

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BAURAN (*BLENDED LEARNING*) DALAM MENCERITAKAN KEMBALI (*RETELLING*) TEKS CERITA RAKYAT BERBASIS *WEB TOOL* DI SEKOLAH VICTORY PLUS BEKASI

¹Evi Yesifina Dumarista

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya Tangerang, Banten, Indonesia
napitupulu.fina70@gmail.com

²Tri Saptarini

Pusat Riset Bahasa, Sastra, dan Komunitas, Bandung, Indonesia
Badan Riset Inovasi Nasional
trus017@brin.go.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran bauran/jarak jauh (*blended learning*) dalam menceritakan kembali (*retelling*) cerita rakyat, seperti cerita “Malin Kundang” (Sumatra Barat), cerita “Bawang Merah dan Bawang Putih” (Sumatra Barat), dan cerita “Keong Mas” (Jawa Timur). Adapun subjek dalam penelitian ini berjumlah dua orang siswa yang berasal dari Korea, satu orang berkewarganegaraan campuran Jepang-Indonesia, dan tiga siswa lainnya berasal dari India.

Pembelajaran bauran (*blended learning*), pendekatan komunikatif, dan metode langsung (*direct method*) dapat diterapkan pada kondisi tatap muka atau daring pada siswa BIPA di Sekolah Victory Plus Bekasi. Ketiga konsep tersebut diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan peneliti dalam kegiatan pembelajaran. Di samping itu, peneliti menyediakan jurnal kegiatan kepada siswa agar dapat memahami unsur intrinsik dan menceritakan kembali (*retelling*) cerita rakyat ke dalam bentuk versi digital yang dapat menampilkan gambar, tulisan, dan suara siswa. Peneliti menggunakan penelitian subjek tunggal (*single subject research*) untuk dapat mengidentifikasi dan menganalisis pemahaman siswa BIPA dalam menceritakan kembali (*retelling*) teks cerita rakyat. Hasil data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa skor terendah pada fase *baseline* (A1) ini adalah 9 dan tertinggi 14. Sedangkan perolehan skor terendah pada fase intervensi (B) ini adalah 19 dan tertinggi 24 serta pada fase *baseline* (A2) nilai terendah dan tertinggi adalah 21 dan 26. Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran bauran (*blended learning*) cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan efektivitas siswa dalam menceritakan kembali (*retelling*) cerita.

Kata kunci: Storyjumper, *Blended Learning*, BIPA

ABSTRACT

This study aimed to conduct the blended learning model in retelling the folktales, for instance “Malin Kundang” from West Sumatra, “Bawang Merah dan Bawang Putih” from West Sumatra and “Keong Emas” from East Java. The subjects of this research were two students from Korea, one student with the half-blood between Japan and Indonesia, and three students from India.

Blended learning, communicative approach, and direct method were able to be conducted to the BIPA students in Sekolah Victory Plus Bekasi whether it was online or onsite. Those three concepts were able to be applied based on what the researcher needs. On the other side, the researcher provided the journal for the activities to the students to help them understand the intrinsic elements of the stories and retell the folktales into digital versions showing the pictures, texts, and students' voices. The researcher used the single research to identify and analyze the BIPA students' understanding to retell the folktales. The result of the data in this study showed that the lowest score on the baseline phase (A1) was 9 and the highest was 14. On the other hand, the lowest score on the intervention phase (B) was 19 and the highest was 24. The lowest score on the baseline phase (A2) was 21 and the highest was 26. Based on those data, the researcher concluded that the blended learning was quite effective to develop the understanding, creativity, and the effectiveness for the students to retell the story.

Key words: Storyjumper, *Blended Learning*, BIPA

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar dan mengajar dapat menyenangkan jika guru merancang, memetakan, dan mengaplikasikan materi, media, dan metode serta model pembelajaran yang tepat di kelas. Rancangan tersebut perlu mempertimbangkan berbagai kondisi dan situasi siswa dan disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran yang digunakan di sekolah. Kurikulum IB (*International Baccalaureate*) telah digunakan di Sekolah Victory Plus dan memiliki tiga level program pendidikan, yaitu Primary Years Programme (PYP), Middle Years Programme (MYP), dan Diploma Programme (DP). Kurikulum tersebut juga memberikan keleluasaan pembuatan konsep pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia, PPKN, dan Agama. Mata pelajaran tersebut wajib diaplikasikan di sekolah dengan memadukan kurikulum kurtilas dan kurikulum IB (*International Baccalaureate*).

Pembelajaran bertopik cerita rakyat dilakukan pada tahun 2021 dalam kondisi Indonesia masih mengalami pandemi Covid-19 sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung secara daring (*online*) dan luring (*offline*). Karena tingginya kasus virus Covid-19 pada waktu itu, guru mendapat tantangan agar tetap melaksanakan kegiatan belajar secara kondusif dan interaktif dengan menggunakan ICT (*Information Communication Technology*) dan/ atau *e-learning* sebagai salah satu media pembelajaran di kelas dan/ atau pembelajaran jarak jauh (*blended learning*). Hal ini sesuai dengan Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, Menteri Dalam Negeri Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 TAHUN 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, Nomor 440-717 TAHUN 2021 Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Di Masa Pandemi *Coronavirus Disease* 2019 (COVID-19) dalam Diktum KEDUA menjelaskan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan pada satuan pendidikan yang telah divaksinasi COVID-19 secara lengkap dapat menyediakan pembelajaran tatap muka terbatas dan pembelajaran jarak jauh (*blended learning*). Hal tersebut tentu saja menjadi pertimbangan peneliti sebagai guru bahasa Indonesia dalam memberikan materi pembelajaran cerita rakyat dengan menggunakan model pembelajaran bauran/jarak jauh (*blended learning*).

Sejalan dengan kondisi pada waktu itu, peneliti sebagai guru bahasa Indonesia

memandang perlu adanya metode pengajaran yang dapat menggunakan menggunakan ICT (*Information Communication Technology*) dan/ atau *e-learning* agar kegiatan pembelajaran tetap dapat terlaksana dengan baik. Dalam menunjang penggunaan media ICT (*Information Communication Technology*) dan/ atau *e-learning*, siswa mendapatkan lembar kerja siswa (*worksheet*) agar memperoleh gambaran mengenai langkah-langkah dalam menceritakan kembali (*retelling*) cerita rakyat pilihannya. Dengan demikian, siswa tidak hanya sekedar bercerita, tetapi juga dapat meningkatkan kreativitasnya dan keterampilan berbicaranya dengan lebih baik.

Musamah (dalam Nasution dkk, 2019:30) menyatakan bahwa *blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, serta berbagai media teknologi yang beragam. Penggunaan metode, model, dan media yang beragam tentu saja sesuai dengan kondisi yang terjadi saat itu. Senada dengan hal tersebut, Artyana (2014) juga menyampaikan bahwa pembelajaran bauran (*blended learning*) mengkombinasikan pembelajaran *e-learning* dan pembelajaran konvensional (tatap muka).

Penggunaan metode langsung (*direct method*) dan google meet, menjadi dua hal yang sangat berpengaruh dan mendukung dalam penerapan model tersebut. Penerapan metode tersebut bertujuan mengidentifikasi, mengarahkan, dan menentukan langkah-langkah kegiatan belajar siswa di kelas. Metode tersebut terapkan melalui jurnal yang digunakan siswa di kelas. Jurnal dirancang berdasarkan turunan kurikulum internasional yang diterapkan di sekolah dan memuat kriteria penilaian dalam merancang unit pembelajaran sampai dengan tahapan evaluasi. Di dalam jurnal terdapat penilaian formatif dan sumatif sehingga siswa mendapatkan penjelasan terhadap kriteria penilaian yang ditentukan guru. Penggunaan jurnal juga bermanfaat bagi guru untuk mengelola kondisi proses belajar mengajar dan memberikan kedisiplinan serta tanggung jawab kepada siswa. Sehingga proses belajar tidak hanya berorientasi kepada guru, tetapi juga kepada siswa (*students oriented*). Hal ini sesuai dengan pernyataan Damono & Kaligis (dalam Salirawati, 2006:2) bahwa jurnal atau lembar kerja siswa (LKS) memudahkan guru dalam mengelola proses belajar, membantu guru mengarahkan siswa untuk menemukan konsep-konsep melalui aktivitas sendiri atau kelompok kerja, dan

memantau keberhasilan siswa untuk mencapai sasaran belajar.

Salah satu materi topik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia adalah cerita rakyat. Guru menetapkan cerita rakyat dengan tujuan mengenalkan nilai budaya dan/ atau moral yang terdapat di dalamnya. Siswa dapat memilih salah satu cerita, yaitu cerita “Malin Kundang” (Sumatra Barat), cerita “Bawang Merah dan Bawang Putih” (Sumatra Barat), dan cerita “Keong Mas” (Jawa Timur). Ketiga cerita tersebut memiliki nuansa budaya dan sarat makna dalam menyampaikan pesan moral. Nilai budaya dan/ atau moral dapat ditemukan pada alur atau tokoh cerita. Dalam sejarahnya, ketiga cerita rakyat tersebut mungkin saja diceritakan secara lisan oleh para tokoh, nenek moyang, atau peneliti cerita rakyat yang disampaikan secara turun-menurun sehingga pada akhirnya menjadi suatu produk budaya masyarakat.

Tantangan dalam menyampaikan materi cerita rakyat adalah bagaimana membimbing siswa melalui berbagai tahapan pembelajaran. Menurut Ramsay dalam Nasution (2019) terdapat tiga tahapan dalam mengaplikasikan model pembelajaran bauran (*blended learning*), yaitu pencarian informasi (*seeking of information*), perolehan informasi (*acquisition of information*), dan pengayaan (*enrichment*). Tahapan-tahapan tersebut dapat dijelaskan pada sintaks model pembelajaran bauran (*blended learning*) yang diterapkan di Sekolah Victory Plus Bekasi. Sebelumnya, penelitian sejenis juga pernah dilakukan oleh Artyana (2014) dalam makalah yang disajikan pada tanggal 29-30 September 2014 pada Asile 2014 Conference di Bali, Indonesia. Artyana memfokuskan penelitiannya pada ranah keterampilan berbicara dengan menggunakan model pembelajaran bauran serta memanfaatkan *e-learning (website)* sehingga siswa kelas XII di Victoria, Australia, dapat mengakses materi pelajaran. Meskipun menggunakan model pembelajaran bauran (*blended learning*), tetapi peneliti memfokuskan pada pemilihan aplikasi berbasis internet dan sasaran penelitian, yaitu siswa kelas 7 di Sekolah Victory Plus. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti bermaksud untuk menerapkan model pembelajaran bauran (*blended learning*) pada siswa BIPA di Sekolah Victory Plus. Dengan demikian, kontribusi dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan berpikir kreatif siswa dalam menceritakan

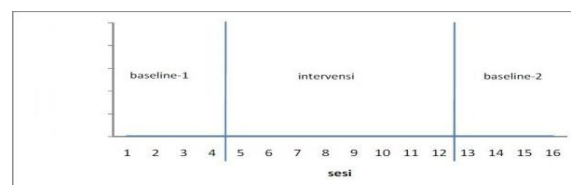
kembali (*retelling*) suatu teks. Bekasi dengan mengacu pada konsep menceritakan kembali (*retelling*) teks cerita rakyat Indonesia melalui penggunaan ICT (*Information Communication Technology*) dan/ atau *web tool* berbentuk buku digital, yaitu Storyjumper.

METODOLOGI PENELITIAN

Peneliti menggunakan penelitian subjek tunggal (*single subject research*) dalam mengintervensi siswa melalui beberapa tahapan sampai menemukan perilaku stabil. Menurut Sunanto (2005:3) penelitian subjek tunggal adalah penelitian eksperimen yang mendasarkan kegiatan modifikasi perilaku pada pemikiran psikologi behaviorisme.

Instrumen penelitian ini adalah siswa BIPA di Sekolah Victory Plus Bekasi dan terdiri atas enam orang, yaitu dua orang berkewarganegaraan Korea, satu orang berkewarganegaraan campuran Jepang dan Indonesia, dan tiga orang berasal dari India. Nama-nama siswa tersebut diinisialkan demi melindungi identitas sebenarnya, seperti siswa A, siswa B, siswa C, siswa D, siswa E, dan siswa F. Pada dasarnya pemahaman bacaan keenam siswa tersebut cukup baik berdasarkan pemerolehan kosakata sehari-hari bahasa Indonesia karena telah beberapa tahun tinggal di Indonesia. Kecuali dua siswa berkewarganegaraan India yang masih banyak berkomunikasi dengan menggunakan campuran bahasa Inggris dan Indonesia.

Acuan rancangan penelitian yang digunakan adalah *single subject research* (Sunanto, 2005: 59). Desain A-B-A merupakan pengembangan dari desain A-B. Secara garis besar tidak banyak terdapat perbedaan dengan desain A-B hanya saja telah ada pengulangan fase *baseline* kedua (A2) setelah dilakukan intervensi. Pemilihan desain A-B-A ini diharapkan dapat memberikan hasil penelitian yang lebih kuat dan signifikan antara penelitian awal dan penelitian akhir. Berikut contoh desain A-B-A.



Grafik 1. Desain A-B-A

Penelitian subjek tunggal (*single subject research*) menitikberatkan pada kuantitas kecil atau sedikit subjek penelitian agar dapat mengidentifikasi dan mengamati perilaku target behaviour. Sehingga, peneliti

EVI YESIFINA DUMARISTA, TRI SAPTARINI

menggunakan desain A-B-A dalam penelitian ini. Adapun desain tersebut terdiri atas tahap awal, tahap intervensi, dan tahap akhir. Tahap awal yaitu fase *baseline* (A1) merupakan kondisi alami siswa tanpa mendapatkan intervensi guru di kelas. Tahap intervensi merupakan kondisi siswa mendapatkan perlakuan dari guru. Perlakuan ini dapat berupa bimbingan, arahan, dan diskusi selama menceritakan kembali (*retelling*) cerita rakyat dengan menggunakan jurnal atau lembar kerja siswa sebagai panduan penyusunan cerita. Kemudian, tahap akhir fase *baseline* (A2) merupakan kondisi peneliti setelah melakukan intervensi kepada siswa sehingga memiliki konsep menyusun cerita berbasis buku digital.

Sunanto (2005:59) menjelaskan bahwa terdapat beberapa langkah untuk mendapatkan validitas penelitian yang baik pada saat melakukan eksperimen dengan desain A-B-A sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi dan mendefinisikan target behaviour (selanjutnya disebut sebagai siswa) sebagai perilaku yang dapat diukur secara akurat.
2. Mengukur dan mengumpulkan data pada kondisi *baseline* (A1) secara kontinyu sekurang-kurangnya sampai tren dan level data menjadi stabil.
3. Memberikan intervensi setelah data *baseline* stabil.
4. Mengukur dan mengumpulkan data pada fase intervensi (B) dengan periode waktu tertentu sampai data menjadi stabil.
5. Setelah kecenderungan dan level data pada fase intervensi (B) stabil, kemudian mengulang fase *baseline* (A2). Hal ini untuk melihat perubahan pada fase *baseline* awal (A1) setelah mendapatkan intervensi (B).

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan observasi. Tes dilakukan pada awal kegiatan sebelum siswa mendapatkan penjelasan materi pelajaran. Kemudian, observasi dilakukan oleh peneliti di kelas dan media google meet. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu untuk mendeskripsikan pemahaman siswa dalam menceritakan kembali (*retelling*) cerita rakyat menjadi buku digital Storyjumper dengan memperhatikan struktur, isi cerita, dan nilai budaya dan/ atau moral).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Langkah-Langkah Penelitian (Sintaks)

1) Pelaksanaan Penelitian

Adapun kegiatan awal yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Siswa mendapatkan penjelasan materi pelajaran

Gambaran penjelasan yang dimaksud merupakan langkah-langkah kegiatan sampai dengan tahap akhir yaitu menceritakan kembali (*retelling*) teks cerita rakyat Indonesia, seperti cerita “Malin Kundang” (Sumatra Barat), cerita “Bawang Merah dan Bawang Putih” (Sumatra Barat), dan cerita “Keong Mas” (Jawa Timur).

2. Guru memberikan beberapa pertanyaan awal kepada siswa sebagai fase *baseline* pertama (A1)

Dalam kondisi ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa baik secara daring maupun luring untuk menjawab pertanyaan berdasarkan tiga indikator, yaitu memahami struktur cerita rakyat, isi cerita, dan menemukan nilai budaya dan/ atau moral.

3. Guru mengintervensi siswa (B)

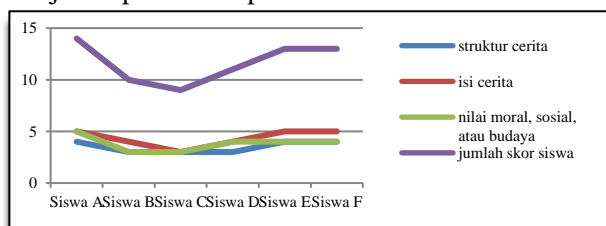
Dalam hal ini guru menjelaskan konsep menceritakan kembali (*retelling*) teks, cerita rakyat (folklor), dan buku digital kepada siswa. Hal ini merupakan bagian dari intervensi (B). Peneliti juga melakukan pendekatan komunikatif dan metode langsung ketika mengintervensi siswa. Pendekatan komunikatif bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa berdiskusi mengenai konsep menceritakan kembali (*retelling*) cerita rakyat. Menurut Kurniawan (2012:144) pendekatan komunikatif bertujuan agar siswa tetap dapat mengaplikasikan kompetensi komunikasi, yaitu menyimak berbicara, menulis, dan membaca. Sedangkan penerapan metode langsung guru bertujuan untuk mengarahkan siswa membuat konsep cerita rakyat melalui *website tool* Storyjumper. Kegiatan ini memerlukan 3x pertemuan pembelajaran.

4. Guru memberikan perlakuan kembali pada fase *baseline* kedua (A2) kepada siswa untuk mengetahui pemahamannya berdasarkan fase *baseline* (A1). Bentuk perlakuan tersebut berupa pemberian masing-masing 10 soal berbeda berdasarkan ketiga indikator. Sehingga akan terlihat keseluruhan hasil kegiatan melalui sembilan kali pertemuan kegiatan belajar mengajar.

Sebagaimana John Stephens dan Robbyn McCallum (1998) dalam Citraningsyus (2012) menjelaskan bahwa "penceritaan kembali" dibagi menjadi dua, yakni "reversion" dan "retelling". Retelling, adalah penceritaan kembali dengan menambah atau mengurangi unsur-unsur tertentu. Skema utama tetap diikuti, tetapi ada penambahan atau pengurangan detail. Dalam kondisi ini, peneliti memberikan kreativitas kepada siswa untuk mempraktikkan retelling teks cerita rakyat dengan menggunakan buku digital Storyjumper. Siswa tentu saja diberikan tantangan dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan menyesuaikan penulisan kalimat di dalam buku digital tersebut dengan menggunakan kosakatanya sendiri.

Kondisi Baseline (A1)

Dalam kondisi ini, peneliti belum memberikan perlakuan atau intervensi kepada siswa. Peneliti memberikan teks bacaan dan meminta siswa menjawabnya dengan baik. Tes menulis bersifat aktif-produktif yaitu mengungkapkan pikiran dan perasaan yang ada pada diri seorang pemakai bahasa (Djiwandono, 1996:72). Tes awal berjumlah 10 butir pertanyaan dan berupa uraian jawaban atas pertanyaan mengenai informasi yang ada dalam bacaan. Tes dilakukan selama tiga kali pertemuan pada tanggal 20, 22, dan 27 Oktober 2021. Berdasarkan tabel di atas, peneliti mendapatkan hasil kondisi pada fase baseline (A1) siswa dalam rentang skor 3-5 untuk masing-masing indikator dengan total skor maksimal adalah 10 per indikator. Hasil tes subjek dapat dilihat pada tabel berikut.



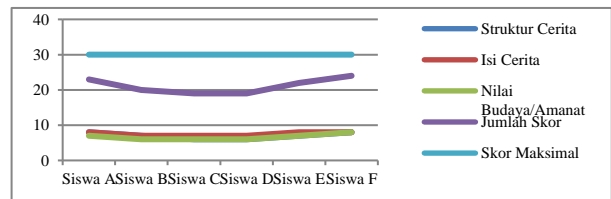
Grafik 2. Kondisi Baseline (A1)

Berdasarkan data di atas, siswa A, E, dan F memperoleh masing-masing skor 4 dari total skor 10 pada bagian memahami struktur cerita dan tiga siswa lainnya memperoleh skor 3 yang termasuk kategori rendah. Kemudian, siswa A, siswa E, dan Siswa F mendapatkan skor masing-masing berjumlah 5 sedangkan ketiga siswa lainnya mendapatkan skor pada rentang 3-4. Sedangkan pada indikator nilai budaya dan/ atau moral siswa A memperoleh skor 5 dan keempat siswa lainnya memperoleh rentang skor 3-4. Peneliti dapat

mengidentifikasi bahwa pada indikator-indikator tersebut siswa belum memahami konsep struktur cerita sehingga berpengaruh pada perolehan skor cukup rendah. Dengan demikian, peneliti dapat memberikan perlakuan atau intervensi terhadap siswa berdasarkan indikator-indikator tersebut sehingga siswa dapat menceritakan kembali (retelling) cerita rakyat melalui Storyjumper.

Kondisi Intervensi (B)

Kondisi intervensi dilaksanakan pada tanggal 3, 5, dan 10 November 2021. Hasil intervensi dapat diketahui sebagai berikut.



Grafik 3. Kondisi Intervensi (B)

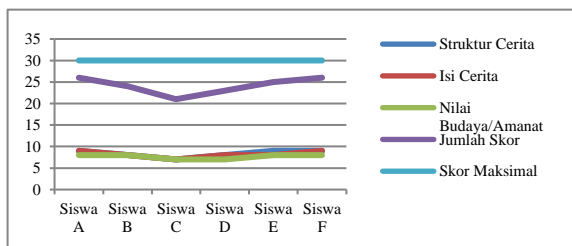
Berdasarkan data di atas, penerapan intervensi kepada siswa mengalami kenaikan skor dibandingkan pada fase baseline awal (A1) dengan indikator yang sama. Setiap siswa dapat meningkatkan pemahamannya berdasarkan penerapan metode langsung (direct method) yang dilakukan guru dalam model pembelajaran bauran (blended learning). Siswa yang mengikuti kegiatan belajar secara tatap muka memperoleh intervensi berupa pembimbingan dan diskusi. Sedangkan siswa yang mengikuti kegiatan belajar secara daring diminta menampilkan progres belajarnya melalui google meet sehingga guru dapat memberikan arahan secara langsung. Perolehan masing-masing skor pada siswa A mendapatkan total skor 23, siswa B mendapatkan total skor 20, siswa C dan siswa D mendapatkan total skor 19, siswa E mendapatkan total skor 22, dan siswa F mendapatkan total skor 24. Adapun kondisi interval terendah diperoleh siswa C dan siswa D dengan pemahaman struktur cerita dan nilai budaya dan/ atau moral di bawah total perolehan skor siswa lainnya.

Kondisi Baseline (A2)

Pada bagian ini, siswa mengalami peningkatan terhadap pemahaman bacaan setelah diintervensi dengan menitikberatkan pada tiga indikator struktur cerita, isi, dan nilai budaya dan/ atau moral. Kondisi intervensi dilaksanakan pada tanggal 12, 17, dan 19 November 2021. Peneliti mendapatkan hasil kondisi pada fase baseline akhir (A2) siswa di antara skor 7-9 untuk masing-masing indikator

Evi Yesifina Dumarista, Tri Saptarini

dengan total skor maksimal adalah 10 per indikator. Berikut hasil diagram kondisi *baseline* (A2).



Grafik 4. Kondisi Baseline (A2)

B. Analisis Data Perubahan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa

1. Analisis Data Kondisi Siswa

1) Panjang Kondisi

Panjang kondisi merupakan banyaknya data atau skor pada tiap kondisi (Sunanto, 2005). Dengan demikian, panjang kondisi siswa yang terdiri atas *baseline* awal (A1), intervensi (B), dan *baseline* akhir (A2) masing-masing berjumlah 3, 4, dan 3.

2) Kecenderungan Arah

Kecenderungan arah (*tren*) menunjukkan perubahan setiap data dari sesi ke sesi (Sunanto, 2005). Kecenderungan arah berdasarkan kondisi *baseline* awal (A1), intervensi (B), dan *baseline* akhir (A2) adalah turun dan cenderung mengalami peningkatan pada fase intervensi (B) sampai dengan fase *baseline* akhir (A2).

3) Tingkat Stabilitas

a) Baseline Awal (A1)

No	Keterangan	Siswa A	Siswa B	Siswa C	Siswa D	Siswa E	Siswa F
1	Rentang stabilitas	0,75	0,6	0,45	0,6	0,75	0,75
2	Mean level	4,67	3,3	3	3,67	4,3	4,3
3	Batas atas	5,04	3,6	3,22	3,97	4,67	4,67
4	Batas bawah	4,3	3	2,78	3,47	3,93	3,93
5	Persentase stabil (%)	66,67	66,67	66,67	66,67	66,67	66,67

Tabel 1. Tingkat Stabilitas *Baseline* Awal (A1)

Berdasarkan tabel di atas, hasil fase *baseline* awal (A1) siswa bervariasi dan menunjukkan pemahaman dasar mengenai struktur cerita, isi cerita, dan nilai budaya dan/atau moral. Hal ini karena guru belum memberikan perlakuan kepada siswa sehingga perolehan skor sangat rendah.

b) Intervensi (B)

No	Keterangan	Siswa A	Siswa B	Siswa C	Siswa D	Siswa E	Siswa F
1	Rentang stabilitas	1,25	1,05	1,05	1,05	1,2	1,2
2	Mean level	7,67	6,67	6,33	6,33	7,33	8
3	Batas atas	8,27	7,19	6,85	6,85	7,93	8,6
4	Batas bawah	7,07	6,12	5,81	5,81	6,73	7,4
5	Persentase stabil (%)	66,67	66,67	66,67	66,67	66,67	100

Tabel 2. Tingkat Stabilitas Intervensi (B)

Dalam tabel di atas, guru telah memberikan penjelasan mengenai struktur cerita, isi cerita, dan nilai budaya dan/atau moral kepada siswa. Dalam kondisi ini, guru tetap menggunakan model pembelajaran bauran (*blended learning*) dan pendekatan komunikatif dengan menggunakan media jurnal dalam memfasilitasi siswa membuat konsep *retelling* cerita rakyat. Berdasarkan data tabel di atas, hasil perolehan skor siswa mengalami peningkatan yang bervariasi.

No	Keterangan	Siswa A	Siswa B	Siswa C	Siswa D	Siswa E	Siswa F
1	Rentang stabilitas	1,35	1,2	1,05	1,2	1,35	1,35
2	Mean level	8,67	8	7	7,67	8,33	8,67
3	Batas atas	9,35	8,6	7,53	8,27	9,01	9,35
4	Batas bawah	7,99	7,4	6,47	7,07	7,65	7,99
5	Persentase stabil (%)	66,67	100	100	66,67	66,67	66,67

Tabel 3. Tingkat Stabilitas *Baseline* Akhir (A2)

Tabel di atas merupakan hasil peningkatan siswa terhadap *baseline* awal (A1). Guru memberikan pertanyaan atau tes yang sama dengan kondisi *baseline* awal (A1) untuk dapat mengukur pemahaman siswa terhadap ketiga indikator yang ditetapkan dalam penelitian ini. Perolehan skor masing-masing siswa mengalami peningkatan signifikan dibandingkan dengan kondisi *baseline* awal (A1) sebelumnya. Dengan demikian, penelitian subjek tunggal dapat berpengaruh untuk mengetahui kondisi sebelum, selama, dan setelah mendapatkan perlakuan.

4) Tingkat Perubahan (Level Change)
Tingkat Perubahan Siswa terhadap Kondisi Perlakuan

	NAMA SISWA	BASELINE (A1)	INTERVENSI (B)
1	Siswa A	5-4 = (-1)	8-7 = (+ 1)
2	Siswa B	3-3 = 0	7-6 = (+ 1)
3	Siswa C	3-3 = 0	6-6 = 0
4	Siswa D	4-3 = (-1)	6-6 = 0
5	Siswa E	4-4 = 0	7-7 = 0
6	Siswa F	4-4 = 0	8-8 = 0

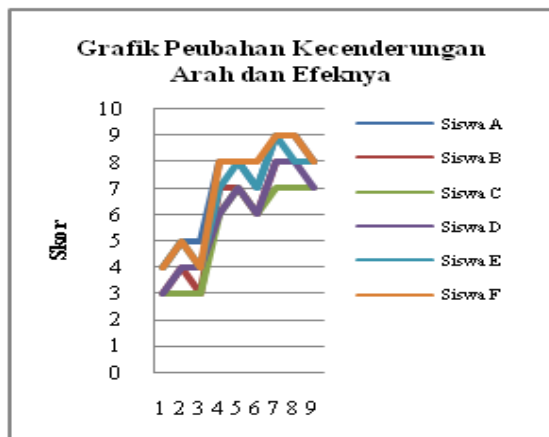
Tabel 4. Tingkat Perubahan Level

Berdasarkan tabel di atas, penghitungan data berdasarkan skor *baseline* awal (A1) pada hari pertama dikurangi dengan hari terakhir, dan posisi penghitungannya dibalik sehingga rentang selisihnya adalah 1 pada siswa A. Hasil tersebut menunjukkan makna yang membaik (meskipun tren menurun) pada kondisi intervensi (B) terhadap siswa A dan siswa B. Sedangkan keempat siswa lainnya mengalami kondisi stabil.

2. Analisis Data Antarkondisi Siswa

2.1 Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

Berdasarkan hasil analisis data pada fase *baseline* awal (A1), intervensi (B), dan *baseline* akhir (A2) dapat dijelaskan bahwa terjadi perubahan kecenderungan arah yang baik dan signifikan pada tiap-tiap kondisi siswa. Berikut penjelasan hasil analisis ketiga data.



Grafik 5. Tingkat Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya

Grafik di atas menunjukkan hasil secara keseluruhan mengenai fase *baseline* awal (A1), intervensi (B), dan *baseline* akhir (A2). Berdasarkan data di atas, peneliti mendapatkan gambaran bahwa penggunaan

model pembelajaran bauran (*blended learning*) cukup dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai pemahaman cerita rakyat. Model pembelajaran tersebut difokuskan pada kreativitas siswa sehingga guru berperan sebagai fasilitator dalam mengarahkan konsep-konsep materi pembelajaran di kelas baik secara tatap muka maupun daring (*online*). Di samping itu, siswa juga diberikan ruang untuk mengeksplorasi berbagai sumber referensi dalam melakukan riset terhadap konsep struktur cerita, isi cerita, dan nilai budaya dan/ atau moral.

Komposisi jurnal berisi penugasan secara sistematis, terukur, dan mencantumkan berbagai referensi acuan kepada siswa. Jurnal tersebut disusun dengan mengacu pada buku panduan pengajaran dan deskripsi berdasarkan kebutuhan kriteria penyusunannya. Penggunaan jurnal dapat memberikan instruksi dan konsep serta langkah-langkah penugasan yang harus dilakukan siswa sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan buku cerita rakyat berbentuk buku digital. Materi penyusunan meliputi langkah-langkah mengidentifikasi unsur intrinsik, menceritakan kembali (*retelling*) cerita rakyat berdasarkan pemahaman siswa terhadap teks tersebut. Dalam kegiatan tersebut, ada kemungkinan bahwa siswa dapat menghilangkan atau menambahkan beberapa kalimat tanpa mengurangi esensi isi cerita. Siswa dapat berimajinasi dan berkreaitivitas membuat buku digital berdasarkan versinya dengan menggunakan foto-foto, suara, atau jenis tulisan yang ada di *web tool*, yaitu Storyjumper.

Siswa menceritakan kembali (*retelling*) teks cerita rakyat dengan menggunakan dua sumber referensi YouTube channel “Dongeng Kita” dan referensi lainnya. Sumber referensi yang digunakan juga mempertimbangan efek visual dan efek auditoris dengan tempo yang sesuai bagi siswa BIPA di Sekolah Victory Plus Bekasi. Kedua sumber telah diidentifikasi memiliki kesamaan baik dari segi struktur cerita, isi cerita (unsur intrinsik), dan nilai budaya dan/ atau moral. Siswa juga mendapatkan pemahaman mengenai prosedur menceritakan kembali (*retelling*) teks cerita rakyat tanpa menghilangkan bagian pembukaan, isi, dan penutup cerita. Di samping itu, siswa dapat mengidentifikasi bagian-bagian pengenalan, kemunculan konflik, puncak konflik, penyelesaian, dan akhir cerita. Dalam penerapan model pembelajaran bauran (*blended learning*) di kelas, peneliti mengalami

EVI YESIFINA DUMARISTA, TRI SAPTARINI

beberapa kendala, seperti ketidakstabilan jaringan internet, penyampaian dual bahasa Inggris dan Indonesia terhadap dua siswa berkewarganegaraan India, dan menjelaskan konsep nilai budaya dan/ atau moral kepada siswa. Namun, kendala-kendala tersebut dapat diatasi melalui kegiatan saling berbagi pemahaman antarsiswa pada ketiga cerita. Kemudian, guru memberikan penekanan serta mengulang beberapa kali cerita melalui referensi YouTube channel “Dongeng Kita”.

Nilai budaya dan/ atau amanat pada ketiga cerita rakyat dapat dipahami masing-masing siswa dengan baik. Satu siswa berkewarganegaraan Korea yang memilih cerita “Keong Mas” (Jawa Timur) menjelaskan nilai budaya dan/ atau moral yang dipahaminya melalui cerita tersebut adalah kita tidak boleh iri kepada orang lain. Empat siswa lainnya memilih cerita “Malin Kundang” (Sumatra Barat) mengatakan bahwa sebagai seorang anak harus menghormati ibunya. Siswa lain memilih cerita “Bawang Merah dan Bawang Putih” (Sumatra Barat) dan mengambil pesan bahwa manusia tidak boleh serakah. Kemudian, keenam siswa cukup dapat menjelaskan nilai budaya dalam ketiga cerita rakyat tersebut, seperti pakaian daerah, lagu tradisional, dan sebagainya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil deskripsi analisis dan pembahasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa melalui penerapan model pembelajaran bauran/jarak jauh (*blended learning*) dalam menceritakan kembali (*retelling*) cerita rakyat berdasarkan indikator struktur teks cerita, isi cerita, dan nilai budaya dan/ atau moral. Keenam siswa dapat mengidentifikasi dan memaknai konsep nilai budaya dan/ atau moral cerita rakyat dengan baik. Meskipun terdapat kekeliruan penggunaan beberapa kosakata di dalam teks cerita rakyat yang dibuat oleh siswa.

Penelitian ini menggunakan analisis data penelitian subjek tunggal (*single subject research*). Selanjutnya, langkah-langkah kegiatan (sintaks) dilakukan dengan pendekatan komunikatif dan penggunaan metode langsung agar konsep-konsep yang akan diajarkan kepada siswa dapat tercapai dan menghasilkan suatu *output*, yaitu buku cerita digital.

Dalam penelitian subjek tunggal (*single subject research*), peneliti memberikan tes tulis sebanyak sepuluh (10) pertanyaan yang berkaitan dengan ketiga indikator untuk

menceritakan kembali (*retelling*) cerita rakyat. Data skor terendah pada fase *baseline* awal (A1) ini adalah 9 dan tertinggi 14. Sedangkan perolehan skor terendah pada fase intervensi (B) ini adalah 19 dan tertinggi 24 serta pada fase *baseline* akhir (A2) nilai terendah dan tertinggi adalah 21 dan 26. Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran bauran (*blended learning*) cukup efektif untuk meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan efektivitas siswa dalam menceritakan kembali (*retelling*) cerita rakyat.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown Douglas, H. (2007). *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Kedutaan Besar Amerika Serikat di Jakarta.
- Danandjaja, James. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu, gossip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Djiwandono M. Soenardi. (1996). *Tes Bahasa dalam Pengajaran*. Bandung: Penerbit ITB.
- Karim Wirawan, Abdul. (2014). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) dengan Metode Immersion Terintegrasi Budaya Indonesia*. Jurnal Sasindo, Vol. 2 No. 1 Januari 2014 hlm 15-35. Diakses dari <https://docplayer.info/112951134-Pembelajaran-bahasa-indonesia-bagi-penutur-asing-bipa-dengan-metode-immersion-terintegrasi-budaya-indonesia.html> pada tanggal 17 November 2021.
- Kurniawan, Khaerudin. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: CV Bangkit Citra Persada.
- Nasution, dkk. (2019). *Buku Model Blended Learning*. Pekanbaru: Unilak Press.
- Nurgiyantoro, Burhanuddin. (2001). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: PT BPFE.
- Sari Wahyu, dkk. (2019). *Penerapan Lembar Kerja Siswa terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Siswa Kelas II SDN 7 Kebebu*. Jurnal Pendidikan Dasar Vol 1 Juni 2019. Diakses dari <http://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/view/158> pada tanggal 19 November 2021.
- Sunanto, J., Takeuchi, K., & Nakata, H. (2005). *Pengantar Penelitian Subjek Tunggal*. Japan. University of Tsukuba.

Tarigan, H.G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit ANGKASA.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

REFERENSI DARING (ONLINE)

Artyana, E.R., 2014, September. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Web Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bagi Siswa Kelas XII Di Australia*. In *Jurnal pada Asile 2014 Conference*. Denpasar-Bali.

Kemendikbud. 2021. Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, Menteri Dalam Negeri Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 TAHUN 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, Nomor 440-717 TAHUN 2021 Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Di Masa Pandemi *Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)* diunduh pada tanggal 10 Juni 2022.

Citraningtyas, Clara Evi. (2004). *Breaking a Curse Silence: Malin Kundang and Transactional Approaches to Reading in Indonesian Classrooms – an empirical study*. Ph.D. thesis. Macquarie University.

----- (2012). "Cintarella, *Merekonstruksi Cinderella*". Makalah disajikan dalam Persidangan Kebangsaan Libatsama Universiti dan Komuniti: Hala Tuju Baharu Dalam Ilmu Kemanusiaan, Universiti Sains Malaysia, Pulau Pinang. November 2012.