

Received : 13-02-2021
Revised : 21-04-2021
Published : 03-05-2021

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN TANGGA KONSEP (*MIND LADDER GAME*) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYUSUN TEKS CERITA PENDEK

Fina Mulianastiti

SMP Negeri 4 Malang, Indonesia

finamulia@gmail.com

Abstrak:

Proses pembelajaran teks cerita pendek pada siswa kelas IX ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyusun cerita pendek berdasarkan kerangka dengan memperhatikan struktur teks dan kebahasaan. Data pemerolehan nilai dari hasil Ulangan Harian (UH) menunjukkan bahwa 52 % siswa masih ikut remedi sedangkan Ulangan Tengah Semester (UTS) menunjukkan bahwa 43,5 % siswa masih ikut remedi. Khusus Kompetensi dasar menyusun teks cerita pendek, mereka masih mengalami kesulitan karena kecanduan gawai dan game online. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua. Masing-masing siklus terdiri dari 3 tahap yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan dan observasi, (3) evaluasi dan refleksi. Penelitian ini menggunakan media inovatif dan interaktif yang diberi nama permainan tangga konsep (*Mind Ladder Game*). Hasil menunjukkan bahwa keterampilan menyusun teks cerita pendek menunjukkan hasil belajar yang signifikan. Pada siklus 1 peningkatan keterampilan menyusun orientasi dengan rata-rata klasikal 100 dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%, sedangkan peningkatan komplikasi masih menurun dengan rata-rata klasikal sebesar 72 dengan ketuntasan klasikal sebesar 17,3%, dan peningkatan resolusi dengan rata-rata klasikal sebesar 88% dengan ketuntasan klasikal sebesar 95,6%. Hasil penelitian pada siklus 2 peningkatan keterampilan menyusun orientasi dengan rata-rata klasikal 100% dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%, sedangkan peningkatan komplikasi mengalami peningkatan dengan rata-rata klasikal sebesar 96 dengan ketuntasan klasikal sebesar 82,6%, dan peningkatan resolusi dengan rata-rata klasikal sebesar 97 dengan ketuntasan klasikal sebesar 86,9%.

Kata kunci:

mind ladder game; permainan tangga konsep; teks cerita pendek; struktur teks cerita pendek

PENDAHULUAN

Di SMP Negeri 4 Malang kelas 9 diajarkan materi Teks Cerita Pendek. Siswa masih membutuhkan pemahaman terkait tahapan alur yang ada pada struktur teks cerita. Pembelajaran pemahaman alur ini masih belum banyak siswa ketahui, sehingga penulis ingin memberi materi yang lebih mendalam terkait alur cerita pendek tersebut.

Siswa lebih menyukai pembelajaran audio-visual yang menarik daripada pembelajaran hanya sekadar membaca saja yang hanya melibatkan visual saja. Perkembangan dunia digital semakin maju dan berkembang. Hal ini ditandai dengan banyaknya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang menggunakan media digital. Guru dituntut harus mampu dalam memanfaatkan multimedia dan menggunakan media digital untuk menunjang pembelajaran di kelas.

Guru tidak boleh konservatif dalam menjalankan proses mengajarnya, melainkan harus memiliki sifat progresif dengan terus memperbaiki diri pada setiap penampilannya dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis media ini dapat memanfaatkan *video game*, *video*, *web*, program komputer dan internet untuk menciptakan *edutainment* yang menyenangkan bagi siswa. Siswa diajak aktif dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan proses pembelajaran teks cerita pendek pada siswa kelas IX.I semester gasal dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Guru sudah menggunakan media gambar untuk ilustrasi cerita pendek, menayangkan materi pembelajaran dalam *power point* dan menayangkan video film kartun untuk menyusun teks cerita pendek. Namun siswa masih banyak yang belum menampilkan keaktifan yang menyenangkan. Mereka merasa masih terbebani dalam mengerjakan tugas-tugas dari guru.

Data pemerolehan nilai dari hasil Ulangan Harian (UH) menunjukkan bahwa 52 % siswa masih ikut remedi sedangkan Ulangan Tengah Semester (UTS) menunjukkan bahwa 43,5 % siswa masih ikut remedi. Faktor lain pun ikut mempengaruhi proses belajar siswa salah satunya yaitu mereka banyak yang ketagihan *video game* baik bermain di *handphone* maupun di komputer. Maraknya *game online* dan *offline* ini mengakibatkan mengganggu konsentrasi belajar mereka di rumah. Waktu untuk belajar banyak tersita untuk bermain *game*.

Penelitian yang sejenis belum ditemukan. Namun penelitian yang menggunakan media *video game* berbasis program *adobe flash CS3* sudah pernah dilaksanakan misalnya *video game* ular tangga. Peneliti menelaah penelitian yang dilaksanakan oleh Apriyanto (2012) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS3 untuk Menunjang KTSP pada Pokok Bahasan Gerak Lurus SMP Kelas IX*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin menciptakan suasana belajar aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan dengan menggunakan media Permainan Tangga Konsep” (*mind ladder game*).

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Istilah penelitian tindakan kelas berasal dari bahasa Inggris yaitu *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas dapat dimaknai dari kata yang membentuknya, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. Kata penelitian menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Kata tindakan menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja

dilakukan dengan tujuan tertentu. Kelas dalam hal ini tidak terkait pada pengertian ruang kelas, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula (Arikunto, 2006:91)

Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu cara yang strategis bagi pendidik untuk meningkatkan dan atau memperbaiki layanan pendidikan dalam konteks pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk perbaikan dan meningkatkan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar. Penelitian ini dirancang dalam empat tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Sebelum melakukan tindakan, peneliti melakukan studi pendahuluan di lapangan.

Penelitian Tindakan Kelas menurut Susilo (2008:1) adalah penelitian sebagai sebuah proses investigasi terkendali yang berdaur ulang dan bersifat reflektif mandiri yang dilakukan oleh guru atau calon guru yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem, cara kerja, proses, isi, kompetensi, atau situasi pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu (Wiriaatmaja, 2007:13)

Pendapat Kunandar (2008:46) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang (a) praktik-praktik pendidikan mereka, (b) pemahaman mereka tentang praktik-praktik tersebut, dan (c) situasi dimana praktik-praktik tersebut dilaksanakan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mencari masalah atau hambatan pembelajaran yang terjadi selama proses pembelajaran yang diterapkan seorang pendidik, sehingga seorang peneliti harus mampu mencari titik pemecah atau penyelesaian dari masalah atau hambatan tersebut melalui tindakan-tindakan nyata dengan menggunakan metode, strategi, alat atau media baik itu baru maupun yang diinovasikan dengan harapan mampu menyelesaikan atau meminimalisasi masalah atau hambatan. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas memfokuskan untuk memperbaiki praktik dalam pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Kehadiran dan Peran Peneliti di Lapangan

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian tindakan yang dilaksanakan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas. Peneliti mencobakan suatu media baru yang merupakan gagasan baru yang belum pernah diujicobakan. Media baru tersebut adalah permainan tangga konsep (*mind ladder*). Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas pun menggunakan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific learning*).

Dalam penelitian ini, peneliti merupakan pengumpul data dan kehadiran peneliti dalam penelitian ini bertindak sebagai guru model yang menerapkan pembelajara. Dalam penelitian tindakan kelas diperlukan observer yaitu guru Bahasa Indonesia. Peneliti bersama teman guru Bahasa Indonesia terlibat langsung dalam merencanakan tindakan, melakukan tindakan, observasi, refleksi, pengumpulan data, dan menganalisis data.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas IX I SMP Negeri 4 Malang yang beralamat di Jalan Veteran 37 Kelurahan Lowokwaru Malang Telepon (0341) 551289 . peneliti memilih sekolah ini karena peneliti sedang bertugas mengajar di SMP Negeri 4 Malang dan sekolah ini merupakan sekolah yang ditunjuk oleh Kemendiknas untuk melaksanakan kurikulum 2013.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini berlangsung selama dua bulan yaitu bulan April sampai dengan Mei 2019. Peneliti melaksanakan studi pendahuluan pada bulan September 2019, sedangkan pelaksanaan siklus penelitian pada bulan September-Oktober 2019.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IX.I SMP Negeri 4 Malang dengan jumlah 33 siswa. Siswa kelas IX.I merupakan siswa yang dijarang melalui tes online pada penerimaan siswa baru. Mereka adalah siswa putra yang mempunyai bakat dalam bidang seni khususnya Paguyuban Peminat Seni Tradisi atau PPST . Siswa IX I merupakan siswa yang aktif, cenderung tidak mau diam, dan memiliki daya energi yang luar biasa.

Di kelas ini yaitu terdiri dari hanya siswa putra saja, memiliki kemampuan yang heterogen. Kemampuan dan tingkat belajar yang berbeda-beda. Ada siswa yang selalu siap dalam menerima pelajaran, ada siswa yang lambat belajarnya dan ada siswa yang selalu meminta bimbingan dari guru. Ada siswa yang mempunyai permasalahan di keluarga sehingga mengganggu belajar di sekolah. Hambatan proses belajar lainnya adalah hampir semua siswa putra di kelas IX.I menyukai *game* baik *game online* maupun *game offline*. Hal inilah dapat diketahui oleh peneliti ketika proses pembelajaran ada siswa yang bermain *game* di *handphone* mereka. Siswa yang seperti itu diberi peringatan dengan menyita *handphone*-nya dan memanggil orang tua ke sekolah. Hal yang menjadi perhatian peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas. Dengan tindakan ini diharapkan siswa lebih konsentrasi dan dapat belajar dengan senang tanpa beban.

Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian tindakan kelas ini merupakan data yang diambil peneliti yang berupa data proses tindakan dan data hasil tindakan. Data proses berupa data verbal dan data tingkah laku subjek yang diteliti yang bersumber dari kegiatan belajar mengajar pemahaman teks cerita pendek dengan menggunakan media permainan tangga konsep. Data proses diperoleh dari pengamatan perilaku siswa, data hasil kegiatan studi pendahuluan, yaitu data hasil rekaman wawancara dan hasil pengamatan pembelajaran di kelas sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Sedangkan data hasil tindakan berupa transkrip hasil evaluasi pemahaman struktur teks cerita pendek.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga mudah diolah (Arikunto, 2012:151). Dalam penelitian ini ada dua instrumen yaitu instrumen kunci dan instrumen penunjang. Dalam penelitian ini yang menjadi instrumen kunci adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sedangkan instrumen penunjang adalah sebagai berikut.

- (1) Pedoman observasi
Pedoman observasi berisi sejumlah pedoman pengamatan selama proses tindakan. Pedoman tersebut berisi pengamatan aktivitas siswa dan guru selama penelitian.
- (2) Pedoman wawancara
Pedoman wawancara ini berisi hasil wawancara dengan siswa tentang pelaksanaan tindakan. Sikap dan penialain siswa terhadap media pembelajaran yang diberikan.
- (3) Rubrik Penilaian Proses
Pedoman rubrik penilaian proses ini meliputi instrumen penilaian proses belajar siswa di kelas dan proses mengajar guru dalam pembelajaran.
- (4) Rubrik Penilaian Hasil
Pedoman rubrik penilaian hasil meliputi tes pemahaman siswa terhadap struktur teks cerita pendek.

Analisis Data, Evaluasi dan Refleksi

Menurut Patton dalam Moleong dalam Pararuk (2011:103) analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Analisis data dilaksanakan dalam tiga tahap. Pertama, reduksi data yaitu proses menyeleksi data sesuai dengan fokus masalah atau kebutuhan penelitian. Kedua, menyajikan data yaitu data hasil reduksi disajikan dengan cara mengorganisasikannya. Ketiga, menarik kesimpulan yaitu kesimpulan dan verifikasi data, semua data yang terkumpul dan selanjutnya akan ditarik sebuah simpulan.

Hasil analisis data akan dievaluasi dengan menyesuaikan hasil analisis dengan kriteria yang ditetapkan pada rancangan penelitian. Hasil analisis data tersebut sebagai bahan refleksi dan selanjutnya untuk digunakan dalam perbaikan rancangan tindakan pembelajaran pada siklus berikutnya.

HASIL

Hasil pra tindakan

Selama proses pembelajaran siswa masih kesulitan dalam menyusun urutan kutipan cerita pendek berdasarkan struktur teks cerita pendek. Siswa kesulitan dalam mengubah teks cerpen dari internet ke dalam struktur teks cerita pendek. Kesulitan tersebut diuraikan sebagai berikut. (1) Siswa kesulitan dalam memahami struktur orientasi. (2) Siswa kesulitan memahami struktur komplikasi. (3) Siswa kesulitan memahami struktur resolusi.

Data dokumentasi hasil keterampilan menyusun teks cerita pendek pratindakan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek Pratindakan

Rentangan Nilai	Nilai	Catatan
0 – 20	-	-
21 – 40	-	-
41 – 60	-	-
61 – 80	10 siswa	6 siswa remedi
81 – 100	13 siswa	-
Rata-rata klasikal	81	
Ketuntasan klasikal	56,5 %	

Hasil pembelajaran teks cerita pendek siswa kelas IX.I siswa SMP Negeri 4 Malang pada Semester Gasal Tahun Ajaran 2019/2020 menunjukkan data pemerolehan nilai dari hasil Ulangan Harian (UH) menunjukkan bahwa 52 % siswa masih ikut remedi sedangkan Ulangan Tengah Semester (UTS) menunjukkan bahwa 43,5 % siswa masih ikut remedi. Sehingga 52 % siswa masih ikut remedi 1 kali dan ada 4 siswa yang ikut remedi 2 kali. Itu pun masih ada 1 siswa yang belum menunjukkan ketuntasan belajar karena semua hasil remedi masih di bawah KKM (7,5). Salah satu nilai yang kurang dikarenakan belum memahami struktur teks cerita pendek. Siswa belum bisa mengurutkan kutipan teks cerita pendek berdasarkan tahapan alur cerita. Faktor lain pun ikut mempengaruhi proses belajar siswa salah satunya yaitu mereka banyak yang ketagihan *video game* baik bermain di *handphone* maupun di komputer. Maraknya *game online* dan *offline* ini mengakibatkan mengganggu konsentrasi belajar mereka di rumah. Waktu untuk belajar banyak tersita untuk bermain *game*. Masalah pembelajaran di kelas harus segera ditindaklanjuti agar segera teratasi dengan baik. Oleh sebab itu, peneliti memilih untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Hasil Belajar Siklus 1

Hasil belajar siswa pada siklus 1 ini terdiri dari (a) penilaian pemahaman struktur orientasi, komplikasi, dan resolusi, (b) nilai total pemahaman, (c) nilai rata-rata klasikal pemahaman siswa. Hasil belajar siswa dilaporkan secara individual (lihat lampiran). Data hasil pemahaman Struktur Teks Cerita Pendek pada Siklus 1 dapat dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Pemahaman Struktur Teks Cerita Pendek Siklus 1

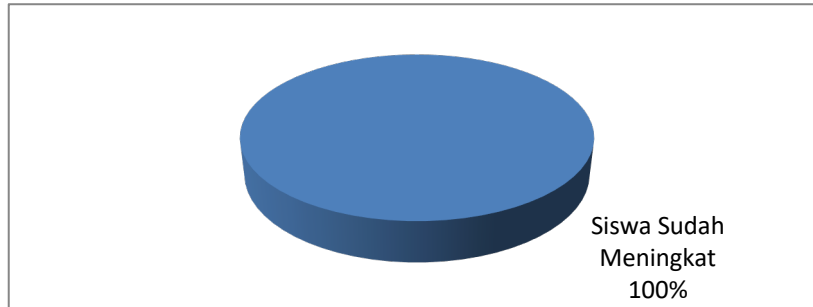
Rentangan Nilai	Orientasi	Komplikasi	Resolusi	Total nilai rata-rata pemahaman
0 – 20	0	0	0	0
21 – 40	0	0	0	0
41 – 60	0	8 siswa	0	0
61 – 80	0	11 siswa	1 siswa	3 siswa
81 – 100	23 siswa	4 siswa	22 siswa	20 siswa
Rata-rata klasikal	100	72	88	84
Ketuntasan klasikal	100 %	17,3 %	95,6 %	86,9 %

Berdasarkan data di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar pemahaman struktur teks cerpen pada siklus 1 yaitu ketuntasan klasikal untuk pemahaman orientasi sudah 100%, sedangkan pemahaman komplikasi masih 17,3%, dan pemahaman resolusi mencapai 86,9%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa secara klasikal masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur komplikasi pada teks cerita pendek. Hal ini disebabkan (a) siswa masih belum bisa membedakan tahapan alur pada struktur komplikasi, (b) siswa belum bisa mengurutkan kutipan teks pada struktur komplikasi, (c) permainan tangga konsep masih mempunyai kelemahan dalam mendukung pemahaman siswa. Jadi, dengan pemerolehan data tersebut peneliti harus dapat memperbaiki tindakan untuk perbaikan pada siklus 2.

Peneliti dan observer mempersiapkan perbaikan tindakan, yaitu sebagai berikut: (a) peneliti memperbaiki waktu pengerjaan permainan tangga konsep lebih diperpanjang waktu pengerjaannya (b) pada LKS ditulis hasil kesimpulan yang diambil siswa mengenai struktur teks dan tahapan alur yaitu pengertian masing-masing tahapan alur teks cerita pendek.

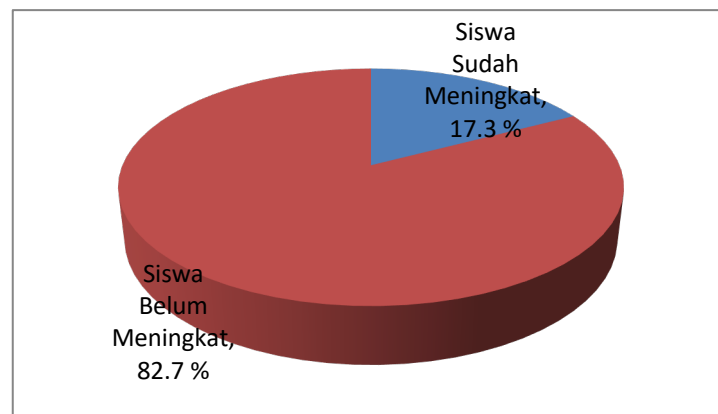
Struktur orientasi hanya terdapat tahapan alur paparan saja. Siswa tidak mengalami kesulitan karena mereka dapat dengan menemukan kata kunci dalam kutipan teks cerita pendek. Hasil peningkatan pemahaman struktur orientasi pada siklus 1 dapat dilihat dari data sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Keterampilan Menyusun Orientasi Siklus 1

Dari tabel di atas menjelaskan bahwa seluruh siswa secara klasikal mengalami peningkatan 100 % dalam memahami struktur orientasi teks cerita pendek. Hal ini disebabkan oleh siswa sudah mampu mencari kata kunci sebagai penanda struktur orientasi pada tahapan alur paparan.

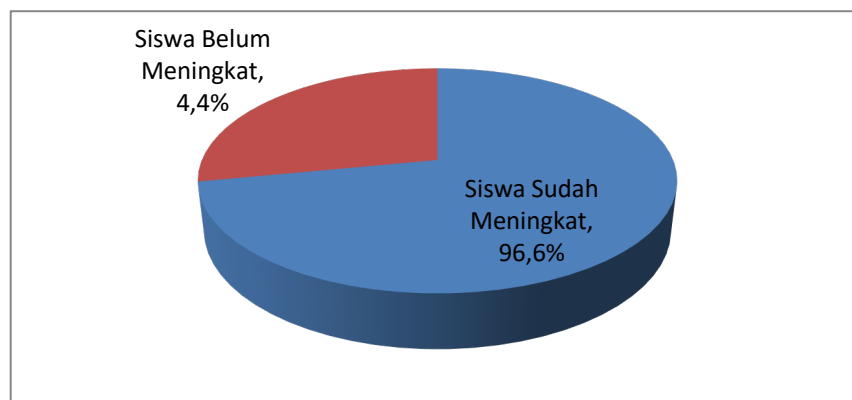
Siswa ada yang masih salah dalam menyusun tahapan alur pada struktur komplikasi ini. Beberapa siswa terlihat mengulang dan masih salah dalam menyusun komplikasi sehingga mengulang permainan. Ketika mengulang waktu yang tersedia hanya 20 detik, mereka kekurangan waktu dan mengulang kembali. Pada level 3 belum ada yang dapat menyelesaikan tahapan alur pada struktur komplikasi. Data peningkatan pemahaman struktur komplikasi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Keterampilan MenyusunKomplikasi Siklus 1

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa siswa yang sudah meningkatkan pemahaman struktur komplikasi pada siklus 1 sebanyak 17,3 %, sedangkan siswa yang belum meningkat sebanyak 82,7%. Dari pelaksanaan tindakan siklus 1 ini diperoleh dimana letak titik permasalahan siswa yang mengalami kesulitan dalam menyusun dan mengurutkan kutipan teks cerita pendek.

Data yang didapat peneliti pada saat tindakan dalam meningkatkan pemahaman struktur resolusi pada siklus 1 ini dapat dilihat dari tabel peningkatan pemahaman struktur resolusi siklus1 berikut.



Gambar 3. Diagram Peningkatan Keterampilan Menyusun Resolusi Siklus 1

Hasil Belajar Siklus 2

Setelah melaksanakan tindakan pada siklus 2 didapat peningkatan pemahaman struktur teks cerita pendek. Melalui Permainan tangga konsep (*mind ladder game*), siswa mengalami peningkatan pemahaman struktur teks cerita pendek. Maka ditunjukkan dengan hasil belajar siswa pada siklus 2 ini terdiri dari (a) penilaian pemahaman struktur orientasi, komplikasi, dan resolusi, (b) nilai total pemahaman, (c) nilai rata-rata klasikal pemahaman siswa. Hasil belajar siswa dilaporkan secara individual (lihat lampiran). Ringkasan data hasil belajar siswa dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 3. Keterampilan Menyusun Struktur Teks Cerita Pendek Siklus 2

Rentangan Nilai	Orientasi	Komplikasi	Resolusi	Total nilai rata-rata pemahaman
0 – 20	-	-	-	-
21 – 40	-	-	-	-
41 – 60	-	-	-	-
61 – 80	-	4 siswa	1 siswa	3 siswa
81 – 100	23 siswa	19 siswa	22 siswa	20 siswa
Rata-rata klasikal	100	96	94	97
Ketuntasan klasikal	100 %	82,6 %	95,6 %	86,9 %

Data di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar pemahaman struktur teks cerpen pada siklus 2 mengalami peningkatan. Peningkatan pemahaman dapat dilihat dari ketuntasan klasikal pemahaman orientasi tetap 100%, sedangkan pemahaman komplikasi naik menjadi 82,6 %, dan pemahaman resolusi tetap mencapai 86,9%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa secara klasikal sudah mengalami peningkatan dalam memahami struktur komplikasi pada teks cerita pendek. Peningkatan pemahaman struktur komplikasi dipengaruhi factor sebagai berikut. (a) siswa masih belum bisa membedakan tahapan alur pada struktur komplikasi, (b) siswa belum bisa mengurutkan

kutipan teks pada struktur komplikasi, (c) permainan tangga konsep masih mempunyai kelemahan dalam mendukung pemahaman siswa. Jadi, dengan pemerolehan data tersebut peneliti harus dapat memperbaiki tindakan untuk perbaikan pada siklus 2.

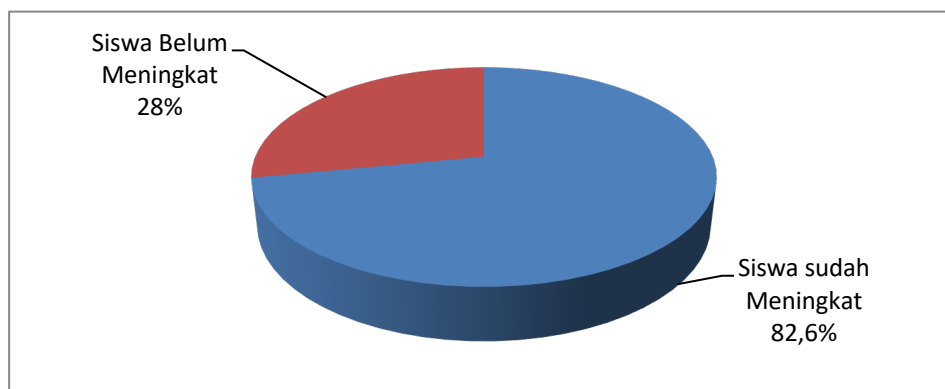
Peneliti dan observer mempersiapkan perbaikan tindakan, yaitu sebagai berikut: (a) peneliti memperbaiki waktu pengerjaan permainan tangga konsep lebih diperpanjang waktu pengerjaannya (b) pada LKS ditulis hasil kesimpulan yang diambil siswa mengenai struktur teks dan tahapan alur yaitu pengertian masing-masing tahapan alur teks cerita pendek.

Permainan tangga konsep masih menggunakan permainan tangga konsep yang masih sama dengan pembelajaran siklus 1. Siswa semakin memahami isi bacaan teks cerita pendek. Siswa sudah berlatih dengan menggunakan permainan (*game*). Sehingga siswa masih tidak mengalami kesulitan dan masih dapat menemukan struktur orientasi pada tahapan paparan level 1, level 2, dan level 3. Data siswa yang mampu meningkatkan pemahaman komplikasi dapat dilihat dari diagram berikut.



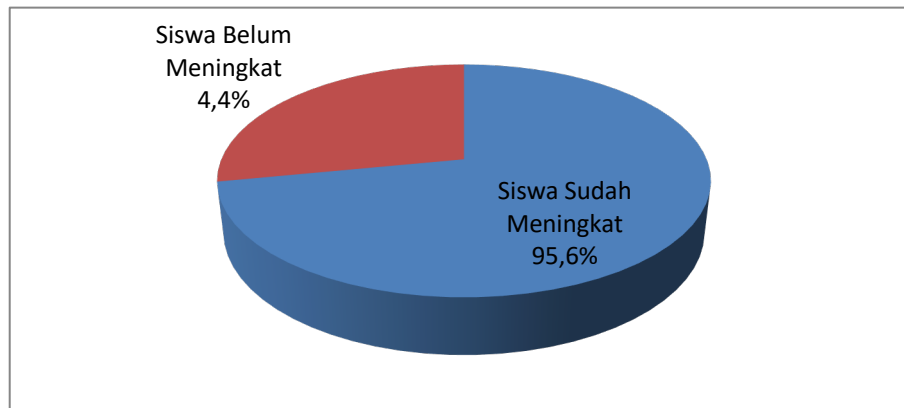
Gambar 4. Diagram Ketuntasan Klasikal Keterampilan Menyusun Orientasi Siklus 2

Pembelajaran pada siklus kedua ini mengalami peningkatan pemahaman struktur komplikasi. Banyak siswa yang dapat meningkatkan pemahamannya terhadap struktur komplikasi. Meskipun ada siswa yang masih mengulang permainan sebanyak 1 kali, karena belum bisa mengurutkan di bagian komplikasi. Itu pun hanya mengulang satu kali permainan. Siswa yang belum bisa mengurutkan struktur komplikasi ada 5 siswa. Data peningkatan pemahaman struktur komplikasi teks cerita pendek dapat dilihat dari tabel berikut.



Gambar 5. Diagram Ketuntasan Klasikal Keterampilan Menyusun Komplikasi Siklus 2

Proses pembelajaran pada siklus 2 ini dalam rangka peningkatan pemahaman struktur resolusi teks cerita pendek. Peningkatan pemahaman struktur resolusi teks cerita pendek melalui media tangga konsep (*mind ladder game*) mengalami peningkatan. Meskipun masih ada siswa yang mengulang permainan satu sampai dua kali, namun siswa dapat menyelesaikan dengan baik. Data peningkatan pemahaman struktur resolusi siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut.



Gambar 6. Diagram Ketuntasan Klasikal Keterampilan Menyusun Struktur Resolusi siklus 2

Data dari diagram tersebut menjelaskan bahwa siswa yang sudah mengalami peningkatan 95,6% sedangkan siswa yang belum meningkat pemahaman struktur teks cerita pendek adalah 4,4%. Hal ini masih sama dengan siklus 1 yaitu ada dua siswa yang belum meningkat. Faktor tersebut karena dua siswa ada yang belum teliti dalam menganalisa struktur resolusi, khususnya di level 2 pada teks cerita pendek Si Kancil dan Siput.

Evaluasi Kebermanfaatan Media

Berdasarkan data dan temuan penelitian seperti yang dipaparkan di atas, maka dilakukan evaluasi terhadap proses dan tindakan yaitu sebagai berikut.

(a) Kelebihan-kelebihan pelaksanaan pada siklus 1

1. Penyusunan LKS sudah menunjukkan kompetensi inti, kompetensi dasar.
2. Permainan tangga konsep (*mind ladder game*) masih dibutuhkan perbaikan misalnya waktu, kutipan yang masih ada yang kurang misalnya pada resolusi.
3. Permainan sudah menarik dan membuat siswa seperti bermain. Mereka sangat antusias untuk menyelesaikan permainan.
4. Teks cerita pendek menarik dan mudah dipahami.

(b) Kelemahan-kelamahan pelaksanaan pada siklus 1

1. Indikator masih global seharusnya diperbaiki dengan memfokuskan pada peningkatan pemahaman struktur teks cerita pendek.
2. Permainan harus direvisi seperti kutipan yang hilang diperbaiki
3. Ada siswa yang masih bermain *game* lain selain permainan tangga konsep.
4. Rata-rata klasikal pemahaman struktur komplikasi masih sangat kurang yaitu 72. Ini masih dibawah KKM (KKM = 75).
5. Ketuntasan klasikal pemahaman struktur komplikasi masih sangat kurang yaitu 17,3 %.

Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi, maka dari hasil pembelajaran pada siklus 1 ini dapat dilakukan refleksi sebagai berikut.

1. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dapat dilaksanakan dengan baik dan berorientasi siswa . Pembelajaran sudah mencerminkan pembelajaran PAIKEM (pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan).
2. Siswa mendapat tantangan untuk menyelesaikan tiap level permainan tangga konsep (menambah motivasi belajar siswa terhadap pemahaman struktur teks cerita pendek).
3. Hasil pemahaman siklus 1 yaitu pemahaman orientasi 100%, pemahaman komplikasi 17,3 % ; sedangkan resolusi 95,6 %. Penelitian ini masih diperlukan siklus 2 perlu peningkatan pemahaman struktur komplikasi pada teks cerita pendek.

Tindak lanjut

Berdasarkan hasil refleksi, maka tindak lanjut yang harus dilaksanakan untuk perbaikan pada siklus kedua adalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran pada siklus sebelumnya harus dipertahankan, tetapi ada beberapa perbaikan proses pembelajaran. Siswa harus bermain permainan tangga konsep saja. Siswa harus lebih teliti dalam bermain *game*.
2. Aturan permainan tangga konsep harus diperbaiki dan paparan yang tidak ada pada level 3 harus segera diperbaiki. Siswa dapat mengulang dengan waktu yang sama dengan awal permainan.
3. Tindakan perbaikan dalam peningkatan pemahaman siswa terhadap struktur komplikasi yaitu siswa harus memperhatikan kata kunci pada tiap-tiap kutipan teks yang sudah dipelajari pada siklus sebelumnya. Jadi siswa harus mengingatkannya dengan baik.

PEMBAHASAN

Pendapat Sudrajat (2013) yang menyatakan bahwa melalui pendekatan saintifik/ilmiah, selain dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, juga dapat mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan guna menemukan fakta-fakta dari suatu fenomena atau kejadian. Artinya, dalam proses pembelajaran, siswa dibelajarkan dan dibiasakan untuk menemukan kebenaran ilmiah, bukan diajak untuk beropini apalagi fitnah dalam melihat suatu fenomena. Mereka dilatih untuk mampu berfikir logis, runut dan sistematis, dengan menggunakan kapasitas berfikir tingkat tinggi (*High Order Thinking/HOT*).

Pembelajaran yang dilaksanakan guru dalam penelitian ini sangat selaras dengan pendapat Sudrajat tersebut. Peranan guru sebagai desainer pembelajaran yang menyelenggarakan pembelajaran yang berorientasi siswa harus dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Maka peneliti menggunakan sebuah media interaktif bagi siswa yaitu permainan tangga konsep (*mind ladder game*) sangat cocok untuk membantu siswa mengoordinasi segala pengetahuannya dan menemukan fakta-fakta baru tentang struktur teks cerita pendek. Siswa menemukan sendiri masalah belajar mengapa belum dapat menyusun teks cerita pendek berdasarkan struktur teks cerita pendek. Berikut desain permainan tangga konsep (*mind ladder game*).



Gambar 7. Desain Media Permainan Tangga Konsep (*Mind Ladder Game*)

Dari gambar di atas menjelaskan bagian-bagian permainan tangga konsep (*mind ladder game*). Bagian-bagian tersebut adalah sebagai berikut.

- Anak tangga, jumlah disesuaikan dengan tahapan alur teks cerita pendek. Tangga konsep ini terdiri dari tahapan alur pada struktur teks cerita pendek. Struktur orientasi terdiri dari paparan; struktur komplikasi terdiri dari rangsangan, gawat, tikaian, rumit, dan klimaks; sedangkan struktur resolusi terdiri dari leraian dan selesaian.
- Kartu teks, berisi kutipan teks cerita pendek berdasarkan tahapan alur teks cerita pendek.
- Alat penghitung waktu (timer) berfungsi untuk menghitung waktu permainan.
- Kotak tahapan alur berfungsi untuk meletakkan kartu kutipan yang sesuai dengan tahapan alur teks cerita.
- Tombol cek berfungsi untuk mengecek salah atau benar dari jawaban mengurutkan kutipan teks cerita.
- Tombol ulang, berfungsi untuk mengulang permainan jika ingin lanjut ke level berikutnya.
- Kotak ajaib, berisi tentang aturan permainan, kutipan bacaan teks cerita, skor hasil penialainn akhir pekerjaan

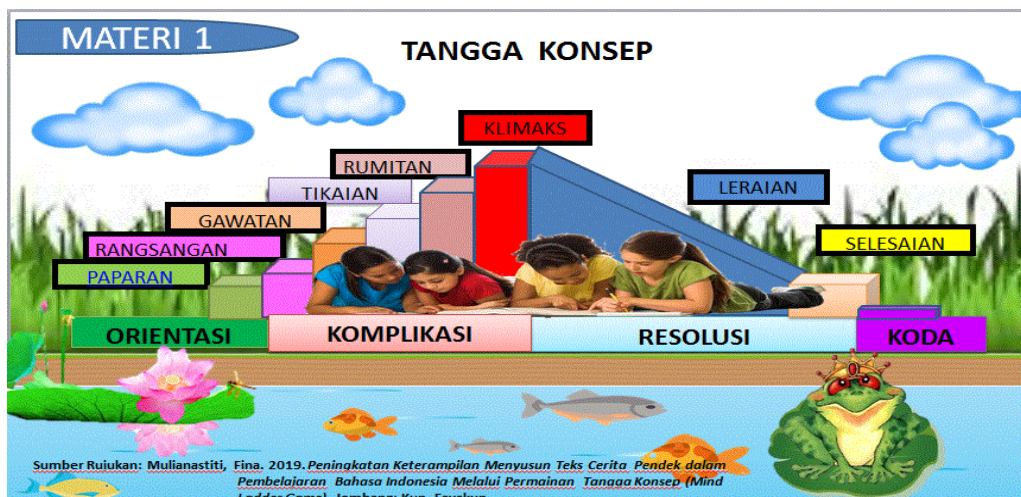
Guru sebagai motivator berusaha memotivasi siswa dengan bermain sambil belajar struktur teks cerita pendek. Sehingga siswa dapat menemukan pengetahuan baru melalui kegiatan bermain. Apa lagi siswa IX.I adalah siswa khusus olah raga yang lebih menyukai permainan dan petualangan. Siswa semakin termotivasi dalam menyusun kutipan teks cerita pendek berdasarkan tahapan alur.



Gambar 8. Siswa Bermain Tangga Konsep

Berdasarkan hasil penelitian siklus 1 ditemukan titik dimana masalah mengapa siswa belum ammpu menyusun kutipan teks cerita pendek yaitu siswa belum memahami struktur komplikasi dengan baik. Mereka masih mengalami kesulitan dalam menyusun berdasarkan tahapan alur pada struktur komplikasi. struktur serita pendek terdiri dari orientasi, komplikasi dan resolusi. Struktur orientasi terdiri tahapan alur paparan. Struktur komplikasi terdiri dari rangsangan, gawatan, tikaian, rumitan dan klimaks. Sedangkan struktur resolusi terdiri dari tahapan alur leraian dan selesaian.

Permainan tangga konsep (*mind ladder game*) ini menjelaskan bahwa menyusun kutipan-kutipan teks cerita berdasarkan tahapan alur. Tahapan alur cerita pendek digambarkan seperti menaiki anak tangga dan akhirnya menurun dan berhenti. Anak tangga pertama merupakan tahapan alur paparan, anak tangga kedua merupakan rangasangan, anak tangga ketiga merupakan tikaian, anak tangga keempat merupakan rumitan, anak tangga kelima adalah puncak cerita yang disebut klimaks, dan akhirnya mengalami penurunan konflik yang digambarkan anak tangga menurun yang disebut dnegan leraian, dan berhenti di anak tangga terakhir yang berada di bawah yang disebut selesaian. Tangga konsep struktur cerita pendek dapat dilihat dari grafik berikut.



Gambar 9. Tangga konsep struktur cerita pendek

Berdasarkan gambar tersebut struktur orientasi berada pada dasar tangga yang berupa paparan cerita yaitu tahapan alur yang menceritakan awal mula cerita. Tangga kedua sampai tangga keenam merupakan struktur komplikasi yang terdiri dari rangsangan, gawatan, tikaian, rumit dan klimaks. Tahapan alur rangsangan adalah cerita mulai berkembang dengan adanya rangsangan cerita yaitu mulai ada pemicu konflik. Tahapan alur gawatan adalah cerita mulai menggawat atau meluas sehingga menimbulkan gejolak permasalahan yang menimpa tokoh cerita. Tahapan alur tikaian adalah tahapan alur sedang berkembang mulai timbul konflik (batin, fisik atau ideologi). Tahapan alur rumit adalah tahapan alur yang menceritakan bahwa masalah semakin rumit dan sulit. Sedangkan klimaks adalah tahapan dimana alur cerita berada di puncak cerita dengan ditandai konflik semakin meruncing (misalnya: perpisahan, perceraian, pertikaian, dll). Pada struktur resolusi terdapat tahapan alur leraian dan selesaian. Tahapan alur leraian adalah tahapan alur mulai ada penurunan dengan munculnya pihak ketiga (tokoh peleraian/ sampingan) yang meleraikan pertikaian antar tokoh cerita. Sedangkan tahapan alur selesaian adalah tahapan alur yang menggambarkan akhir dari cerita yaitu berakhir bahagia (*happy ending*) atau berakhir sedih (*sad ending*).

Maka keberhasilan peningkatan pembelajaran ini selaras dengan dua pendapat ahli berikut. (1) Menurut Hope dan Dayton dalam Sumarni dalam Apriyanto (2012) menyatakan bahwa ada lima bentuk pembelajaran berbantuan komputer yang biasanya digunakan untuk mendeskripsikan cara-cara pembelajaran berbantuan komputer yang dapat dilakukan dalam bidang apapun, yaitu model *tutorial*, model *drill and practice*, model *problem solving*, model simulasi dan model *game*. Model *game* adalah bentuk permainan yang disajikan mengacu pada proses pembelajaran dengan menggunakan program multimedia yang mengacu pada aktifitas belajar dan bermain. Dengan demikian, siswa tidak merasa sedang benar-benar belajar. (2) Menurut Sadiman dalam Sumarni dalam Apriyanto (2012:17) menyebutkan beberapa kelebihan permainan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut. (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur. (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. (3) permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung.

Hasil peningkatan Pemahaman Struktur Teks Cerita Pendek siswa kelas IX.I dari siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan. Peningkatan ini merupakan keberhasilan dari pembelajaran menggunakan media permainan tangga konsep (*mind ladder game*). Hasil peningkatan pemahaman struktur teks cerita pendek dapat dilihat dari data berikut.

Tabel 4. Hasil Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Pendek

Rentangan nilai	Siklus 1			Siklus 2		
	orientasi	Komplikasi	resolusi	Orientasi	komplikasi	resolusi
0-20	-	-	-	-	-	-
21-40	-	-	-	-	-	-
41-60	-	8 siswa	-	-	-	-
61-80	-	11 siswa	1 siswa	-	4 siswa	3 siswa
81-100	23 siswa	4 siswa	22 siswa	23 siswa	19 siswa	20 siswa
Rata-Rata	100	72	88	100	96	97
Klasikal						
Ketuntasan	100%	17,3%	95,6%	100%	82,6%	86,9%
Klasikal						

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa penelitian peningkatan pemahaman struktur teks cerita pendek siswa kelas IX.I mengalami peningkatan. Peningkatan pemahaman struktur orientasi pada siklus 1 meningkat 100%, sedangkan pada siklus 2 masih meningkat 100%. Peningkatan pemahaman struktur komplikasi pada siklus 1 masih 17,3%, tetapi meningkat pada siklus 2 mencapai 82,6%. Sedangkan peningkatan pemahaman struktur resolusi pada siklus 1 siswa yang meningkat 95,6%, sedangkan pada siklus 2 menurun 86,9%.

Dari data tersebut peningkatan pemahaman orientasi stagnan dari siklus 1 dan siklus 2. Namun pada pemahaman komplikasi mengalami peningkatan yang signifikan yaitu dari siklus 1 peningkatan sebesar 17,3% menjadi meningkat pada siklus 2 yaitu 82,6%. Akan tetapi pada pemahaman resolusi menurun dari siklus 1 sebesar 95,6% menurun menjadi 86,9%. Hal ini karena siswa belum teliti dan masih terjebak dengan permainan.

Pembelajaran menggunakan media permainan tangga konsep (*mind ladder game*) mengalami keberhasilan yang luar biasa dalam membentuk pengetahuan siswa. Hal ini senada dengan pendapat Asyar (2012) bahwa media memiliki peran yang sangat penting yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Menurut Rusman, dkk (2012) berpendapat bahwa pemerolehan pengetahuan, perubahan sikap, dan keterampilan, dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Sehingga pada siklus 1 dapat meningkat dan siklus 2 pun mengalami peningkatan yang luar biasa. Siswa dapat memperoleh pengetahuan dan penguatan pengetahuan kembali dari siklus ke siklus. Dan siswa pun mengalami ketuntasan belajar dalam meningkatkan pemahaman struktur teks cerita pendek.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan data dan temuan penelitian serta pembahasan, maka hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan media permainan tangga konsep (*mind ladder game*) dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur orientasi pada teks cerita pendek yang terdiri dari tahapan alur paparan.
2. Pembelajaran dengan media permainan tangga konsep (*mind ladder game*) dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur komplikasi pada teks cerita pendek yang terdiri dari tahapan alur rangsangan, gawatan, tikaian, rumitan, dan klimaks.
3. Pembelajaran dengan media permainan tangga konsep (*mind ladder game*) dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur resolusi pada teks cerita pendek yang terdiri dari tahapan alur leraian dan selesaian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada Ibu Dr. Pancayani Dinihari, M.Pd. selaku Kepala SMPN 4 Malang yang banyak memberi dorongan dan motivasi kepada penulis. Terima kasih tak terhingga untuk suami dan keluarga tercinta yang selalu menemani baik suka maupun duka dan selalu membimbing dalam kelelahan dan membangkitkan semangat dari keputusasaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Aprilianty, Evie. 2013. *Kurikulum 2013: Pendekatan Ilmiah dalam Proses Pembelajaran Sejarah*. [online] tersedia: <http://sejarahakademika.blogspot.com/2013/12/kurikulum-2013-pendekatan-ilmiah-dalam.html> [07 April 2014]
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamid, Moh. Sholeh. 2013. *Metode Edutainment*. Jogjakarta: Diva Press.
- Kemmis, S dan Mc Taggart, R. 1992. *The Action Research Planner (Third Edition)*. Victoria, Australia: Deakin University.
- Kurniawan, Dwi. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis Macromedia Flash 8.0 pada Pokok Bahasan Pendudukan Jepang di Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Program IPS SMA Negeri 10 Malang*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang : Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.
- Moloeng, Lexy. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulianastiti, Fina. 2020. *Permainan Tangga Konsep (Mind Ladder Game) untuk Memahami Alur Teks Narasi*. Jombang: Kun Fayakun.
- Pararuk, Ika Novianti. 2011. *Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Berdasarkan Pengalaman diri Sendiri Melalui Strategi Mind Mapping Siswa Kelas X-6 SMA Negeri 1 Talun*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang : Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Sadiman, A. S. dkk. 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, H. dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Wena, Made. 2008. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiriattmaja, Rochiati. 2007. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.