

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI

Nuraeni Abbas¹, Sri Sami Asih²

^{1,2} Universitas Negeri Semarang

¹Email: nuraeniabbas@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam aspek keterampilan berbicara yang disebabkan karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media boneka tangan untuk 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 tahanan 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 thitung sebesar 3,791 dan ttabel 2,021. Data penghitungan N-gain sebesar 0,43. Simpulan hasil penelitian ini yaitu media boneka tangan layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia materi menceritakan kembali. Oleh sebab itu peneliti menyarankan agar guru mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang bervariasi agar pemahaman dan keterampilan berbahasa Indonesia siswa dapat meningkat.

Kata kunci: keterampilan berbicara, boneka tangan, menceritakan kembali.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia atau peserta didik dengan cara mendorong dan memmanifestasikan 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.

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.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi dan wawancara 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 yang nilainya belum mencapai KKM, sedangkan 10 siswa sudah mencapai KKM 75.

Penelitian yang mendukung pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Hasil penelitian Dodi Setiawan (2016). 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 Joko Yulianto dan Fitri Yulianti (2016). Hasil penelitian menunjukkan 1. Keterampilan bahasa siswa dalam menceritakan kembali cerita, termasuk: suara, penguasaan bahasa, metode menceritakan kembali, topik, dan kelancaran, adalah mencapai dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dapat dipecahkan dengan penggunaan media boneka tangan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan dan keefektifan media boneka tangan terhadap keterampilan menceritakan kembali siswa kelas II SDN Purwoyoso 04 Kota Semarang. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan dan keefektifan media boneka tangan terhadap keterampilan menceritakan kembali siswa kelas II SDN Purwoyoso 04 Kota Semarang.

2. METODE PENELITIAN

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.

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.

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.

3. HASIL PEMBAHASAN

Pengembangan Produk

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.

Validasi Produk Oleh Ahli

Validasi media boneka tangan dilakukan oleh 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 kriteria penilaian validasi ahli (Lestari, 2017:334).

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

Persentase	Kriteria
$75\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$50\% \leq \text{skor} \leq 75\%$	Layak
$25\% \leq \text{skor} \leq 50\%$	Cukup layak
$0\% \leq \text{skor} \leq 25\%$	Tidak layak

Setelah dilakukan uji ahli media dan ahli materi, didapat perolehan skor sebagai berikut.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Uji Media

Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Tampilan boneka tangan	19	95%	Sangat Layak
Tampilan boneka tangan	12	100%	Sangat Layak
Persentase Keseluruhan	31	97,5%	Sangat Layak

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Uji Materi

Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Isi/materi	21	87,5%	Sangat Layak
Kebahasaan	7	87,5%	Sangat Layak
Persentase Keseluruhan	28	87,5%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian oleh ahli media, media boneka tangan memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase 97,5%. Penilaian oleh ahli materi, media boneka tangan memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase 87,5% sehingga media boneka tangan layak diujicobakan dalam pembelajaran menceritakan kembali siswa kelas II SDN Purwoyoso 04.

Tanggapan Siswa dan Guru

Media boneka tangan yang sudah layak diujicobakan menurut ahli media dan ahli materi kemudian diujikan pada kelompok kecil. Pada uji coba tersebut, 6 siswa dan guru kelas mengisi angket tanggapan terhadap buku panduan. Siswa dan guru memberikan penilaian dengan cara mengisi format lembar penilaian media boneka tangan. Penilaian yang dilakukan oleh siswa dan guru akan menghasilkan skor persentase kelayakan. Hasil persentase tersebut kemudian dikonversi dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Persentase Hasil Tanggapan Guru dan Siswa

Persentase	Kriteria
$75\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$50\% \leq \text{skor} \leq 75\%$	Layak
$25\% \leq \text{skor} \leq 50\%$	Cukup layak
$0\% \leq \text{skor} \leq 25\%$	Tidak layak

Setelah dilakukan penilaian oleh siswa dan guru, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa dan Guru

Tanggapan	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
Siswa	219	91,25%	Sangat Layak
Guru	35	87,5%	Sangat Layak

Penilaian yang dilakukan oleh siswa memperoleh skor 219 dari total skor 240 dengan presentase sebesar 91,25% yang termasuk kedalam kriteria sangat layak. Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh guru memperoleh skor 35 dari total skor 40. Skor tersebut kemudian dianalisis sehingga menghasilkan persentase sebesar 87,5% dengan kriteria sangat layak.

Uji Keefektifan Produk

Uji keefektifan media boneka tangan dilakukan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan rata-rata hasil belajar keterampilan memeragakan pesan dalam dongeng siswa. Uji keefektifan wayan kartun 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 wayang kartun, 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 6 Hasil Uji Paired Sample *T*-test

Kelas	N	Rata-rata	Varia ns	t _{hit}	t _{tabel}	kriteria
<i>Pretest</i>	21	63,7	123,5	3,791	2,021	Ho ditolak
<i>Posttes</i>	21	77,3	150,2			

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa thitung = 3,791. Nilai ttabel dengan $\alpha = 5\%$ adalah 2,021. Jadi nilai thitung > ttabel sehingga hipotesis Ho 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 7 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata

Kategori	Nilai
Rata-rata <i>Pretest</i>	64
Rata-rata <i>Posttest</i>	77
Selisih Rata-rata	94
Nilai N-Gain	0,433
Kriteria	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.

4. 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); (4) hasil uji perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest dengan perhitungan t-test diperoleh t-hitung yaitu 3,791 lebih besar dari t-tabel 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 boneka tangan sangat efektif digunakan pada pembelajaran menceritakan kembali.

DAFTAR PUSTAKA

- Boeriswati, E. (2013). *Using Sponge Puppet Strategies to Instill Characters through Storytelling to Elementary School Students in Bekasi. In The Second International Seminar on Quality and Affordable Education (ISQAE)*. Volume 2, Issue 2, tahun 2017 ISSN : 2501 – 2428.
- Lestari, Karunia Eka & Yudhanegara, Mokhammad Ridwan. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Miller, S., & Pennycuff, L. 2008. The Power of Story: Using Storytelling to Improve Literacy Learning. *Journal of Cross-Disciplinary Perspectives in Education* Vol. 1, No. 1, 36-43.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. 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.
Widyanti, Sri dan Sri Hariani. 2015.
Peningkatan Keterampilan Bercerita

Dengan Menggunakan Media Gambar
Tema Kebersihan Siswa Kelas I SDN
Segunung Mojokerto. Jurnal PGSD.
3(2): 1227-1235.