

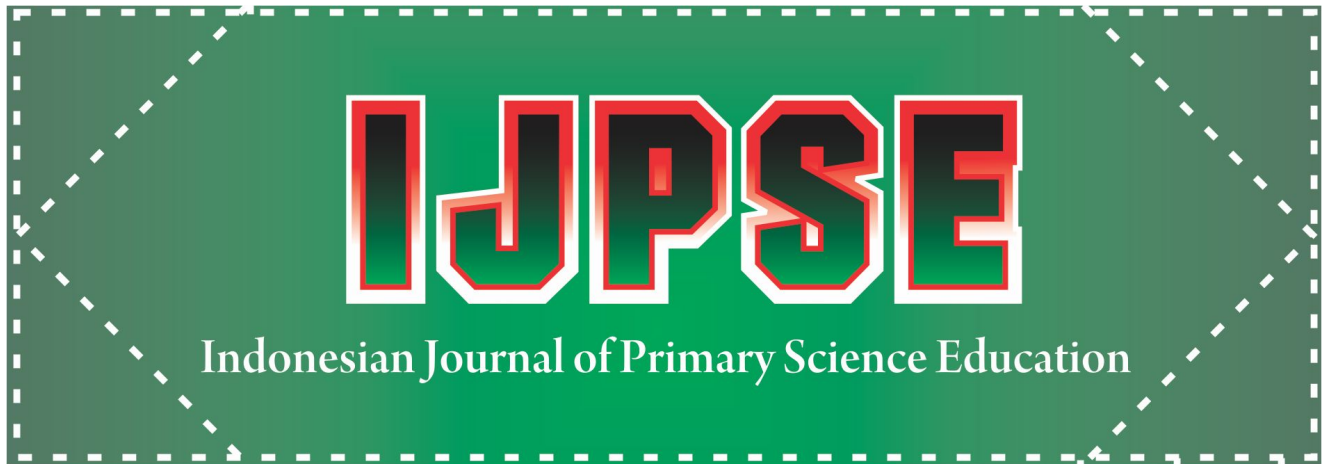
IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#)[Login](#)[Register](#)[Current](#)[Archives](#)[Journal's Cover](#)[Announcements](#)[About](#)

Home

Indonesian Journal of Primary Science Education (IJPSE) adalah jurnal penelitian peer-review akses terbuka berkualitas tinggi yang diterbitkan oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Hasyim Asy'ari. Jurnal ini menyediakan platform yang menyambut dan mengakui makalah penelitian asli empiris berkualitas tinggi tentang pendidikan yang ditulis oleh para peneliti, akademisi, profesional, dan praktisi dari seluruh dunia.



[Open Journal Systems](#)

Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

EDITORIAL TEAM

FOCUS AND SCOPE

REVIEWER

PUBLICATION ETHICS

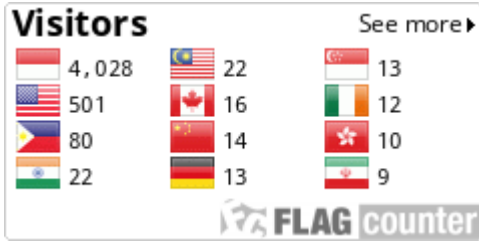
AUTHOR GUIDELINES

ONLINE SUBMISSION

ARTICLE TEMPLATE

IJPSE indexed by:





Maps:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Platform &
workflow by
OJS / PKP

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#) [Login](#) [Register](#) [Current](#) [Archives](#) [Journal's Cover](#) [Announcements](#)

[About](#)

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Emy Yunita Rahma Pratiwi, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (SintaID:5998804)

Section Editors

Erif Ahdhianto (Universitas Negeri Malang) (ID Scopus : 57216789619)

Mohammad Archi Maulyda (Universitas Mataram) (Id Scopus : 57216163894)

Hawwin Fitra Raharja,(Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta ID:6722636)

Muhammad Nuruddin, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta ID:6680725)

Copy Editor

Trimurtini, (Universitas Negeri Semarang) (ID Scopus: 57214917173)

Muhammad Rijal Wahid Muharram, (Universitas Pendidikan Indonesia) (ID Scopus : 57202360810)

Ria Kamilah Agustina, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta *AuthorID*:6173738)

[Open Journal Systems](#)

Language

The Effectivity of Using Puppet Media for Students' Tellingstory Skill

Farihatul Rahmatilah

Universitas Hasyim Asy'ari

Haris Supratno

Universitas Hasyim Asy'ari

Ratih Asmarani

Universitas Hasyim Asy'ari

DOI: <https://doi.org/10.33752/ijpse.v1i2.1274>

Keywords: Learning, Storytelling Skills, Hand Doll Media

Abstract

The use of instructional media is a creative learning activity that students enjoy doing. The purpose of this study is to describe (1) the learning process of using hand puppet media of storytelling skills, (2) student responses on learning using hand puppet media, (3) the result of storytelling skills by using hand puppet media. The research is a qualitative and quantitative research design.

Qualitative design is emphasizing more attention on a "process". For quantitative design is to determine the average value before and after learning. The sources are teachers, students, list of student names, the assessment results before implementation, class teacher identity, school profiles, lesson plans, syllabus, and theme books. The subjects are teachers and students, and the object is hand puppet media. The results showed that by using hand puppet media on storytelling at first and second meetings shows learning process runs effectively and is accordance with the

teacher's plan.. The results of questionnaire concluded a good response with an average score of 94.9%. The data from pre-test scores on learning I achieves 61.62. While the average score after learning process (post test) is 78.10. Through comparison of the average score on pre-test and post-test is increased by 16.48. Then, the data from post test scores on learning II is 80. Through comparison of the score at the first and second meeting is increased by 1.9. Based on the results, it can be concluded that hand puppet media can be used as an appropriate source of learning for storytelling skills in elementary schools.



ISSN 2746-1394 (print)

ISSN 2775-0264 (online)

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Hasyim Asy'ari

Vol. 01, No. 02, April 2021

[PDF](#)

Published
2021-04-26

How to Cite

Rahmatilah, F., Supratno, H., & Asmarani, R. (2021). The Effectivity of Using Puppet Media for Students' Tellingstory Skill . *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education*, 1(2), 60-66. <https://doi.org/10.33752/ijpse.v1i2.1274>

More Citation Formats

Issue

[Vol 1 No 2 \(2021\): IJPSE](#)

Section

Articles

Copyright (c) 2021 IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

[Open Journal Systems](#)

Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

The Effectivity of Using Puppet Media for Students' Tellingstory Skill

Farihatul Rahmatilah¹, Haris Supratno², Ratih Asmarani³

¹ Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Indonesia

² Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Indonesia

³ Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang, Indonesia

Email: 1rahmatilahfariha@gmail.com - 2harissupratno@unesa.ac.id - 3ratihasmarani004@gmail.com

ABSTRACT

The use of instructional media is a creative learning activity that students enjoy doing. The purpose of this study is to describe (1) the learning process of using hand puppet media of storytelling skills, (2) student responses on learning using hand puppet media, (3) the result of storytelling skills by using hand puppet media. The research is a qualitative and quantitative research design. Qualitative design is emphasizing more attention on a "process". For quantitative design is to determine the average value before and after learning. The sources are teachers, students, list of student names, the assessment results before implementation, class teacher identity, school profiles, lesson plans, syllabus, and theme books. The subjects are teachers and students, and the object is hand puppet media. The results showed that by using hand puppet media on storytelling at first and second meetings shows learning process runs effectively and is accordance with the teacher's plan.. The results of questionnaire concluded a good response with an average score of 94.9%. The data from pre-test scores on learning I achieves 61.62. While the average score after learning process (post test) is 78.10. Through comparison of the average score on pre-test and post-test is increased by 16.48. Then, the data from post test scores on learning II is 80. Through comparison of the score at the first and second meeting is increased by 1.9. Based on the results, it can be concluded that hand puppet media can be used as an appropriate source of learning for storytelling skills in elementary schools.

Keywords: Learning, Storytelling Skills, Hand Puppet Media.

Efektivitas Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran merupakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan di gemari siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) proses pembelajaran menggunakan media boneka tangan (2) respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media boneka tangan (3) hasil belajar siswa dalam pembelajaran keterampilan bercerita dengan menggunakan media boneka tangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menekankan perhatian pada "proses", sedangkan penelitian kuantitatif adalah untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran keterampilan bercerita siswa. Sumber data yang di peroleh berasal dari guru, siswa, daftar nama siswa, hasil penilaian sebelum pelaksanaan penelitian, identitas guru kelas, profil sekolah, RPP, silabus, dan buku Tema. Subjek yang diteliti adalah guru dan siswa, objek yang diteliti adalah media boneka tangan. Hasil penelitian media pembelajaran boneka tangan pada pertemuan pertama hingga pertemuan kedua menunjukkan pembelajaran berjalan dengan efektif dan sesuai perencanaan guru. Hasil angket respon siswa diperoleh kesimpulan bahwa digunakannya media boneka tangan mendapat respon baik dari siswa dengan nilai rata-rata 94,9%. Data hasil belajar dari nilai *pre-test* pada pembelajaran I memperoleh rata-rata 61,62. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran (*post-test*) adalah 78,10. Perbandingan nilai rata-rata yang didapatkan siswa pada *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan 16,48. Data hasil belajar dari nilai *post-test* pada pembelajaran II adalah 80. Perbandingan nilai rata-rata pertemuan pertama dan kedua yang didapatkan, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan yaitu 1,9. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, media boneka tangan dapat dijadikan sumber belajar yang tepat pada pembelajaran keterampilan bercerita di sekolah dasar.

Keywords: Pembelajaran, keterampilan bercerita, media, boneka tangan.

PENDAHULUAN

Peran penting dalam tercapainya tujuan Negara Republik Indonesia adalah pendidikan, karena cita-cita dan masa depan suatu bangsa akan diteruskan oleh para generasi penerus bangsa yaitu generasi muda selanjutnya. Dalam UUD 1945 alenia ke 4 membahas dan menjelaskan tentang mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu tujuan Negara Republik Indonesia. Pendidikan merupakan pembelajaran untuk meningkatkan ilrnu pengetahuan serta keterampilan. Pendidikan tidak hanya proses mentransfer ilinu dari guru ke peserta didik yang merupakan siswa, tetapi juga meningkatkan dan mencetak generasi yang cerdas sekaligus berguna bagi nusa dan bangsa. Pendidikan yang baik memiliki peran penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia (Hamalik, 2011: 1). Untuk mencapai serta mewujudkan tujuan pendidikan diperlukan usaha dan tekad yang kuat guna peningkatan mutu pendidikan, dengan demikian mutu pendidikan dapat dilihat dari tolak ukur keberhasilan dari pendidikan tersebut.

Kegiatan berbahasa tidak dapat lepas dari kehidupan manusia. Bahasa adalah sarana untuk menjalin komunikasi antar dua individu ataupun lebih, maka dari itu dalam kegiatan berbahasa tidak dapat lepas dari kehidupan manusia (Darmiyati, 2007: II). Bahasa berguna sebagai alat komunikasi, untuk pemenuhan kebutuhan sosialisasi seseorang sebagai makhluk sosial yang memerlukan interaksi dengan sesama manusia lainnya. Bahasa merupakan alat yang mampu menjembatani perasaan dan pikiran mengenai suatu yang bersifat nyata atau pun bersifat abstrak. Melalui perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, makhluk sosial dituntut untuk memiliki kemampuan dalam berbahasa yang benar dan baik. Kemampuan berbahasa yang baik dan benar akan mempermudah dalam rnenerima dan memberikan informasi yang secara terucap maupun tertulis.

Bahasa merupakan kebudayaan suatu bangsa yang wajib dipelajari serta diajarkan. Dengan bahasa seorang manusia dapat menyampaikan sesuatu hal yang ada di pikirannya seria rnenjalin interaksi yang baik dengan individu lain. Akan tetapi, peradaban manusia tidak akan berkembang dengan baik apabila tidak ada baahsa karena bahasa memiliki peranan yang penting dalam menjalin suatu komunikasi, baik dalam bidang, sosial, ekonoini maupun pengetahuan. Dalam bidang pengetahuan, bahasa telah dikenalkan dari pendidikan dini, proses transisi dari bahasa ibu menuju bahasa untuk berinteraksi dengan teman atau pun dengan guru pada saat proses pembelajaran mau pun diluar pembelajaran (Mudini, 2009:67).

Dengan berbicara seseorang dapat mengungkapkan apa yang ingin disainpaikan kepada orang lain karena berbicara merupakan suatu kegiatan komunikasi antara suatu individu dengan individu yang lain. Dalam kehidupan sehari-hari manusia memiliki kebutuhan sebagai makhluk social untuk melakukan komunikasi dengan makhluk lainnya pada setiap harinya. Pada kegiatan bercerita, bagian dari kemampuan berbicara yang tepat dalam pembelajaran berbahasa di lembaga pendidikan maupun di kehidupan keseharian. Disaat kegiatan belajar mengajar jenjang Sekolah Dasar, keterampilan bercerita menjadi bagian keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai oleh siswa karena pembelajaran bercerita mempunyai beberapa manfaat untuk siswa, meliputi: dapat menambah kosakata, memperbaiki kalimat yang kurang tepat dan melatih keberanian siswa dalam ber koinunikasi didepan khalayak umum (Musfiroh, 2005:27).

Menurut Supriyadi (2005 :178) , apabila orang mempunyai keterampilan berbicara yang baik, maka orang tersebut memperoleh keuntungan sosial ataupun keuntungan profesional. Keuntungan sosial yaitu keuntungan yang berasal dari kegiatan interaksi sosial antar orang satu dengan orang lain. Sedangkan, keuntungan profesional yaitu keuntungan yang diperoleh pada saat penggunaan bahasa untuk mengungkapkan pendapat, membuat persoalan, menyampaikan suatu kebenaran dan pengetahuan, penjelasan, dan deskripsi suatu hal. Keterampilan berbahasa secara lisan dapat mempermudah siswa untuk berkornunikasi dan mengutarakan gagasan ataupun ide kepada individu lainnya. Perlunya penguasaan keterampilan bicara bagi pelajar Sekolah Dasar dinyatakan oleh Supriyadi (2005: 179), bahwasannya pembelajaran keterampilan

berbicara harus dikuasai oleh siswa agar mampu untuk mengembangkan kemampuan dalam menyimak, membaca, menulis, serta berpikir. Kemampuan dalam berpikir siswa akan terlatih pada saat siswa dapat mengorganisasikan, mengkonsep, mengklarifikasi, dan menyederhanakan suatu pikiran, perasaan, dan ide pada orang lainnya secara lisan maupun tulisan.

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada aspek pengembangan bicara siswa. Keterampilan berbicara adalah kemampuan awal dan juga mendasar untuk berinteraksi serta berkomunikasi dengan masyarakat sekitar, juga mempunyai banyak kosakata membuat siswa mudah untuk berbicara lancar. Dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, manusia sebagai makhluk sosial dituntut untuk mempunyai kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

Dengan berbicara seseorang dapat mengungkapkan apa yang ingin disampaikan kepada orang lain karena berbicara merupakan suatu kegiatan berkomunikasi antar seseorang dengan orang yang lain. Pada kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar khususnya materi keterampilan bercerita termasuk salah satu dari bagian keterampilan berbahasa yang harus dikuasai bagi siswa karena kegiatan bercerita tersebut memiliki banyak manfaat bagi siswa, diantaranya: bisa memperbanyak kosakata, memperbaiki kalimat yang kurang tepat dan melatih keberanian siswa dalam berkomunikasi didepan khalayak umum (Musfiroh, 2005:27).

Kelebihan yang terdapat pada boneka tangan apabila digunakan sebagai media pembelajaran di SDN Banjardowo I Kecamatan Jombang pada siswa kelas V adalah siswa dapat mengembangkan imajinasi dan menjadikan suasana belajar yang menarik. Hal ini juga dapat memotivasi siswa untuk berlatih bercerita dengan bahasa yang baik dan benar serta tersampainya amanat dari cerita tersebut kepada pendengar karena pendengar akan lebih antusias mendengarkan cerita apabila siswa yang bercerita lebih berekspresi dalam menyampaikan ceritanya. Dari penjelasan di atas, maka peneliti melaksanakan penelitian guna mengetahui penyelesaian yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil keterampilan bercerita siswa dengan menggunakan media pembelajaran berupa boneka tangan pada siswa kelas V di pembelajaran bercerita.

KAJIAN TEORI

Kegiatan bercerita yang dilaksans saat pembelajaran berlangsung, seperti halnya pada saat guru menceritakan sebuah cerita yang mengesankan bagi siswa, maka siswa akan menikmati setiap bagian cerita yang disampaikan oleh guru, siswa juga siap untuk menceritakan kembali karena cerita yang disampaikan guru tersebut mengesankan bagi siswa. Menurut Nurgiyantoro (2001:278), terdapat bentuk kegiatan berbicara untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan bercerita pada siswa, yaitu (1) bercerita berdasarkan gambar, (2) wawancara, (3) bercakap-cakap, (4) berpidato, (5) berdiskusi.

Keterampilan bercerita yang baik memerlukan pengalaman, pengetahuan, serta kemampuan berpikir yang memadai. Dalam bercerita memerlukan beberapa keterampilan lain seperti halnya ketetapan tata bahasa sehingga kalimat yang dihasilkan menjadi jelas dan mudah untuk dipahami. Siswa dilatih secara berkala agar menguasai keterampilan bercerita. Menurut Mulyati (2009:64), bercerita merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif menghasilkan ide, gagasan, dan pemikiran.

Manfaat bercerita adalah membantu pembentukan moral dan pribadi anak dengan menyalurkan daya imajinasi dan fantasi anak untuk memperluas cara berfikir dan wawasan anak sehingga anak mendapatkan pengalaman tambahan yang berkesan baginya. Sedangkan menurut Bachri (2005:11), manfaat bercerita adalah untuk memperluas cara berfikir dan wawasan anak, karena dalam bercerita anak akan mendapat pengalaman tambahan yang bisa jadi merupakan hal baru baginya.

Pembelajaran bercerita hendaknya dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk berinteraksi sebagai seorang yang bercerita dan yang lainnya sebagai pendengar yang bertugas untuk mendengarkan cerita tersebut. Terdapat karakteristik dalam kegiatan

pembelajaran bercerita menurut Mudini dan Salamat Purba (2009:19-20), yakni sebagai berikut: ada seseorang bertugas sebagai pendengar, penguasaan kosa kata, struktur, dan lafal, terdapat tema yang akan diceritakan, terdapat informasi yang akan disampaikan, memperhatikan situasi dan konteks.

METODE

Desain penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Adapun tujuan disini untuk mengetahui dan mendapatkan data aktivitas guru, aktivitas siswa, dan pembelajaran yang diterapkan guru dalam berlangsungnya proses penelitian pada Tema 7 Peristiwa dan Kehidupan. Untuk penelitian kuantitatif itu sendiri adalah untuk mengetahui nilai numerik siswa sebelum dan sesudah pembelajaran keterampilan bercerita yang diterapkan oleh guru. Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan melalui wawancara dan pengamatan atau observasi. Selain itu, tes digunakan untuk melihat nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran keterampilan bercerita pada Tema 7 Peristiwa dan Kehidupan.

Dalam penelitian ini, subjeknya merupakan tenaga pendidik dan siswa kelas V. Adapun pengajar kelas V bernama Zahrotun Nihayah, sedangkan siswa kelas V sendiri 37 siswa yang terdiri dari 20 laki-laki dan 17 perempuan. Teknik pengumpulan data baik primer maupun sekunder didapat dari sumber informan yang merupakan guru dan siswa itu sendiri, dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan tes, serta data sekunder yang berupa data yang sudah ada di sekolah antara lain dokumentasi atau arsip data dari sekolah tersebut (Noor, 2011:27).

Teknik pengumpulan data peneliti juga menggunakan metode kuesioner dan tes. Kuesioner yang dilakukan berupa seperangkat angket tertutup yang ditujukan untuk mendapatkan respon siswa pada saat pembelajaran menggunakan media boneka tangan. Serta tes yang dilakukan yaitu tes tulis dan tes lisan yang digunakan untuk membandingkan perbedaan dari nilai hasil belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan media dan setelah penerapan media boneka tangan.

Tahap selanjutnya setelah proses pengumpulan data yaitu menganalisis data yang telah didapat, dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dilakukan mengolah data dari wawancara dan observasi, yang kemudian dirangkum dan ditarik kesimpulan untuk mendapat hasil data yang valid. Sedangkan analisis data kuantitatif merupakan pengolahan data yang didapat dari nilai siswa, yang nantinya diolah dengan menggunakan persamaan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran menggunakan media boneka tangan.

Adapun untuk mengetahui pengujian keabsahan data dilakukan uji kredibilitas data dengan menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi sumber berasal dari wawancara dengan pihak yang bersangkutan, antara lain guru kelas V, siswa kelas V, juga kepala sekolah beserta guru lainnya di Sekolah Dasar Negeri Banjardowo I Jombang. Triangulasi teknik yang dilakukan, sehingga diperoleh data hasil wawancara, hasil observasi, hasil dokumentasi, serta hasil dari tes yang dilakukan pada siswa SDN Banjardowo I Jombang. Sedangkan triangulasi waktu yang dilakukan yaitu mulai dari Desember 2019 hingga Januari 2020.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran Menggunakan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita pada Siswa Kelas V SDN Banjardowo I Jombang

Proses pembelajaran menggunakan media boneka tangan yang diterapkan adalah pada pembelajaran keterampilan bercerita yang bertemakan Peristiwa dan Kehidupan. Materi keterampilan bercerita pada kelas V disetiap pembelajaran diajarkan dengan berbagai jenis cerita yang berbeda-beda. Materi pembelajaran yang diajarkan kepada siswa harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dan permasalahan mengenai materi yang belum diketahui siswa. Guru dalam menyampaikan

materi keterampilan bercerita menggunakan metode yang bersifat umum seperti pembelajaran biasanya, meliputi: ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan.

Hasil

Adapun hasil penelitian pada proses sesuai dengan kurikulum yang berlaku di SDN Banjardowo I Jombang yaitu kurikulum 2013, terdapat rangkaian kegiatan yang termuat dalam kegiatan awal, inti, dan akhir. Peneliti melakukan observasi mengenai efektivitas media boneka tangan dalam proses pembelajaran membagi kegiatan menjadi 2 kali pertemuan, hal ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan respon siswa antara menggunakan media boneka tangan dan media buku siswa.

Berdasarkan kegiatan yang sudah diamati peneliti, catatan lapangan yang didapatkan melalui hasil pengamatan selama pelaksanaan ini adalah metode pembelajaran yang guru terapkan dalam pembelajaran keterampilan bercerita meliputi metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan simulasi. Untuk media pembelajaran, guru berfokus pada buku siswa dan mencatat poin-poin penting pada papan tulis. Pertemuan pertama diperoleh nilai rata-rata siswa kelas V pada *pretest* yaitu 61,62 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 78,10. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan nilai setelah dilakukannya pembelajaran pertemuan pertama.

Kegiatan pembelajaran sudah dilaksanakan di pertemuan kedua, catatan lapangan yang didapatkan melalui hasil pengamatan selama pelaksanaan ini adalah metode pembelajaran yang guru terapkan dalam pembelajaran keterampilan bercerita meliputi metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan simulasi. Untuk media pembelajaran, guru berfokus pada buku siswa, mencatat poin-poin penting pada papan tulis dan boneka tangan. Hasil belajar siswa pertemuan kedua, hasil yang dicapai siswa setelah pembelajaran dilaksanakan (*posttest*) adalah 80. Sehingga dapat diketahui perbedaan nilai antara pertemuan pertama dan kedua yaitu mengalami peningkatan sebesar 1,9.

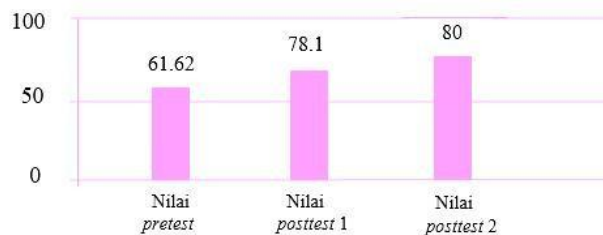
Respon Siswa Menggunakan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita pada Siswa Kelas V SDN Banjardowo I Jombang

Instrumen yang digunakan dalam penelitian mengenai respon siswa adalah angket respon siswa. Pada angket siswa sudah dipersiapkan jawaban oleh peneliti yaitu senang atau tidak senang. Pengukuran respon siswa dilihat dari banyaknya respon positif maupun respon negatif yang dihasilkan dari angket yang diisi oleh siswa. Apabila respon positif maka pembelajaran dengan menggunakan media tersebut dikatakan efektif, dan apabila respon siswa negatif maka pembelajaran menggunakan media tersebut kurang efektif dan perlu dikaji kembali.

Berdasarkan data rekapitulasi respon siswa terhadap pembelajaran keterampilan bercerita, diperoleh bahwa rata-rata respon siswa yang menunjukkan respon positif adalah 94,9%, sedangkan respon siswa yang menunjukkan respon negatif adalah 5,1%. Dalam hal ini, dengan melihat nilai respon siswa setelah dilaksanakan proses pembelajaran bercerita menggunakan media boneka tangan maka termasuk dalam kriteria sangat baik.

Hasil Belajar Menggunakan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Pada Siswa Kelas V SDN Banjardowo I Jombang

Berdasarkan hasil penelitian dalam penerapan media boneka tangan pada pembelajaran keterampilan bercerita Tema 7 pada pertemuan pertama hingga kedua, telah diperoleh hasil belajar siswa kelas V berupa data nilai *pretest* kegiatan pembelajaran pertama dan *posttest* pada pertemuan pertama hingga kedua, nilai hasil kegiatan pembelajaran melalui *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan dibandingkan sebelumnya. Adapun perbandingan nilai hasil pembelajaran pertama dan kedua terdapat pada grafik berikut.



Gambar 1. Grafik Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Pembahasan

Berdasarkan data rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest* anak pada kegiatan belajar mengajar yang pertama dan yang kedua diatas, diperoleh bahwa hasil nilai anak di *pretest* pertama adalah 61,62 sedangkan rata-rata *posttest* pertemuan pertama adalah 78,10. Kenaikan hasil belajar siswa adalah 16,48. Pada kegiatan belajar kedua, hasil *posttest* didapatkan siswa mencapai 80, sehingga kenaikan hasil belajar siswa adalah 1,9. Maka hasil belajar siswa setelah dilaksanakan kegiatan belajar sejak pertemuan pertama hingga pertemuan kedua mengalami kenaikan sebanyak 18,38.

KESIMPULAN

Proses pembelajaran dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua berjalan sesuai dengan RPP dan kurikulum yang diterapkan di SDN Banjardowo Adapun metode pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi, dan simulasi. Media pembelajaran yang digunakan guru pada pertemuan pertama adalah buku siswa. Kemudian pada pertemuan kedua, guru menggunakan media boneka tangan. Di pertemuan pertama pada kegiatan awal, guru memberikan *pretest*, selanjutnya di kegiatan akhir guru memberikan *posttest*. Pada pertemuan kedua di kegiatan akhir setelah menggunakan media boneka tangan, guru memberikan *posttest* yang kedua. Kegiatan pembelajaran pertama dan kedua berjalan dengan lancar. Respon siswa terhadap pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan media boneka tangan diperoleh melalui metode angket. Angket diberikan kepada siswa pada saat selesai pelaksanaan pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan media boneka tangan. Hasil angket respon siswa yang diajukan oleh peneliti diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media boneka tangan pada pembelajaran keterampilan bercerita mendapat respon yang baik dari siswa dengan nilai rata-rata 94,9%. Hasil belajar siswa kelas V berupa data nilai *pretest* pada pertemuan pertama dan *posttest* pada pertemuan pertama hingga kedua, nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan dibandingkan sebelumnya Hasil pengamatan dari pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan media boneka tangan berjalan dengan efektif. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata *pretest* pertemuan pertama adalah 61,62 dan untuk *posttest* pertemuan pertama adalah 78,10. Kemudian nilai rata-rata *posttest* pertemuan kedua adalah 80. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa yang diperoleh adalah 80 dan hal ini dikategorikan pembelajaran yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bachri, Bachtiar S. (2005). *Pengembangan Kegiatan Bercerita, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Depdikbud
- Darmiyati, Zuchdi,dkk. (2007). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas Rendah*. Jakarta: Depdikbud RI.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara.
- Marini, Ketut. dkk. 2015. *Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelompok B3*. E-Journal. Volume 3. Halaman 7-9.

- Mudini dan Purba Selamat. (2009). *Pembelajaran Berbicara*. Jakarta: Depdiknas.
- Mulyati, Yeti, dkk. (2009). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2005). *Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Noor, Juliansya. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nopus, Maya Hayatun. dkk. 2017. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penerapan Metode Show And Tell Siswa SD Negeri 3 Banjar Jawa*. E-journal. Volume 1. Hal 296-299.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2001). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajahmada Universitas Press.
- Reandy, Brian Andrie. dkk. 2017. *Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Model Talking Stick Berbantuan Komik Pada Siswa Kelas 5 SD*. Statistik Jurnal Handayani. Volume 7. Hal 1-10.
- Rusman. (2010). *Model – Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Supriyadi. (2015). *Pendidikan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.