

PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III DI SD MUHAMMADIYAH 11 RANDEGAN TANGGULANGIN

Oleh:

A'IMATUS SA' ADAH

NIM. 188620600211

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Mei 2023

PENDAHULUAN

Kecerdasan linguistik merupakan salah satu aspek yang dapat mempengaruhi keterampilan berbahasa seperti kemampuan berbicara, menyimak, mendengar dan menulis. Kemampuan berbicara merupakan kesanggupan yang dimiliki seseorang dalam mengucapkan bunyi bahasa lisan untuk menyatakan ide, gagasan, perasaan dan memberikan informasi kepada orang lain[8]. Dalam observasi yang dilaksanakan oleh peneliti di SD Muhammadiyah 11 Randegan Tanggulangin didapatkan beberapa siswa yang kurang terampil dalam berbicara. Permasalahannya adalah media boneka tangan masih jarang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak, terutama dalam proses pembelajaran dengan suatu masalah yaitu Pelafalan bunyi, dalam kegiatan bercerita perlu ditekankan mengingat latar belakang kebahasaan sebagian besar siswa yang masih kurang. Karena pada umumnya siswa dibesarkan di lingkungan dengan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari. Jadi kegiatan bercerita harus memperhatikan ketepatan dalam pengucapan.

PENDAHULUAN

Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan berbicara anak adalah dengan boneka tangan. Kegiatan dengan menggunakan boneka tangan merupakan suatu aktivitas bagian dari bercerita yang dilakukan dengan cara mengeluarkan suara dan bunyi-bunyi untuk menyampaikan suatu pesan atau gagasan. Berbicara merupakan pelajaran yang diberikan pada anak. Para ahli telah sepakat bahwa inti dari kecerdasan bagi anak adalah kemampuannya berbicara. Apabila anak telah mampu berbicara dengan lancar sejak usia dini maka keterampilan anak dalam dalam bidang lain cepat berkembang. Kemampuan verbal dapat dijadikan penunjang dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik dengan orang lain. Anak dengan kemampuan berbicara yang baik, berpotensi memiliki teman yang banyak dan mudah bergaul dengan orang di sekitarnya.[6]

PENDAHULUAN

Media merupakan perantara atau pengantar pembelajaran dari guru kepada siswa, guna mempermudah pesan yang akan disampaikan. Media juga sebagai komponen yang sangat penting dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan [7]. Penggunaan media boneka tangan bertujuan untuk memotivasi siswa serta siswa dapat mengeluarkan ide untuk bercerita dari sebuah tokoh boneka tangan lalu dapat diungkapkan dengan kata kata sendiri. Oleh karena itu dengan adanya media dalam proses pembelajaran dapat membantu ketidak-jelasan materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa bahkan keabstrakan materi dapat dikongkritkan dengan adanya media. Proses belajar mengajar terjadi interaksi antara guru dan siswa. Dalam pemberian materi pelajaran media mempunyai arti yang cukup penting. Pada saat anak menceritakan kembali cerita yang dibawakan guru, boneka tangan ini dapat merangsang dan dapat membantu mengingat kembali isi cerita.

RUMUSAN MASALAH

1. Adakah pengaruh media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Berbicara siswa kelas III di SD Muhammadiyah 11 Randegan Tanggulangin?
2. Seberapa Besar pengaruh media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Berbicara siswa kelas III di SD Muhammadiyah 11 Randegan Tanggulangin?

MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi siswa, mereka dapat termotivasi dan aktif dalam pembelajaran serta memiliki keberanian untuk berbicara baik bertanya maupun menjawab pertanyaan
2. Bagi guru, masukan bagi guru, sehingga guru selanjutnya akan selalu berusaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian berguna sebagai bekal bagi peneliti dalam dunia Pendidikan.

METODE PENELITIAN



- Jenis penelitian : kuantitatif eksperimen.

- Design Penelitian : Pre-experimental design

- Bentuk desain pre-experimental : one group pretest – posttest design

- Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 11 Randegan

- Populasi : seluruh siswa kelas III yang berjumlah 19 siswa

- Teknik pengambilan sample : non probability sampling dengan cara sampling jenuh yaitu sampel kelas III yang berjumlah 19 siswa



PAPARAN HASIL

Tabel 1 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		19	19
Normal Parameters ^a	Mean	57.36	95.52
	Std. Deviation	84	63
Most Extreme Differences	Absolute	4.437	4.114
	Positive	35	59
	Negative	.200	.252
Kolmogorov-Smirnov Z		.200	.173
Asymp. Sig. (2-tailed)		-.115	-.252
		.872	1.100
		.433	.177

a. Test distribution is Normal.

Tabel 4 Uji Hipotesis

		t	Sig. (2-tailed)
Pair 1	pretest - posttest	28.058	.000

Tabel 2 Uji Validitas

Item Soal	r hitung	r tabel	Sig.	α (Alpha)	Ket
1.	0,718	0,707	0,009	0,05	Valid
2.	0,854	0,707	0,001	0,05	Valid
3.	0,866	0,707	0,022	0,05	Valid
4.	0,781	0,707	0,008	0,05	Valid
5.	0,887	0,707	0,002	0,05	Valid

Tabel 3. Uji Reabilitas

Cronbach's Alpha ^a	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items ^a	N of Items
.809	.841	2

PEMBAHASAN

- Tabel 1 hasil uji normalitas diketahui. Nilai Signifikan pada *pre-test* adalah 0,433 sehingga diketahui lebih dari 0,05 yang artinya data teresidual normal. Pada nilai *post-test* signifikan sebesar 0,177 sehingga diketahui lebih dari 0,05 yang berarti data tersebut juga tersidual normal.
- Tabel 2 hasil uji validitas, diketahui Item soal 1 memiliki r hitung sebesar **0.718** lebih besar dari r tabel **0.707** dan dinyatakan valid. Item soal 2 memiliki r hitung **0.854** lebih besar dari r tabel **0.707** dan dinyatakan valid. Item soal 3 memiliki r hitung **0.866** lebih besar dari r tabel **0.707** dan dinyatakan valid. Item soal 4 memiliki r hitung **0.781** lebih besar r tabel **0.707** dan dinyatakan valid. Item soal 5 memiliki r hitung **0.887** lebih besar dari r tabel **0.707** dan dinyatakan valid.
- Berdasarkan data pengujian realibility pada tabel 3 diketahui nilai Cronbach's alpha sebesar 0,809 yang menunjukkan nilai Cronbach's alpha lebih besar dari 0,6 yang mengartikan bahwa data tersebut memiliki reliabilitas yang kuat.
- Berdasarkan tabel 4 diperoleh hasil instrument penilaian *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui bahwa nilai thitung (28.058) ttabel (2,008) maka H1 ditolak dan H0 diterima. Selain itu didukung dari nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H1 ditolak dan H0 diterima yang artinya ada perbedaan yang signifikan antara kedua varians data *pre-test* dan *post-test* tersebut.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori penelitian Djamarah, bahwa fungsi proses pembelajaran dengan bantuan media sangat penting karena peran media dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Apabila terjadi ketidakjelasan dalam penyampaian isi pembelajaran, media dapat didukung sebagai perantara. Dalam kegiatan pembelajaran, tujuan media harus diperhatikan dan disesuaikan dengan materi yang diberikan.

TEMUAN PENELITIAN

Siswa berhasil memahami Materi Bahasa Indonesia dengan menggunakan media Boneka Tangan dengan ide praktik langsung. Siswa mampu memanfaatkan benda-benda konkrit di sekitarnya guna belajar mengenai materi Bahasa Indonesia yang telah di informasikan oleh guru. Hal ini bisa dilihat melalui hasil belajar siswa dengan kemampuan sedang maupun tinggi dengan diterapkannya Penerapan Media Boneka Tangan yang menunjukkan respon baik maupun signifikan.

Siswa merasa sangat senang dikarenakan pembelajaran dilaksanakan dengan cara yang tidak biasanya dan memiliki variasi tersendiri. Pembelajaran tersebut dinilai berhasil membuat siswa tidak merasa bosan dan juga jenuh. Dengan demikian, siswa merasa diberikan kesempatan guna mengembangkan kemampuan dalam eksplorasi.

REFERENSI

1. Abbas, Saleh. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Di Sekolah Dasar*. Jakarta
 2. Anggraini, Nur Farida. 2016. *Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas III SD Negeri Kasongan Bantu*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses Pada 25 Januari 2020
 3. Arifin, Zainal. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
 4. Arkunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Renika Cipta
 5. Asiyah, dkk. 2017. *Pengembangan Materi Ajar Audio Visual*, Bengkulu: Vanda.
 6. Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta.
 7. Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. Departemen Agama RI. 2014. *Al-Quran Dan Terjemahnya*. Bandung: CV Penerbit di Ponegoro.
 8. Dhieni, Nurbiana. 2018. *Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: CV Beringin Indah.
- Farhrohman, Oman. 2017. *Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*, Vol. 09. No. 01. Diakses Pada 28 Januari 2020.

REFERENSI

9. Hartiny, Rosma. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Bengkulu.
10. Hamdani. 2011. *Dasar-dasar Kependidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia. Hasnida 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta Timur
11. Juliandri, Ni Komang. 2015. *Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak*, Vol. 03. No. 01. Diakses Pada 11 Februari 2020
12. Kadir, Abdulah, Dkk. 2015. *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
13. Khairiah, 2018. *Kesempatan Mendapatkan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
14. Masyhuri, dkk. 2011. *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT Refika Aditama. Prasetyo, Bambang. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
15. Rahma, Eva. 2019. *Pengaruh Penggunaan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Isi Dongeng Pada Siswa Kelas II Sd I Al-Falah I Petang Jakarta Barat*. Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Diakses Pada 21 Januari 2020.
16. Rusman. 2018. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Depok: RajaGrafindo Persada.

REFERENSI

17. Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
18. Saddhono, Kundharu. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
19. Sari, Resti Lupita. 2014. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B1 Di Tk Aba Dukuh Gedongkiwo, Yogyakarta*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta. Daskes Pada 22 Januari 2020.
20. Sugiyono. 2011. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
21. Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
22. Sulianto, Joko. *Profil Cerita Anak Dan Media Boneka Tangan Dalam Metode Bercerita Berkarakter Untuk Siswa SD*. Vol 01 2014. Diakses Pada 23 Februari 2020.
23. Sundayana, Rostina. 2016. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
24. Suryani, Nunuk. 2018. Achmad Setiawandan AditinPutria. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Rosdakarya.

