

**PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN
MENYIMAK SISWA KELAS VI SDN 15 RAMBUTAN**

Ayu Kurniati, Destiniar, Putri Dewi Nurhasana.
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang
kurniatiayu6@gmail.com, destiniar@univpgri-palembang.ac.id,
putridewi.nurhasana@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of hand puppet media on the listening skills of the sixth grade students of SDN 15 Rambutan. By using the research method pre-experimental design with the type of one group pretest posttest. With a research population of 20 students of class VI. The sample in this study was the entire population with an average pretest score of 50.25 and an average posttest score of 81.20. The collection of research data using evaluation sheet learning outcomes. Data analysis used the Mann Whitney non-parametric test. The results in this study were the influence of hand puppet media on the listening skills of class VI students at SDN 15 Rambutan because Asymp.Sig (2-tailed) < 0.05, namely 0.000 < 0.05.

Keywords: Listening skill hand puppet media

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas VI SDN 15 Rambutan. Dengan menggunakan metode penelitian pre-experimental desain dengan jenis one grup pretest posttest. Dengan populasi penelitian yang berjumlah 20 orang siswa kelas VI. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah populasi dengan rata – rata nilai pretest 50,25 dan rata – rata nilai posttest 81,20. Pengumpulan data penelitian ini dengan menggunakan lembar evaluasi hasil belajar. Analisis data menggunakan uji non parametrik mann whitney. Hasil dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas VI SDN 15 Rambutan karena Asymp.Sig (2-tailed) < 0,05 yaitu 0,000 < 0,05.

Kata kunci: Media boneka tangan keterampilan menyimak

A. Pendahuluan

Pendidikan sebagai bagian penting dari kehidupan manusia karena dengan kualitas pendidikan merupakan pencapaian pembangunan suatu bangsa, pendidikan penting bagi keberlangsungan hidup manusia

sebab dengan pendidikan yang baik bisa mengubah cara berpikir atau pola pikir seseorang dalam kehidupannya agar menjadi lebih baik. Kemudian pencapaian pembangunan suatu bangsa tidak terlepas dari sumber daya manusia yang berkualitas maka dari itu perlunya pendidikan bagi

setiap individu, pendidikan awal seorang dilakukan di lembaga pendidikan sekolah dasar (SD). Salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum inti sekolah adalah bahasa Indonesia. Menurut (maghfirah, 2019, p. 11) perkembangan bahasa pada anak sangat penting karena berfungsi sebagai sarana komunikasi dan memungkinkan individu untuk menyampaikan pikiran dan emosi mereka kepada orang lain. Mata pelajaran bahasa Indonesia mempunyai empat indikator keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa, yakni menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Kemampuan berbahasa yang utama untuk dikembangkan dalam bahasa Indonesia adalah kemampuan menyimak. Menurut (laila, 2020, p. 115) kemampuan menyimak melibatkan penerimaan penuh perhatian, pemahaman, penilaian, dan interpretasi simbol-simbol lisan untuk memperoleh pengetahuan, mengekstrak makna, dan memahami pesan pembicara yang disampaikan melalui lisan. Artinya dalam kegiatan keterampilan menyimak tersebut ada proses yang dilakukan yaitu mendengarkan, memahami, mengapresiasi dan

menginterpretasi bunyi yang didengar ataupun diterima. Mendengar atau menyimak dilakukan untuk memahami sesuatu yang disampaikan orang lain kepada kita. Pada anak sekolah dasar, biasanya peserta didik lebih banyak mendengar atau menyimak cerita guru saat pelajaran berlangsung. Keterampilan menyimak merupakan proses komunikasi, mendengarkan secara baik – baik dengan penuh perhatian apa yang akan diucapkan oleh penutur (Artifa Sorraya, 2021, p. 4). Dengan kata lain keterampilan menyimak merupakan kemampuan berbahasa yang awalnya dimiliki oleh manusia di muka bumi (Juniartuni, 2020, p. 135) Menyimak cerita adalah suatu kegiatan memperhatikan atau memahami pesan yang disampaikan, sehingga memudahkan pemahaman siswa terhadap isi cerita. Cerita adalah media seni yang mempunyai ciri tersendiri. Cerita fiksi adalah karangan yang bersifat imajinasi bukan cerita sebenarnya atau juga cerita fiksi merupakan cerita yang dibuat oleh pengarang sesuai imajinasi dan tidak terjadi di dunia nyata. Terdapat beberapa jenis karya termasuk dalam karya fiksi yaitu: novel, cerpen, sinetron, drama, flim

komedi dan lain sebagainya. Pada proses belajar menyimak terdapat sejumlah kendala yang dialami siswa, seperti kurang konsentrasi, mengobrol dengan teman, melamun, suara kurang jelas dan masih banyak lainnya. Untuk mengurangi atau meminimalisir keterampilan menyimak siswa yang rendah adalah dengan menggunakan media pembelajaran agar mampu membuat siswa tertarik pada cerita atau materi pembelajaran yang disampaikan. Dalam pembelajaran juga diperlukan Taktik atau siasat belajar mengajar dimana Taktik atau siasat adalah suatu penataan atau pengelolaan kondisi dan situasi instruksional dan non instruksional agar tujuan belajar mengajar tercapai secara efisien.

(Selegi, Nurhasana, Aryaningrum, & Kuswidyarko, 2023, p. 1). Media pembelajaran mengacu pada berbagai objek yang digunakan dalam penyaluran pengetahuan kepada siswa selama proses pembelajaran (Septi Nurfadhilah, 2021, p. 15). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah proses memperoleh pengetahuan. Seiring yang dikatakan (Mustofa Abi hamid, 2020, p. 4) media pembelajaran mengacu pada media

apa pun yang dapat secara efektif menyalurkan pesan melalui berbagai saluran, sehingga merangsang kemampuan kognitif dan emosional siswa, dan memotivasi mereka untuk terlibat dalam proses pembelajaran

Media adalah alat bantu penyampaian pesan atau informasi selama proses pembelajaran, dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa dan memungkinkan mereka untuk fokus pada materi pelajaran yang disampaikan oleh pengajar. Penggabungan media membantu dalam pemahaman konsep-konsep abstrak dengan menjadikannya lebih nyata dan konkret bagi siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan keterlibatan dan semangat siswa terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian (supriyono, 2018, p. 45) menyatakan bahwa media pembelajaran tidak dapat ditingkatkan dalam hal meningkatkan minat siswa dalam pendidikan sekolah dasar. Pemanfaatan media dalam konteks pendidikan berfungsi sebagai instrumen fasilitatif untuk pembelajaran. Penggabungan media membantu dalam pemahaman konsep-konsep abstrak dengan menjadikannya lebih nyata dan

konkret bagi siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan keterlibatan dan semangat siswa terhadap pembelajaran. Pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan efisien yaitu dengan penggunaan berbagai media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran, seperti penerapan media boneka tangan.

Boneka tangan adalah artefak antropomorfik, zoomorfik, atau fitomorfik yang dimanipulasi dengan satu tangan (Ulifatus Pebriana, 2019, p. 769). Boneka tangan merupakan boneka yang digerakan dari bawah oleh individu dengan memasukan tangan kedalam pakaian atau tubuh dari boneka. Boneka tangan adalah pilihan yang cocok untuk menarik perhatian anak karena daya tariknya sebagai objek yang menarik bagi mereka, selain itu boneka tangan mudah ditemukan atau dibeli di toko online juga bisa dibuat dengan cara yang sederhana atau mudah sehingga guru tidak perlu kesusahan mencari media boneka tangan. Media pembelajaran boneka tangan sangat disukai anak – anak sehingga dapat mengkontuksi pengetahuan peserta didik pada tema yang akan dipelajari

dalam pembelajaran tematik (Ali Fakrudin, 2015, p. 81). Pemanfaatan media boneka tangan menawarkan manfaat kemudahan dalam pengoperasian, menumbuhkan keterlibatan siswa dan mendorong interaktivitas di antara siswa. (Anggaini, 2017, p. 1632).

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. eksperimental dengan desain pra-eksperimen, karena telah diamati untuk menghasilkan hasil yang menguntungkan yang sejalan dengan hasil yang diharapkan. Menurut (Sugiyono, 2020) metode riset eksperimen merupakan pendekatan kuantitatif yang melibatkan pelaksanaan eksperimen untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Metode riset eksperimen dimanfaatkan untuk membangun hubungan sebab akibat antara dua faktor, sengaja dimanipulasi oleh peneliti sambil meminimalkan variabel perancu. Akibatnya, hasil yang tepat dari perlakuan bisa dipastikan melalui perbandingan dengan kondisi pra-perawatan. Riset ini memanfaatkan desain pra-eksperimen yang dikenal dengan desain *one group pretest*

posttest design. Peneliti akan segera melaksanakan penilaian pendahuluan (pretest) dan penutup (posttest).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Riset ini dikerjakan di SDN 15 Rambutan, Desa Rambutan, Kecamatan Rambutan, Kabupaten Banyuasin, Sumatera Selatan, Tahun Ajaran 2022/2023. Studi ini memanfaatkan dua faktor yakni faktor independen X berupa penggunaan media boneka tangan dan faktor dependen Y berupa kemampuan siswa dalam menyimak.

Boneka tangan dimaknai sebagai alat bantu visual yang membantu guru menyampaikan materi selama proses belajar mengajar, jadi boneka adalah benda tiruan berupa manusia, hewan atau tumbuhan yang dimainkan dengan tangan (Ulifatus Pebriana, 2019, p. 769), yaitu Media boneka tangan adalah instrumen yang berbentuk orang atau binatang yang digerakkan secara manual dengan memasukkan tangan ke dalam tubuh atau pakaian tokoh boneka tangan.

Keterampilan menyimak merupakan bagian yang sangat esensial dari keterampilan berbahasa, karena keterampilan menyimak

merupakan dasar untuk menguasai dan menyimak bahasa serta memahami simbol-simbol bunyi yang diucapkan oleh pembicara (Rahman H., 2019, p. 18). Keterampilan menyimak juga dapat diartikan sebagai fungsi menyimak informasi dengan penuh perhatian, pengertian, penghayatan dan interpretasi guna memperoleh informasi, pesan yang disampaikan oleh pembicara.

Selain itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas VI SD N 15 Rambutan. Dalam penelitian ini digunakan satu kelas sebagai sampel penelitian; H. kelas VI dengan jumlah siswa 20 orang, 11 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Kelas V dengan jumlah siswa 18 orang yang diselesaikan pada tanggal 13 Mei 2023 setelah meneliti instrumen peneliti. dilakukan uji perhitungan dengan uji validitas, reliabilitas, kesukaran, dan kekhasan.

Descriptive Statistics			
		Nilai_pretest	Nilai_postes t
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		50,25	81,20
Minimum		15	30
Maximum		85	95

Tabel 4.1 Deskripsi Statistik Data
 Sumber: SPSS Versi 25

Uji validitas mengembalikan 14 soal valid dan 1 soal valid dengan kriteria valid jika item $r_{hitung} > r_{tabel}$ dianggap valid, sebaliknya jika item $r_{hitung} > r_{tabel}$ dianggap tidak valid. Dari 15 soal instrumen yang valid terdapat 14 soal yaitu nomor 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13 dan 14, serta satu soal yang salah yaitu soal nomor. 15. 14 Valid Untuk soal yang digunakan peneliti hanya menggunakan 10 soal yang digunakan dalam penelitian yaitu soal no.1, 2, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 13 dan 14.

Selain itu, pada uji reliabilitas dengan menggunakan rumus alpha cronbach, hasil uji soal instrumen pada taraf cronbach alpha adalah 0,915 dan N poin 15, instrumen dikatakan reliabel karena tingkat signifikansi alpha cronbachnya 0,915 > 0,6.

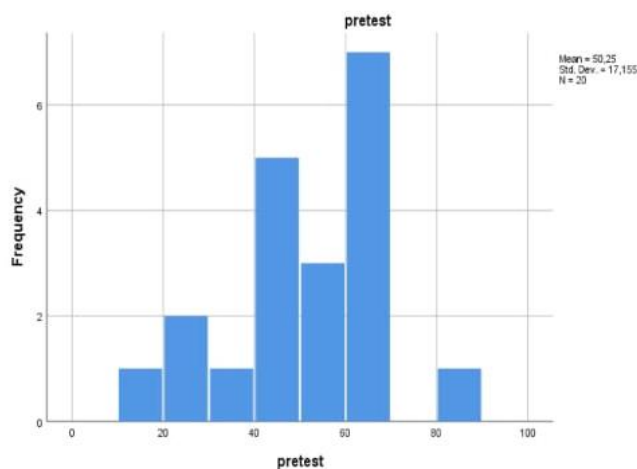
Jadi, untuk hasil tes tingkat kesukaran instrumen terdapat kriteria: jika TK (tingkat kesulitan) 0,7, maka termasuk dalam kategori soal mudah. Pada hasil tes tingkat kesukaran dari 15 soal instrumental, diperoleh 13 soal dengan kategori sedang dan 2 soal dengan kategori mudah, soal dengan kategori sedang berjumlah 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, dan 15 dan

soal kategori mudah adalah soal 2 dan 1.

Selain itu, dalam uji daya pembeda, elemen perangkat memiliki kriteria sebagai berikut: jika r_{hitung} 0,40-1,00 produk termasuk dalam kriteria produk yang baik, r_{hitung} 0,30-0,39, maka masuk dalam kriteria penerimaan produk yang diikuti sertakan. tapi membaik. r_{hitung} Jika 0,20-0,29 maka masih termasuk benar dalam kriteria soal, jika r_{hitung} 0,00-0,19 maka soal tersebut dikeluarkan dari hasil uji kekuatan 15 soal instrumen, termasuk kategori soal baik 14 soal yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 dan 14 dan ada satu soal yang memiliki kelas soal yang baik namun perlu perbaikan yaitu soal nomor 15.

Setelah dilakukan pengujian perangkat, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan aplikasi media untuk membaca fiksi pada tes pertama, pre-test, dan aplikasi media boneka tangan pada tes akhir, post-test. Ujian pendahuluan dilaksanakan di kelas VI atau kelas eksperimen pada tanggal 22 Mei 2023 mulai pukul 08.00 WIB. sampai jam 9.30 pagi. Media teks naratif digunakan dalam percontohan. Hasil

nilai atau pre-test ditunjukkan pada grafik 4.1 berikut ini:

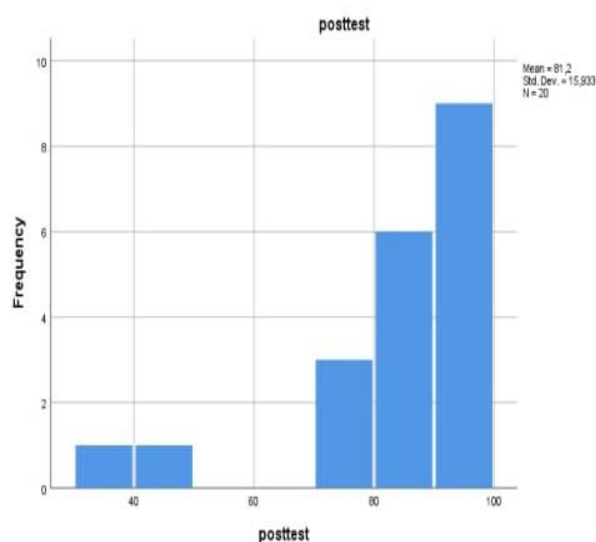


Grafik 4.1 Hasil Nilai Pretest

Hasil penelitian di atas, penilaian awal dari 20 siswa yang menggunakan alat bantu membaca teks cerita fiksi mencapai skor tertinggi atau skor tertinggi mencapai 85, sebanyak 1 orang bernama Putri Athiya. Selain itu, nilai rata-rata siswa ujian awal adalah 50,25 dari 20 siswa bernama Nadya Safira, Aisyah, M Alif, Fercha, Kinanti, Ririn Fitri S, Ahmad Fikri, M Riski Pratama, Prastio, Imran Hamid, M Fadil. Okta, Aldi, Riski, Putri Athiya, Afika, Yasmin Mumtazah, Ega, Sabrina Anggraini and Firman. Sementara itu, skor minimal atau skor terendah pada tes pendahuluan dicapai dengan skor 15, yang setara dengan seorang siswa bernama Okta. Selain itu, kegiatan posttest akan dilakukan pada hari Selasa, 23 Mei 2023 mulai pukul 08.00 hingga 09.30.

Pada kelas VI atau kelas eksperimen pembelajaran dilakukan melalui boneka tangan. Sebagai bagian dari pembelajaran, peneliti menjelaskan materi dengan boneka tangan. Peneliti kemudian memberikan soal pasca ujian kepada siswa, sebanyak 10 soal esai.

Anda dapat melihat nilai atau hasil setelah tes pada tabel di bawah ini:



Grafik 4. 2 Hasil Nilai Posttest

Berdasarkan Tabel hasil posttest masuk, sebanyak 20 siswa yang menggunakan media wayang sarung mendapat nilai maksimal atau nilai tertinggi dari total 95. Seseorang bernama Kinanti mendapatkannya. Selain itu mean atau median yang diperoleh adalah 81,20 dari total 20 siswa Nadya Safira, Aisyah, M Alif, Fercha, Kinanti, Ririn Fitri S, Ahmad Fikri, M Riski Pratama, Prastio, Imran

Hamid, M Fadil, Okta, Aldi, Riski, Putri Athiya, Afika, Yasmin Mumtazah, Ega, Sabrina Anggraini and Firman. Skor minimal atau skor terendah diberikan oleh 20 siswa termasuk Nadya Safira. Karena adanya perbedaan-perbedaan tersebut di atas, maka jelaslah bahwa hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen ketika menggunakan media boneka tangan lebih tinggi dari nilai pre-test ketika menggunakan lingkungan teks bacaan fiksi. Artinya penggunaan media boneka tangan berdampak pada keterampilan menyimak siswa Kelas VI SD N 15 Rambutan.

D. Kesimpulan

Hasil riset dan analisis data menunjukkan bahwa pengujian hipotesis dengan menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U pada garis Mann-Whitney U menghasilkan angka = 34,000 sig (2-tailed) = 0,000 yaitu. sig 0,000 < 0,05 artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar menyimak siswa kelas VI. Kelas posttest yang menggunakan lingkungan wayang sarung dibandingkan dengan hasil pretest yang tidak menggunakan lingkungan wayang. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dimana suara H_a ,

media boneka tangan berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa SD N 15 Rambutan. Artinya penggunaan media wayang sarung berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa SD N 15 Rambutan setelah menggunakan media wayang sarung. Rata-rata nilai posttest siswa kelas VI yang mendapat perlakuan adalah 81,20, lebih tinggi dari nilai pretest yang rata-rata 50,25.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan berpengaruh signifikan terhadap keberhasilan menyimak cerita fiksi siswa kelas VI SDN 15 rambutan. Efek yang dihasilkan menyatakan bahwa hasil belajar saat menyimak cerita fiksi lebih baik saat menggunakan media boneka sarung daripada saat tidak menggunakan media boneka sarung atau saat menggunakan media teks bacaan fiksi. Media wayang dapat mempromosikan menyimak dan meningkatkan hasil belajar menyimak siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Artifa Sorraya, M. Y. (2021). *Menyimak Apresiatif*. Malang: Media Nusa Creative.

- Laila, A. (2020). Menyimak Efektif. Pacurendang, Ajibarang, Banyumas, Jawa Tengah: Lutfi Gilang.
- Mustofa Abi hamid, R. R. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan kita menulis.
- Rahman H., W. H. (2019). Menyimak & Berbiacara Teori Dan Praktik. Bandung: Alqaprint Jatinagor.
- Septy Nurfadhillah, M. D. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Sugiyono, P. D. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. BANDUNG: ALFABETA.
- Selegi, S. F., Nurhasana, P. D., Aryaningrum, K., & Kuswidyanarko, A. (2023). Strategi Pembelajaran. Sumatera Barat : Cv. Azka Pustaka.
- Ali Fakrudin, A. u. (2015). Pengembangan media boneka tangan pada tema lingkungan kelas II SD Negeri 02 Medayu Kabupaten Pematang. Journal Prosiding seminar nasional pendidikan, 81.
- Anggaini, N. F. (2017). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Boneka Tangan. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1632.
- Maghfirah, F. (2019). Pentingnya Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini. Jurnal Bunga Rampai Usia Emas, 11.
- Ulifatus Pebriana, D. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Model Pembelajaran Artikulasi Dan Media Boneka Tangan Pada Pembelajaran Tematik Kelas I Pejok II Kedungadem Bojonegoro. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD Vol 5, No 2, 769.
- Juniartuni, I. R. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Google Meet Dalam Keterampilan Menyimak Dan Berbicara Untuk Pembelajaran Bahasa Pada Masa Pandemi COVID-19. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 9 No 2, 135.