

## **PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS III SD NEGERI PAGENDISAN PATI**

**Dwi Desi Andriyati<sup>1</sup>, Endah Rita S. D.<sup>2</sup>, Kiswoyo<sup>3</sup>**  
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang  
Email : [dwidesiandriyati49@gmail.com](mailto:dwidesiandriyati49@gmail.com)

### **Abstract**

*The purpose of this study was to determine the effect of using hand puppet media on listening skills to the stories of third grade students of SD Negeri Pagendisan Pati. The type of research used in this study is quantitative and pre-experimental design with the type of One Group Pretest-Posttest Design. This study uses a saturated sampling technique that is according to third grade students. While the data collection techniques used are tests, interviews, and documentation. Student learning outcomes in this study obtained an average pretest value was 52.65 and an increase in the average posttest score was 79.12. The results of the study concluded that class III of Pagendisan State Elementary School was normally distributed because  $L_{table} = 0.195 > L_{hitung} = 0.117$ , the initial data were normally distributed.*

**Keywords :** *Hand puppet media, Listening skills, Stories*

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas III SD Negeri Pagendisan Pati. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Kuantitatif dan bentuk desain *Pre Eksperimental Design* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh yaitu seluruh siswa kelas III. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, wawancara, dan dokumentasi. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh rata – rata nilai *pretest* adalah 52,65 dan peningkatan dalam nilai rata – rata *posttest* adalah 79,12. Hasil penelitian yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa kelas III SD Negeri Pagendisan berdistribusi normal karena  $L_{tabel} = 0,195 > L_{hitung} = 0,117$  maka data awal berdistribusi normal.

**Kata Kunci :** Media Boneka Tangan, Keterampilan Menyimak, Cerita

## PENDAHULUAN

Pendidikan ialah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya di dalam masyarakat, dimana dia hidup (*distionary of education*) dalam buku Soegeng Ysh, (2017:64). Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Kegiatan belajar suatu pendidikan memiliki unsur yaitu peserta didik atau siswa, pendidik atau guru, interaksi antara (siswa dan siswa serta siswa dengan guru), serta materi pendidikan.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan

dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Indonesia, 2003).

Pada Pasal 3 Bab II UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yaitu Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Indonesia, 2003).

Untuk menciptakan keberhasilan dalam proses pembelajaran diperlukan inovasi dalam pembelajaran, antara lain keterampilan guru dalam mengadakan proses pembelajaran, kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran, sarana dan prasarana pendidikan, dan peran serta masyarakat dalam dunia pendidikan. Peran tugas dan tanggung jawab guru adalah sebagai pengajar, sebagai pendidik, dan sebagai pembimbing (Kusdaryani, Wiwik, dan

Trimmo, 2009). Hal ini mengandung makna bahwa guru memiliki peranan sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan untuk memahami isi wacana yang dikomunikasikan secara langsung oleh pembicara. Telaah yang dilakukan oleh Paul T. Rankin dalam Setyaningsih (2007) bahwa 45% waktu penggunaan bahasa tertuju pada menyimak, 30% berbicara, 16% membaca, dan 9% menulis. Hal tersebut menunjukkan bahwa betapa pentingnya menyimak. Dalam sebuah hasil penelitian di Jerman, diperoleh data bahwa rasio kegiatan empat keterampilan berbahasa adalah 8 : 7 : 4 : 1 yang berarti kegiatan mendengarkan menyita 80% dalam kehidupan seseorang, berbicara 70%, sedangkan membaca 40%, dan menulis hanya 10% dari hidup kita. James Asher dalam menerapkan *Total Physical Response* pada mulanya membagi pembelajaran bahasa 70% untuk mendengarkan, 20% untuk berbicara, dan 10% untuk membaca dan menulis. Keterampilan menyimak

memegang peranan penting dalam kehidupan sehingga harus dipupuk dan dikembangkan sedini mungkin kepada anak-anak. Dalam kehidupan sehari-hari, kehidupan menyimak tidak pernah terlewat. Menyimak dilakukan untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, dan memahami komunikasi. Maka dari itu, kurang mempunyai siswa dalam mengungkapkan kembali isi cerita umumnya disebabkan karena daya imajinasi siswa untuk menangkap penjelasan guru secara menyeluruh masih rendah. Sehingga cerita yang disampaikan guru tidak dapat diceritakan kembali sepenuhnya oleh siswa. Oleh karena itu, guru mengembangkan media pembelajaran melalui penggunaan media boneka dengan maksud agar siswa dapat menginterpretasikan isi cerita sesuai dengan imajinasinya yang pada akhirnya siswa dapat mengungkapkan kembali isi cerita, mengungkapkan hasil pengamatan dengan bahasa yang runtut, sehingga bermakna.

Dari hasil observasi yang diperoleh peneliti pada tahun 2019/2020 di SD Negeri Pagendisan,

Kecamatan Winong, Kabupaten Pati, tentang kondisi kemampuan menyimak dan berbicara di kelas III masih rendah. Hal ini dilihat dari nilai ulangan harian siswa. Nilai tertinggi yaitu 88 sedangkan nilai terendah siswa yaitu 58. Hal ini menunjukkan kategori yang kurang memuaskan karena belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan yaitu 75. Pada umumnya siswa masih bingung mengenai pembelajaran tematik sehingga hasil belajarnya kurang maksimal. Pada proses pembelajaran masih menggunakan sistem pembelajaran yang berpusat pada guru dengan menggunakan metode ceramah dan pendekatan yang digunakan masih tekstual. Semua itu harus diubah dimulai dari pembelajaran yang semula masih (*teacher centered*) berpusat pada guru harus diubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Pendekatan yang semula tekstual diubah menjadi kontekstual. Semua perubahan itu dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pendidikan.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia guru belum menggunakan

media dalam pengajaran mendengarkan/ menyimak cerita. Guru masih menggunakan metode lama yaitu membacakan cerita dengan menggunakan buku paket sebagai pegangan saat mengajar materi menyimak cerita. Kurangnya media yang digunakan guru, mengakibatkan sebagian siswa kehilangan konsentrasi menyimak di tengah jalannya cerita. Pada saat guru memberikan tes lisan yang berkaitan dengan teks bacaan yang dibahas, beberapa siswa tidak mampu menjawab karena kurang menyimak cerita yang dibacakan guru. Oleh karena itu, pengembangan media sangat dibutuhkan guna menunjang proses komunikasi dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas III SD Negeri Pagendisan menyatakan bahwa sebagian siswa mudah menerima dan menangkap materi yang disampaikan guru namun sebagian besar lagi masih kurang dalam memahami materi yang disampaikan guru. Hal ini dibuktikan dengan jumlah siswa yang sudah mencapai nilai KKM sebanyak 7 siswa,

sedangkan yang belum mencapai KKM sebanyak 12 siswa.

Menurut Sudjana, Nana dan Rivai Ahma (2007), didalamnya dijelaskan bahwa pengertian boneka ialah tiruan bentuk manusia dan bentuk binatang. Jadi, sebenarnya boneka merupakan salah satu model perbandingan.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis *One grup Pretest-posttest Desain*. Data penelitian ini terdiri atas data *pretest* dan *posttest* pada keterampilan menyimak cerita tema 6 subtema 1 pembelajaran 5. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Pagendisan, sedangkan sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh seluruh siswa kelas III yang berjumlah 19 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, wawancara, dan dokumentasi. Tes yang digunakan adalah pretest dan posttest untuk memperoleh nilai siswa. *Pretest* dilakukan di awal pembelajaran sebelum siswa diberikan perlakuan,

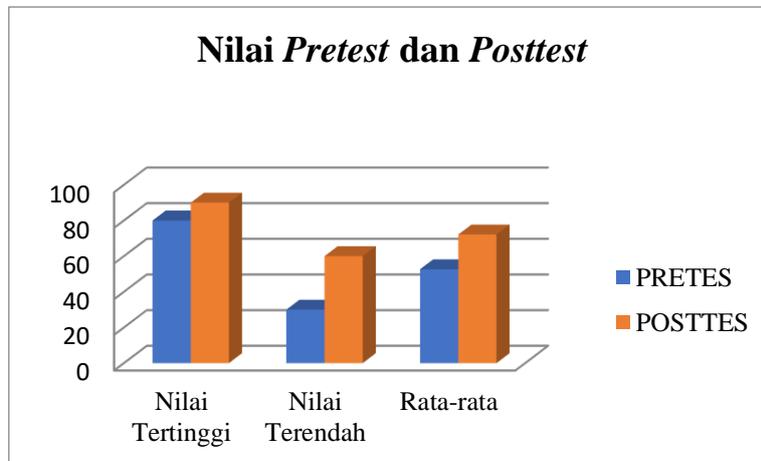
kemudia setelah siswa diberikan perlakuan dengan media boneka tangan siswa diberikan posttest untuk mengetahui perbedaan yang terjadi. Selanjutnya data yang diperoleh dilakukan uji normalitas awal dan akhir untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Kemudian uji T juga digunakan dalam penelitian ini guna menganalisis data yang sudah diperoleh.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pagendisan yang terletak di desa Pagendisan kecamatan Winong kabupaten Pati. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 19 siswa. Sebelum diberi perlakuan dengan media boneka tangan, anak diberikan sebuah soal untuk menguji instrumen yang akan menentukan bahwa soal-soal tersebut valid atau tidak valid untuk digunakan penelitian.

Setelah soal diketahui valid atau tidak, tahap selanjutnya yaitu penelitian. Penelitian dilanjutkan dengan memberikan perlakuan atau *treatment* diberikan sebanyak 4 kali.

*Treatment* atau pembelajaran *treatment* berakhir, kemudian dilakukan dengan menggunakan diberikan soal *posttest* untuk mengukur media boneka tangan. Setelah kemampuan menyimak cerita siswa.



**Gambar 1. Hasil Perbandingan Pretest dan Posttest**

Berdasarkan gambar 1, dapat diketahui hasil dari nilai *pretest* kemampuan pada kedua perlakuan memiliki kemampuan yang sama. Hal itu terlihat pada hasil *pretest* kelas yang memiliki rata-rata kemampuan yang sama. Nilai *pretest* diperoleh nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 80 dengan rata-rata 52,65. Sedangkan

nilai *posttest* memperoleh nilai terendah 60 sedangkan nilai tertinggi 90 dengan rata-rata 79,12.

Selanjutnya setelah diperoleh nilai *pretest* dan *posttest* maka dilakukan uji normalitas awal (*pretest*) dan uji normalitas akhir (*posttest*). Berikut merupakan hasil uji normalitas awal (*pretest*).

**Tabel 1. Uji Normalitas Awal**

Data	Keterampilan Menyimak	Keterangan
$L_0$	0,117	Berdistribusi Normal
$L_{tabel}$	0,195	

Berdasarkan tabel 1 diatas diperoleh taraf nyata 5% dengan diperoleh  $L_0 (0,117) < L_{tabel} (0,195)$  maka  $H_0$  diterima, sehingga sampel

berasal dari populasi tersebut berdistribusi normal. Adapun hasil perhitungan uji normalitas akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Uji Normalitas Akhir**

Data	Hasil Belajar	Keterangan
$L_0$	0,147	Berdistribusi Normal
$L_{tabel}$	0,195	

Berdasarkan tabel 2, diperoleh taraf nyata 5% dengan diperoleh  $L_0$  (0,147) <  $L_{tabel}$  (0,206) maka  $H_0$  diterima, sehingga sampel berasal dari populasi tersebut berdistribusi normal.

Sebelum perhitungan uji-t, data akhir setelah diberikan perlakuan pada siswa dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai data awal dan nilai data akhir siswa meningkat

dengan rata-rata *pretest* yaitu 52,65 sedangkan rata-rata *posttest* yaitu 79,12. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa data *posttest* meningkat signifikan dibandingkan dengan data *pretest*.

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t satu pihak antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* maka diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 3. Uji T**

Simpangan baku	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Ket.	Kesimpulan
7,051453	12,68847	2,093024	$t_{hitung} > t_{tabel}$	$H_0$ ditolak

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh  $T_{hitung} = 12,68847$ . Hal tersebut kemudian dikonstruksikan dengan  $T_{tabel}$  dari tabel distribusi t dengan  $db = N - 1 = 19 - 1 = 18$ , dan taraf signifikan 0,05 sebesar 2,093024. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $12,68847 > 2,093024$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, terdapat perbedaan signifikan nilai hasil *pretest* dan *posttest* meningkat. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran

boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas III SDN Pagendisan.

Penggunaan media boneka tangan dapat membuat siswa memahami isi cerita yang disampaikan oleh guru, sehingga keterampilan menyimak cerita siswa kelas III SD Negeri Pagendisan menjadi lebih baik. Hal tersebut dapat dilihat dari rata – rata nilai *pretest* dengan rata – rata nilai *posttest* setelah

menggunakan media boneka tangan. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Azhar Arsyad (2011:25-27) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa. Penggunaan media boneka tangan dalam proses pembelajaran juga membuat pesan atau isi cerita yang disampaikan oleh guru secara lisan menjadi lebih konkret dan lebih jelas, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Jadi penggunaan media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas III SD Negeri Pagendisan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri Pagendisan Kecamatan Winong Kabupaten Pati, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “Boneka Tangan” efektif terhadap meningkatnya keterampilan menyimak siswa kelas III SD Negeri Pagendisan Kabupaten Pati. Hal ini didukung dengan

meningkatnya keterampilan menyimak setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran boneka tangan. Serta perhitungan uji t pada keterampilan menyimak menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 12,68847 sedangkan  $t_{tabel}$  2,093024 dengan taraf signifikan 5% karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $12,68847 > 2,093024$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa media boneka tangan efektif terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas III SD Negeri Pagendisan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Indonesia, R. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia. In *indonesia*.
- Kusdaryanti, Wiwik, dan Trimo. 2009. *Landasan Kependidikan*. Semarang: IKIP PGRI Press.
- Setyaningsih, N.H. 2007. *Pengembangan Keterampilan Menyimak di SMA*. Pendalaman Materi Ajar Bahasa Indonesia Materi TOT Guru Pemandu/Instruktur Bahasa Indonesia SMA.

**Jurnal Sinektik**

Volume 3 Nomor 2, Edisi Desember 2020

Prodi PGSD Universitas Slamet Riyadi

ISSN 2620-6560 (print) ISSN 2620-746X (online)

Semarang: LPMP Jawa  
Tengah

Soegeng. 2017. *Filsafat Pendidikan*.  
Yogyakarta:Magnum Pustaka  
Utama.

Sudjana, Nana dan Rivai Ahma. 2007.  
*Media Pengajaran*. Bandung :  
Sinar Baru Algensindo.