

LITERASI

Jurnal Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/jpd>

EFEKTIVITAS MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA RAKYAT SISWA KELAS V SD NEGERI KETANGGI REMBANG

DOI: 10.26877/literasi.v4i2.20489

Siti Nur Cholifah¹⁾, Ikha Listyarini²⁾, Suyitno³⁾.

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Latar belakang penelitian ini yaitu belum optimalnya kemampuan keterampilan berbahasa siswa terutama keterampilan menyimak pada materi cerita rakyat di kelas V SD Negeri Ketanggi Rembang. Permasalahan pada penelitian ini yaitu Bagaimana efektivitas media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita rakyat siswa kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan menyimak siswa pada materi cerita rakyat setelah menggunakan media pembelajaran boneka tangan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk True Experimental Design jenis Posttest Only Control Design. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dari hasil observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yaitu 83,83 dan rata-rata nilai posttest kelas kontrol yaitu 70,55. Berdasarkan hasil analisis dengan uji-t, dalam perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 10,605$ dan $t_{tabel} = 2,1098$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat dikatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media boneka tangan lebih besar daripada rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol tanpa menggunakan media boneka tangan. Untuk ketuntasan belajar apabila siswa memenuhi nilai KKM 70 maka siswa dinyatakan tuntas. Dalam kelas kontrol terdapat 8 siswa tidak tuntas, sedangkan dalam kelas eksperimen terdapat 0 siswa tidak tuntas. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita rakyat siswa kelas V di SD Negeri Ketanggi Rembang.

Kata Kunci: Boneka tangan, Menyimak, Cerita Rakyat

History Article

Received 18 Agustus 2024

Approved 24 Agustus 2024

Published 30 September 2024

How to Cite

Cholifah, Siti Nur. Listyarini, Ikha. Suyitno. (2024). Efektivitas Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Siswa Kelas V di SD Negeri Ketanggi Rembang. *Literasi*, 4(2), 353-360

Coresponding Author:

Jl. Hawa IV No. 16, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ ifaaahfah8@gmail.com

PENDAHULUAN

Dalam Pembukaan UUD 1945 telah disebutkan bahwa salah satu tujuan nasional negara Indonesia khususnya dalam bidang pendidikan yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang nantinya diharapkan akan mampu menopang kesejahteraan rakyat. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Tujuan pendidikan pada dasarnya untuk menyadarkan manusia akan arah perubahan, baik perubahan moral maupun perubahan perilaku sosial mandiri sebagai makhluk individu dan sebagai makhluk sosial..

Komunikasi adalah suatu hal yang sangat penting dalam konteks kehidupan. Saat berkomunikasi, kita menggunakan keterampilan dalam berbahasa, seberapa pun tingkat keterampilan berbahasa yang dimiliki. Ada orang yang memiliki kemampuan berbahasa yang optimal sehingga tujuan komunikasi mudah tercapai dalam kegiatan berkomunikasi, ada juga orang yang memiliki tingkat keterampilan berbahasa yang rendah sehingga mengakibatkan tidak tersampainya tujuan komunikasi.

Ada empat aspek yang tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbahasa yaitu: keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Telaah yang dilakukan oleh Paul T. Rankin bahwa 45% waktu penggunaan bahasa tertuju pada menyimak, 30% berbicara, 16% membaca, dan 9% menulis. Sebuah hasil penelitian di Jerman menyebutkan bahwa rasio kegiatan empat keterampilan berbahasa adalah 8 : 7 : 4 : 1 yang berarti kegiatan mendengarkan menyita 80% dari kehidupan seseorang, berbicara 70%, sedangkan membaca 40%, dan menulis hanya 10% dari hidup kita. Apabila dilihat dari urutan tersebut, menyimak merupakan keterampilan berbahasa awal yang harus dipahami oleh siswa sebelum mempelajari keterampilan berbahasa yang lain. Henry Guntur Tarigan (2008: 3-5) menyatakan bahwa dengan meningkatkan kualitas menyimak berarti membantu meningkatkan kualitas berbicara seseorang dan keterampilan menyimak juga merupakan faktor penting bagi keberhasilan seseorang dalam belajar membaca secara efektif terlebih untuk anak SD.

Purwadi dan Swandono (2000: 4) menyebutkan dalam bukunya *Menyimak Bahasa Indonesia*, bahwa keterampilan menyimak akan dikuasai dengan sendirinya oleh anak didik jika pengajaran keterampilan berbahasa lainnya sudah berjalan dengan baik. Oleh karena itu, ketidakmampuan siswa dalam menerima isi cerita biasanya disebabkan oleh masih rendahnya imajinasi siswa untuk menangkap penjelasan guru secara keseluruhan sehingga siswa tidak dapat sepenuhnya menangkap makna atau isi cerita yang disampaikan oleh guru. Untuk itu mengajarkan keterampilan menyimak cerita rakyat yang benar sangat diperlukan agar siswa dapat mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, guru bisa menggunakan media pembelajaran seperti media boneka tangan agar siswa dapat menginterpretasikan isi cerita sesuai dengan imajinasinya

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2022: 188), boneka tangan adalah boneka yang dapat digerakkan oleh seseorang yang tangannya dimasukkan melalui bawah pakaian boneka tersebut. Boneka adalah suatu benda yang umumnya disukai oleh anak-anak sehingga pemilihan boneka tangan ini dirasa sangat tepat karena akan lebih mudah menarik perhatian siswa. Adapun pendapat dari Daryanto (2013: 33) yang menyatakan kelebihan media boneka

tangan yaitu efisien terhadap biaya, tidak memerlukan keterampilan yang rumit, dan dapat mengembangkan imajinasi serta aktivitas anak dalam suasana gembira.

Menurut Diah Ayu Widowati (Widowati, 2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas II B SD Negeri Margoyasan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media boneka tangan efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas II B. Hal ini ditunjukkan dalam nilai mean pretest keterampilan menyimak siswa sebesar 79,96 dan nilai posttest sebesar 88,79. Selisih dari nilai mean pretest dan posttest sebesar 8,83.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru kelas V di SD Negeri Ketanggi, siswa dalam proses pembelajaran hanya terfokus pada kemampuan membaca cerita tanpa memahami sepenuhnya isi cerita. Dalam proses pembelajaran juga dirasa monoton tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru menyebabkan beberapa siswa kehilangan kemampuan menyimak di tengah cerita. Pada saat guru memberikan pertanyaan secara acak tentang isi cerita yang telah disampaikan, beberapa siswa tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut karena kurang memperhatikan apa yang telah diceritakan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk mendukung dalam proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk meneliti dan hanya fokus dalam permasalahan mengenai media boneka tangan untuk melihat apakah media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak pada siswa kelas V SD Negeri Ketanggi, sehingga peneliti menetapkan judul “Efektivitas Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan menyimak Cerita Rakyat Siswa Kelas V SD Negeri Ketanggi Rembang.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di kelas V SD Ketanggi Rembang Tahun Pelajaran 2022/2023. Desain yang digunakan dalam penelitian ini dalam bentuk True Experimental Design jenis Posttest Only Control design.

True Experimental Design menurut Sugiyono (2014) adalah desain atau rancangan penelitian yang terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik probability Sampling dengan jenis sampling jenuh, penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V yang dibagi menjadi 2 kelompok. Jumlah siswa kelas V adalah 36 siswa. Kelas dibagi menjadi 2 yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Desain dan model penelitian ini diberikan hanya saat posttest sehingga menciptakan rancangan penelitian sesuai dengan Tabel 1

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Eksperimen	X	Q ₂
Kontrol	-	Q ₄

Keterangan :

X = Kelompok siswa yang diberi perlakuan menggunakan media boneka tangan

Q₂ = Kelompok siswa yang diberi tes akhir (posttest) dan diberi perlakuan

Q₄ = Kelompok siswa yang diberi tes akhir (posttest) tanpa diberi perlakuan

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Variabel Bebas (VB) yang memuat tentang media boneka tangan. Sedangkan Variabel Terikat (VT) memuat tentang keetrampilan menyimak cerita siswa SD Negeri Ketanggi Rembang. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini telah melalui berbagai tahapan diantaranya uji validitas, uji reliabilitas, uji daya pembeda, dan uji tingkat kesukaran soal. Dalam analisis data digunakan data nilai posttest. Analisis yang digunakan yaitu uji normalitas dengan menggunakan uji Lilliefors dan uji homogenitas dengan menggunakan uji F.

HASIL DAN PEMBAHASAN

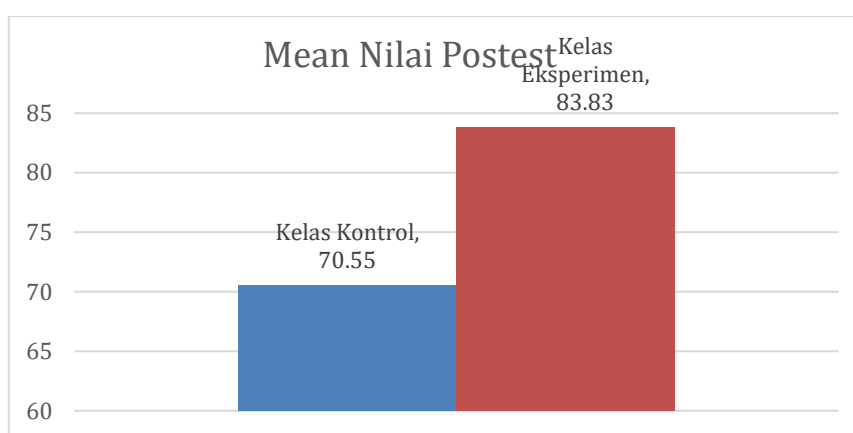
Hasil penelitian ini menjelaskan tentang efektivitas media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas V di SD Negeri Ketanggi Rembang sebanyak 36 Siswa. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media boneka tangan efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa dalam materi cerita rakyat. Dalam kegiatan pembelajaran dan menyimak cerita rakyat, guru hanya bercerita dengan bantuan buku pelajaran. Guru tidak menggunakan media atau alat peraga seperti gambar dan boneka tangan. Oleh karena itu, daya imajinasi siswa kurang maksimal saat menangkap dan memahami isi cerita rakyat yang disampaikan.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan media boneka tangan sebagai media yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan siswa dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat. Selain itu, penggunaan boneka tangan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, khususnya peneliti menemukan beberapa anak yang belum bisa sepenuhnya berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media boneka tangan yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa akan memberi kesempatan siswa untuk mendapatkan pengetahuan sesuai dengan apa yang dia alami dalam pembelajaran dan memudahkan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru atau peneliti.

Pada penelitian ini populasi dan sampel yang digunakan yaitu siswa-siwi kelas V. Sebelum melakukan penelitian dilakukan perencanaan penelitian terlebih dahulu yang difungsikan untuk mendapatkan data-data yang lengkap. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil observasi, hasil posttest, serta dokumentasi.

Observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah observasi partisipatif dan akan dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan mengamati perubahan yang terjadi pada kelas kontrol yang tanpa menggunakan media boneka tangan dan kelas eksperimen yang menggunakan media boneka tangan.

Sebelum melakukan pengambilan data penelitian, siswa diberikan beberapa soal-soal untuk menguji instrumen yang akan menentukan bahwa soal-soal tersebut valid dan tidak valid untuk digunakan penelitian. Setelah diketahui soal valid atau tidak valid, tahap selanjutnya adalah penelitian. Siswa-siswi kelas V dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dengan boneka tangan tetapi dengan cara ceramah lalu mengerjakan soal posttest, sedangkan kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan boneka tangan lalu mengerjakan soal posttest. Pemberian soal posttest berguna untuk mengukur kemampuan menyimak cerita siswa.



Gambar 1. Hasil Perbandingan Nilai Mean Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar 1, dapat dilihat hasil dari nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki selisih yang sangat signifikan. Nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan menggunakan media boneka tangan adalah 70,55. Sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media boneka tangan adalah 83,83.

Selanjutnya setelah diperoleh hasil nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen maka dilakukan uji normalitas. Berikut merupakan hasil uji normalitas nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen :

Tabel 2. Uji Normalitas

Kelas	N	L_0	L_{table}	Kesimpulan
Eksperimen	18	0,126	0,200	Berdistribusi normal
Kontrol	18	0,128	0,200	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 2 diatas diperoleh Uji normalitas hasil posttest kelas eksperimen untuk $n = 18$ dan taraf nyata $\alpha = 5\%$, dengan uji Liliefors diperoleh $Lo = 0,126$ dan $L_{tabel} = 0,200$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa $Lo < L_{tabel}$ atau $0,126 < 0,200$, sehingga H_0 diterima. Jadi sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk Uji normalitas hasil posttest kelas kontrol untuk $n = 18$ dan taraf nyata $\alpha = 5\%$, dengan uji Liliefors diperoleh $Lo = 0,128$ dan $L_{tabel} = 0,200$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa $Lo < L_{tabel}$ atau $0,128 < 0,200$, sehingga H_0 diterima. Jadi sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Setelah uji normalitas maka dilaksanakan uji homogenitas menggunakan rumus uji F. berikut ini merupakan hasil uji homogenitas pada data nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol :

Tabel 3. Uji Homogenitas

Kelas	N	F_{tabel}	F_{hitung}	Keterangan	
Eksperimen	18	0,440162	0,449473	Varians	Tidak
Kontrol	18			Homogen	

Dalam tabel menunjukkan bahwa pada data akhir diperoleh diperoleh F_{hitung} sebesar 0,449473, dengan $n_1 = 18$ dan $n_2 = 18$. Nilai distribusi F dengan $\alpha = 5\%$ diperoleh F_{tabel} sebesar 0,440162. Jadi $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan perhitungan data akhir disimpulkan bahwa mempunyai varians yang tidak homogen.

Berdasarkan hasil perhitungan uji-t pada nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4. Uji-t

t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan
10,605	2,1098	$T_{hitung} > t_{tabel}$	H_0 ditolak

Hasil dari tabel 4 diperoleh harga $t_{hitung} = 10,605$ dan $t_{tabel} = 2,1098$. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $10,605 > 2,1098$ maka H_0 ditolak. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima atau dapat dikatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media boneka tangan lebih besar dari pada rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol tanpa menggunakan media boneka tangan, artinya ada pengaruh media boneka tangan dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat siswa kelas V SD Negeri Ketanggi Rembang. Sehingga media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V SD Negeri Ketanggi Rembang

Adapun uji ketuntasan belajar individu untuk mengetahui apakah siswa sudah dapat mencapai nilai ketuntasan prestasi belajar setelah diterapkan pembelajaran dengan KKM 70.

Maka didapat hasil data dalam kelas kontrol terdapat 8 siswa tidak tuntas, sedangkan dalam kelas eksperimen terdapat 0 siswa yang tidak tuntas. Maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dengan presentase siswa tuntas 100% dinyatakan tuntas dalam ketuntasan belajar secara individu, sehingga penggunaan media boneka tangan efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak dalam materi cerita rakyat siswa kelas V SD Negeri Ketanggi Rembang.

Selain itu, uji ketuntasan belajar klasikal diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 5. Uji Ketuntasan Belajar Klasikal

Kelas	Tingkat Ketuntasan	Tuntas	Tidak Tuntas
Kontrol	70%	55,55%	44,45%
Eksperimen	70%	100%	0%

Hasil dari ketuntasan belajar klasikal siswa menunjukkan bahwa presentase tingkat ketuntasan adalah 70% (KKM 70). Pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran boneka tangan memiliki presentase 55,55% dari jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM (10 siswa yang tuntas) dan presentase 44,45% dari jumlah siswa yang mendapat nilai di bawah KKM (8 siswa yang tidak tuntas). Setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran puzzle pecahan memiliki presentase 100% dari jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM (18 siswa yang tuntas) dan presentase 0% dari jumlah siswa yang mendapat nilai di bawah KKM (0 siswa yang tidak tuntas).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak Hal ini sesuai dengan kriteria keefektifan yang terdapat dalam aspek, bahwa terdapat pengaruh media boneka tangan, hal ini berdasarkan hasil rata-rata nilai posttest dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penelitian rata-rata nilai posttest kelas eksperimen yaitu 83,83 dan rata-rata nilai posttest kelas kontrol yaitu 70,55 sehingga $\bar{x}_1 > \bar{x}_2$ maka ada pengaruh penggunaan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan menyimak dalam materi cerita rakyat siswa kelas V SD Negeri Ketanggi. Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan menggunakan uji-t diperoleh thitung = 10,6057 dan ttabel = 2, 1098 sehingga thitung > ttabel maka H0 ditolak dan Ha diterima dan hasil belajar mencapai kriteria ketuntasan minimal individu yang ditentukan yaitu > 70%, terlihat dari presentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media boneka tangan yaitu sebanyak 18 peserta didik atau 100% telah mencapai kriteria ketuntasan minimal individu. Serta kriteria ketuntasan belajar klasikal pada kelas eksperimen sebanyak 100% dan kelas kontrol sebanyak 55,55%. Maka kelas eksperimen telah mencapai kriteria minimum ketuntasan belajar klasikal.

DAFTAR PUSTAKA

Andriyati, D. D., SD, E. R., & Kiswoyo, K. 2020. Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas Iii Sd Negeri Pagendisan Pati. Jurnal Sinektik, 3(2), 171-179.

- Arifin, Z. 2020. Metodologi penelitian pendidikan. Jurnal Al-Hikmah, 1(1)
- Arikunto, S. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara
- Dibia, I Ketut. 2018. Apresiasi Bahasa dan Sastra Indonesia. Depok: Rajawali Pers.
- Effendi, S. (1982). Unsur-unsur penelitian ilmiah. Dalam Masri Singarimbun (Ed.). Metode penelitian survei. Jakarta: LP3ES.
- Ghozali, I. 2016. Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23. Edisi 8. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gunarti, W. 2010. Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Gronlund, N.E. & Linn, R.L. (1990). Measurement and evaluation in teaching. (6thed.). New York: Macmillan.
- Kho, T.H., Yeo, S.M., & Lim, J. (2009). The Singapore Model Method for Learning Mathematics. Singapore: EPB Pan Pacific.
- Kundharu Saddhono, St Y Slamet.2012. Meningkatkan Keterampilan Bahasa Indonesia. Bandung: CV Karya Putra Darwati.
- Nasehudin, T. S., & Gozali, N. 2012. Metode penelitian kuantitatif.
- Rahmawati, S., & Rohim, D. C. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa. Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian, 6(3),198-203.
- Rahmawati, U., & Suryanto, S. (2014). Pengembangan model pembelajaran matematika berbasis masalah untuk siswa SMP. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 1(1), 88-97.
- Retnawati, H. (2014). Teori respon butir dan penerapannya. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Simpol, N.S.H., Shahrill, M., Li, H.C., & Prahmana, R.C.I. (2017). Implementing thinking aloud pair and Pólya problem solving strategies in fractions. Journal of Physics Conference Series, 943(1), 012013.