JURNAL

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENCERITAKAN KEMBALI CERITA ANAK YANG DIDENGARKAN DENGAN MENGGUNAKAN KATA-KATA SENDIRI KELAS II SDN NGADIREJO 3 TAHUN PELAJARAN 2016/2017

THE DEVELOPMENT OF HANDPUPPET TO IMPROVE THE COMPETENCES OF RETELLING THE CHILDREN'S STORY BEING HEARD BY USING THEIR OWN WORDS AT THE SECOND GRADESTUDENTS SDN NGADIREJO 3 YEAR 2016/2017

Oleh:

DURROTUN NASHIHAH

NPM: 13.1.01.10.0201

Dibimbing oleh :

1. **Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd**
2. **Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A**

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : DURROTUN NASHIHAH
NPM : 13.1.01.10.0201
Telepun/HP : 085731380970
Alamat Surel (Email) : dnashihah22@gmail.com
Judul Artikel : **Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kemampuan Menceritakan Kembali Cerita Anak Yang Didengarkan Dengan Menggunakan Kata-Kata Sendiri Kelas II SDN Ngadirejo 3 Tahun Pelajaran 2016/2017**
Fakultas – Program Studi : FKIP- Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jalan K.H Achmad Dahlan, No. 7 Kediri (64112)

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis**)** dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui,		Kediri, 3 Agustus 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd	Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A	Durrotun Nashihah
NIDN. 0725076021	NIDN. 0704078402	NPM. 13.1.01.10.0201

Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Cerita Anak Yang Didengarkan Dengan Menggunakan Kata-Kata Sendiri Kelas II SDN Ngadirejo 3 Tahun Pelajaran 2016/2017

Durrotun Nashihah
13.1.01.10.0201
FKIP – Pendidikan Guru Sekolah Dasar
dnashihah22@gmail.com
Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd dan Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Permasalahan pada penelitian ini adalah: Proses pengembangan media boneka tangan materi menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan menggunakan kata-kata sendiri siswa kelas II, Kemampuan bercerita siswa setelah menggunakan media boneka tangan materi menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan menggunakan kata-kata sendiri siswa kelas II. Validitas, kepraktisan, dan efektifitas media boneka tangan digunakan dalam materi menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri siswa kelas II

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R & D) model prosedural dengan prosedur pengembangan Borg dan Gall. Subjek penelitian siswa kelas II SDN Ngadirejo 3 kota Kediri berjumlah 31 siswa dengan memberikan tes kepada siswa melalui teknik penelitian pretest dan posttest dengan memberikan instrumen berupa 4 soal tes psikomotor yaitu bercerita.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) Proses pengembangan media boneka tangan mudah untuk dilakukan dengan kreativitas dan inovasi baru agar terlihat lebih menarik untuk siswa. (2) Kemampuan siswa menceritakan kembali cerita yang didengarkan menggunakan kata-kata sendiri setelah menggunakan media boneka tangan meningkat. Hasil *pretes* diperoleh nilai rata-rata siswa 81,2, sedangkan dari hasil *posttes* nilai rata-rata siswa 86,8 (ada peningkatan 5,6). Dari hasil tes tersebut dapat dikatakan penggunaan media boneka tangan efektif digunakan pada pelajaran bahasa Indonesia materi menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri karena siswa semakin aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran. (3) Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media mendapat nilai 85,285 % sehingga dapat dinyatakan pengembangan media boneka tangan sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan.

KATA KUNCI : Media Pembelajaran Boneka Tangan, Cerita Anak.

I. LATAR BELAKANG

Bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa nasional dan bahasa Negara. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa pemersatu. Sedangkan sebagai bahasa Negara, bahasa Indonesia Indonesia memiliki beberapa fungsi salah satunya adalah sebagai bahasa pengantar guru dalam dunia pendidikan. Proses penyampaian materi kepada siswa harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa.

Pelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah dasar mencakup empat hal, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini dikemukakan oleh Tarigan, 2008:1 "Keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu: (1) keterampilan menyimak (listening skills); (2) keterampilan berbicara (speaking skills); (3) keterampilan membaca (reading skills); dan (4) keterampilan menulis (writing skills)." Jadi, empat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan untuk melatih kemampuan siswa sejak dini mulai dari kognitif, afektif, dan psikomotor.

Tujuan keterampilan berbicara siswa kelas 2 adalah untuk melatih siswa dapat berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Diharapkan siswa mampu menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri tanpa ada batasan sesuai dengan salah satu Kompetensi Dasar pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di kelas 2.

Pada kenyataanya saat ini guru hanya menerapkan pembelajaran yang konvensional sehingga berdampak pada kualitas hasil belajar siswa salah satunya kesulitan dalam hal menceritakan kembali meskipun menggunakan kata-katanya sendiri dengan singkat dan jelas. Hal ini terbukti di SDN Ngadirejo 3 siswa kelas 2 kesulitan dalam menceritakan kembali cerita yang didengar meskipun baru diceritakan oleh guru.

Solusi dari masalah tersebut adalah inovasi yang membuat siswa tertarik dan menunjukkan minatnya dalam pelajaran bahasa dan sastra Indonesia dengan menggunakan media yang dapat memudahkan siswa memahami materi. Menurut Sudjana dan Rivai (2013:7) "Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa."

Pada kompetensi dasar menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan menggunakan kata-kata sendiri, media yang cocok adalah media tiga dimensi boneka tangan karena sering digunakan

dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Menurut Sudjana dan Rivai (2013:156) "Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pengajaran adalah model dan boneka." Boneka tangan lebih mudah untuk dibuat dan dimainkan. Anak usia sekolah dasar masih tergolong dalam taraf berpikir yang konkret sehingga belum mampu untuk memahami sesuatu hal yang abstrak.

Dengan menggunakan media boneka tangan, siswa dapat aktif dan mudah untuk menceritakan kembali cerita yang didengarkannya dengan kebebasan kata yang diolah dari hasil pemikirannya. Dengan menggunakan media boneka tangan, siswa dapat aktif dan mudah untuk menceritakan kembali cerita yang didengarkannya dengan kebebasan kata yang diolah dari hasil pemikirannya.

A. Tujuan Pengembangan

Pengembangan ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut.

1. Untuk menunjukkan proses pengembangan media boneka tangan materi menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan menggunakan kata-kata sendiri siswa kelas II SDN Ngadirejo 3 tahun pelajaran 2016/2017
2. Untuk mendiskripsikan kemampuan bercerita siswa setelah menggunakan media boneka tangan materi menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan menggunakan kata-kata sendiri siswa kelas II SDN Ngadirejo 3 tahun pelajaran 2016/2017
3. Untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektifitas media boneka tangan digunakan dalam materi menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri siswa kelas II SDN Ngadirejo 3 tahun pelajaran 2016/2017

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* atau dikenal dengan R & D. Menurut Sugiyono, (2015:297) "*Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut." Model penelitian dan pengembangan media boneka tangan yang digunakan adalah model prosedural. Model prosedural memiliki sifat deskriptif yang mana pengembangan media nantinya dapat menghasilkan produk yang dapat berguna untuk semua pihak dengan menggunakan langkah-langkah yang sesuai dengan pengembangan produk.

Media boneka tangan karakter ini dibuat bertujuan untuk merangsang kemampuan berpikir siswa tanpa ada batasan. Siswa akan melihat media konkret yang dimainkan dengan alur cerita yang dimainkan. Menurut Borg dan Gall dalam (Tim Puslitjaknov, (2008:11) ada lima langkah pengembangan yang dapat dilakukan dengan lebih sederhana sebagai berikut.

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan.
2. Mengembangkan produk awal.
3. Validasi ahli dan revisi.
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk.
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Lokasi penelitian yang diambil adalah SDN Ngadirejo 3 Kediri. Subjek penelitian adalah siswa kelas II. 10 siswa dipilih secara acak digunakan sebagai uji coba awal. Seluruh siswa yang berjumlah 31 menjadi subjek penelitian setelah produk direvisi menjadi uji coba luas.

Validasi produk dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi dosen pengampu mata kuliah bahasa dan sastra Indonesia Universitas Nusantara PGRI Kediri Ita Kurnia, M.Pd dan ahli media dosen mata kuliah media pembelajaran Universitas Nusantara PGRI Kediri Encil Puspitoningrum, M.Pd.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

a. Tes

Tes ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa menceritakan kembali cerita yang didengarkan dengen ketentuan yang telah dibuat sebelumnya yaitu sebuah indikator pencapaian.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi digunakan untuk meneliti kevalidan media yang diimplementasikan kepada siswa.

c. Wawancara

Digunakan untuk menggali data tentang kepraktisan media yang digunakan secara langsung setelah penelitian dilakukan.

Uji validitas dalam penelitian penting dilakukan untuk mengetahui kevalidan data yang diteliti. Adapun indikator yang digunakan sebagai berikut.

1. Mengungkapkan tokoh cerita yang didengarkan
2. Menyampaikan watak tokoh cerita yang didengarkan
3. Mengungkapkan setting cerita yang didengarkan

4. Mengungkapkan amanah cerita yang didengarkan.

Tahap analisis data yang digunakan dalam penelitian ini statistic deskriptif digunakan untuk mengolah data hasil penilaian dengan rumus. Dalam analisis deskriptif statistic dinyatakan nilai 100% apabila variabel sesuai yang dicapai. Menurut Sa'dun Akbar, (2013:83) penghitungan validitas gabungan, ke dalam rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{V−ah med+V−ah mat}}{2} = \ldots\ldots\%$$

Kriteria validitas dari para ahli dikonversi dengan skala Likert, sebagai berikut.

Tabel 3.5 Kriteria Validitas

Pencapaian nilai (skor)	Kategori validitas	Keterangan
25.00 – 40.00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41.00 – 55.00	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56.00 – 70.00	Cukup valid	Boleh digunakan setelah direvisi besar
71.00 – 85.00	Valid	Boleh digunakan setelah direvisi kecil
86.00 – 100.00	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

(Sa'dun Akbar, (2013:81))

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil validasi ahli media dan ahli materi dilakukan validasi gabungan untuk mengetahui total nilai dari validasi yang dilakukan.

$$V = \frac{\text{V−ah med+V−ah mat}}{2} = \ldots\ldots\%$$

$$= \frac{84{,}44+86{,}13}{2} = 85{,}285\ \%$$

Nilai uji coba kecil dengan jumlah 10 siswa.

$$\text{Nilai} = \frac{skoryangdiperoleh}{skormaksimal} \times 100\%$$

$$= 91{,}66667$$

Pre-tes pada seluruh siswa.

$$\text{Respon siswa} = \frac{TSe}{TSh} = \frac{604}{744} x\ 100\%$$

$$= 81{,}2$$

Post-tes pada seluruh siswa.

$$\text{Respon siswa} = \frac{TSe}{TSh} = \frac{646}{744} x\ 100\%$$

$$= 86{,}8$$

B. Pembahasan

Proses pengembangan media boneka tangan sebagai berikut. Bahan dan alat yang diperlukan antara lain: Kain boneka 3 warna masing-masing lebar setengah meter, Jarum jahit, Benang jahit, Kertas buffalo, Lem tembak, Gunting, Bolpoin/spidol, Kain perca, Karbon, Dakron, Kancing baju, Kain flanel.

Cara membuat boneka tangan.

a) Menggambar pola di kertas.
b) Membuat 2 pola sama pada kain.
c) Menggunting pola yang telah digambar.
d) Membuat mata dan mulut boneka dengan dibordir.
e) Menjahit kedua pola.
f) Gambar pola baju pada kain.
g) Gunting pola baju dan jahit pada tubuh boneka.
h) Tempelkan aksen pita flannel dengan menggunakan lem tembak dan jahit kancing pada baju boneka.

i) Isi kepala boneka dengan dakron dan jahit agar terlihat rapi.

Setelah media boneka tangan diproduksi dan divalidasi kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran dan dilakukan 2 kali tes. *Pre-tes* dilakukan tanpa menggunakan media boneka tangan sebagai media dan hanya mendengarkan cerita diperoleh nilai rata-rata kemampuan siswa 81,2. *Post-tes* dilakukan dengan menggunakan media boneka tangan diperoleh nilai 86,8 (ada peningkatan 5,6). Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media boneka tangan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menceritakan kembali cerita yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri siswa kelas II.

Dari hasil validasi ahli media dan ahli materi diperoleh total nilai validasi yaitu 85,285 % sehingga dapat dinyatakan bahwa media boneka tangan pada penelitian ini dapat dikatakan sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, media boneka tangan memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut.

1.Bentuk dan warna yang menarik
2.Merangsang imajinasi siswa
3.Membuat siswa memperluas kosa kata
4.Mudah digunakan siswa
5.Cara pembuatan mudah
6.Membuat siswa tertarik pada pembelajaran
7.Efisisen biaya dan waktu
8.Aman digunakan siswa/anak-anak

Dari penelitian yang telah dilakukan, kelemahan pada media boneka tangan ini adalah cerita pendukung yang dibuat harus disesuaikan dengan karakter boneka, sehingga menyulitkan saat bercerita jika tidak didukung dengan cerita yang telah dibuat sesuai karakter boneka tangan yang ada.

IV. PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka ditarik simpulan bahwa Proses pengembangan media boneka tangan dilakukan sesuai langkah-langkah yang tersedia cukup mudah dibuat,

Nilai rata-rata *pre-tes* siswa 81,2, sedangkan nilai rata-rata kemampuan *post-tes* dilakukan dengan menggunakan media boneka tangan adalah 86,8, sehingga dikatakan bahwa media boneka tangan efektif digunakan.

Validitas dan efektifitas media boneka tangan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi total nilai yang diperoleh yaitu 85,285 % sehingga dinyatakan

bahwa media boneka tangan sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan yang disimpUlkan, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

1. Untuk guru, direkomendasikan untuk memakai media boneka tangan pada saat pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menceritakan kembali cerita yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri.
2. Untuk peneliti, diharapkan lebih meningkatkan kreatifitas dengan menambahkan inovasi baru sesuai dengan media yang dikembangkan.

V. DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Universitas Negeri Malang dan Rosda.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, Guntur. 2008. *Menyimak Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

_____. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

_____. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

_____. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tim Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan, Badan Penelitian Dan Pengembangan. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Departemen Pendidikan Nasional.