

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI

¹ Arief Herwanda, ²Nugraheti Sismulyasih SB

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Corresponding author: ¹ ariefherwanda96@gmail.com, ² nugraheti@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali siswa kelas II SDN Purwoyoso 04 Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian perkembangan (*R&D*) berdasarkan teori Sugiyono yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian menjadi delapan tahapan pelaksanaan. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media boneka tangan; (2) menguji kelayakan media boneka tangan; dan (3) menguji keefektifan media boneka tangan. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil sebagai berikut. Hasil uji kelayakan yang dilakukan validator materi mendapat rata-rata persentase 87,5% dengan kriteria sangat layak dan ahli media mendapat rata-rata persentase 96,67% dengan kriteria sangat layak. Uji keefektifan skala terbatas media boneka tangan pada siswa kelas II SDN Purwoyoso 04 menghasilkan rata-rata nilai sebelum (*pretest*) adalah 41 dan rata-rata nilai sesudah (*posttest*) adalah 78. Media boneka tangan efektif digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menceritakan kembali dilihat dari uji perbedaan rata-rata belajar dengan t_{hitung} sebesar 3,791 dan t_{tabel} 2,021, maka H_0 ditolak. Hasil uji *N-gain* sebelum dan sesudah pembelajaran diperoleh hasil sebesar 0,43 dengan kriteria sedang. Simpulan hasil penelitian ini yaitu media boneka tangan layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia materi menceritakan kembali.

Kata kunci: keterampilan berbicara, boneka tangan, menceritakan kembali

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia atau peserta didik dengan cara mendorong dan memanifestasikan kegiatan belajar. Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok di sekolah. Namun, kegiatan belajar yang dilakukan siswa tidaklah selalu lancar seperti apa yang diharapkan, sebagaimana dinyatakan dalam UUD No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu, pemerintah memasukkan mata pelajaran bahasa Indonesia ke dalam kurikulum SD agar siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan.

Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP, 2016) menyatakan bahwa standar isi bahasa Indonesia sebagai berikut: “pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan

kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Tujuan pelajaran bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan, dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya.

Susanto (2016:242-243) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penggunaan bahasa dalam berinteraksi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu lisan dan tulisan. Kemampuan berbahasa lisan meliputi kemampuan berbicara dan menyimak, sedangkan kemampuan bahasa tulisan meliputi kemampuan membaca dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut dalam penggunaannya sebagai alat komunikasi tidak pernah dapat berdiri sendiri karena saling berkaitan.

Tarigan (2013:1-3) menyatakan bahwa dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui suatu hubungan urutan terartur: mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Salah satu bagian dari keterampilan berbicara ialah menceritakan kembali.

Menurut Istiyah dan Asih Marwati (2011:33) bercerita merupakan salah satu cara mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatik. Untuk dapat bercerita ada dua hal yang harus dikuasai yakni unsur bahasa dan isi cerita. Menceritakan kembali merupakan salah satu kemampuan dalam keterampilan berbicara. Menceritakan kembali merupakan kemampuan untuk mengemukakan urutan adegan yang disampaikan dengan penggunaan pelafalan dan pilihan kata yang tepat dengan didukung oleh materi dan gerakan yang mendukung penyampaian cerita.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas II SDN Purwoyoso 04, ditemukan beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu masih rendahnya kemampuan siswa untuk menceritakan kembali suatu cerita. Dengan nilai Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mapel bahasa Indonesia 75, dari total 21 siswa dalam satu kelas terdapat 11 siswa (47.62%) yang nilainya belum mencapai KKM, sedangkan 10 siswa (52.38%) sudah mencapai KKM 75.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin memecahkan permasalahan dengan mengembangkan media pembelajaran. menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013: 1) media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Kemudian Suparman dalam (H. Rayandra Asyhar, 2012:4) media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Sedangkan menurut Henich, dkk (dalam Azhar Arsyad, 2010:3-4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media. Apabila media tersebut membawa pesan atau informasi yang bertujuan interaksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Beberapa penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Hasil penelitian Dodi Setiawan (2016) dengan judul “Penggunaan Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Kelas III SDN. 3 Telangkah” menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menyimak peserta didik kelas III di SDN 3 Telangkah dengan media boneka tangan.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Kiki Maria Yunitasari (2017) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Siswa Kelas IV SD di Kecamatan Tambaksari Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video berpengaruh terhadap keterampilan menceritakan kembali.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media boneka tangan, menguji kelayakan media boneka tangan, dan keefektifan media boneka tangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media boneka tangan, menguji kelayakan media boneka tangan, dan keefektifan media boneka tangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2015: 297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk

tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali siswa kelas II SD. Model pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada model pengembangan oleh Borg dan Gall dengan sepuluh tahap pelaksanaan. Akan tetapi dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil delapan tahap berdasarkan Sugiyono (2015: 298) karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Tahapan tersebut yaitu: 1) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) uji coba pemakaian, dan 8) produk akhir.

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas II SDN Purwoyoso 04 Kota Semarang tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 21 siswa. Guru sebagai subjek penelitian karena guru berperan dalam pengumpulan informasi dan melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia materi menceritakan kembali menggunakan produk boneka tangan yang telah dibuat oleh peneliti. Berdasarkan judul penelitian “Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan Menceritakan Kembali pada Siswa Kelas II SDN Purwoyoso 04 Kota Semarang” peneliti menerapkan variabel penelitian berupa variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media boneka tangan. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menceritakan kembali.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik tes dan teknik non tes. Teknik tes yang digunakan yaitu pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk mengetahui hasil belajar menceritakan kembali siswa sebelum menggunakan boneka tangan, sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui hasil belajar menceritakan kembali siswa setelah menggunakan boneka tangan. Sedangkan teknik non tes menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Teknik analisis data dibagi menjadi tiga antara lain analisis data awal, analisis data produk, dan analisis data akhir. Analisis data awal dilakukan secara diskritif mengenai tingkat kebutuhan siswa dan guru akan media boneka tangan dan uji normalitas. Analisis data produk diperoleh dari hasil uji ahli terhadap desain boneka tangan berdasarkan kriteria validasi ahli dan tanggapan guru dan siswa. Analisis data akhir diperoleh dari skor hasil belajar siswa saat melakukan pretest dan posttest. Data akan dianalisis menggunakan uji *t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali antara lain: (1) Desain pengembangan media boneka tangan, (2) kelayakan media boneka tangan, dan (3) keefektifan media boneka tangan sebagai media pembelajaran.

Pengembangan Produk Media Boneka Tangan

Pengembangan media boneka tangan dilakukan berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa. Pengembangan media boneka tangan dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran dan membantu siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan pada pembelajaran menceritakan kembali siswa kelas II. Pengembangan media boneka tangan dilakukan atas dasar kurangnya media pembelajaran pada materi pembelajaran menceritakan kembali dan kurangnya hasil belajar siswa. Media boneka tangan dikembangkan dengan boneka yang berbentuk binatang. Hal tersebut didukung oleh teori tahap perkembangan kognitif menurut Piaget, bahwa siswa sekolah dasar termasuk dalam tahap operasional kongkret (7-11 tahun) sehingga siswa akan lebih mudah memahami konsep jika dibantu dengan media yang konkret, dalam hal ini peneliti menggunakan media boneka tangan. Dengan memanfaatkan media boneka tangan, siswa akan terpusat perhatiannya pada segala sesuatu yang ada di boneka tangan. Boneka tangan juga dapat menjadikan siswa tertarik dalam pembelajaran sehingga minat siswa untuk belajar menjadi meningkat.

Media boneka tangan yang dikembangkan peneliti ini. Boneka yang berbentuk binatang dengan ukuran sedang. Boneka tangan yang dikembangkan, cara bermainnya dengan menggerakkan mulut boneka tersebut. Warna yang digunakan untuk boneka tangan yaitu warna-warna yang cerah. Bahan dalam pembuatan boneka tangan adalah kain flanel. Kain flanel dipilih karena mudah dibentuk dan terdapat banyak pilihan warna. Boneka tangan juga dilengkapi dengan panggung pementasan boneka.

Kelayakan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan Menceritakan Kembali

Kelayakan media boneka tangan diketahui melalui hasil validasi oleh validator ahli media dan ahli materi. Validasi oleh ahli media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media boneka tangan dilihat dari dimensi penggunaan, mutu teknis, dan penyajian. Sedangkan validasi materi bertujuan untuk mengetahui persentase kelayakan materi pada media boneka tangan yang dikembangkan.

Setelah dilakukan uji media kepada ahli media dan ahli materi didapat perolehan nilai. Perolehan nilai yang didapat kemudian dikonversikan ke dalam kriteria penilaian. Dengan diketahuinya kriteria penilaian, maka dapat diketahui pula tingkat kelayakan media yang telah dikembangkan. Berikut ini hasil penilaian validasi ahli.

Tabel 1 Hasil Validasi Media Boneka Tangan

Ahli	Skor yang Diperoleh	Persentase	Kriteria
Materi	28	87,5%	Sangat Layak
Media	31	97,5%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 1 hasil penilaian ahli materi diperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak, sedangkan penilaian oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak. Beberapa saran perbaikan oleh validator ahli, yaitu yaitu 1) pilihan warna yang menarik untuk siswa kelas 2 sekolah dasar lebih cocok warna yang cerah, 2) padukan warna untuk karakter boneka agar lebih menarik, 3) karakter boneka dibuat mirip dengan binatang aslinya, 4) pada aspek materi, tambahkan materi menceritakan kembali, 5) gunakan bahasa yang sederhana dalam cerita, dan 6) teks cerita tidak terlalu panjang.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali telah memenuhi kelengkapan penyajian dan kelayakan isi sehingga media dapat dinyatakan layak untuk diujicobakan pada tahap uji coba penggunaan media dengan melakukan perbaikan sesuai saran dan masukan ahli.

Keefektifan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan Menceritakan Kembali

Uji keefektifan media boneka tangan dilakukan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan rata-rata hasil belajar menceritakan kembali. Uji keefektifan boneka tangan tersebut dilakukan di kelas II SDN Purwoyoso 04 Kota Semarang dengan jumlah 21 siswa. Data diambil dari hasil belajar siswa sebelum menggunakan media (pretest) dan setelah menggunakan media (posttest). Untuk mengetahui keefektifan boneka tangan, nilai pretest dan posttest tersebut kemudian dilakukan uji normalitas, *t-test* dan *N-gain*.

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk media boneka tangan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan uji hipotesis dengan *t-test*. Uji *t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata pretest dan posttest dan untuk menguji perbedaan hasil belajar pretest dan posttest terhadap penggunaan media boneka tangan. Analisis data menggunakan paired sample *t-test* dengan bantuan MS Excel sebagai berikut (Sugiyono, 2016b:122).

Tabel 2 Hasil Uji *T-test*

Kelas	N	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria
Pretest	21	3,791	2,021	Ho ditolak
Posttest	21			

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa $t_{hitung} = 3,791$. Nilai t_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$ adalah 2,021. Jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga hipotesis H_0 ditolak. Dari penghitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan siswa menceritakan kembali cerita binatang, sehingga media boneka tangan efektif digunakan pembelajaran bahasa Indonesia materi menceritakan kembali.

Peningkatan rata-rata keterampilan menceritakan kembali kemudian dihitung dengan rumus uji *N-gain*. Data dianalisis secara deskriptif dengan melihat persentase hasil menceritakan kembali siswa menggunakan *N-gain*. Berikut hasil uji peningkatan rata-rata hasil belajar menulis teks eksplanasi siswa.

Tabel 3 Hasil Uji *N-gain*

Rata-rata <i>pretest</i>	Rata-rata <i>posttest</i>	Skor Maksimal	<i>N-gain</i>	Kriteria
64	77	94	0,433	Sedang

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan uji *N-gain* pada uji coba produk skala besar, didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan media boneka tangan pada siswa kelas II SDN Purwoyoso 04, 21 siswa mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 0,433 dengan kriteria sedang. Selisih rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 13. Keefektifan produk media boneka yang dikembangkan peneliti selaras dengan penelitian yang tertulis dalam jurnal Penelitian yang dilakukan Diah Ayu Widiowati (2016). Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dengan nilai mean keterampilan menyimak cerita *Pretest* sebesar 79,96 dan mean *Posttest* sebesar 88,79. Selisih Studi Komparasi nilai mean *Pretest* dan mean *Posttest* sebesar 8,83.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, dapat diambil simpulan sebagai berikut: (1) Pengembangan media boneka tangan dilaksanakan melalui beberapa tahap berdasarkan Sugiyono, meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba produk, ujicoba pemakaian, dan produk akhir; (2) media boneka tangan yang telah dikembangkan, berdasarkan penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata persentase 97,5%, penilaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata persentase 87,5%. Berdasarkan hasil validasi, persentase tersebut menunjukkan bahwa media boneka tangan sangat layak digunakan pada pembelajaran menceritakan kembali; (3) media boneka tangan praktis digunakan dalam pembelajaran, terbukti dengan besar persentase

tanggapan dari siswa setelah menggunakan produk 91,25% (sangat layak) dan besar persentase guru 987,5% (sangat layak), hasil uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan t-test diperoleh thitung yaitu 3,791 lebih besar dari ttabel yaitu 2,021 serta uji peningkatan rata-rata (*N-gain*) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,433 dengan kriteria sedang. Angka tersebut menunjukkan bahwa media media boneka tangan sangat efektif digunakan pada pembelajaran menceritakan kembali.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: ANGGA IKAPI.
- Istiyah. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- Setiawan, Dodi. 2016. Penggunaan Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Kelas III SDN. 3 Telangkah. Jurnal PGSD. 3(2): 1227-1235.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2002. Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2013. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Susanto,Ahmad. 2013. Teori Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kecana Prenada Media Grup.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal I Ayat 1.
- Yunitasari, Kiki Maria. 2017. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan menceritakan Kembali Siswa Kelas IV SD di Kecamatan Tambaksari Surabaya. Jurnal PGSD. 5(3): 1572-1581.
- Widiowati, Diah Ayu. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta. Jurnal Prima Edukasia Vol. 3-Nomor 2,166-176.