor, J., & 211 Sumedang, A. N. (2017). *PENERAPAN METODE VAKS (VISUAL, AUDITORY, KINESTHETIC, SUGESTOPEDIA) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATERI MEMERANKAN TOKOH DRAMA. Jurnal Pena Ilmiah, 2(1), 1571–1580.*

- <https://doi.org/10.17509/JPI.V2I1.10470>
- Darmuki, A., Hariyadi, A., Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, P., & Pendidikan Kewarganegaraan, P. (2019). PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA MENGGUNAKAN METODE KOOPERATIF TIPE JIGSAW PADA MAHASISWA PBSI TINGKAT I-B IKIP PGRI BOJONEGORO TAHUN AKADEMIK 2018/2019. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 256–267. <https://doi.org/10.24176/KREDO.V2I2.3343>
- Muliawati, H., & Pd, M. (2016). KETERAMPILAN BERBICARA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI PENDEKATAN PRAGMATIK PADA SISWA SMA. *PRASASTI: CONFERENCE SERIES*, 0(0), 90–94. <https://doi.org/10.20961/PRAS.V0I0.460>
- N. D. J., Drs.I Wayan Wendra, M. P. ., & Drs. Gede Gunatama, M. H. . (2014). MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA (BERCERITA) MELALUI PENERAPAN TEKNIK MENYELESAIKAN CERITA SISWA KELAS VII J SMP NEGERI 2 UBUD GIANYAR. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/JJPBS.V2I1.3286>
- Nuryanto, S., Abidin, A. Z., Setijowati, U., & Sb, N. S. (2018). PENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA MAHASISWA PGSD DALAM PERKULIAHAN BAHASA INDONESIA BERBASIS KONSERVASI NILAI-NILAI KARAKTER MELALUI PENERAPAN METODE TASK BASED ACTIVITY DENGAN MEDIA AUDIO VISUAL. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 83–94. <https://doi.org/10.15294/JPP.V35I1.15095>
- Puisi, P., Lokal, B., Dian, B., Armariena, N., Armariena, D. N., Kunci, K., & Budaya, L. (2018). PENULISAN PUISI BERTEMA LOKAL BUDAYA DENGAN MODEL SUGESTI IMAJINASI MAHASISWA. *Parataksis: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 1(1). <https://doi.org/10.31851/PARATAKSIS.V1I1.2248>
- Ramadhanti, D. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE CIRC DALAM PEMBELAJARAN MENULIS NARASI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 LEMBAH GUMANTI. *Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 27–42. <https://doi.org/10.22202/JG.2017.V3I1.1230>
- Sunarminingsihi, S. (2022). PENGGUNAAN MEDIA KALDUK SPONTI MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA JAWA MATERI PUNAKAWAN PADA PEMBELAJARANDARING KELAS VI SDLBC SLB NEGERI 2 YOGYAKARTA. *Exponential (Education For Exceptional Children) Jurnal Pendidikan Luar Biasa*, 3(1), 330–351. <http://journal.upy.ac.id/index.php/PLB/article/view/3480>

Utari, Y., Dian, D., & Armariena, N.  
(2018). PENGGUNAAN BAHASA  
PADA ANAK USIA 4 TAHUN  
SEBAGAI PENGAJARAN DI  
LINGKUNGAN KELUARGA.  
*PROSIDING SEMINAR  
NASIONAL PROGRAM  
PASCASARJANA  
UNIVERSITAS PGRI  
PALEMBANG.*  
[https://jurnal.univpgri-  
palembang.ac.id/index.php/Prosi  
dings/article/view/1843](https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidings/article/view/1843)

Wuryaningtyas, C. J. (2015).  
PENINGKATAN  
KETERAMPILAN BERBICARA  
DENGAN PENDEKATAN  
KOMUNIKATIF-INTEGRATIF.  
*Jurnal Penelitian, 19(1).* [https://e-  
journal.usd.ac.id/index.php/JP/art  
icle/view/1003](https://e-journal.usd.ac.id/index.php/JP/article/view/1003)