

Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Pembelajaran Daring Siswa Kelas III SD Negeri 01 Arjosari Kecamatan Kalipare Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Ivan Bactiar Hariyanto*, Nury Yuniasih, Denna Delawanti Chrisyarani

*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Bachtiarivan509@gmail.com**

Abstract: *In online learning in the midst of the COVID-19 pandemic, learning has become less attractive to students because it is only explained using conventional methods. This learning makes students unable to catch lessons effectively, especially in listening to stories. This study aims to determine the effect of hand puppet media on listening skills. This research is included in the type of experimental quantitative research. The subjects in this study were Indonesian class III SDN 01 Arjosari. The tests carried out included instrument testing (validity and reliability) and prerequisite tests (normality, homogeneity, hypothesis). Based on the results of the study, the T-test with a significance value of $0.000 < 0.05$ and the F-test with a significance of $17.007 > F$ table 4.23. It can be concluded that H_0 is accepted so that there is an influence of hand puppet media on the ability to listen to stories.*

Key Words: *Hand puppet; Listening Ability; Online Learning*

Abstrak: Pada pembelajaran daring ditengah pandemi covid-19, pembelajaran menjadi kurang menarik perhatian siswa karena hanya dijelaskan menggunakan metode konvensional. Pembelajaran tersebut menjadikan siswa tidak dapat menangkap pelajaran dengan efektif terutama pada materi menyimak cerita. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif eksperimen. Subjek pada penelitian ini yaitu pada muatan Bahasa Indonesia kelas III SDN 01 Arjosari Pengujian yang dilakukan meliputi uji instrumen (validitas dan reliabilitas) dan uji prasyarat (normalitas, homogenitas, hipotesis). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh uji T nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan uji F dengan signifikansi $17,007 > F$ tabel 4,23. Dapat disimpulkan H_0 diterima sehingga ada pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita.

Kata kunci: Boneka Tangan; Kemampuan Menyimak; Pembelajaran Daring

Pendahuluan

Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan awal bagi seseorang untuk mencari ilmu sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan yang berikutnya. Salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada jenjang pendidikan sekolah dasar adalah mata pelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia diberikan dengan tujuan untuk mengembangkan sikap positif peserta didik dalam berbahasa dan dapat berkomunikasi dengan benar, baik secara lisan maupun tertulis (Teguh, 2017).

Mata pelajaran bahasa Indonesia mempunyai empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. (Tarigan, 2012) mengemukakan bahwa keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen aspek, yaitu

menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan menyimak dan berbicara merupakan komunikasi dua arah atau sering disebut juga sebagai komunikasi langsung. Sedangkan keterampilan membaca dan menulis merupakan komunikasi satu arah atau disebut juga komunikasi secara tidak langsung.

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa awal yang harus dipahami oleh siswa sebelum mempelajari keterampilan berbahasa yang lain. (Tarigan, 2012) 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. Dengan demikian penguasaan keterampilan menyimak akan berpengaruh pada keterampilan berbahasa yang lain.

Menyimak merupakan kegiatan yang banyak dilakukan oleh manusia antara lain saat pembelajaran, berinteraksi, menonton televisi, mendengarkan radio, dan lain-lain. Kegiatan menyimak dalam kehidupan manusia lebih banyak dilakukan dibandingkan dengan kegiatan berbicara, membaca, dan menulis. Untuk itu sebagai seorang guru hendaknya mempunyai kemampuan yang baik untuk mengajarkan keterampilan menyimak kepada siswa, supaya mereka dapat memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara.

Pernyataan tersebut didukung oleh survei yang dilakukan oleh Paul R Tankin (Aini, 2013) mengenai penggunaan waktu berkomunikasi pada keempat keterampilan berbahasa dengan hasil menyimak 45%, berbicara 30%, membaca 16%, dan menulis 9%. Selain itu, hasil dari penelitian Brown (Mudjiyanto & Susanto, 2012) menyatakan bahwa 70% dari jam bangun orang dewasa dipergunakan untuk berkomunikasi baik secara santai maupun serius dan 45% dari waktu tersebut digunakan untuk menyimak. Dari kedua penelitian tersebut dapat dilihat bahwa waktu yang digunakan untuk menyimak lebih banyak dibandingkan waktu yang digunakan untuk berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak di sekolah perlu diberikan perhatian agar seimbang dengan persentase menyimak dalam kegiatan sehari-hari.

Salah satu materi menyimak yang terdapat di dalam pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar adalah menyimak cerita. Pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III semester 2 terdapat standar kompetensi yaitu memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan. Berdasarkan standar kompetensi tersebut maka siswa diharapkan untuk memahami isi cerita yang disampaikan oleh guru. Kegiatan menyimak berkaitan dengan kemampuan reseptif siswa yaitu kemampuan menerima suatu informasi dari sumber pesan (Azizatus & Eliyanah, 2011). Dalam kegiatan menyimak cerita terjadi interaksi dan proses komunikasi berupa penyampaian isi cerita dari seorang sumber pesan yaitu guru kepada penerima pesan yaitu siswa. Untuk itu mengajarkan keterampilan menyimak yang benar sangat diperlukan agar siswa dapat mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan (Dewi, 2012).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas III SD Negeri 01 Arjosari Kecamatan Kalipare pada saat pembelajaran terlihat bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak cerita. Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, guru lebih berperan dibandingkan

siswa. Siswa hanya menyimak materi yang disampaikan oleh guru dan biasanya dilanjutkan dengan mengerjakan soal. Hal tersebut mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada saat pembelajaran menyimak cerita siswa terlihat kurang antusias saat cerita dibacakan oleh guru. Masih banyak siswa yang mengobrol dengan temannya dan juga sibuk bermain sendiri, sehingga mereka tidak memahami isi dari cerita yang dibacakan oleh guru dan kesukaran jika diminta untuk menceritakan kembali. Hal tersebut dapat dilihat dari pendeknya tulisan siswa.

Guru kelas III SD Negeri 01 Arjosari Kecamatan Kalipare hanya menggunakan media teks bacaan dan belum menggunakan media boneka tangan. Media teks bacaan tersebut belum tepat apabila digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita. Hal ini dikarenakan teks bacaan yang digunakan oleh guru untuk bercerita tidak dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media yang tepat sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan suatu materi agar siswa lebih mudah dalam memahami isi atau pesan yang ada pada suatu mata pelajaran. Penggunaan media pembelajaran bagi siswa usia sekolah dasar dirasa sangat tepat, karena sesuai dengan tahap perkembangannya mereka masih berada pada tahap operasional konkret. Keberadaan media sebagai suatu benda yang nyata dihadapan siswa akan sangat membantu proses penyampaian materi.

Salah satu media yang tepat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menyimak cerita adalah media boneka tangan. Menurut (Anitah, 2012) media merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pada proses pembelajaran. Daryanto (2016) menyebutkan beberapa fungsi mengenai media pembelajaran yaitu: 1) pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan; 2) pembelajaran menjadi lebih menarik; 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif; 4) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; 5) proses pembelajaran dapat dilakukan kapan pun dan dimanapun; 6) adanya motivasi belajar atau sikap positif dari siswa terhadap materi pembelajaran. Dari pengertian dan fungsi media pembelajaran menurut ahli di atas dapat dilihat bahwa peranan media sangat penting yaitu sebagai alat bantu agar informasi atau materi yang disampaikan oleh pendidik dapat dipahami oleh peserta didik.

Nana Sudjana (2012) menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut. Boneka adalah suatu benda yang pada umumnya disukai oleh anak-anak, sehingga pemilihan boneka tangan ini dirasa sangat tepat karena dapat dengan mudah menarik perhatian siswa. Selain itu, pembuatan media boneka tangan ini sangat mudah dan sederhana, sehingga guru tidak perlu kesusahan dalam mencari media ini. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari (Arsyad, 2013) yang menyatakan kelebihan dari media boneka tangan, yaitu: 1) efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan; 2) tidak memerlukan keterampilan yang rumit; 3) dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Pembelajaran Daring Siswa Kelas III SD Negeri 01 Arjosari Kecamatan Kalipare.

Metode

Pada siswa kelas III dibagi menjadi dua kelompok yaitu IIIA dan IIIB. Kelas eksperimen pada penelitian ini adalah kelas IIIA dan kelas kontrol kelas IIIB. Pada kedua kelompok diperlakukan sama, yaitu diberi pre-test dan setelahnya diberi post-test.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelas	Pre-Test	Treatment	Post-Test
Kontrol (IIIA)	01	X1	02
Eksperimen (IIIB)	03	X2	04

Keterangan :

01 : Pre-test kelas kontrol

02 : Post-test kelas kontrol

03 : Pre-test kelas eksperimen

04 : Post-test kelas eksperimen

X1 : Metode konvensional

X2 : Perlakuan menggunakan media boneka tangan

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IIIA berjumlah 27 siswa dan siswa kelas IIIB berjumlah 27 siswa di SD Negeri 01 Arjosari Kecamatan Kalipare. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIIA SD Negeri 01 Arjosari Kecamatan Kalipare yang akan diberikan perlakuan khusus menggunakan model media boneka tangan. Subjek penelitian pada penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas III SD Negeri 01 Arjosari Kecamatan Kalipare Kabupaten Malang dengan jumlah siswa yaitu 10 siswa yang diambil secara acak karena keterbatasan penelitian pada saat pandemi covid-19.

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang di gunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2015). Penelitian ini mengukur kemampuan menyimak melalui hasil belajar siswa dengan menggunakan soal subjektif atau menceritakan kembali cerita yang telah disimak. Instrumen pengukuran hasil belajar menggunakan bentuk tes subjektif sebanyak 10 soal. Pengujian yang dilakukan meliputi uji instrumen yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Sedangkan uji prasyarat menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H0 : Ada pengaruh penerapan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak siswa kelas III pada pembelajaran daring di SD Negeri 01 Arjosari Kecamatan Kalipare.

H1 : Tidak ada pengaruh penerapan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak siswa kelas III pada pembelajaran daring di SD Negeri 01 Arjosari Kecamatan Kalipare.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan salah satu bentuk metode penelitian eksperimen, yaitu desain quasi experimental atau eksperimen semu. Rancangan ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Subjek penelitian pada penelitian pengembangan ini yaitu siswa kelas III SD Negeri 01 Arjosari Kecamatan Kalipare Kabupaten Malang dengan jumlah siswa yaitu 10 siswa yang diambil secara acak karena keterbatasan penelitian pada saat pandemi covid-19.

Analisis data pada tahap ini meliputi teknik analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif diperoleh dari data nilai siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 22.0.

Hasil dan Pembahasan

Hasil uji instrumen yaitu uji validitas yang dilakukan diperoleh r tabel dengan $N = 27$ dan taraf signifikan 5% yaitu sebesar 0,381. Jika r hitung $>$ dari r tabel maka soal tersebut valid, dan jika r hitung $<$ dari r tabel maka soal tersebut tidak valid. Dalam uji validitas ini peneliti menggunakan 10 butir soal, dengan hasil uji validitas 10 soal yang valid. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas yaitu nilai dari Cronbach's Alpha ada diantara 0,600-0,799 maka data dikatakan reliable tinggi.

Hasil uji prasyarat yaitu uji normalitas diperoleh hasil uji *pre-test* Shapiro wilk $0,057 > 0,05$ pada kelas kontrol dan $0,062 < 0,05$ pada kelas eksperimen sehingga H1 diterima yaitu data berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji *post-test* Shapiro wilk $0,058 < 0,05$ pada kelas kontrol dan $0,068 < 0,05$ pada kelas eksperimen sehingga H1 diterima yaitu data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas diperoleh Sig. $0,552 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan varians data *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol adalah sama atau homogen.

Uji hipotesis dilakukan untuk pengambilan keputusan dalam penelitian. Hasil uji t diperoleh Sig. $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $4,124 > t$ tabel $2,060$, sehingga dapat disimpulkan bahwa maka H_0 di terima yang berarti ada pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak pada pembelajaran daring siswa kelas III SD Negeri 01 Arjosari Kecamatan Kalipare.

Tabel 2. Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	4,491	,864		5,197	,000
Media Boneka Tangan	,526	,128	,636	4,124	,000

a. Dependent Variable: Kemampuan Menyimak

Sumber: Hasil analisis menggunakan SPSS 22.0

Hasil uji F diperoleh Sig. 0,000 < 0,05 dan nilai F hitung 17,007 > F tabel 4,23, sehingga dapat disimpulkan bahwa H₀ di terima yang berarti ada pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak pada pembelajaran daring siswa kelas III SD Negeri 01 Arjosari Kecamatan Kalipare.

Tabel 3. Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	10,526	1	10,526	17,007	,000 ^b
	Residual	15,474	25	,619		
	Total	26,000	26			

a. Dependent Variable: Kemampuan Menyimak

b. Predictors: (Constant), Media Boneka Tangan

Sumber: Hasil analisis menggunakan SPSS 22.0

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak melalui hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari saat proses pembelajaran di kelas eksperimen, siswa kelas IIIA sangat antusias dalam proses pembelajaran menggunakan media boneka tangan sehingga meningkatkan hasil belajarnya. Dengan media boneka tangan siswa dapat belajar dengan senang, semangat dan antusias, sehingga lebih memahami cerita yang disampaikan guru.

Kesimpulan

Media boneka tangan berpengaruh terhadap kemampuan menyimak melalui hasil belajar karena dengan menggunakan media boneka tangan, siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mendengarkan cerita sehingga tidak jenuh dan dapat meningkatkan

nilai dalam belajar. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisis uji t diperoleh Sig. 0,000 < 0,05 dan nilai t hitung 4,124 > t tabel 2,060, dan hasil uji F diperoleh Sig. 0,000 < 0,05 dan nilai F hitung 17,007 > F tabel 4,23, artinya H0 diterima dan H1 ditolak, dengan demikian ada pengaruh media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak pada pembelajaran daring siswa kelas III SD Negeri 01 Arjosari Kecamatan Kalipare.

Daftar Rujukan

- Aini, R. N. (2013). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Media Film Animasi Pada Siswa Kelas V SDN Panti 01 Jember. *Jurnal Unej*, 1(1).
- Anitah, S. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azizatus, Z., & Eliyanah. (2011). *Menyimak Beragam Wacana Lisan*. Malang: Pustaka Kaiswran.
- daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, M. P. (2012). Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Pada Siswa Kelas V SDN Sekarpuro Kabupaten Malang. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1).
- Mudjiyanto, & Susanto, G. (2012). *Materi Pembelajaran Menyimak*. Malang: A3 (Asih Asah Asuh).
- Nana Sudjana. (1990). *Nana Sudjana, penilaian proses belajar mengajar. Remaja rosdakarya:bandung, 1990. Hal:48-49*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (22nd ed.). Bandung: Alfabeta Bandung.
- Tarigan, H. G. (2012). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa.
- Teguh, M. (2017). *Aktualisasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Melalui Gerakan Literasi Sekolah Untuk Menyiapkan Generasi Unggul dan Berbudi Pekerti*. Pati: Prosiding Seminar Nasional.