

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III SD N 3 REJOSARI**

Ratna Ayuningtyas¹, Agus Sutono², Fenny Roshayanti³
^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang
¹tyasratna471@gmail.com

ABSTRACT

Learning media is one of the important components used in learning activities. Good learning media can help students achieve competency. The media used in learning Indonesian is still not optimal. The media used by the teacher tends to emphasize only one. Even though there are many choices of learning resources that can be used. Based on pre-research data, it shows that the media used by class III teachers at SDN Rejosari 03 are thematic books published by the Ministry of Education and Culture. The weakness of the thematic books in circulation is that there are examples that do not exist in the environment around students and the examples given are not in accordance with the area where students live so that students do not have initial knowledge of the material being studied. This happens because the thematic books that are used as a guide for students are produced nationally, while Indonesia has a diverse culture. This causes learning to be less meaningful because students do not learn real examples of events, things that are close to the student's environment. So it is necessary to develop learning media. This study aims to develop hand puppet media to improve speaking skills at SDN 3 Rejosari and to test the feasibility, practicality and effectiveness of these teaching materials. This study uses a 4D development research approach adapted from the Thiagarajan and Semmel development model with 3 steps namely 1) Define; (2) Design (design); (3) Develop (development). Data collection techniques carried out by observation, questionnaires. Data analysis techniques using product data analysis, initial data analysis, t test and gain test. The results showed that the hand puppet media was feasible to use with the results of the validity test using Aiken V in the medium category and the reliability test in the strong category. Hand puppet media to improve speaking skills is appropriate for effective use in learning, it is known based on learning outcomes with an average difference through the t test of -9,899 and an average increase (gain) of 1 which is based on the interpretation of the gain index which is high. The conclusion of this study is that hand puppets to improve speaking skills are appropriate and effective for use in learning, especially in the Indonesian language lesson material Retelling the contents of fairy tales in their own language orally. The teacher is expected to be able to develop hand puppet media well.

Keywords: hand puppet media, speaking skill.

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi. Media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang optimal. Media yang digunakan guru ada kecenderungan dititik beratkan hanya ada satu. Padahal banyak pilihan

sumber belajar yang dapat digunakan. Berdasarkan data prapenelitian, menunjukkan bahwa media yang digunakan oleh guru kelas III SDN Rejosari 03 yakni buku tematik yang diterbitkan oleh Kemendikbud. Kelemahan dari buku tematik yang beredar yakni masih terdapat contoh-contoh yang tidak ada di lingkungan sekitar peserta didik dan contoh yang diberikan kurang sesuai dengan daerah tempat tinggal peserta didik sehingga peserta didik tidak memiliki pengetahuan awal terhadap materi yang dipelajari. Hal ini terjadi karena buku tematik yang digunakan sebagai pegangan peserta didik diproduksi secara nasional, sementara Indonesia memiliki kultur yang beragam. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran kurang bermakna karena peserta didik tidak mempelajari contoh nyata dari peristiwa, hal-hal yang dekat dengan lingkungan peserta didik. Sehingga perlu pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara di SDN 3 Rejosari serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan 4D yang diadaptasi dari model pengembangan Thiagarajan dan Semmel dengan 3 langkah yakni 1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan). Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan observasi, angket. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal, uji t dan uji *gain*. Hasil penelitian menunjukkan media boneka tangan layak digunakan dengan hasil uji validasi menggunakan aiken V berkategori sedang dan uji reliabilitas dengan kategori kuat. Media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara layak efektif digunakan dalam pembelajaran, diketahui berdasarkan hasil belajar dengan adanya perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar -9.899 dan peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 1 yang berdasarkan interpretasi indeks *gain* tergolong tinggi. Simpulan penelitian ini adalah *boneka tangan* untuk meningkatkan keterampilan berbicara layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran bahasa Indonesia materi Menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri secara lisan. Guru diharapkan dapat mengembangkan media boneka tangan dengan baik.

Kata kunci: media boneka tangan, keterampilan berbicara.

A. Pendahuluan

Melihat adanya pembelajaran Bahasa Indonesia yang kurang optimal di SDN 3 Rejosari, kecamatan Grobogan, Kabupaten Grobogan, maka perlu dilakukan upaya untuk menanggulangnya. Salah satu alternatif adalah pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media boneka tangan. Dengan menggunakan

boneka tangan diharapkan dapat menumbuhkan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan media boneka tangan akan menciptakan suasana yang aktif, bermakna, menyenangkan, kreatif dan dinamis. Pembelajaran menggunakan media boneka tangan dapat bersifat fleksibel untuk digunakan pada semua mata

pelajaran atau mata pelajaran yang diintegrasikan.

Media boneka tangan memiliki keunggulan diantaranya dapat menumbuhkan minat dan perhatian siswa. Siswa dapat juga dilibatkan dalam permainan boneka tangan dengan memainkan boneka tangan. Hal ini berarti boneka tangan bisa menjadi pengalih perhatian siswa sekaligus menjadi media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Selain itu boneka bias mendorong tumbunya fantasi dan imajinasi anak.

Keunggulan lainnya adalah media boneka tangan dapat menjadi sebagai media perantara yang digunakan untuk melibatkan anak kedalam cerita yang sedang disampaikan, dengan demikian anak mampu menangkap isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan media boneka tangan anak tertarik untuk berimajinasi kemudian berusaha mencari kosa kata yang tepat untuk mengungkapkan ide yang ada pada diri mereka.

Media boneka tangan, memiliki karakteristik yang terdiri dari kepala dan dua tangan, sedangkan bagian badan dan kakinya ini hanya merupakan baju yang menutup

lengan orang yang akan memainkannya. Adapun cara memainkannya adalah memakai tangan (tanpa menggunakan bantuan alat lain) jari telunjuk digunakan untuk memainkan atau menggerakkan kepala. Sementara itu ibu jari, dan jari tangan untuk menggerakkan tangan. Dengan media boneka tangan siswa mampu berimajinasi, kemudian siswa berusaha untuk bercerita dengan kalimat nya sendiri yang tepat untuk melatih keterampilan berbicara.

Boneka tangan merupakan boneka yang digerakan oleh seseorang dengan cara seluruh jari-jari tanganya dimasukan kebawah pakaian boneka yang dijadikan sebagai media pembelajaran pendidikan.

Dalam upaya menyalurkan pesan cerita melalui boneka tangan. Guru harus dapat menyiasati dengan membuat pembelajaran yang aktif dan dapat melatih siswa agar mampu menyampaikan pesan cerita secara lisan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan perlu dilakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan

Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD N 3 Rejosari”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian pengembangan atau *Reseach and Development (RnD)*. Sugiyono (2015:407) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode 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.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Keefektifan media boneka tangan dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik yang didapat dari nilai tes awal dan tes akhir. Nilai tes awal didapat sebelum pembelajaran Bahasa Indonesia materi Menceritakan kembali isi dongeng dengan secara lisan dan nilai tes akhir didapat setelah peserta didik melakukan

pembelajaran bahasa Indonesia materi Menceritakan kembali isi dongeng dengan secara lisan. Berdasarkan rata-rata nilai tes awal yakni 60,05 dan tes akhir yakni 83,4 terdapat peningkatan rata-rata nilai tes awal dan tes akhir sebesar 23,35. Selain itu, jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar pada nilai tes awal dengan persentase 35%, dan jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar pada nilai tes akhir dengan persentase 95%.

Setelah peneliti mendapatkan nilai tes awal dan tes akhir, kemudian peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui teknik analisis data yang akan digunakan selanjutnya dan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus uji *Liliefors* dengan berbantuan SPSS versi 16. Hipotesis perhitungan meliputi H_0 diterima apabila nilai $sig > 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal. H_0 ditolak apabila nilai $sig < 0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel 4.5 diatas menunjukkan nilai signifikansi sebelum menggunakan media boneka yakni 0,

200 dan nilai signifikansi dari data sesudah menggunakan media boneka tangan menunjukkan 0,101. Artinya Data berdistribusi normal, dengan demikian maka statistik yang digunakan yaitu statistik parametrik.

Setelah mengetahui bahwa nilai tes awal dan tes akhir berdistribusi normal, selanjutnya peneliti melakukan uji perbedaan rata-rata nilai tes awal dan tes akhir dengan melakukan uji t dua pihak (*paired sampel t test*). Keefektifan media boneka tangan pada muatan pelajaran bahasa Indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng dengan secara lisan dapat diketahui dari perbedaan rata-rata antara tes awal dan tes akhir. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} > -t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

Dari uji t diperoleh t_{hitung} yaitu -9.899 dan t_{tabel} yang diperoleh dari perhitungannya kemudian dikonfirmasi pada tabel nilai distribusi t yaitu 2,086 atau -2,086. Diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil tes awal dan tes akhir. Adanya perbedaan hasil belajar pada tes awal dan tes akhir menunjukkan

perbedaan hasil belajar pada muatan pelajaran bahasa Indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng dengan secara lisan sebelum dan sesudah menggunakan media ajar boneka tangan. Hal ini berarti Media boneka tangan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar pada muatan pelajaran bahasa Indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng dengan lisan.

Setelah uji t dilakukan, kemudian peneliti melakukan uji N-Gain untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan rata-rata. Berdasarkan uji N-Gain diperoleh data bahwa peningkatan rata-rata (*gain*) data nilai tes awal dan tes akhir sebesar 1 dengan selisih rata-rata 23,35. Keefektifan media boneka tangan telah diketahui berdasarkan kenaikan hasil belajar peserta didik. Media boneka tangan dapat digunakan sebagai alternatif guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media boneka tangan ini memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik terutama pada materi menceritakan kembali isi dongeng dengan secara lisan. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi lebih memahami mengenai materi yang disampaikan

sehingga mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik.

Media boneka tangan ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media boneka tangan yakni: 1) Di desain sesuai karakter boneka yang disesuaikan dengan isi cerita, 2) Topik bacaan yang dekat dengan lingkungan peserta didik baik secara fisik maupun psikis, sehingga peserta didik memiliki pengetahuan atau pondasi awal terhadap materi yang akan dipelajari, 3) boneka tangan dibuat menarik dan realistik, sehingga kegiatan pembelajaran lebih kontekstual yang membuat peserta didik memiliki daya tarik yang tinggi dalam menggunakan media boneka tangan. Sedangkan untuk kekurangan yang terdapat di dalam. Kekurangan tersebut disebabkan oleh keterbatasan waktu dalam peneliti mengembangkan media boneka tangan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Peneliti telah mengembangkan *Media Boneka Tangan* pada kelas III dengan mengadopsi desain penelitian menurut

Thiagarajan dan Semmel, namun peneliti hanya tiga tahapan yakni: (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan).

2. Media boneka tangan pada peserta didik kelas III yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak berdasarkan penilaian oleh ahli media, materi, dan bahasa dengan rata-rata kevalidan yang didapatkan yakni untuk kategori sedang yang didapatkan yakni sebesar 0,6. Dan untuk reliabilitas pada media 0,792 , reliabilitas materi yakni 0,769.
3. Kepraktisan media boneka tangan untuk kelas III praktis digunakan berdasarkan hasil angket tanggapan guru dan peserta didik.
4. Penggunaan media boneka tangan pada muatan pelajaran bahasa Indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng dengan secara lisan efektif digunakan dalam muatan pelajaran bahasa Indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng dan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia. Hal ini

ditunjukkan berdasarkan hasil belajar kognitif peserta didik pada nilai tes awal dan tes akhir terdapat peningkatan rata-rata sebesar 1 dengan kriteria tinggi.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2002 Pengertian keefektifan.

<http://putraews.blogspot.co.id/2012/06/pengertian-keefektifan.html>

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta: Remaja Rosda Karya.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JMTP/article/view/45667>

Diakses pada tanggal 15 November 2016, 14.30.

Arsyad, Azhar.2016. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Depdiknas. 2003. Undang–Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan nasional. Jakarta: Depdiknas

Ariij Zuhriyyatul,Aini Zakaria,dkk, “Pengembangan Media Boneka Tangan pada Materi Hidup Rukun untuk Meningkatkan Kemandirian dan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar”

Daeng Nurjamal,dkk,. 2011. Terampil Berbahasa Bandung : Alfabet

Anbarwati, Dyah Ayu (2021) PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERBICARA SISWA (R&D pada Kelas IV SDN Kedaung Wetan 6 Neglasari-Tangerang). Diploma atau S1 thesis, UIN SMH BANTEN.

Noviyanawati, B. L., & Gede Agung, A. A. (2022) Pengembangan Media Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI pada Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Media Dan Muatan Bahasa Indonesia untuk Teknologi Pendidikan*, 2(2). Retrieved from

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JMTP/article/view/45667>

Cecep Kustandi, 2011. Media pembelajaran. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Peraturan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 22 Tahun 2016

Daryanto. 2013. Media Pembelajaran. Bandung: PT. Satu Nusa.

Purwanto. 2017. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sudjana. 2005. Metode statistika.
Bandung: Tarsito

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian
Kuantitatif Kualitatif dan R&D.
Bandung: Alfabet.

Sukmadinata. 2013. Metode
Penelitian Pendidikan. Bandung:
PT Remaja Rosdakarya

Tarigan. Henry Guntur. 2008.
Berbicara sebagai Suatu
ketrampilan Berbicara.
Bandung: Angkasa

Wati, R,E (2016). Ragam Media
pembelajaran. Jakarta : kata
pena