



Upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui Media Boneka Jari di Kelas III SDN 75/VII Kasang Melintang

Dinda Okta¹, Ika aryastuti Hasanah²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email : dindaokta0802@gmail.com , ikaaryastutihasanah@uinjambi.ac.id

Korespondensi penulis: dindaokta0802@gmail.com

Abstract : *This research was motivated by the low storytelling ability of Class III students at SDN 75/VII Kasang Melintang. The purpose of this research is to determine the improvement in students' storytelling abilities in Indonesian Language Subjects through Finger Puppet Media in Class III of SDN 75/VII Kasang Melintang. This research is a classroom action research consisting of two cycles. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this research were Class III students at SDN 75/VII Kasang Melintang. This research was carried out in the second semester of the 2024/2025 academic year in Class III of SDN 75/VII Kasang Melintang. The results of this research are as follows (1) Efforts to improve students' storytelling abilities in Indonesian language subjects through finger puppet media in class III SDN 75/VII Kasang Melintang are carried out through the learning planning stage which includes preparing teaching modules, finger puppet media, observation instruments, and storytelling ability tests. The implementation stage includes the implementation of storytelling learning using finger puppets. In the first meeting of each cycle, students tell stories in groups, and in the second meeting of each cycle, students tell stories individually. The final stage is an evaluation carried out by testing students' storytelling abilities and assessed based on assessment guidelines. (2) an increase in students' storytelling abilities resulted in an increase in teacher activity from cycle I and cycle II with an average score of 76.65 to 90 in the "Very Good" category. This is also similar to student activities, namely in cycle I with an average score of 75 and in cycle II an average of 89 with the "Good" category. Increasing the ability to tell stories in the pre-cycle obtained an average score of 69.8 in the "Not Good" category. In cycle I, an average score of 81.4 in the "Good" category was obtained and this increased to 89.4 in the "Good" category in cycle II. So, it can be concluded that finger puppet media can improve the storytelling ability of class III students at SDN 75/VII Kasang Melintang.*

Keywords: *Improvement, Storytelling Ability, Finger Puppet Media.*

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan bercerita siswa yang mencakup belum terstrukturanya cerita siswa, penggunaan kosa kata masih terbatas, siswa belum lancar dalam bercerita, belum menyampaikan pesan cerita, dan tidak variatifnya suara siswa ketika bercerita. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui (1) upaya meningkatkan kemampuan bercerita melalui media boneka jari pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, (2) penggunaan media boneka jari dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Siklus penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah Peserta didik Kelas III SDN 75/VII Kasang Melintang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2024/2025 di Kelas III SDN 75/VII Kasang Melintang. Adapun hasil penelitian ini sebagai berikut (1) upaya meningkatkan kemampuan bercerita siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui media boneka jari di kelas III SDN 75/VII Kasang Melintang dilakukan melalui tahap perencanaan pembelajaran yang mencakup menyiapkan modul ajar, media boneka jari, dan instrumen observasi. Tahap pelaksanaan mencakup penerapan pembelajaran bercerita dengan media boneka jari. Pertemuan pertama pada setiap siklus siswa bercerita secara berkelompok, dan pertemuan kedua setiap siklus siswa bercerita secara individu. Tahap terakhir yaitu evaluasi yang dilakukan dengan lembar observasi kemampuan bercerita siswa dan dinilai berdasarkan pedoman penilaian. (2) peningkatan kemampuan bercerita siswa terjadi peningkatan aktivitas pendidik dari siklus I dan siklus II dengan skor per pertemuan yaitu 11,12,13,dan 14 dengan nilai rata-rata 76,65 menjadi 90 dengan kategori Sangat Baik. Peningkatan juga terjadi pada aktivitas peserta didik, pada prasiklus diperoleh skor 346 nilai rata-rata 69,8 kategori Kurang Baik meningkat pada Siklus

I diperoleh skor 407 nilai rata-rata 81,4 kategori Baik dan meningkat pada Siklus II dengan skor 447 nilai rata-rata 89,4 kategori Baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media boneka jari dapat meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa kelas III SDN 75/VII Kasang Melintang.

Kata Kunci: peningkatan, kemampuan bercerita, media boneka jari.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu usaha manusia sangat penting dalam proses belajar mengajar, dengan peserta didik baik dalam aspek agama maupun ilmu pengetahuan. Seiring dengan semakin canggihnya zaman teknologi dan pemanfaatan teknologi pada dasarnya bertujuan untuk mempermudah tugas masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi digital menjadi salah satu hal yang sangat penting pada saat ini dan kita sebagai manusia tidak bisa lepas dari kendalanya ini (Fadilah, 2023).

Dalam pembelajaran di tingkat SD/MI, terdapat empat aspek keterampilan bahasa yang saling berhubungan, yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Berbicara adalah proses penyampaian informasi dan gagasan dari pembicara kepada audiens. Pembicara mengambil posisi sebagai komunikator dan pendengar sebagai komunikan. Informasi yang disampaikan secara lisan akan diterima oleh pendengar apabila pembicara dapat menyampaikannya dengan baik dan tepat. Oleh karena itu, kemampuan berbicara merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi kemampuan seseorang dalam menyampaikan informasi secara verbal.

Bercerita dalam konteks pembelajaran siswa SD dapat dikatakan sebagai bentuk upaya dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa melalui menyimak, kemudian disampaikan kembali dengan tujuan melatih komunikasi siswa dalam menyampaikan ide secara lisan. Bercerita juga memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan anak secara keseluruhan sebagai bentuk keterkaitan dari perkembangan bahasa, sehingga anak akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan aspek yang lain dengan model kemampuan berbahasa yang sudah baik (Djamarah, 2015).

Berkaitan dengan peningkatan kemampuan bercerita siswa melalui media boneka jari, Jumratul Hairah juga telah melakukan penelitian mengenai kemampuan bercerita pada siswa kelas III SD dengan menggunakan media boneka jari pada pelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ini indikator yang dinilai oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan kemampuan bercerita siswa adalah siswa menggunakan lafal yang tepat dalam bercerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa menggunakan intonasi yang tepat dalam bercerita pada mata pelajaran

Bahasa Indonesia, siswa menggunakan jeda yang tepat dalam kemampuan bercerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan siswa menggunakan ekspresi yang tepat dalam bercerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Harianto, 2020).

Berdasarkan observasi awal di SDN 75/VII Kasang Melintang dan hasil wawancara dengan Wali Kelas Ibu Suci Okta Mela Dwisa, S.Pd. Gr. pada tanggal 18-20 September 2024 di kelas III SDN 75/VII Kasang Melintang, diperoleh gambaran bahwa kemampuan bercerita siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya kelancaran siswa dalam menyampaikan cerita secara lisan, terbatasnya kosakata yang digunakan, serta kesulitan dalam menyusun alur cerita yang runtut. Selain itu, banyak siswa yang belum mampu mengekspresikan tokoh atau suasana dalam cerita dengan baik, sehingga penyampaian cerita terasa kurang menarik dan kurang komunikatif.

Permasalahan ini diperkuat dengan rendahnya partisipasi siswa saat kegiatan bercerita berlangsung di kelas. Sebagian besar siswa terlihat kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas dan cenderung malu-malu saat harus menceritakan sesuatu. Faktor lain yang diduga mempengaruhi adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru lebih dominan dalam proses pembelajaran, sementara siswa kurang diberi ruang untuk berekspresi secara bebas. Akibatnya, keterampilan berbicara dan bercerita siswa tidak berkembang secara optimal.

Berdasarkan data hasil tes formatif kemampuan bercerita di kelas III SDN 75/VII Kasang Melintang, diketahui bahwa dari 20 siswa yang mengikuti tes, hanya 7 siswa atau sebesar 35% yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP) mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu sebesar 75. Sementara itu, sebanyak 13 siswa atau 65% lainnya belum mencapai KKTP yang ditetapkan. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam aspek-aspek penting bercerita yang mencakup belum terstrukturanya cerita siswa, penggunaan kosa kata masih terbatas, siswa belum lancar dalam bercerita, belum menyampaikan pesan cerita, dan tidak variatifnya suara siswa ketika bercerita. Rendahnya pencapaian ini mengindikasikan perlunya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran, khususnya melalui pendekatan atau media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Melihat kondisi tersebut, dibutuhkan sebuah upaya yang dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam bercerita. Salah satu media yang dapat digunakan adalah boneka jari. Media boneka jari adalah salah satu alat bantu pembelajaran yang berbentuk boneka mini dan dikenakan di jari tangan, sehingga memudahkan siswa untuk memainkan tokoh dalam

cerita secara langsung. Media ini biasanya terbuat dari kain flanel, kain perca, atau bahan ringan lainnya yang aman dan mudah digunakan oleh anak-anak. Dengan bentuk yang lucu dan variatif, boneka jari dapat menarik perhatian siswa dan membangkitkan imajinasi mereka. Boneka jari juga memungkinkan siswa untuk bermain peran sambil bercerita, sehingga mereka lebih terlibat secara emosional dalam penyampaian cerita. Hal ini dapat membantu siswa memahami alur cerita dengan lebih baik serta menumbuhkan rasa percaya diri saat tampil di depan kelas.

Kemampuan bercerita adalah keterampilan seseorang dalam menyampaikan suatu cerita secara lisan atau tertulis dengan runtut, jelas, menarik, dan komunikatif. Kemampuan ini mencakup berbagai aspek, seperti kemampuan memahami isi cerita, menyusun alur yang logis, menggunakan bahasa yang sesuai, serta mengekspresikan emosi atau pesan moral yang terkandung dalam cerita tersebut (Rizqiyani & Azizah, 2018). Dalam bercerita siswa perlu memperhatikan ketepatan dalam bercerita, yaitu ketepatan dalam ucapan, kosakata, tata bahasa, kefasihan, dan kelancaran (Rizqiyani & Azizah, 2018).

Pada dasarnya tujuan bercerita adalah untuk berkomunikasi dengan orang lain. Seseorang perlu bercerita agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas, dan orang yang bercerita harus memahami kalimat yang ia sampaikan (Trisdiana, 2022). Tujuan bercerita tidak hanya terbatas pada hiburan, tetapi juga mencakup berbagai aspek edukatif, komunikatif, dan psikologis. Dalam konteks pendidikan, bercerita bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, baik secara lisan maupun tulisan, melalui penguasaan struktur cerita, penggunaan kosakata yang tepat, serta penyampaian pesan dengan runtut dan jelas. Adapun indikator bercerita sebagai berikut

Tabel 1. Indikator Kemampuan Bercerita

No	Indikator Kemampuan Bercerita
1	Struktur Cerita yang Jelas
2	Penggunaan Kosakata yang Tepat
3	Kelancaran dalam bercerita
4	Pemahaman dan Penyampaian Pesan Cerita
5	Penggunaan Suara yang Variatif

Sumber: (Brown, 2018)

Boneka jari (finger puppet) adalah sebuah media yang sangat berguna untuk memperkenalkan tokoh tokoh didalam cerita pada anak. Media boneka jari merupakan permainan yang sangat cocok dimainkan orang tua dengan anak, mempermudah interaksi dan komunikasi serta melatih kreativitas anak. Sebuah cerita ataupun dongeng yang disampaikan

dengan cara yang menarik tentu akan lebih memikat anak-anak (Trisdiana, 2022). Pengembangan media boneka jari dalam kegiatan bercerita dapat dijadikan alternatif untuk mengatasi permasalahan dalam Masyarakat yang sangat kompleks, terutama berkaitan dengan Pendidikan karakter (Daniyati, 2023).

Boneka jari dibuat dengan alat sederhana seperti tutup botol, bola pingpong, bambu kecil yang dapat dipakai sebagai kepala boneka. Sesuai dengan namanya boneka ini dimainkan menggunakan jari tangan. Kepala boneka diletakkan pada ujung jari. Boneka jari juga dapat dibuat dari semacam sarung tangan, Dimana pada ujung jari sarung tangan tersebut sudah berbentuk kepala boneka dan dengan demikian kita tinggal memainkannya saja (Hartini, 2018). Bercerita menggunakan boneka jari dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, partisipatif, dan menyenangkan, sehingga anak merasa lebih aman dan percaya diri dalam berkomunikasi dan bersosialisasi (Putri & Yudha, 2023).

B. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian yang dilakukan secara sistematis terhadap berbagai tindakan yang dilakukan (peserta didik) kemudian peneliti (pendidik), sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata didalam kelas berupa kegiatan belajar mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan perbaikan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengatasi masalah yang sedang terjadi di kelas dalam proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dalam upaya untuk memperbaiki praktik pembelajaran menjadi lebih efektif (Arikunto, 2019).

Model yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini adalah model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Tanggrat. Penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart pada hakikatnya berupa perangkat-perangkat atau untaian-untaian dengan satu perangkat terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Keempat tahap merupakan satu kesatuan dalam siklus. Konsep dasar oleh Kemmis & Mc. Taggart ini dengan komponen tindakan (acting) dengan pengamatan (observing) disatukan dengan alasan kedua kegiatan itu tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena kedua kegiatan haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu. Begitu berlangsung suatu kegiatan dilakukan, kegiatan observasi harus dilakukan sesegera mungkin (Sugiyono, 2019).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Upaya Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media Boneka Jari Di Kelas III SDN 75/VII Kasang Melintang

Perencanaan pembelajaran kemampuan bercerita menggunakan media boneka jari pada siswa kelas III SDN 75/VII Kasang Melintang disusun secara sistematis, dimulai dari penyusunan Alokasi Waktu Pembelajaran (ATP) dan modul ajar. ATP dirancang selama dua kali pertemuan, masing-masing 2x35 menit, untuk memberi ruang bagi siswa dalam berekspresi. Modul ajar mencakup tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, serta metode evaluasi yang mengacu pada kurikulum dan menekankan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Pembelajaran difokuskan pada keterampilan berbahasa lisan seperti pengucapan, intonasi, dan penyampaian isi cerita yang runtut.

Media boneka jari dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar; boneka ini membantu meningkatkan imajinasi, pemahaman cerita, serta kepercayaan diri. Guru memfasilitasi proses belajar dengan memberikan contoh, bimbingan, dan umpan balik selama siswa berlatih bercerita. Alat pendukung seperti teks cerita, lembar kerja, dan visual lainnya disiapkan agar siswa mudah memahami materi. Dengan perencanaan yang matang dan media yang menarik, pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kemampuan bercerita sekaligus mengembangkan kreativitas dan keterampilan sosial siswa secara holistik.

Pelaksanaan pembelajaran kemampuan bercerita menggunakan media boneka jari di kelas III SDN 75/VII Kasang Melintang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Pada siklus pertama, siswa diajak untuk memahami cerita berjudul "*Hari Liburku*" melalui kegiatan membaca kelompok, diskusi, dan praktik bercerita menggunakan boneka jari. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pembuka seperti berdoa, ice breaking, dan apersepsi. Kegiatan inti difokuskan pada latihan bercerita secara berkelompok serta penampilan di depan kelas, yang disertai dengan umpan balik dari guru dan teman-teman. Pertemuan kedua lebih menekankan pada keterampilan individu, di mana setiap siswa menceritakan kembali cerita tersebut dengan ekspresi dan gaya bahasa sendiri. Refleksi dan evaluasi dilakukan sebagai penutup kegiatan.

Siklus kedua difokuskan pada pengembangan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi permasalahan dalam cerita naratif yang lebih kompleks, yaitu "*Malin Kundang*." Proses pembelajaran tetap menggunakan pendekatan kooperatif dan media boneka jari. Pada pertemuan pertama, siswa membaca cerita secara kelompok dan berlatih bercerita bersama. Pertemuan kedua memberikan kesempatan kepada siswa untuk menarasikan kembali kisah tersebut secara individu, menekankan pada penggunaan ekspresi verbal dan nonverbal.

Evaluasi dilakukan melalui tanggapan teman dan refleksi bersama. Strategi ini tidak hanya melatih keterampilan berbahasa lisan, tetapi juga membangun rasa percaya diri, empati terhadap tokoh cerita, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Evaluasi pembelajaran kemampuan bercerita menggunakan media boneka jari dilakukan secara individual melalui tes unjuk kerja, di mana setiap siswa diminta menceritakan kembali cerita “Hari Liburku” pada siklus I dan “Malin Kundang” pada siklus II. Penilaian dilakukan berdasarkan lima indikator utama: struktur cerita, penggunaan kosakata, ekspresi wajah dan gerak tubuh, pemahaman dan penyampaian pesan, serta variasi suara (intonasi, volume, penekanan). Masing-masing indikator dinilai dengan skala 1–5 untuk memberikan hasil yang objektif dan terukur. Evaluasi ini bertujuan mengetahui sejauh mana keterampilan bercerita siswa berkembang serta mengidentifikasi aspek yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran selanjutnya.

2. Besar Peningkatan Kemampuan Bercerita Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media Boneka Jari Di Kelas III SDN 75/VII Kasang Melintang

Tahap pra-siklus dalam penelitian ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa dalam bercerita sebelum diterapkannya media pembelajaran boneka jari. Evaluasi dilakukan melalui tes unjuk kerja secara individu, di mana siswa diminta menceritakan kembali dongeng berjudul “*Hari Liburku*” dengan alokasi waktu 2×35 menit. Kompetensi dasar yang diukur meliputi kemampuan menemukan penyebab suatu masalah dan mengelaborasi perasaan tokoh, dengan penilaian berdasarkan lima indikator utama: struktur cerita, kosakata, ekspresi wajah dan gerak tubuh, penyampaian pesan, serta variasi suara. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 1–5, dan hasilnya dicatat sebagai data dasar sebelum pelaksanaan tindakan pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi tahap pra-siklus, tercatat bahwa sebanyak 20 siswa mengikuti tes unjuk kerja bercerita yang dinilai melalui lima indikator, yaitu struktur cerita, kosakata, ekspresi, penyampaian pesan, dan penggunaan suara. Total nilai yang diperoleh seluruh siswa adalah 1.396 dari maksimal 2.000, dengan nilai rata-rata sebesar 69,8. Skor ini masih berada dalam kategori “Kurang Baik” dan menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mampu menyampaikan cerita secara runtut, ekspresif, dan menarik. Faktor-faktor seperti kurangnya variasi kosakata, rendahnya rasa percaya diri, serta minimnya pengalaman dalam bercerita secara lisan menjadi penyebab utama keterbatasan tersebut.

Dengan capaian yang belum memenuhi harapan, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Oleh karena itu, pada siklus pembelajaran berikutnya akan diterapkan media boneka jari sebagai alat bantu interaktif. Media ini diharapkan dapat membangkitkan antusiasme, menumbuhkan keberanian, dan melatih keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal siswa. Hasil evaluasi pada tahap pra-siklus ini menjadi dasar penting dalam perencanaan tindakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Siklus I Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 14 April 2025 dan Siklus I Pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis, 17 April 2025 yang berlangsung selama 2x35 menit di SDN 75/VII Kasang Melintang. Peneliti dibimbing oleh pendidik kelas III yang bertugas mengamati proses belajar mengajar di kelas.

Tabel 2. Data Aktivitas Pendidik Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Skor	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Pendahuluan	4	4
2	Inti	5	6
3	Penutup	2	2
	Jumlah Skor	11	12
	Nilai	73,3	80
	Kategori	Cukup Baik	Baik

Berdasarkan hasil lembar observasi pendidik pada siklus I pertemuan II, diperoleh jumlah skor sebesar 12 dari total maksimal 15 poin. Skor tersebut jika dikonversikan menjadi nilai sebesar 80. Nilai ini termasuk dalam kategori “Baik”, yang menunjukkan adanya peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Pendidik dinilai sudah mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih efektif dan terstruktur. Hal ini menjadi indikasi bahwa refleksi dari pertemuan pertama telah diterapkan dengan baik dalam pertemuan kedua.

Pada pertemuan ini, pendidik tampak lebih terampil dalam mengelola kelas dan membimbing siswa selama proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar, mulai dari penyampaian tujuan, pembagian kelompok, hingga pelaksanaan diskusi. Pendidik juga aktif memantau setiap kelompok dan memberikan arahan yang tepat saat siswa mengalami kesulitan. Selain itu, kemampuan dalam memberikan umpan balik terhadap presentasi siswa juga meningkat. Hal ini memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang dibahas.

Peningkatan skor observasi ini mencerminkan adanya perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Pendidik tampak lebih siap dan percaya diri dalam menyampaikan materi serta dalam memfasilitasi aktivitas siswa. Interaksi antara guru dan siswa juga lebih intensif, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup. Selain itu, pendidik mulai memanfaatkan berbagai strategi yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Ini menjadi langkah maju dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Secara keseluruhan, nilai 80 yang berada dalam kategori “Baik” merupakan hasil yang cukup memuaskan untuk siklus I pertemuan II. Meskipun demikian, pendidik tetap perlu menjaga konsistensi dan terus melakukan inovasi dalam pembelajaran. Evaluasi secara berkala tetap penting agar kualitas pembelajaran terus meningkat. Dengan mempertahankan kinerja yang baik dan terus memperbaiki aspek-aspek kecil yang masih kurang, bukan tidak mungkin pendidik dapat mencapai kategori “Sangat Baik” pada pertemuan atau siklus berikutnya. Hal ini tentu akan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Adapun data aktivitas peserta didik dalam bercerita mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media boneka jari pada siswa kelas III SDN 75/VII Kasang Melintang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Data Aktivitas Peserta Didik Siklus I

No	Interval Skor	Kategori	Jumlah Siswa	%
1	90-100	Sangat baik	2	10
2	80-89	Baik	13	65
3	70-79	Cukup	5	25
4	60-69	Kurang	0	0
5	>60	Sangat kurang	0	0
Jumlah				100
Nilai Rata-rata				81,4
Kategori				Baik

Berdasarkan tabel data aktivitas peserta didik bercerita pada siklus I, diketahui bahwa sebagian besar siswa menunjukkan hasil yang baik. Dari total seluruh siswa, sebanyak 13 siswa atau 65% berada pada kategori “Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah mampu menyampaikan cerita dengan cukup lancar dan sesuai dengan struktur yang benar. Selain itu, terdapat 2 siswa atau 10% yang berhasil mencapai kategori “Sangat Baik”, yang artinya mereka telah menunjukkan keterampilan bercerita dengan sangat baik, ekspresif, dan percaya diri. Ini merupakan indikator positif bahwa sebagian siswa sudah menguasai materi dengan sangat baik.

Di sisi lain, masih ada 5 siswa atau 25% yang berada dalam kategori “Cukup”. Mereka masih memerlukan pendampingan dan latihan lebih lanjut untuk meningkatkan kelancaran serta ekspresi saat bercerita. Meski belum mencapai kategori “Baik”, keberadaan siswa dalam kategori “Cukup” masih dalam batas wajar dan dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang berkesinambungan. Yang menggembirakan, tidak ada siswa yang masuk dalam kategori “Kurang” maupun “Sangat Kurang”. Ini menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang mengalami kesulitan ekstrem dalam kegiatan bercerita.

Nilai rata-rata keseluruhan siswa dalam kemampuan bercerita adalah 81,4 yang masuk dalam kategori “Baik”. Ini menjadi capaian yang cukup membanggakan dan mencerminkan bahwa pembelajaran yang dilakukan telah berjalan dengan efektif. Pencapaian ini juga memperlihatkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan guru mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan cerita. Guru dapat melanjutkan pendekatan ini dan memberikan perhatian khusus kepada siswa yang masih berada pada kategori “Cukup”. Dengan begitu, diharapkan rata-rata nilai siswa dapat meningkat pada siklus berikutnya.

Secara umum, hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa kemampuan bercerita siswa sudah berada di jalur yang benar. Meskipun mayoritas siswa sudah menunjukkan hasil yang baik dan sangat baik, tetap diperlukan strategi peningkatan untuk menyasar siswa yang belum mencapai hasil maksimal. Guru dapat memfasilitasi latihan tambahan, memberikan contoh bercerita yang baik, dan menciptakan suasana yang mendukung keberanian siswa dalam berbicara di depan umum. Dukungan teman sebaya dan umpan balik positif juga dapat mendorong peningkatan keterampilan bercerita. Dengan pembinaan yang tepat, sangat mungkin seluruh siswa dapat mencapai kategori “Baik” atau bahkan “Sangat Baik” pada siklus selanjutnya.

Siklus II Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 21 April 2025 dan Siklus II Pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis, 24 April 2025 yang berlangsung selama 2x35 menit di SDN 75/VII Kasang Melintang. Peneliti dibimbing oleh pendidik kelas III yang bertugas mengamati proses belajar mengajar di kelas.

Observasi tindakan pada siklus II ini pertemuan 1 dilakukan peneliti bersama guru untuk mengobservasi proses pembelajaran di kelas III dengan lembar observasi yang telah disediakan. Terdapat 2 lembar observasi yaitu lembar observasi pendidik dan lembar observasi peserta didik yang akan diamati selama proses pembelajaran berlangsung. Hal yang diamati sesuai dengan yang terdapat didalam lembar observasi pendidik yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Data Aktivitas Pendidik Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Skor	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Pendahuluan	5	5
2	Inti	6	6
3	Penutup	2	3
	Jumlah Skor	13	14
	Nilai	86,7	93,3
	Kategori	Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel data aktivitas pendidik pada Siklus II, terlihat adanya peningkatan performa guru dalam pelaksanaan pembelajaran dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama, total skor yang diperoleh adalah 13 dengan nilai sebesar 86,7 yang masuk dalam kategori “Baik”. Skor tertinggi dicapai pada aspek kegiatan inti dengan skor 6, yang menunjukkan bahwa guru telah mampu menyampaikan materi inti secara efektif. Sementara itu, aspek pendahuluan mendapat skor 5, mengindikasikan bahwa guru cukup baik dalam membangun motivasi dan mempersiapkan siswa sebelum kegiatan inti dimulai.

Pada pertemuan kedua, terdapat peningkatan skor menjadi 14 dengan nilai sebesar 93,3 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan perbaikan dalam aspek penutupan, yang sebelumnya hanya mendapat skor 2 kemudian meningkat menjadi 3. Peningkatan ini mencerminkan bahwa guru mulai memberikan penekanan lebih pada evaluasi dan refleksi pembelajaran di akhir sesi. Secara keseluruhan, peningkatan nilai dari pertemuan pertama ke kedua menandakan adanya perbaikan kinerja guru dalam mengelola pembelajaran, terutama dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan terstruktur bagi siswa.

Adapun data aktivitas peserta didik bercerita menggunakan media boneka jari pada Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Data Aktivitas Peserta Didik Bercerita Siklus II

No	Interval Skor	Kategori	Jumlah Siswa	%
1	90-100	Sangat baik	9	45
2	80-89	Baik	11	55
3	70-79	Cukup	0	0
4	60-69	Kurang	0	0
5	>60	Sangat kurang	0	0
Jumlah				100
Nilai Rata-rata				89,4
Kategori				Baik

Berdasarkan data aktivitas peserta didik bercerita pada siklus II, diketahui bahwa hasil yang dicapai oleh siswa sangat memuaskan. Sebanyak 9 siswa atau 45% berada dalam kategori "Sangat Baik", sementara 11 siswa atau 55% berada dalam kategori "Baik". Ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa berhasil mencapai kemampuan bercerita yang baik atau bahkan sangat baik. Pencapaian ini sangat positif, mengingat tidak ada siswa yang berada pada kategori "Cukup", "Kurang", atau "Sangat Kurang". Hal ini menandakan bahwa pembelajaran yang dilakukan telah berhasil mendorong hampir seluruh siswa untuk menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam keterampilan bercerita.

Pencapaian siswa pada kategori "Sangat Baik" menunjukkan bahwa mereka telah berhasil menyampaikan cerita dengan sangat jelas, percaya diri, dan terstruktur dengan baik. Mereka mampu menggunakan ekspresi dan intonasi yang sesuai, serta memperhatikan detail dalam cerita yang mereka sampaikan. Kepercayaan diri yang mereka tunjukkan selama presentasi juga menjadi indikator positif bahwa mereka merasa nyaman dan terbiasa untuk berbicara di depan umum. Peningkatan ini tentu saja dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara langsung dalam setiap tahap pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa siswa semakin percaya pada kemampuan mereka untuk bercerita dengan efektif.

Selain itu, hasil yang tercatat pada kategori "Baik" juga mencerminkan bahwa hampir seluruh siswa mampu bercerita dengan baik meskipun belum mencapai tingkat yang sangat baik. Mereka masih dapat menyampaikan cerita dengan jelas, meskipun mungkin perlu sedikit peningkatan dalam ekspresi dan pengaturan tempo bicara. Hasil ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang diberikan sudah cukup berhasil, namun masih ada ruang untuk perbaikan dalam hal pengembangan ekspresi dan keterampilan berbicara. Dengan sedikit latihan tambahan, siswa-siswa ini berpotensi untuk mencapai kategori "Sangat Baik" pada kesempatan berikutnya. Ini menjadi tantangan bagi guru untuk terus mengembangkan teknik-teknik yang dapat meningkatkan kualitas kemampuan bercerita mereka.

Secara keseluruhan, nilai rata-rata 89,4 yang masuk dalam kategori "Baik" mencerminkan hasil yang sangat menggembirakan pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah mencapai kemajuan yang signifikan dalam kemampuan bercerita mereka, dan beberapa siswa bahkan menunjukkan hasil yang luar biasa. Keberhasilan ini memberikan gambaran bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan sudah sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Ke depan, guru perlu mempertahankan dan mengembangkan pendekatan yang telah terbukti efektif, serta memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa

untuk berlatih. Dengan konsistensi dan dukungan yang berkelanjutan, diharapkan kemampuan bercerita siswa dapat terus meningkat dan mencapai tingkat yang lebih tinggi lagi.

Berdasarkan hasil dan refleksi keseluruhan pada Siklus II, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai dengan sangat baik. Proses pembelajaran mengalami peningkatan signifikan baik dari segi partisipasi siswa, kualitas bercerita, maupun hasil penilaian. Dengan capaian ini, maka penelitian dinyatakan selesai karena telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Guru dapat menjadikan pengalaman ini sebagai acuan untuk pembelajaran selanjutnya yang lebih kreatif dan inovatif. Pembelajaran dengan media boneka jari terbukti menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas III.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan kemampuan bercerita menggunakan media boneka jari, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Upaya meningkatkan kemampuan bercerita siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui media boneka jari di kelas III SDN 75/VII Kasang Melintang dilakukan melalui tahap perencanaan pembelajaran yang mencakup menyiapkan modul ajar, media boneka jari, dan instrumen observasi. Tahap pelaksanaan mencakup penerapan pembelajaran bercerita dengan media boneka jari. Pertemuan pertama pada setiap siklus siswa bercerita secara berkelompok, dan pertemuan kedua setiap siklus siswa bercerita secara individu. Tahap terakhir yaitu evaluasi yang dilakukan dengan lembar observasi kemampuan bercerita siswa dan dinilai berdasarkan pedoman penilaian.
2. Peningkatan kemampuan bercerita siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui media boneka jari di kelas III SDN 75/VII Kasang Melintang terjadi peningkatan data observasi pendidik dari siklus I dan siklus II dengan nilai rata-rata 76,65 menjadi 90 dengan kategori “Sangat Baik”. Hal ini juga serupa dengan hasil lembar observasi dari peserta didik yaitu pada prasiklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 69,8 kategori “Kurang Baik”. Siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 81,4 kategori “Baik” dan meningkat menjadi 89,4 kategori “Baik” pada siklus II. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media boneka jari dapat meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa kelas III SDN 75/VII Kasang Melintang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). Penelitian tindakan kelas [Classroom Action Research]. Jakarta: Bumi Aksara.
- Brown, D. (2018). Prinsip pembelajaran dan pengajaran bahasa [Principles of Language Learning and Teaching]. Jakarta: Pearson Education.
- Daniyati, A. (2023). Konsep dasar media pembelajaran [Basic concept of instructional media]. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2015). Strategi belajar mengajar [Teaching and learning strategies]. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadilah. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran [Definition, goals, functions, benefits, and urgency of learning media]. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hariato, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa [Reading skills in language learning]. *Jurnal Didaktika*, 9(1), 2. <https://doi.org/10.58230/27454312.2>
- Kementerian Agama. (2019). Al-Qur'an dan terjemahannya edisi penyempurnaan [The Qur'an and its translation, revised edition]. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI.
- Putri, M. S., & Yudha, R. P. (2023). Meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini melalui media boneka jari [Improving early childhood social skills through finger puppet media]. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6101–6107. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2516>
- Rizqiyani. (2018). Kemampuan bercerita anak prasekolah (5–6 tahun) [Storytelling ability of preschool children (ages 5–6)].
- Slameto. (2015). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi [Learning and influencing factors]. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2017). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui motivasi guru [Efforts to improve student learning through teacher motivation]. *Jurnal JPManper*, 2(1), 20–26. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Sudjana, N. (2016). Penilaian proses belajar mengajar [Assessment of the teaching and learning process]. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). Metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D [Quantitative and qualitative research methodology and R&D]. Bandung: Alfabeta.
- Trisdiana. (2022). Meningkatkan kemampuan bercerita anak usia dini dengan media boneka jari [Improving storytelling skills of early childhood with finger puppet media]. *Jurnal Mentari*, 2(2), 92–101.