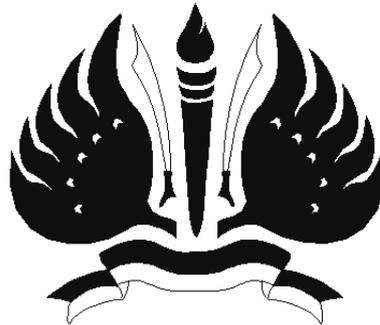


**PENGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP  
KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PESERTA DIDIK  
KELAS III MIS AWALUDDIN**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**OLEH  
P U D I  
NIM F37009033**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2014**

**PENGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP  
KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PESERTA DIDIK  
KELAS III MIS AWALUDDIN**

**Pudi, Sri Utami, Siti Halidjah**

PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

*email* :pudi\_pgsd09@yahoo.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita peserta didik kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan bentuk *quasi experimental design*. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari hasil tes kemampuan menyimak cerita siswa kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya, hasil rata-rata sebelum dilakukan perlakuan (tidak menggunakan media boneka tangan) adalah 69,06 dan di kelas eksperimen sebesar 68,55 dan standar deviasi yang diperoleh untuk kelas kontrol adalah 6,18 dan pada kelas eksperimen sebesar 4,59. Untuk skor rata-rata sesudah dilakukan perlakuan (menggunakan media boneka tangan) adalah 72,94 dan pada kelas eksperimen sebesar 77,26 dan standar deviasi yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 6,89 dan pada kelas eksperimen sebesar 6,97. Hasil analisis data dengan uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $1,8948 > 1,6871$  dan yang berarti signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak sebaliknya  $H_a$  diterima yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya. Kemudian dengan *effect size* sebesar 0,62 maka pengaruhnya berada pada kategori sedang yaitu pada rentang  $0,2 < ES > 0,8$ .

**Kata Kunci:** pengaruh, boneka tangan, kemampuan menyimak cerita.

**Abstract:** This study aimed to obtain information about the impact of media hand puppets use to the story listening ability of learners class III MIS Awaluddin Kubu Raya. The research method used is experimental method with quasi-experimental design. Based on the analysis of data obtained from the test results of story listening ability of learners class III MIS Awaluddin Kubu Raya, the yield average prior to treatment (do not use a hand puppet media) are 69.06 and 68.55 for the experimental class and the standard deviation obtained for control class is 6.18 and 4.59 for the experimental class. For an average score performed after treatment (using a hand puppet media) are 72.94 and 77.26 for the experimental class and the standard deviation obtained in the control class was 6.89 and 6.97 for the experimental class. The results of the analysis of data obtained by t test  $t_{count} > t_{table}$  with  $1.8948 > 1.6871$  and means significant, so it can be concluded that  $H_0$  refused opposite  $H_a$  accepted, which means there are impact media hand puppets use on the story listening ability of learners class III MIS Awaluddin Kubu Raya . Then the effect size of 0.62, the effect is in the category of medium that is in the range  $0.2 < ES > 0.8$  .

**Keywords:** impact, hand puppets, story listening ability.

**M**anusia adalah makhluk sosial yang selalu berhubungan dengan manusia lain. Untuk menjalin hubungan tersebut diperlukan suatu alat komunikasi. Alat komunikasi yang utama bagi manusia adalah bahasa. Dengan bahasa, manusia dapat menyampaikan ide, pikiran, dan pesan kepada orang lain sehingga terjadi komunikasi. Agar komunikasi berjalan dengan baik, diperlukan penguasaan keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa dalam bahasa Inggris disebut *language arts* atau *language skills*. Istilah *art* berarti seni atau kiat dan dipergunakan untuk melukiskan sesuatu yang bersifat personal, kreatif, dan original. Sebaliknya kata *skill* dipakai untuk menyatakan sesuatu yang bersifat mekanis, eksak, impersonal (Henry G Tarigan 2008: 11). Henry G Tarigan (2008: 2) mengemukakan bahwa keterampilan berbahasa (*language arts, language skills*) dalam kurikulum di sekolah biasanya mencakup empat segi, yaitu menyimak (*listening skill*), berbicara (*speaking skill*), membaca (*reading skill*), dan menulis (*writing skill*). Dari keempat keterampilan tersebut, menyimak merupakan keterampilan berbahasa awal yang dikuasai oleh manusia. Sebagai bagian dari keterampilan berbahasa, kegiatan menyimak sangat penting, baik dalam pengajaran bahasa maupun kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penguasaan kemampuan menyimak harus dimiliki oleh setiap orang.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya, diketahui bahwa guru masih belum menggunakan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi pelajaran menyimak. Guru hanya menggunakan teks cerita saja dalam menyampaikan sebuah cerita yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan tidak fokus dalam menyimak. sehingga kemampuan menyimak cerita peserta didik yang diharapkan oleh guru tidak tercapai dengan baik. Nilai rata-rata peserta didik pada materi pelajaran menyimak pada saat observasi tersebut sebesar 67,3 masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh guru yaitu sebesar 75. Berpijakdarihal tersebut, peneliti berkeyakinan salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasinya adalah dengan menerapkan media boneka tangan dalam pembelajaran menyimak. Media boneka tangandipilihsebagai alternative media pembelajaran karena media boneka sangat dekat dengan dunia anak-anak dan meskipun boneka tangan termasuk media visual, akan tetapi media tersebut berguna untuk memvisualisasikan cerita yang disampaikan olehguru. Padaakhirnya, dengan menerapkan media boneka tangan di dalam proses pembelajaran menyimak cerita, konsentrasi peserta didik menjadi lebih terfokus terhadap proses pembelajaran, motivasidan minat peserta didik terhadap pembelajaran menyimak cerita dapat lebih ditingkatkan, mendorong peningkatan kualitas proses pembelajaran menyimak cerita serta kualitas hasil pembelajaran menyimak cerita semakin meningkat. Berdasarkan latar belakang di atas,maka peneliti menganggap perlu meneliti mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Peserta Didik Kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya.”

Masalah umum yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah : “Bagaimanakah Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Peserta Didik Kelas III MIS Awaluddin Kubu

Raya?”. Untuk mempermudah pembahasan masalah penelitian ini, maka masalah umum dijabarkan dalam beberapa sub masalah sebagai berikut. (1) Bagaimanakah kemampuan menyimak cerita peserta didik Kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya pada pembelajaran Bahasa Indonesia tanpa menggunakan media boneka tangan? (2) Bagaimanakah kemampuan menyimak cerita peserta didik Kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media boneka tangan? (3) Apakahterdapatpengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya? (4) Seberapa besar pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya? Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk (1) Mendeskripsikan kemampuan menyimak cerita peserta didik kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya pada pembelajaran Bahasa Indonesia tanpa menggunakan media boneka tangan. (2) Mendeskripsikan kemampuan menyimak cerita peserta didik kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media boneka tangan. (3) Mengetahui ada tidaknyapengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita peserta didik kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. (4) Melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita peserta didik kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Menurut Puji Santosa (2008: 1.2) menyatakan “Bahasa merupakan alat komunikasi yang mengandung beberapa sifat yakni, sistematis, mana suka, ujar, manusiawi dan komunikatif”, Sedangkan menurut Yusi Rosdiana (2007: 1.13) “Bahasa adalah sistem lambang bunyi *arbitrer* (sewenang-wenang/ yang mana suka) yang dipergunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri”.

Adapun tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia SD menurut Puji Santosa (2008 : 3.6) adalah agar lulusan SD mampu : (a) Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar untuk berbagai keperluan. (b) Memiliki pengetahuan yang memadai tentang kebahasaan sehinggadapat menunjang keterampilan berbahasa yang dapat diterapkan dalam berbagai keperluan dan kesempatan. (c) Memiliki sikap positif terhadap Bahasa Indonesia, menghargai, membanggakan dan memeliharanya. (d) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian dan khasanah budaya/intelektual bangsa Indonesia.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu agar peserta didik dapat menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia serta menikmati dan memanfaatkan karya sastrasebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Henry G Tarigan (2008: 2) mengatakan bahwa menyimak adalah adalah proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian,

pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau Bahasa lisan. Menurut Kamidjan (2001: 4) menyimak adalah suatu proses mendengarkan lambang-lambang Bahasa lisan dengan sungguh-sungguh penuh perhatian, pemahaman, apresiatif yang dapat disertai dengan pemahaman makna komunikasi yang disampaikan secara nonverbal. Adapun cerita adalah karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman atau penderitaan orang, baik itu sungguh-sungguh terjadi atau rekaan belaka. Titik (dalam Yusi Rosdiana 2007: 6.4) menjelaskan bahwa cerita anak adalah cerita sederhana yang kompleks. Kesederhanaan itu ditandai oleh syarat wacananya yang baku dan berkualitas tinggi, namun tidak ruwet sehingga komunikatif. Cerita anak harus berbicara tentang kehidupan anak-anak dengan aspek yang berada dan mempengaruhi mereka. Menurut Riris (dalam Puji Santosa 2008: 8.4), ada tiga ciri-ciri cerita anak, yaitu : (a) Unsur pantangan, merupakan unsur-unsur yang berhubungan dengan segi isi cerita yang bersifat begatif yang tidak pantas diketahui oleh anak karena unsur-unsur tersebut dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak ke arah yang tidak baik. Apabila ada hal-hal buruk dalam kehidupan yang terpaksa diangkat dalam cerita anak-anak, misalnya tentang kemiskinan dan kekejaman ibu tiri, biasanya amanat lebih disederhanakan dengan cara memberikan kebahagiaan di akhir cerita; (b) Penyajian, cerita anak harus disajikan secara langsung dan tidak berbelit-belit. Oleh karena itu, Bahasa yang digunakan harus singkat dan lugas, tidak menggunakan gaya Bahasa yang biasa digunakan oleh orang dewasa. Perwatakan pada tokoh digambarkan secara hitam putih. Artinya setiap tokoh yang dihadirkan hanya mengemban satu sifat utama, yaitu tokoh baik dan buruk; (c) Fungsi terapan, cerita anak-anak disusun dengan mengemban misi pendidikan, pengetahuan, pertumbuhan anak, dan pengalaman tentang kehidupan. Fungsi cerita bagi anak-anak berkaitan erat dengan manfaat sebuah cerita bagi anak-anak.

Boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka (Gunarti, 2010: 5.20). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan dan bisa digerakkan menggunakan jari-jari tangan. Adapun Manfaat Boneka Tangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Ari Siswanti (jurnal penelitian) antara lain. (a) tidak banyak memakan tempat dalam pelaksanaannya, (b) tidak menuntut ketrampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya, (c) dapat mengembangkan imajinasi anak, (d) mempertinggi keaktifan anak dan suasana gembira, (e) mengembangkan aspek Bahasa.

## **METODE**

Peneliti menggunakan metode eksperimen dalam penelitian ini. Hadari Nawawi (2007: 88) menyatakan, “Metode eksperimen adalah prosedur penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dua variabel atau lebih, dengan mengendalikan pengaruh variabel lain.” Sedangkan Sugiyono (2008: 107) menyatakan “Metode penelitian eksperimen adalah metode yang

digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali.” Jadi dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen adalah metode penelitian yang menyelidiki kemungkinan hubungan sebab akibat. Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dua kelompok yang bertujuan untuk menganalisis perbedaan kemampuan menyimak cerita peserta didik yang diajar menggunakan media boneka tangan dan kemampuan menyimak siswa yang tidak diajar dengan menggunakan media boneka tangan. Maka dengan metode eksperimen ini peneliti akan melihat pengaruh sebab akibat antara penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak peserta didik kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya. Menurut Sugiyono (2008: 117), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 130) menyatakan, “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.” Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis populasi terbatas atau populasi terhingga karena jumlah sumber data yang akan diteliti memiliki batasan-batasan secara kuantitatif yaitu siswa kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IIIA dan IIIB. Toha Anggoro (2002: 4.3) menyatakan, “Sampel adalah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian.” Jadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIIA (sebagai kelas eksperimen) dan kelas IIIB (sebagai kelas kontrol) MIS Awaluddin Kubu Raya yang berjumlah 37 siswa, sehingga penelitian ini disebut penelitian populasi.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran. Pada teknik pengukuran dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan memberikan nilai dari hasil tes awal (pre-test) sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir (post-test) sesudah diberikan perlakuan yaitu dengan melakukan pembelajaran menggunakan media boneka tangan. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan memberikan tes perbuatan kepada.

Untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini dan untuk membuat kesimpulan yang tepat maka perlu dilakukan pengolahan data. Pengolahan data yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

- a. Untuk menjawab sub masalah pada no 1 dan 2, analisis data dilakukan dengan cara menghitung rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut.

Rumus mencari rata-rata kelas

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i . x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = nilai rata-rata

$f_i$  = jumlah siswa

$x_i$  = nilai tengah

(Sugiyono, 2009: 130)

Dan rumus Standar Deviasi sebagai berikut.

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

Keterangan:

S<sup>2</sup> = standar deviasi

f<sub>i</sub> = jumlah siswa

$\bar{x}$  = nilai rata-rata

n = jumlah siswa

(Sugiyono, 2009: 130)

- b. Untuk menjawab sub masalah pada no 3 dan hipotesis dalam penelitian ini, data hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen akan dianalisis menggunakan statistik parametrik dengan rumus t-test.

Adapun langkah – langkah pengolahan data sebagai berikut:

- 1) Pemberian skor
- 2) Menguji normalitas distribusi masing – masing kelas
- 3) Menguji Homogenitas Data
- 4) Jika data sudah berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian *t-test* (Sugiyono, 2009: 138-139), dengan menggunakan rumus berikut.

*Polled varian*

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left[ \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

Keterangan:

$s_1^2$  = varians kelas eksperimen

$s_2^2$  = varians kelas kontrol

$\bar{x}_1$  = nilai rata-rata kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  = nilai rata-rata kelas kontrol

$n_1$  = jumlah sampel kelas eksperimen

$n_2$  = jumlah sampel kelas kontrol

Kriteria pengujian dengan taraf signifikansi 5 %, yaitu.

a) Nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif (H<sub>a</sub>) ditolak.

b) Nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hipotesis alternatif (H<sub>a</sub>) diterima.

- c. Untuk menjawab sub masalah no 4 dilakukan dengan menghitung *Effect Size* untuk melihat besarnya pengaruh penggunaan media boneka tangan. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tingkat keefektifan dengan menggunakan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita siswa diukur dengan menggunakan *effect size* dengan rumus :

$$ES = \frac{(\bar{Y}_E - \bar{Y}_C)}{S_c}$$

(Leo Sutrisno dik 1992 : 4-9)

Keterangan :

ES = *Effect Size*

$\bar{Y}_E$  = nilai rerata kelompok percobaan

$\bar{Y}_C$  = nilai rerata kelompok pembandingan

S<sub>c</sub> = simpangan baku kelompok pembandingan

Kriteria :

Es < 0,2 digolongkan rendah

0,2 < ES < 0,8 digolongkan sedang

0,8 > digolongkan tinggi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan dan besarnya pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita Peserta Didik kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya. Untuk instrument yang berbentuk tes, dilakukan uji validitas isi untuk membandingkan antara isi instrument dengan materi pelajaran yang telah diajarkan dengan menggunakan kisi-kisi instrument yang di dalamnya terdapat variable yang diteliti, indikator sebagai tolok ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Untuk keperluan validitas ini, peneliti meminta bantuan kepada dosen Bahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Bapak Drs. H. Kaswari, M.Pd., untuk menilai kevalidan alat tes yang digunakan. Dari hasil validitas, peneliti melakukan beberapa kali revisi dari alat tes sampai terakhir alat tes dinyatakan layak dan siap digunakan sebagai instrument penelitian pada pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan oleh validator.

Dari tes yang diberikan oleh peneliti, maka diperoleh hasil tes kelompok Peserta Didik kelas eksperimen dan kelas kontrol yang meliputi:

- Nilai hasil tes perbuatan peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang tidak diajar dengan media boneka tangan
- Nilai hasil tes Peserta Didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diajar dengan media boneka tangan

Data nilai hasil tes Peserta Didik dapat dilihat pada table 1

**Tabel 1 Hasil Pengolahan Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta Didik**

Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata ( $\bar{X}$ )	69,06	72,94	68,55	77,26
Standar Deviasi (SD)	6,18	6,89	4,59	6,97
Uji Normalitas ( $X^2$ )	2,6372	1,2880	0,3841	1,9231
	<i>Post-test</i>			

Uji Homegenitas (F)	0,9779
Uji Hipotesis (t)	1,8948
<i>Effect Size</i> (ES)	0,62

### Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil rata-rata skor *pre test* peserta didik kelas kontrol adalah 69,06 dan standar deviasi adalah 6,18, sedangkan hasil rata-rata skor *Post Test* Peserta Didik kelas kontrol adalah 72,94 dan standar deviasi adalah 6,89, dengan demikian kemampuan menyimak siswa pada kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan dari skor *pre test* ke *post test*. Untuk rata-rata skor *pre test* peserta didik kelas eksperimen adalah 68,55 dan standar deviasi adalah 4,59, sedangkan hasil rata-rata skor *Post Test* Peserta Didik kelas eksperimen adalah 77,26 dan standar deviasi adalah 6,97. Berikut ini akan disajikan skor rata-rata dan standar deviasi yang diperoleh peserta didik kelas tiga MIS Awaluddin Kubu Raya dalam bentuk tabel.

**Tabel2Rata-rata Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* dan Standar Deviasi**

Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	69,06	72,94	68,55	77,26
Standar Deviasi	6,18	6,89	4,59	6,97

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa kemampuan menyimak Peserta Didik dengan menggunakan media boneka tangan meningkat dari skor *pre test* ke *post test*. Jadi secara keseluruhan, kemampuan menyimak Peserta Didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan. Penyebaran data kedua kelompok dapat dilihat dari nilai standar deviasi (SD), nilai standar deviasi (SD) *Pre Test* kelas kontrol lebih besar dari pada kelas eksperimen. Hal ini berarti skor *Pre Test* kelas kontrol lebih tersebar secara merata dibandingkan kelas eksperimen. Sedangkan pada nilai *Post Test*, standar deviasi *Post Test* kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Hal ini berarti skor *Post Test* kelas eksperimen lebih tersebar secara merata dibandingkan kelas kontrol.

Setelah dilakukan uji normalitas pada data *Pre Test* kelas kontrol, maka diperoleh hasil  $x^2_{hitung} = 2,6372$  dengan  $X^2_{tabel} = 7,815$ , ini menunjukkan bahwa data hasil *pre test* signifikan yang berarti data tersebut berdistribusi normal. Untuk uji normalitas data *Pre Test* kelas eksperimen diperoleh  $x^2_{hitung} = 0,3841$  dengan  $X^2_{tabel} = 5,991$ , ini menunjukkan bahwa data hasil *pre test* signifikan yang berarti data tersebut berdistribusi normal. Kemudian untuk uji normalitas pada *Post Test* kelas kontrol diperoleh  $x^2_{hitung} = 1,2880$  dan uji normalitas data *Post Test* kelas eksperimen diperoleh  $x^2_{hitung} = 1,9231$  dengan nilai  $X^2_{tabel} = 7,815$ . Ini menunjukkan bahwa  $X^2_{hitung}$  post test kelas kontrol maupun kelas eksperimen lebih kecil dari  $X^2_{tabel}$  yang berarti signifikan dan dapat disimpulkan bahwa data hasil post test baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen berdistribusi normal.

Dari uji homogenitas data *pre-test* diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 1,81 dan  $F_{tabel}$  ( $\alpha = 5\%$ ) sebesar 2,23. Karena  $F_{hitung} (1,81) < F_{tabel} (2,23)$ , maka data *pre-test* kedua kelompok dinyatakan homogen (tidak berbeda secara

signifikan). Untuk uji homogenitas data post-test diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 0,98 dan  $F_{tabel}$  ( $\alpha = 5\%$ ) sebesar 2,23. Karena  $F_{hitung}$  (0,98)  $< F_{tabel}$  (2,23), maka data post-test kedua kelompok dinyatakan homogen (tidak berbeda secara signifikan).

Dalam uji hipotesis atau uji t suatu hasil data bisa diketahui terdapat perbedaan apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , oleh karena itu dilakukan uji hipotesis (uji t) pada data post test Peserta Didik untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita Peserta Didik kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya. Berdasarkan perhitungan uji-t menggunakan rumus *polled varians*, hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $1,8948 > 1,6871$ , sehingga  $H_a$  diterima atau disetujui dan  $H_o$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media boneka tangan dengan tanpa penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak Peserta Didik kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kemudian untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita Peserta Didik dapat dihitung dengan menggunakan rumus *effect size*. Setelah dilakukan perhitungan besarnya efek dari perlakuan tersebut (*effect size*) dan diperoleh efek dari perlakuan tersebut adalah 0,62. Dengan kriteria besarnya *effect size* yang berada pada rentang  $0,2 < ES > 0,8$  maka *effect size* masuk pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan memberi pengaruh yang tidak begitu besar terhadap peningkatan kemampuan menyimak cerita pada Peserta Didik kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Sesuai dengan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil tes kemampuan menyimak cerita siswa kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya, maka dapat diambil simpulan secara umum bahwa penggunaan media boneka tangan memberikan pengaruh yang sedang terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya, adapun simpulan secara khusus dapat diuraikan sebagai berikut. (1) Rata-rata skor kemampuan menyimak cerita siswa kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya (kelas kontrol) pada pembelajaran bahasa Indonesia tanpa menggunakan media boneka tangan adalah 72,94 dengan kriteria baik namun masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan guru yaitu 75. (2) Rata-rata skor kemampuan menyimak cerita siswa kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya (kelas eksperimen) pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media boneka tangan adalah 77,26 dengan kriteria baik yang berarti melampaui kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan guru yaitu 75. (3) Dari hasil belajar siswa (post-test) di kelas kontrol dan eksperimen, terdapat perbedaan skor rata-rata post-test siswa sebesar 4,32 dan berdasarkan pengujian hipotesis (uji t) menggunakan *polled varians* diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $1,8948 > 1,6871$ . Jadi dapat disimpulkan terdapat perbedaan kemampuan menyimak cerita siswa yang diajarkan dengan menggunakan media boneka tangan (kelas eksperimen) dan siswa yang diajar tanpa menggunakan media boneka tangan (kelas kontrol). (4) Pembelajaran dengan menggunakan

media boneka tangan memberikan pengaruh yang sedang terhadap tingginya kemampuan menyimak cerita siswa dengan effect size sebesar 0,62 dengan kriteria besarnya effect size berada pada katagori sedang yaitu pada rentang  $0,2 < ES < 0,8$ .

### **Saran**

Saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Guru bidang studi Bahasa Indonesia diharapkan dalam proses pembelajaran dapat menggunakan boneka tangan sebagai media pembelajaran agar siswa lebih fokus dan termotivasi dalam menyimak cerita. (2) Guru bahasa Indonesia diharapkan dapat menggunakan media boneka tangan dalam materi yang berbeda pada mata pelajaran bahasa Indonesia. (3) Guru bahasa Indonesia diharapkan dapat mengembangkan diri menjadi guru yang lebih kreatif dan inovatif dalam memilih media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Ari Siswanti. (2012), "**Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan pada Anak Kelompok B TK Pembina Cawas Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012**", Jurnal Penelitian.
- Gunarti, W. (2010). **Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Anak Usia Dini**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hadari Nawawi. (2007). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Henry G. Tarigan. (2008). **Menyimak Sebagai Salah Satu Keterampilan Berbahasa**. Bandung: Angkasa
- Kamidjan. (2001). **Teori Menyimak**. Surabaya: FBS UNESA
- Leo Sutrisno, dkk. (1992). **Pengembangan Pembelajaran IPA SD**. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Puji Santosa. (2008). **Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD**. Jakarta: Pusat Penerbit Universitas Terbuka.
- Subana, Sudrajat. (2001). **Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah**. Bandung : Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2008). **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D**. Bandung: CV. Alfabet.
- Suharsimi Arikunto. (2006). **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik**. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Toha Anggoro. (2002). **Metode Penelitian**. Jakarta : Universitas terbuka.

Yusi Rosdiana dkk. (2007). **Bahasa dan Sastra Indonesia di SD**. Jakarta:  
Universitas Terbuka.