



PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK DONGENG MENGGUNAKAN MEDIA RO-BLOX KELAS VII SMP NEGERI 2 TEMPEH

In Kurniawati
SMP Negeri 2 Tempeh
E-mail : iinkurniawati26@gmail.com

Abstrak (Indonesia)

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan penerapan penggunaan media roblox dalam meningkatkan kemampuan menyimak dongeng, (2) mendeskripsikan tingkat keberhasilan penerapan media roblox dalam menentukan hal menarik dari unsur dongeng yang meliputi (tokoh, watak, latar dan tema), (3) mendeskripsikan tingkat keberhasilan penerapan media roblox dalam menunjukkan hal menarik tentang relevansi tema dengan situasi sekarang, (4) mendeskripsikan tingkat keberhasilan penerapan penggunaan media roblox dalam menentukan hal menarik dalam roblox dengan alasan yang logis, (5) mendeskripsikan penerapan penggunaan media roblox dalam meningkatkan kemampuan menyimpulkan pesan roblox. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data menggunakan 5 teknik, yaitu (1) observasi, (2) wawancara, (3) tes, (4) dokumentasi, dan (5) catatan Lapangan. Penggunaan media roblox dapat meningkatkan kemampuan menyimak. Berdasarkan hasil evaluasi siklus 1 dan siklus 2 dapat dibuktikan perolehan skor kumulatif terjadi peningkatan dan masing-masing aspek juga terjadi peningkatan kecuali pada aspek kemenarikan relevansi dongeng. Aspek pemahaman isi pada siklus 1 memperoleh persentase skor sebesar 82% dan siklus 2 sebesar 90%. Aspek kemenarikan unsur dongeng pada siklus 1 memperoleh persentase skor sebesar 34% dan siklus 2 sebesar 51%, aspek kemenarikan relevansi dongeng siklus 1 memperoleh persentase skor sebesar 62% dan siklus 2 54%, aspek mengungkapkan hal-hal menarik dalam dongeng dengan alasan yang logis pada siklus 1 memperoleh persentase skor sebesar 74% dan siklus 2 sebesar 87%, aspek kesimpulan pesan dongeng siklus 1 memperoleh persentase skor sebesar 75% dan siklus 2 sebesar 79%, dan skor kumulatif siswa siklus 1 memperoleh persentase skor sebesar 72% dan siklus 2 sebesar 80%. Pada hasil observasi juga terjadi peningkatan, secara umum kondisi pembelajaran cukup kondusif. Situasi kelas dapat dikendalikan, siswa merasa senang dengan penggunaan media roblox untuk menyimak dongeng. Minat siswa dalam mengikuti kegiatan menyimak dongeng cukup besar. Hal-hal yang disarankan untuk peneliti selanjutnya sebaiknya meneliti penggunaan media roblox dalam upaya untuk meningkatkan aspek afektif Siswa.

Sejarah Artikel

Submitted: 1 Juni 2022
Accepted: 14 Juni 2022
Published: 15 Juni 2022

Kata Kunci

kemampuan menyimak,
media roblox

PENDAHULUAN

Menyimak digunakan dalam segala aktivitas kehidupan manusia. Dengan kata lain, manusia selalu dituntut untuk menyimak, baik di lingkungan keluarga, di sekolah, maupun di masyarakat. Di lingkungan keluarga, manusia selalu dituntut menyimak. Pemerolehan bahasa seseorang berawal dari kegiatan menyimak ujaran di lingkungan keluarganya. Peran penting penguasaan keterampilan menyimak juga sangat tampak di lingkungan sekolah. Siswa menggunakan sebagian besar waktunya untuk menyimak pelajaran yang disampaikan guru. Keberhasilan siswa memahami serta menguasai pelajaran diawali oleh kemampuan menyimak yang benar.





Menurut Tarigan (1994:2) keterampilan berbahasa (*language arts, language skills*) mencakup empat segi, yaitu menyimak (*listening skills*), berbicara (*speaking skill*), membaca (*reading skills*) dan menulis (*writing skills*). Menyimak merupakan keterampilan berbahasa awal yang dikuasai oleh manusia. Keterampilan menyimak perlu dikuasai oleh siswa secara efektif dan efisien. Meskipun demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah penguasaan terhadap ketrampilan menyimak pada umumnya masih diabaikan, termasuk menyimak dongeng. Penyebab pengabaian pembelajaran ketrampilan tersebut adalah siswa menganggap pembelajaran menyimak dongeng merupakan pembelajaran yang mudah dilakukan sehingga mereka tidak antusias terhadap pembelajaran. Siswa menganggap keterampilan menyimak dongeng merupakan keterampilan yang paling mudah dibandingkan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Hal tersebut mengakibatkan keterampilan menyimak kurang dikuasai dengan baik. Padahal, penguasaan keterampilan berbahasa yang lain: membaca, berbicara dan menulis, penyampaiannya dengan proses menyimak.

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan teori-teori, khususnya pembelajaran keterampilan menyimak karya sastra bahasa Indonesia sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran dan mutu pendidikan pada umumnya. Dengan menggunakan media roblox, pembelajaran diharapkan menjadi lebih variatif. Dengan demikian, hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran keterampilan menyimak dongeng dapat ditingkatkan. Manfaat penelitian ini bagi guru adalah (1) memperkaya khasanah media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran keterampilan menyimak dongeng; (2) memperbaiki media pembelajaran yang selama ini digunakan; dan (3) menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan tidak membosankan. Manfaat bagi siswa adalah: (1) membantu siswa mengatasi kesulitan dalam pembelajaran keterampilan menyimak, khususnya pembelajaran keterampilan menyimak dongeng; (2) memotivasi siswa untuk belajar lebih giat; dan (3) melatih serta membiasakan siswa melakukan kegiatan menyimak secara efisien dan efektif.

MEDIA

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1994 : 726) Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya. Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi (Arsyad 1997:21). Dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerimanya. Jadi, media pembelajaran adalah sarana yang dapat menyalurkan informasi mengenai pembelajaran dari sumber informasi (guru) kepada penerimanya (siswa).

Media roblox adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Gambar-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga





dapat dipakai berkali-kali. Roblox termasuk salah satu media pembelajaran dua dimensi, yang dibuat dari kain flanel yang ditempelkan pada sebuah triplek atau papan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif interaktif. Jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto dkk (2006: 58) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan (*Action Research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktek pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan prosedur tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas memperdalam pemahaman terhadap tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi dimana praktik pembelajaran tersebut dilakukan.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas A angkatan 2017 KELAS VII SMP NEGERI 2 TEMPEH Lumajang. Peneliti memilih penelitian di KELAS VII SMP NEGERI 2 TEMPEH Lumajang karena peneliti mengajar di KELAS VII SMP NEGERI 2 TEMPEH Lumajang. Peneliti menemukan masalah aktivitas siswa kurang begitu terlihat dalam pembelajaran, daya ingatnya kurang dan hasil belajarnya juga banyak yang di bawah SKM (Standar Ketuntasan Minimal). Seperti contohnya dalam pembelajaran menyimak karya sastra berupa dongeng. Pemahaman siswa dalam menyimak dongeng masih sangat rendah. Selain itu, di KELAS VII SMP NEGERI 2 TEMPEH Lumajang belum pernah dilakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran roblox.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil evaluasi siklus 1 dan siklus 2 dapat dibuktikan perolehan skor kumulatif terjadi peningkatan dan masing-masing aspek juga terjadi peningkatan kecuali pada aspek kemenarikan relevansi dongeng. Aspek pemahaman isi pada siklus 1 memperoleh persentase skor sebesar 84% dan siklus 2 sebesar 92% sehingga terjadi peningkatan sebesar 9%. Aspek kemenarikan unsur dongeng pada siklus 1 memperoleh persentase skor sebesar 34% dan siklus 2 sebesar 51% sehingga terjadi peningkatan sebesar 17%, aspek kemenarikan relevansi dongeng siklus 1 memperoleh persentase skor sebesar 62% dan siklus 2 54% sehingga terjadi penurunan sebesar 8%, aspek mengungkapkan hal-hal menarik dalam dongeng dengan alasan yang logis siklus 1 memperoleh persentase skor sebesar 74% dan siklus 2 sebesar 87% sehingga memperoleh kenaikan sebesar 13%, aspek kesimpulan pesan dongeng siklus 1 memperoleh persentase skor sebesar 75% dan siklus 2 sebesar 79% sehingga memperoleh kenaikan sebesar 4%, dan skor kumulatif siswa siklus 1 memperoleh persentase skor sebesar 72% dan siklus 2 sebesar 80% sehingga memperoleh kenaikan sebesar 8%.





Dari hasil observasi juga terjadi peningkatan, secara umum kondisi pembelajaran cukup kondusif. Situasi kelas dapat dikendalikan, siswa merasa senang dengan roblox yang digunakan sebagai media untuk menyimak dongeng. Minat siswa dalam mengikuti kegiatan menyimak dongeng cukup besar. Dari hasil penelitian ini dapat diperoleh temuan bahwa penerapan media roblox dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak dongeng.

PEMBAHASAN

Penerapan Media Roblox dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng KELAS VII SMP NEGERI 2 TEMPEH Lumajang

Berdasarkan hasil tes pratindakan menunjukkan bahwa tingkat kemampuan menyimak karya sastra siswa masih rendah. Siswa kesulitan menentukan hal menarik dari unsur dongeng yang meliputi tokoh, tema, watak, dan latar dongeng yang diperdengarkan, menunjukkan hal menarik tentang relevansi dongeng dengan situasi sekarang, mengemukakan hal menarik dalam dongeng yang diperdengarkan, dan menyimpulkan pesan dari dongeng yang diperdengarkan. Pembelajaran yang dilakukan guru dengan cara memberikan bacaan kepada siswa untuk dibaca siswa sendiri bukan dibacakan oleh guru. Selain itu belum ada media yang digunakan guru. Oleh karena itu perlu adanya solusi melalui peningkatan inovasi media pembelajaran. Dengan adanya penerapan media baru, yaitu media Roblox mampu meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

Dengan media roblox, membuat siswa KELAS VII SMP NEGERI 2 TEMPEH merasa senang dan semangatnya meningkat serta dapat menghilangkan kebosanan dalam mengikuti pembelajaran. Langkah-langkah dalam pembuatan media roblox ini disesuaikan dengan imajinasi mahasiswa. *Pertama*, memulai dari bagian memberi kebebasan kepada siswa untuk berkreasi. *Kedua*, menggunakan gambar dari roblox, karena gambar membuat lebih menarik, membuat siswa tetap fokus, membantu berkonsentrasi dan mengaktifkan otak. *Ketiga*, komposisi warna roblox, karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar, menambah energi kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan. Setelah langkah-langkah tersebut selesai, siswa melaporkan hasilnya di depan kelas dan siswa yang lain bisa memberikan tanggapan, saran, masukan, apabila masih terdapat kekurangan. Dengan demikian, penelitian ini menerapkan media roblox untuk pembelajaran menyimak dongeng di kelas A, yang dilakukan sebanyak 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Penelitian ini membuktikan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran sangat diperlukan ketepatan dalam pemilihan materi dan media yang sesuai serta perencanaan pelaksanaan pembelajaran dapat mempengaruhi proses belajar mengajar. Dengan adanya pemilihan yang tepat, akan membuat pembelajaran bermakna bagi siswa.

Penerapan Media Roblox dalam Meningkatkan Kemampuan Menentukan Hal Menarik dari Unsur Dongeng yang Meliputi Tokoh, Watak, Tema, Latar Dongeng

Berdasarkan hasil temuan lengkap diketahui bahwa peningkatan yang terjadi pada aspek menentukan hal menarik dari unsur dongeng yang meliputi tokoh, watak, tema dan





latar pada siklus 1 memperoleh persentase skor sebesar 34% dan siklus 2 sebesar 51% sehingga terjadi peningkatan sebesar 17%.

Peningkatan pada setiap aspek dalam pembelajaran menyimak dongeng disebabkan oleh adanya perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada setiap pembelajaran. Pada aspek unsur, peningkatan kemampuan menyimak dongeng didorong oleh adanya pengetahuan awal dari siswa. Sebelum kompetensi dasar menyimak dongeng, siswa telah mendapat pembelajaran dongeng dalam pembelajaran membaca sehingga siswa dimotivasi kembali untuk mengingat hal-hal yang berkaitan dengan unsur dongeng yang meliputi tokoh, watak, tema dan latar. Peran media roblox yang dibuat siswa akan memudahkan siswa untuk menjawab soal evaluasi yang berkaitan dengan unsur dongeng yang meliputi tokoh, watak, tema dan latar.

Penerapan Media Roblox dalam Meningkatkan Kemampuan Menunjukkan Hal Menarik tentang Relevansi Tema dengan Situasi Sekarang

Berdasarkan hasil temuan lengkap diketahui bahwa telah terjadi penurunan persentase skor pada aspek menentukan kemenarikan relevansi tema dengan situasi sekarang. Aspek kemenarikan relevansi dongeng siklus 1 memperoleh persentase skor sebesar 62% dan siklus 2, 54% sehingga terjadi penurunan sebesar 8%. Hal ini disebabkan oleh pengetahuan siswa terhadap relevansi tema dalam dongeng kurang bisa mengaplikasikannya dengan situasi sekarang. Sebagian siswa merasa bingung menunjukkan kemenarikan relevansi tema dengan kehidupan sekarang, misalnya saja menentukan hal-hal ajaib/ aneh dalam dongeng terjadi dalam kehidupan saat ini, sebagian siswa mengalami kesulitan menunjukkan relevansi keajaiban/keanehan itu terjadi dalam kehidupan sehari-hari, sebagian siswa mengalami kesulitan menunjukkan relevansi nilai-nilai yang ada dalam dongeng tersebut masih sesuai atau tidak jika diterapkan dalam kehidupan sekarang.

Penerapan Media Roblox dalam Meningkatkan Kemampuan Mengungkapkan Hal-hal Menarik Dalam Dongeng yang Disimak dengan Alasan yang Logis

Berdasarkan hasil temuan lengkap diketahui bahwa peningkatan yang terjadi pada aspek mengungkapkan hal-hal menarik dalam dongeng dengan alasan yang logis pada siklus 1 memperoleh persentase skor sebesar 74% dan siklus 2 sebesar 87% sehingga memperoleh kenaikan sebesar 13%.

Pada aspek mengungkapkan hal-hal menarik dalam dongeng dengan alasan yang logis siswa tidak terlalu mengalami kesulitan. Namun, siswa perlu pemahaman dalam memberi alasan yang sesuai dengan hal menarik yang diungkapkannya. Untuk itu guru berusaha untuk memberi contoh dengan tetap melibatkan siswa. Sebagai contoh guru memberikan dua jenis judul dongeng Manggarai dan dongeng Banyuwangi yang dikemas dalam bentuk media media roblox untuk memudahkan siswa menjawab soal evaluasi khususnya tentang aspek mengungkapkan hal-hal menarik dalam dongeng yang disimak dengan alasan yang logis.

Penerapan Media Roblox dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimpulkan Pesan Dongeng





Pada aspek ini, siswa juga mengalami kesulitan terutama dalam menentukan ungkapan. Ungkapan adalah gabungan kata yang maknanya tidak sama dengan makna kata yang menjadi anggotanya. (makna *kambing hitam* tidak sama dengan makna *kambing* atau *hitam*). Ungkapan banyak digunakan dalam berbagai cerita atau percakapan tidak resmi. Oleh karena itu, siswa diminta untuk membawa buku yang berkaitan dengan ungkapan dan memanfaatkan kamus ungkapan yang ada di perpustakaan. Selain itu, Pertanyaan yang diberikan tidak bersifat langsung tetapi dengan menggunakan acuan terlebih dahulu. Namun, terlepas dari hal-hal tersebut masih ada faktor yang mempengaruhi peningkatan skor siswa seperti motivasi dari siswa dan tingkat intelegensi siswa.

Berdasarkan hasil temuan lengkap diketahui bahwa peningkatan yang terjadi pada empat aspek tersebut skor kumulatif siswa siklus 1 memperoleh persentase skor sebesar 72% dan siklus 2 sebesar 80% sehingga memperoleh kenaikan sebesar 8%.

Dengan adanya peningkatan skor rata-rata tiap siklus dan skor kumulatif membuktikan bahwa pembelajaran menyimak dongeng dengan menggunakan media roblox dapat memotivasi siswa dalam menyimak dan akhirnya berpengaruh terhadap penguasaan kemampuan menyimak khususnya menyimak dongeng.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan Kelas tentang pembelajaran dengan media roblox untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng. Menemukan hal-hal yang menarik dari dongeng yang diperdengarkan kelas A angkatan 2017 KELAS VII SMP NEGERI 2 TEMPEH Lumajang dapat disimpulkan, penerapan media roblox dalam pembelajaran menyimak dongeng menemukan hal-hal yang menarik dari dongeng yang diperdengarkan di kelas A angkatan 2017 KELAS VII SMP NEGERI 2 TEMPEH Lumajang dilakukan dengan cara, menyimak dongeng yang diberikan oleh guru dari media roblox, Membuat catatan dari dongeng yang disimak dengan memulai dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar karena memulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami, memberi gambar atau foto untuk ide utama karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat kita tetap terfokus, membantu kita berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak kita.

Media roblox dapat meningkatkan kemampuan menyimak dongeng siswa kelas A angkatan 2017 KELAS VII SMP NEGERI 2 TEMPEH Lumajang. Berdasarkan hasil evaluasi siklus 1 dan siklus 2 dapat dibuktikan perolehan skor kumulatif terjadi peningkatan dan masing-masing aspek juga terjadi peningkatan kecuali pada aspek kemenarikan relevansi dongeng. Dari hasil observasi juga terjadi peningkatan, secara umum kondisi pembelajaran cukup kondusif. Situasi kelas dapat dikendalikan, siswa merasa senang dengan media roblox





dongeng yang digunakan sebagai media untuk menyimak dongeng. Minat siswa dalam mengikuti kegiatan menyimak dongeng cukup besar.

Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media roblox dapat meningkatkan kemampuan menyimak dongeng siswa kelas A angkatan 2017 KELAS VII SMP NEGERI 2 TEMPEH. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran kepada guru, guru, kepala sekolah, dan peneliti lain. Saran tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: Hendaknya guru dapat: (a) Menerapkan media roblox sebagai variasi metode pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran, (b) Memilih media pembelajaran yang sesuai dan efektif dalam penyampaian mata kuliah menyimak karya sastra, sehingga dapat meningkatkan kualitas mata kuliah menyimak karya sastra, (c) Agar pengetahuan siswa dapat berkembang, maka sebaiknya siswa diberikan tindak lanjut untuk membuat catatan dengan menggunakan media roblox untuk pembelajaran berikutnya. Keterbatasan penelitian ini adalah penerapan media roblox pada penelitian ini dikhususkan pada penilaian aspek kognitif dan psikomotor saja. Sehingga disarankan bagi peneliti lanjut, coba meneliti penerapan media roblox dalam upaya untuk meningkatkan aspek afektif siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Putra Utama.
- Tim Penyusun Pusat Kamus. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

