

PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG SISWA KELAS 1 SD LABSCHOOL UNESA

Mohammad Setyo Wardono¹, Rikke Kurniawati²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia
e-mail: msetyowardono.psd@unusida.ac.id¹, rikke.pgds@unusida.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini muncul dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa boneka tangan adalah salah satu media yang menarik dan menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik kelas rendah di sekolah dasar. Disisi lain media boneka tangan mengajak peserta didik lebih aktif dalam berkomunikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak peserta didik di kelas rendah. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental design*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah purposive sampling. Teknik analisis data terdiri dari validasi, reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan T-test dengan thitung > ttabel yaitu $9,871 > 2,016$ dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas 1 SD Labschool Unesa.

Kata Kunci: boneka tangan, keterampilan menyimak, dongeng

THE INFLUENCE OF HANDS PUPTS ON THE LISTENING SKILLS OF 1ST GRADE SD LABSCHOOL UNESA

ABSTRACT

This research emerges from the observations and experiences of researchers that hand puppets are one of the exciting media and foster enthusiasm for learning for low-grade students in elementary schools. On the other hand, hand puppet media invites students to be more active in communicating. The purpose of this study was to determine the effect of hand puppet media on the listening skills of students in the lower grades. This research uses Quasi Experimental design method. Sampling technique in this research is purposive sampling. Data analysis techniques consist of validation, reliability, normality test, and hypothesis testing. It can be proved through hypothesis test using T-test with $t_{count} > t_{table}$ is $9,871 > 2,016$ with significant level 5%. Based on the results of the study there is a significant influence of the use of hand pupet media scrutinize of first grader SD Labschool Unesa.

Keywords: hand puppets, listening skills, fairytale

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
26 September 2022	2 Oktober 2022	17 Oktober 2022	25 Oktober 2022

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa ada empat yang disebut dengan caturtunggal, karena satu dengan yang lain saling berkaitan. Empat keterampilan berbahasa tersebut ialah menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa juga merupakan sasaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Bercerita merupakan sebuah keterampilan-an. Keterampilan akan didapat apabila seseorang selalu melakukan praktikataupun latihan. Begitu pula halnya dengan keterampilan berce-rita siswa memerlukan sebuah latihan dan prak-tikagar berkembang dengan baik. Karena tanpa adanya latihan dan praktikmaka keterampilan bercerita tidak akan dikuasai dengan baik, (Ilham & Wijati, 2020)

Keterampilan menyimak di sekolah perlu diberikan perhatian dengan cara membelajarkan sekaligus menguji kemampuan menyimak siswa. Keterampilan menyimak menjadi sebuah faktor penting yang sangat memengaruhi siswa dalam memahami materi. Siswa yang kurang bisa menyimak akan memiliki hambatan dalam menerima materi. Keterampilan menyimak pada proses pembelajaran diperlukan pemusatan perhatian yang terus menerus, agar penyimak dapat menangkap lebih banyak informasi dan isi/ pesan dari yang dilisankan oleh guru. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada keterampilan bercerita banyak dikenalkan kepada siswa SD hanya melalui teori-teori saja dan hanya sedikit praktiknya. Pembelajaran juga belum menggunakan metode maupun media yang tepat, sehingga belum dapat mewedahi tumbuhnya keterampilan bercerita. Akibatnya siswa belum mempunyai bekal yang baik dalam keterampilan bercerita. Keadaan tersebut dapat mengakibatkan siswa kurang berminat terhadap pembelajaran bercerita.

Keterampilan yang cocok dikembangkan dengan menggunakan media boneka tangan adalah keterampilan menyimak. Dalam kehidupan sehari-hari, kegiatan yang dilakukan manusia kebanyakan merupakan kegiatan menyimak, bahkan bisa dikatakan bahwa dua pertiga kegiatan manusia adalah menyimak. Apabila tidak menyimak dengan baik, seseorang tidak akan dapat menangkap informasi yang disampaikan kepadanya. Menyimak merupakan salah satu cara dalam menerima informasi. Dengan melatih keterampilan menyimak akan melatih siswa untuk berpikir kritis dan meningkatkan daya nalar siswa sehingga siswa dapat menerima, memahami, dan mengidentifikasi informasi yang diterimanya. Oleh sebab itu, dalam melatih keterampilan menyimak siswa, guru dianjurkan memilih bahan simakan yang sesuai dengan karakter siswa SD. Keterampilan menyimak di kelas awal masih terbilang rendah karena guru sulit untuk memusatkan perhatian siswa. Keterampilan menyimak di kelas awal biasanya berupa menyimak dongeng karena dengan menyimak dongeng mampu membuat siswa merasa senang sehingga untuk selanjutnya siswa akan menyukai belajar menuntut ilmu pengetahuan dan ilmu kehidupan sekaligus dengan senang hati.

Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah menyampaikan materi yakni multimedia, media audio, media audio visual, media visual, dan media tiga dimensi. Pengelompokkan media tersebut berdasarkan karakteristik yang dimiliki oleh setiap media karena setiap media pembelajaran mempunyai ciri khas yang tidak sama dan masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan. Media tiga dimensi mempunyai karakteristik berupa tiruan tiga dimesional suatu objek yang terlalu besar, kecil, atau mahal. Media tiga dimensi digunakan karena objek yang akan dibahas tidak bisa dihadirkan dalam kelas.

Salah satu media yang tergolong dalam jenis media tiga dimensi adalah boneka tangan. Boneka tangan akan menjadikan komunikasi dengan anak lebih efektif. Ketika komunikasi menjadi efektif, hati anak pun dapat ditarik dengan mudah. Anak-anak tertarik kepada segala sesuatu yang bergerak dan lucu. Selain dapat menambah suasana gembira saat pembelajaran, Boneka tangan juga dapat mengembangkan daya imajinasi anak. Boneka tangan didesain dengan

sangat menarik. Boneka tangan merupakan benda buatan dalam bentuk tiruan manusia atau hewan yang digunakan untuk media pengajaran dengan cara memainkannya dalam sebuah pertunjukan. Boneka tangan ialah salah satu media untuk mengembangkan minat siswa agar sesuai dengan keinginan dan keinginannya berani bercerita agar keterampilan berceritanya meningkat, (Daryanto dalam Petersen, 2014).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas 1 SD Labschool Unesa Lidah Wetan Surabaya. Penelitian ini memberikan beberapa manfaat. Manfaat penelitian ini dapat bersifat teoritis dan praktis. Penelitian ini mendukung teori yang sudah ada dan dapat membantu meningkatkan pembelajaran bercerita dengan media boneka tangan. Selain itu, penelitian ini memberikan bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan bercerita. Penerapan media boneka tangan dapat membantu siswa dalam menumbuhkan keterampilan bercerita. Selain itu, penggunaan media boneka tangan mampu memberikan pengalaman dan keterampilan yang berharga dalam diri siswa. Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung pada guru untuk dapat mengembangkan pembelajaran dengan media yang lebih inovatif dan lebih berorientasi pada proses sehingga kualitas pembelajarannya dapat meningkat. Hasil penelitian ini memberikan masukan kepada guru dalam memilih media untuk pembelajaran keterampilan bercerita dengan media boneka tangan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru-guru lain dan juga memotivasi mereka untuk selalu melakukan inovasi untuk menggunakan media pembelajaran yang paling tepat dan efektif. Dengan melakukan penelitian ini, diperoleh wawasan dan pengalaman mengenai pengaruh penggunaan media boneka tangan dan tanpa media boneka tangan. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan peneliti berikutnya untuk mengembangkan media dalam keterampilan bercerita.

KAJIAN TEORI (PILIHAN)

Abi Hamid, dkk., (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Menurut Abi, media adalah beraneka macam unsur dalam lingkungan sekitar siswa yang mampu memancingnya untuk belajar terus menerus. Sementara itu Kustiawan, (2016), berpendapat bahwa media adalah semua alat fisik yang mampu memberikan informasi dan memancing siswa untuk belajar. film, film bingkai, CD, dan rekaman merupakan beberapa contoh media pembelajaran. Media merupakan segala sesuatu yang bisa dijadikan sebagai alat penarik perhatian, perangsang pikiran, pemancing perasaan, dan kemajuan pendidik sehingga mampu menciptakan suatu proses belajar dalam diri pendidiknya. Oleh sebab itu, media secara umum adalah sebuah alat yang bisa digunakan untuk membantu menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai alat dalam mempermudah penyampaian pesan atau materi yang akan diberikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dengan demikian apabila seorang guru menggunakan media untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam pembelajaran maka akan membuat siswa lebih mudah dan cepat untuk memahami informasi yang didapatkannya.

Menurut Sudjana, (2010), dalam proses pembelajaran para guru biasanya menggunakan beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut: (a) Media grafis dikatakan sebagai media visual karena penyaluran informasi antara media dengan penerima informasi menggunakan indera penglihatan. Informasi yang akan disalurkan disajikan ke dalam bentuk-

bentuk komunikasi visual. Media grafis merupakan jenis media yang relatif terjangkau jika dilihat dari segi biayanya. Selain itu, proses pembuatan media grafis tergolong mudah dan sederhana. Banyak jenis media grafis, beberapa diantaranya yaitu komik, gambar berseri, foto, diagram, kartu huruf, dan lain-lain; (b) Media audio dalam penyaluran informasi antara media dengan penerima informasi menggunakan indera pendengaran. Informasi yang disalurkan dan diterima melalui bentuk komunikasi audio yaitu suara. Sebuah benda dikatakan sebagai media audio jika benda tersebut hanya menghasilkan suara tanpa ada visualisasi. Radio, recorder, kaset, dan MP3 merupakan beberapa benda yang termasuk ke dalam jenis media audio; (c) Media tiga dimensi biasanya digunakan dalam pembelajaran jika objek yang akan dipelajari tidak bisa dihadirkan ke dalam kelas. Media tiga dimensi yang biasanya diterapkan dalam pembelajaran adalah model dan boneka. Model sendiri mempunyai definisi sebagai tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, atau terlalu mahal untuk dibawa ke dalam kelas. Sedangkan boneka merupakan jenis model yang difungsikan untuk menjalankan permainannya; (d) Media proyeksi dalam menyampaikan pesan atau informasi harus melalui proyektor agar informasi yang akan disampaikan dapat dilihat oleh siswa. Media ini dapat menjadi media visual jika informasi yang disampaikan hanya berupa gambar saja. Namun terkadang media proyeksi juga disertai dengan rekaman audio. Media proyeksi termasuk media yang modern karena alat yang digunakan untuk memroyeksikan informasi cukup mahal.

Sedangkan menurut Arsyad, (2011), mengelompokkan media pembelajaran sebagai berikut, (a) Media visual adalah media yang penggunaannya menggunakan indera penglihatan. Dalam media ini, penyampaian informasi atau isi materi disajikan ke dalam bentuk visual yang menarik perhatian siswa. Ada berbagai macam media visual seperti gambar, foto, dan diagram; (b) Media audio adalah media yang penggunaannya menggunakan indera pendengaran. Media audio ini menggunakan telinga untuk menangkap informasi. Dalam media ini, penyampaian materi atau informasi disajikan ke dalam bentuk audio berupa suara. Ada berbagai macam media audio seperti rekaman, kaset, dan radio; (c) Media audio visual adalah media yang penggunaannya menggabungkan dua alat indera yaitu indera penglihatan dan indera pendengaran. Dalam media audio visual, materi dikemas dan disajikan secara komplit, sehingga guru hanya sebagai fasilitator saja; (d) Multimedia adalah media yang penggunaannya melibatkan berbagai indera dalam proses belajar mengajar. Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat pembawa informasi; (e) Media tiga dimensi adalah media yang menyerupai bentuk aslinya namun dalam ukuran kecil. Media pembelajaran ini berupa model/tiruan suatu objek yang besar, kecil, jauh atau mahal.

Sudjana, (2010) menyatakan bahwa pemilihan suatu media harus berdasarkan beberapa aspek sehingga dalam mempersiapkan media guru tidak mengalami kesulitan dan tujuan pembelajaran akan tercapai sepenuhnya. Adapun aspek-aspek yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media antara lain: (a) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, artinya berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dibuat barulah sebuah media dipilih untuk memenuhi tujuan pembelajaran tersebut; (b) Perlunya bantuan untuk menyampaikan suatu materi, artinya materi ajar yang bersifat umum, teori, konsep, dan rumit sangat membutuhkan media untuk membantu siswa dalam memahami materi tersebut; (c) Keterjangkauan mendapatkan media, artinya bahan-bahan yang digunakan untuk media sekiranya mudah didapat dan guru tidak mengalami kesulitan ketika mempersiapkan media; (d) Keahlian guru dalam mengaplikasikan media, artinya guru harus menguasai dan terampil dalam menggunakan media ketika pembelajaran; (e) Adanya waktu untuk menggunakan media, artinya dibutuhkan waktu yang cukup untuk menggunakan suatu media agar media tersebut bermanfaat secara maksimal; (f) Kemampuan siswa, artinya pemilihan media harus

sesuai dengan tingkat kemampuan siswa agar kemampuan siswa benar-benar dapat dikembangkan dengan media tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2016). Hasil penelitian eksperimen akan disajikan dengan angka-angka.

Rancangan penelitian ini adalah menggunakan Quasi Eksperimental Design. Selain itu kelompok pada Quasi Eksperimental Design tidak diambil secara random. Adapun alasan menggunakan rancangan penelitian ini karena penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group designs karena penelitian dilakukan pada dua kelompok, 1 kelompok mendapatkan perlakuan menggunakan boneka tangan dan kelompok lain tidak mendapatkan perlakuan. Secara umum rancangan penelitian jenis nonequivalent control group designs dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Variabel Terikat	<i>Posstest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂	-	O ₄

Tabel 1 tersebut menjelaskan bahwa pada kelompok eksperimen pada awal pembelajaran diberikan *pretest* (O₁) dan perlakuan (X) dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan, kemudian di akhir pembelajaran akan diberikan *posttest* (O₃). Sedangkan, pada kelompok kontrol hanya diberikan *pretest* (O₂) di awal pembelajaran dan *posttest* (O₄) di akhir pembelajaran tanpa adanya perlakuan. Selanjutnya akan dapat dilihat bagaimana pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak dongeng.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Labschool UNESA, bertempat di kampus UNESA Lidah Wetan, kota Surabaya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SD Labschool Unesa dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah siswa kelas I-A dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa, dan kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas I-B dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media boneka tangan, dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menyimak dongeng. Beberapa variabel yang didefinisikan pada penelitian ini adalah media boneka tangan dan keterampilan menyimak dongeng. Media boneka tangan merupakan jenis media berupa panggung yang terbuat dari bahan kain flanel yang berisi dakron yang dimainkan, disertai dengan dialog. Keterampilan menulis merupakan kegiatan menyimak yang dilakukan oleh siswa untuk memahami isi/pesan dari dongeng yang dilisankan. Dongeng yang akan dipertunjukkan tentang kehidupan binatang. Dalam menyimak dongeng, siswa dituntut untuk menerima dan merespon isi dongeng dengan baik.

Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan lembar tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Lembar observasi berupa sebuah daftar deretan kegiatan dalam menggunakan media boneka tangan. Pengamat memberikan nilai dengan mengisi tanda centang pada kolom tempat kegiatan yang terjadi. Lembar tes dalam penelitian ini berisikan soal-soal mengenai dongeng yang telah ditampilkan. Soal yang diberikan berupa *posttest* dan *pretest*.

Lembar soal yang diberikan bertujuan untuk mengetahui kemampuan keterampilan menyimak dongeng siswa dengan menggunakan media boneka tangan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik observasi dan teknik tes. Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan sedang berlangsung. Teknik observasi ini dilakukan dengan cara pengamat mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Pengamat dalam penelitian ini adalah guru kelas II A dan teman sejawat. Teknik tes digunakan untuk mengukur pemahaman, kemampuan dasar dan pencapaian siswa. Tes keterampilan menyimak adalah teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini. Tes diberikan kepada siswa untuk mendapatkan respon siswa dalam bentuk tulisan berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar siswa. Tes dalam penelitian ini terdiri dari *pretest* dan *posttest*.

Pretest adalah soal tes yang diberikan kepada siswa pada awal pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan awal siswa dalam menyimak dongeng, baik di kelompok yang akan diberi perlakuan maupun yang tidak diberi perlakuan. Sedangkan *posttest* adalah soal tes yang diberikan kepada siswa pada akhir pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan baik di kelompok yang mendapatkan perlakuan maupun yang tidak mendapatkan perlakuan. Masing-masing soal *pretest* maupun *posttest* mempunyai tingkat kesulitan yang sama. Soal *Pretest* dan *posttest* akan diberikan dalam bentuk soal jawab singkat yang terdiri dari 8 soal dan soal uraian yang terdiri dari 2 soal.

Analisis data dalam penelitian ini bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Pertama, uji validasi instrumen dengan tujuan untuk mengukur tingkat kevalidan instrumen penelitian yang akan digunakan oleh peneliti. Uji validasi instrumen penelitian lembar tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu validitas instrumen oleh validator ahli dan validitas instrumen berdasarkan hasil uji coba tes yang telah dilakukan peneliti di kelas I SDN Lidah Wetan II Surabaya dengan jumlah siswa sebanyak 17 siswa dengan rumus *product moment*. Hasil validasi dari uji coba tes dengan menggunakan rumus berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y
- N = jumlah responden
- X = skor siswa pada butir –a
- Y = skor total siswa

Dengan kriteria:

Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka soal tidak valid

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal valid

Kedua, uji reliabilitas dengan tujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban yang tetap atau konsistensi untuk diujikan kapan saja instrumen tersebut disajikan. Uji reliabilitas ini dihitung

dengan rumus *alpha cronbach*. Berikut ini adalah rumus yang digunakan dalam menghitung reliabilitas:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\Sigma \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

r_{11} = reabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau soal

$\Sigma \sigma_t^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Dengan kriteria:

Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka soal tidak reliabel

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal reliabel

Ketiga, uji kontingensi kesepakatan pada instrumen observasi dengan tujuan untuk mengetahui kesepakatan kedua observer atau pengamat. Berikut ini adalah rumus yang digunakan dalam menghitung kontingensi kesepakatan:

$$kk = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Keterangan :

S = jumlah kesepakatan dari observer 1 dan observer 2

N_1 = jumlah keterlaksanaan dari hasil observer 1

N_2 = jumlah keterlaksanaan dari hasil observer 2

Dengan kriteria:

Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka soal tidak valid

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka soal valid

Keempat, uji normalitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dihitung dengan teknik *chi-square*. Berikut ini adalah rumus yang digunakan dalam menghitung normalitas:

$$\chi^2 = \sum \left[\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

(Winarsunu, 2017)

Keterangan:

χ^2 = nilai *chi-square*

f_o = frekuensi yang diperoleh

f_e = frekuensi yang diharapkan

Dengan kriteria:

Jika $\chi_{hitung} \leq \chi_{tabel}$, maka data berdistribusi normal
 Jika $\chi_{hitung} > \chi_{tabel}$, maka data tidak berdistribusi normal

Kelima, uji hipotesis dengan tujuan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan peneliti yaitu ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas I SD Labschool Unesa. Uji hipotesis ini dihitung dengan rumus *T-test*. Berikut ini adalah rumus yang digunakan dalam menguji hipotesis:

$$t - test = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left[\frac{SD_1^2}{N_1 - 1}\right] + \left[\frac{SD_2^2}{N_2 - 1}\right]}}$$

(Winarsunu, 2017)

Keterangan:

- \bar{X}_1 = mean pada distribusi sampel 1
- \bar{X}_2 = mean pada distribusi sampel 2
- SD_1^2 = nilai varian pada distribusi sampel 1
- SD_2^2 = nilai varian pada distribusi sampel 2
- N_1 = jumlah individu pada sampel 1
- N_2 = jumlah individu pada sampel 2

Dengan kriteria:

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata hasil belajar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen atau H_0 diterima dan H_a ditolak.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata hasil belajar kelompok kontrol dan kelompok eksperimen H_a diterima dan H_0 ditolak.

Bagian metode ini harus dapat menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan, termasuk tempat, waktu penelitian dan bagaimana prosedur pelaksanaannya. alat, bahan, media atau instrumen penelitian harus dijelaskan dengan baik. Jika perlu dan penting, ada lampiran mengenai kisi-kisi dari instrumen atau penggalan bahan yang digunakan sekedar memberikan contoh bagi para pembaca. Apabila ada rumus-rumus statistika yang digunakan sebagai bagian dari metode penelitian, sebaiknya rumus yang sudah umum digunakan tidak ditulis. Misalnya ada ketentuan spesifik yang ditetapkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan dan menganalisis data penelitian dapat dijelaskan pada bagian metode ini. Penulis disarankan menyampaikan sumber rujukan atas metode yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan di SD Labschool Unesa. Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas yaitu kelas I-A dan kelas I-B. Hal ini dikarenakan penelitian yang dilaksanakan berjenis quasi *experimental design* dengan rancangan penelitian *nonequivalent control group design*. Dalam penelitian ini, kedua kelas sampel diberi *pretest*, kemudian pemberian perlakuan, dan terakhir diberi *posttest*. Kedua kelas sampel mendapatkan perlakuan yang berbeda. Pada kelas kontrol pemberian perlakuan dalam pembelajaran menyimak dongeng tidak menggunakan media boneka tangan, sedangkan kelas eksperimen pemberian perlakuan dengan menggunakan media boneka tangan.

Hasil validitas instrumen menunjukkan bahwa instrumen yang akan digunakan dalam penelitian telah valid, sehingga layak untuk digunakan. Instrumen yang diuji oleh dosen ahli yaitu instrumen media pembelajaran, instrumen perangkat pembelajaran, instrumen tes, dan instrumen observasi. Setiap instrumen yang divalidasi oleh dosen ahli mendapatkan hasil rata-rata skor sebesar 3, sehingga semua instrumen dinyatakan layak digunakan dalam penelitian dengan kategori baik. Kemudian instrumen tes diuji cobakan dan dianalisis menggunakan perhitungan statistika.

Uji validitas instrumen tes menggunakan analisis item. Item soal menyimak dongeng yang dianalisis berjumlah 10 soal, terdiri dari 8 soal jawab singkat dan 2 soal uraian. Item – item tersebut dianalisis menggunakan rumus korelasi *product moment* dan menunjukkan hasil bahwa ke – 10 soal tersebut valid. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Hadi (dalam Arikunto, 2010) interpretasi validitas instrumen memiliki beberapa kriteria. Hasil validitas soal No.1 adalah 0,868 dengan interpretasi sangat tinggi, validitas soal No.2 adalah 0,681 dengan interpretasi tinggi, validitas soal No.3 adalah 0,724 dengan interpretasi tinggi, validitas soal No.4 adalah 0,868 dengan interpretasi sangat tinggi, validitas soal No.5 adalah 0,852 dengan interpretasi sangat tinggi, validitas soal No.6 adalah 0,612 dengan interpretasi tinggi, validitas soal No.7 adalah 0,536 dengan interpretasi cukup, validitas soal No.8 adalah 0,852 dengan interpretasi sangat tinggi, validitas soal No.9 adalah 0,829 dengan interpretasi sangat tinggi, validitas soal No.10 adalah 0,858 dengan interpretasi sangat tinggi. Hasil semua rhitungan tersebut berada di atas harga rtabel yaitu 0,482. Jadi rhitung > rtabel dan semua butir soal dinyatakan valid.

Dalam penelitian ini uji reliabilitas instrumen yang digunakan adalah uji kontingensi koefisien kesepakatan untuk instrumen observasi dan uji reliabilitas dengan rumus *alpha cronbach* untuk instrumen tes. Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan perhitungan manual, instrumen dikatakan reliabel apabila rhitung > rtabel yang dalam uji reliabilitas ini rtabel bernilai 0,482 dengan taraf signifikan 5%. Hasil uji reliabilitas instrumen observasi menunjukkan koefisien kesepakatan sebesar 0,7. Hasil dari uji tersebut menyatakan bahwa instrumen lembar observasi reliabel dengan rhitung > rtabel yaitu $0,7 > 0,482$. Hasil penghitungan tersebut termasuk reliabilitas kategori tinggi. Sementara itu hasil uji reliabilitas instrumen tes menunjukkan bahwa rhitung soal A sebesar 0,954 dan rhitung soal B sebesar 0,592. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa nilai reliabilitas soal A masuk dalam kategori sangat tinggi dan nilai reliabilitas soal B masuk dalam kategori cukup. Nilai reliabilitas tersebut berada di atas nilai rtabel yaitu 0,482. Jadi, rhitung > rtabel dan instrumen tes yang akan digunakan dinyatakan reliabel. Setelah instrumen yang digunakan untuk penelitian dinyatakan valid dan reliabel, langkah selanjutnya dilakukan eksperimen pada subjek penelitian. Hasil penelitian yang diperoleh tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis.

Data yang akan diuji hipotesis mensyaratkan bahwa data setiap sampel harus berdistribusi normal. (Sugiyono & Lestari, 2021) menjelaskan bahwa data dinyatakan berdistribusi normal jika x_{hitung} lebih kecil daripada x_{tabel} . Berdasarkan hasil uji normalitas pretest dan posttest pada kelas kontrol diperoleh nilai chi-kuadrat $x_{hitung} < x_{tabel}$ dengan $db=4$ pada taraf signifikan 5%. Nilai pretest kelas kontrol $x_{hitung} = 3,29$ dan taraf signifikan 5% yaitu 9,488, sehingga dapat dinyatakan bahwa data nilai pretest kelas kontrol berdistribusi normal karena $x_{hitung} < x_{tabel}$ ($3,29 < 9,488$). Kemudian nilai posttest kelas kontrol $x_{hitung} = 6,23$ dan taraf signifikan 5% yaitu 9,488, sehingga dapat dinyatakan bahwa data nilai posttest kelas kontrol berdistribusi normal karena $x_{hitung} < x_{tabel}$ ($6,23 < 9,488$).

Perhitungan uji normalitas juga dilakukan terhadap data nilai pretest dan posttest di kelas eksperimen. Dari hasil perhitungan nilai chi kuadrat pada data nilai pretest diperoleh $x_{hitung} = 3,88$. Hasil x_{hitung} tersebut lebih kecil dari x_{tabel} dengan $db=4$ dan taraf signifikan 5% yaitu

3,88 < 9,488, sehingga data nilai pretest kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian hasil perhitungan nilai posttest kelas eksperimen diperoleh $x^2_{hitung} = 2,705$ dengan $db = 4$ dan taraf signifikan sebesar 9,488, sehingga $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ ($2,705 < 9,488$) maka data nilai posttest kelas eksperimen juga berdistribusi normal.

Hipotesis penelitian ini menyatakan “ adanya pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas I SD Labschool Unesa setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan”. Hipotesis tersebut terbukti dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian di kelas I-A (kelas kontrol) dan I-C (kelas eksperimen) SD Laboratorim Unesa menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest dan posttest antara kelas eksperimen yang menggunakan media boneka tangan lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media boneka tangan. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 57,76 untuk pretest dan 85,88 untuk posttest. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 55,45 dan 63,44 untuk posttest.

Pengujian hipotesis juga dilakukan dengan menggunakan rumus uji t. Dari perhitungan tersebut diperoleh $t_{hitung} = 9,876$ dengan $db = 32$ dan taraf signifikan 5% sebesar 2,021. Hasil tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,876 > 2,021$. Hal ini berarti H_a yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas I SD Labschool Unesa dinyatakan diterima, sedangkan H_o yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas I SD Labschool Unesa dinyatakan ditolak.

Dengan demikian materi menyimak dongeng dapat diajarkan dengan menggunakan media boneka tangan karena dapat memberikan pengaruh. Hal ini dikarenakan siswa akan lebih mudah mempelajari hal-hal yang konkret daripada abstrak. Menurut Piaget (dalam Nursalim, dkk 2007:34) anak usia 7-11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret. Hal tersebut terbukti dengan hasil rata-rata posttest kelas eksperimen yang menggunakan media boneka tangan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest kelas kontrol yang tidak menggunakan media boneka tangan. Dengan hasil tersebut membuktikan bahwa pembelajaran menyimak dengan menggunakan media boneka tangan lebih efektif daripada pembelajaran yang konvensional. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas I SD Labschool Unesa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian data rekapitulasi menunjukkan nilai *pretest* dan *posttest* kedua kelas membuktikan bahwa kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media boneka tangan berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas I SD Labschool Unesa. Nilai rata – rata *pretest* sebesar 57,76 dan nilai rata – rata *posttest* 85,88. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan T-test dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,871 > 2,016$ dengan taraf signifikan 5%.

Dapat diperoleh kesimpulan bahwa data kelompok eksperimen memiliki rata – rata kenaikan selisih posttest dan pretest lebih tinggi dari kelompok kontrol. Jadi kegiatan bercerita menggunakan media boneka tangan berpengaruh pada keterampilan bercerita siswa kelas I SD Labschool Unesa. Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas I SD Labschool Unesa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Arikunto, S. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Ilham, M., & Wijiati, I. A. (2020). *Keterampilan Berbicara: Pengantar Keterampilan Berbahasa*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- Petersen, K. S. (2014). Interviews as intraviews: A hand puppet approach to studying processes of inclusion and exclusion among children in kindergarten. *Reconceptualizing Educational Research Methodology*, 5(1), 32-45. <https://doi.org/10.7577/term.995>
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel pada Jurnal Internasional)*. Bandung: Alfabeta.
- Winarsunu, T. (2017). *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan*. Malang: UMM Press.