

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK DONGENG MELALUI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA TANGAN

Desy Sugianto, Dwi Cahyadi Wibowo, Ursula Dwi Oktaviani

desy_sugianto@yahoo.com, dwicahyadiwibowo@yahoo.co.id, ursula1234@gmail.com
STKIP Persada Khatulistiwa Sintang , Jl. Pertamina Sengkuang-Sintang

ABSTRACT

IMPROVING LISTENING SKILL TO FAIRYTALES USING A HAND PUPPETS MEDIA

The purpose of this research was to describe the increase the ability of listening to fairy tales using hand puppets media in grade III State Elementary School 16 Sungai Ringin Sintang year 2016/2017. The approach of this study was a qualitative descriptive form of classroom action research. The result showed that (1) the puppets media enhanced students' listening skills very well, seen from students' active and enthusiastic participation; (2) the listening skill in the first cycle gained the average of 63.78 and reached 72.42 in cycle two. This showed an increase of learning outcome from the first to the second cycle of 8.64 points. The general completeness level in the first cycle was 60.71% with satisfactory categories and in the second cycle reached 85.71% in both categories; (3) The response of students to the application of a hand puppet media was very good. This shows that the use of hand puppets media while listening to fairy tales is a way that can attract students' attention.

Keywords: *Listening, Fables, Hand Puppet*

Article Info

Received date: 20 Januari 2017

Revised date: 15 April 2017

Accepted date: 9 Mei 2017

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan umat manusia. Pendidikan merupakan suatu alat untuk mengubah tingkah laku dan pola pikir manusia dari keadaan belum tahu menjadi tahu, dari keadaan tidak mampu menjadi mampu, dan dari keadaan yang tidak memiliki kemampuan menjadi memiliki kemampuan.

Pendidikan merupakan tempat terjadinya proses belajar mengajar yang diharapkan dapat mengembangkan kemampuan individu sehingga mencapai tujuan yang diinginkan yaitu mencerdaskan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) untuk kepentingan dimasa yang akan datang, sehingga diharapkan dapat menguasai cita-cita pembangunan nasional sebagaimana tercantum dalam UU Sisdiknas No. 20 tahun 2013 yang berbunyi:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Belajar adalah suatu kegiatan sekelompok orang atau individu yang bukan sekedar menghafal melainkan lebih luas dan mengalami. Suryono dan Hariyanto (2011: 9) belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Fathurrohman (2009: 5) mengemukakan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri interaksi dengan lingkungannya.

Guru memegang peran yang sangat penting. Artinya guru memiliki tanggungjawab merencanakan dan melaksanakan pembelajaran di sekolah. Disisi lain guru sebagai tenaga profesional harus memiliki sejumlah kemampuan mengaplikasikan berbagai teori belajar dalam pembelajaran,

kemampuan memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang cocok, kemampuan melibatkan peserta didik berpartisipasi aktif mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik guna menunjang tercapainya tujuan pendidikan.

Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, juga menjadi mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan. Bahasa Indonesia menjadi materi pelajaran yang wajib diberikan kepada setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Kehidupan manusia tidak dapat dilepaskan dari bahasa. Bahasa merupakan sarana untuk berkomunikasi antar manusia. Bahasa sebagai alat komunikasi ini dalam rangka memenuhi sifat manusia sebagai makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan sesama manusia. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dituntut untuk memiliki keterampilan berbahasa yang baik. Tarigan (2008: 2) mengemukakan bahwa keterampilan berbahasa (*language arts, language skills*) dalam kurikulum sekolah biasanya mencakup empat segi yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*).

Peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri 16 Sungai Ringin sebagai tempat penelitian, dikarenakan dari hasil observasi yang diperoleh dari guru kelas III SDN 16 Sungai Ringin pada tanggal 7 Maret 2016 diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan menyimak masih tergolong rendah, yang seharusnya nilai KKM yang sudah ditentukan dari sekolah adalah 63 akan tetapi siswa kelas III SD Negeri 16 Sungai Ringin tersebut masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata 60. Siswa yang tuntas 11 orang (39,28%) dan siswa yang tidak tuntas 17 orang (60,71%). Hal ini pada fakta di lapangan yang menyebutkan ada beberapa hal yang melatar belakangi masalah tersebut yaitu: diketahui bahwa guru belum mengemas pembelajaran dengan baik dan belum memperhatikan hal-hal yang perlu dimaksimalkan dalam mengemas pembelajaran yang baik seperti menggunakan dan memaksimalkan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran agar kinerja pembelajaran lebih baik. Sebagai contohnya adalah guru belum menggunakan media sebagai penunjang pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak dan metode mengajar yang belum mampu menarik perhatian dan mengaktifkan peserta didik. Sehingga kemampuan menyimak peserta didik yang diharapkan oleh guru tidak tercapai dengan baik.

Berdasarkan masalah di atas, diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan menyimak pada siswa kelas III SD Negeri 16 Sungai Ringin. Pembelajaran akan lebih menarik apabila guru menerapkan media yang menuntut siswa untuk aktif dan fokus memperhatikan guru. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru kelas dalam upaya memperbaiki dan meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas III SD Negeri 16 Sungai Ringin melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan media boneka tangan. Judul penelitian ini adalah “Peningkatan Kemampuan Menyimak Dongeng Melalui Pembelajaran Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Sungai Ringin Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) mendeskripsikan penerapan penggunaan media boneka tangan pada pembelajaran menyimak dongeng siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Sungai Ringin Kabupaten Sintang tahun pelajaran 2016/2017, (2) mendeskripsikan kemampuan menyimak dongeng siswa menggunakan media boneka tangan pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Sungai Ringin Kabupaten Sintang tahun pelajaran 2016/2017, dan (3) mendeskripsikan respon siswa setelah penggunaan media boneka tangan pada pembelajaran menyimak dongeng pada siswa kelas III Sekolah Dasar 16 Sungai Ringin Kabupaten Sintang tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian ini memiliki banyak manfaat. Secara teoritis, manfaat yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi yang besar bagi guru dalam memilih media pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan menyimak dongeng sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain (1) bagi guru dan calon guru, penelitian ini dapat dijadikan referensi dan tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak, (2) bagi siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu pelajaran siswa meningkatkan kemampuan menyimak, (3) bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan dapat lebih mengembangkan inovasi dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia, (4) bagi peneliti, penelitian ini

memberikan pengalaman yang berharga dalam berkarya dan dapat dijadikan sebagai acuan dalam penulisan karya ilmiah yang selanjutnya, dan (5) bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan tambahan dan literatur di perpustakaan serta dapat memberikan motivasi bagi pembaca terutama mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

KAJIAN PUSTAKA

Kemampuan Menyimak

Menurut Robbins (Susana dkk, 2016), "ability (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan". Kekuatan merupakan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan praktik. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan (*ability*) adalah kecakapan atau potensi dalam menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir atau merupakan hasil latihan atau praktik dan digunakan untuk mengerjakan sesuatu yang diwujudkan melalui tindakannya.

Tarigan (2008: 31), menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi suatu pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembaca melalui ujaran bahasa lisan.

Menyimak (*listening*) dikatakan sebagai kegiatan berbahasa reseptif dalam suatu kegiatan bercakap-cakap (*talking*) dengan medium dengar (*aural*) maupun medium pandang (*visual*). Bercakap-cakap, memang berciri interaktif tetapi tidak semua wacana lisan bersifat interaktif atau timbal balik (*reciprocal*) (Saddhono 2012: 8).

Tahap-Tahap Menyimak

Tarigan (2008: 31-32) menyebutkan ada sembilan tahap menyimak, mulai dari yang tidak berketentuan sampai pada yang amat bersungguh-sungguh, yaitu: (1) *menyimak berkala*, yang terjadi pada saat-saat sang anak merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya, (2) *menyimak dengan perhatian dangkal* karena sering mendapat gangguan dengan adanya selingan-selingan perhatian kepada hal-hal di luar pembicaraan, (3) *setengah menyimak* karena terganggu oleh kegiatan menunggu kesempatan untuk mengekspresikan isi hati serta mengutarakan apa yang terpendam dalam hati sang anak, (4) *menyimak serapan* karena sang anak keasyikan menyerap atau mengabsorpsi hal-hal yang kurang penting, hal ini merupakan penjarangan pasif yang sesungguhnya, (5) *menyimak sekali-sekali*, menyimpan sebentar-sebentar apa yang disimak; perhatian secara seksama berganti dengan keasyikan lain; hanya memperhatikan kata-kata sang pembicara yang menarik hatinya saja, (6) *menyimak asosiatif*, hanya mengingat pengalaman-pengalaman pribadi secara konstan yang mengakibatkan sang penyimak benar-benar tidak memberikan reaksi terhadap pesan yang disampaikan sang pembicara, (7) *menyimak dengan reaksi berkala* terhadap pembicara dengan membuat komentar ataupun mengajukan pertanyaan, (8) *menyimak secara seksama*, dengan sungguh-sungguh mengikuti jalan pikiran sang pembicara, dan (9) *menyimak secara aktif* untuk mendapatkan serta menemukan pikiran, pendapat, dan gagasan sang pembicara.

Indikator Kemampuan Menyimak

Menarik sekali jika dalam proses pembelajaran dilibatkan antara guru, peserta didik dan materi pelajaran itu sendiri. Maka, proses pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Untuk membantu peserta didik, maka diperlukan pula indikator-indikator pencapaian dalam pembelajaran, sehingga peserta didik memperoleh kemudahan dalam belajar dan memberi respon positif agar peserta didik berani tampil di depan kelas dengan kemampuan yang dimilikinya.

Tabel 1
Indikator Kemampuan Menyimak

No	Aspek Yang Dinilai
1	Menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita
2	Menyebutkan sifat-sifat tokoh yang ada pada cerita yang didengar
3	Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana

Dongeng

Nurgiyantoro (2013: 198) berpendapat bahwa dongeng merupakan salah satu cerita rakyat (*folktale*) yang cukup beragam cakupannya. Misalnya dongeng Kancil Mencuri Ketimun, Kancil Dengan Buaya, Asal-usul Terjadinya Gunung Tangkubanperahu, Ciung Wanara, Bawang Merah dan Bawang Putih, Timun Emas dan sebagainya. Dongeng berasal dari berbagai kelompok etnis, masyarakat, atau daerah tertentu, di berbagai belahan dunia, baik yang berasal dari tradisi lisan maupun yang sejak semula diciptakan secara tertulis.

Istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal. Dari sudut pandang ini, dapat dipandang sebagai cerita fantasi, cerita yang mengikuti daya fantasi walau terkesan aneh-aneh walau secara logika sebenarnya tidak dapat diterima.

Berdasarkan beberapa definisi para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa dongeng adalah suatu cerita yang tidak pernah terjadi dan tidak dapat dibuktikan kebenarannya. Dongeng hanyalah sebuah cerita yang bertujuan untuk menghibur dan menggambarkan tentang sesuatu yang ada di alam agar dapat dijadikan pelajaran oleh manusia.

Nurgiyantoro (2013: 201) membagi jenis dongeng di lihat dari waktu kemunculannya yaitu dongeng klasik dan dongeng modern. Dongeng klasik adalah cerita dongeng yang telah muncul sejak zaman dahulu yang telah mewarisi secara turun temurun lewat tradisi lisan. Sedangkan dongeng modern adalah cerita dongeng yang sengaja ditulis sebagai salah satu bentuk karya sastra. Oleh karena itu, selain dimaksudkan untuk memberikan cerita menarik dan ajaran moral tertentu, dongeng modern juga tampil sebagai sebuah karya seni yang memilikin unsur-unsur keindahan, yang antara lain dicapai lewat kemenarikan cerita, penokohan, pengaluran, dan style.

Ketika menyampaikan dongeng ada beberapa jenis cerita dongeng yang dapat dipilih oleh pendongeng untuk didongengkan kepada *audience*. Menurut Asfandiyar (Hasan 2014:20), berdasarkan isi dongeng terdapat enam jenis: (1) Dongeng Tradisional, dongeng tradisional adalah dongeng yang berkaitan dengan cerita rakyat dan biasanya turun-temurun. Dongeng ini sebagian besar berfungsi untuk melipur lara dan menanamkan semangat kepahlawanan. Misalnya, Malinkundang, Calon Arang, Sangkuriang, dll. (2) Dongeng Futuristik (Modern), dongeng futuristik atau dongeng modern disebut juga dongeng fantasi. Dongeng ini biasanya bercerita tentang sesuatu yang fantastik, misalnya tiba-tiba tokohnya menghilang. (3) Dongeng pendidikan, dongeng pendidikan adalah dongeng yang diciptakan dengan suatu misi pendidikan bagi dunia anak-anak. Misalnya, mengunggah sikap hormat kepada orang tua. (4) Dongeng Fabel, dongeng fabel adalah dongeng tentang kehidupan binatang yang digambarkan dapat berbicara seperti manusia. Cerita-cerita fabel sangat luwes digunakan untuk menyindir perilaku manusia tanpa membuat manusia tersinggung. Misalnya, dongeng kancil, kelinci, dan kura-kura. (5) Dongeng sejarah, dongeng sejarah biasanya terkait dengan suatu peristiwa sejarah. Dongeng ini banyak yang bertemakan kepahlawanan. Misalnya, sejarah perjuangan Indonesia. (6) Dongeng terapi, dongeng terapi adalah dongeng yang dipertemukan bagi anak-anak korban bencana atau anak-anak yang sakit. Dongeng terapi adalah dongeng yang bisa membuat rileks saraf-saraf otak dan membuat tenang hati mereka. Oleh karena itu, dongeng ini didukung pula oleh kesabaran pendongengnya dan musik sesuai dengan terapi itu sehingga membuat anak merasa nyaman.

Boneka Tangan

Sudjana dan Rivai (2015:188-189), secara umum boneka (*marionette* dalam bahasa Prancis) ada yaitu: (1) Tubuh yang dihubungkan dengan lengan, kaki dan badannya, digerakkan dari atas dengan tali-tali atau kawat-kawat halus. (2) Boneka yang digerakkan dari bawah oleh seorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka.

Kadang-kadang boneka itu digerakkan oleh tali temali dan disebut *marionette*, sedangkan boneka yang digerakkan oleh tangan disebut boneka tangan. Secara umum boneka itu lebih mudah dibuat dan lebih mudah dimainkan. Bagaimanapun, gerakan-gerakannya lebih banyak terbatas daripada marionet. Sekali-kali boneka tangan dan marionet bisa dimainkan bersama-sama. Mungkin jenis boneka tanganlah yang paling sederhana, sebab dapat merupakan berbagai macam kantung kertas. Boneka adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk

binatang. Jadi sebenarnya boneka merupakan salah satu model perbandingan juga. Dalam penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Pada perkembangannya, boneka tidak hanya sebagai mainan anak ataupun perlambang kenegaraan. Di bidang pendidikan, boneka mulai digunakan sebagai media dalam membantu tumbuh kembang anak. Boneka merupakan salah satu media pembelajaran yang tidak asing lagi dan sering digunakan pada sekolah tingkat dasar dan menengah. Cara penyajian boneka sebagai media pembelajaran bergantung pada kreativitas guru/ konselor yang juga disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai.

Kalau boneka dari setiap ujung jari kita dapat memainkan satu tokoh, lain halnya dengan boneka tangan. Pada boneka tangan ini satu tangan kita hanya dapat memainkan satu boneka. Disebut boneka tangan, karena boneka ini hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja, sedangkan bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang akan menutup lengan orang yang memainkannya disamping cara memainkannya juga hanya memakai tangan (tanpa menggunakan alat bantu yang lain). Cara memainkannya adalah jari telunjuk untuk memainkan atau menggerakkan kepala, ibu jari, dan jari tangan untuk menggerakkan tangan. Pakaian yang lebih indah untuk boneka tangan adalah pakaian boneka atau pakaian yang dijahit khusus untuk menggambarkan perwatakan.

Boneka tangan memiliki manfaat diantaranya (1) Tidak banyak memakan tempat dalam pelaksanaannya, (2) Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya, (3) Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan anak dan suasana gembira, (4) Mengembangkan aspek bahasa

Agar boneka dapat menjadi media instruksional yang efektif, maka menurut Raemiza (Yunus, 2015: 19) perlu memperhatikan beberapa hal dalam panggung boneka tangan, antara lain: (1) Rumusan tujuan pembelajaran dengan jelas, (2) Buatlah naskah atau skenario sandiwara yang akan dimainkan secara terperinci, baik dialognya, settingnya dan adegannya harus disusun secara cermat, (3) Permainan boneka mementingkan gerak dari pada kata, karena itu pembicaraan jangan terlalu panjang, karena dapat menjemukan penonton, (4) Permainan sandiwara boneka jangan terlalu lama, kira-kira 10 sampai 15 menit, (5) Hendaknya diselingi dengan nyayian, kalau perlu peserta didik diajak bernyanyi bersama, (6) Isi cerita hendaknya sesuai dengan umur dan kemampuan serta daya imajinasi anak-anak yang menonton, (7) Selesai permainan sandiwara, hendaknya diadakan kegiatan lanjutan seperti tanya jawab, diskusi atau menceritakan kembali tentang isi cerita yang disajikan. Jika memungkinkan, berilah kesempatan kepada anak-anak untuk memainkannya. Dari keterangan tentang boneka tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka sangat memungkinkan siswa untuk menguasai konsep-konsep yang sedang diajarkan karena siswa turut serta dalam situasi yang sesungguhnya. Media Boneka dapat menarik perhatian siswa dengan bantuan gerakan-gerakan, ekspresi dan intonasi suara.

Dewi, dkk (2014) Mengutarakan boneka tangan sangat sesuai untuk digunakan sebagai alat permainan edukatif. Dibandingkan dengan jenis boneka lain, boneka tangan lebih mudah digerakkan sesuai dengan jalan cerita. Selain itu, menurut Dewi dkk (2014) media ini mempunyai beberapa fungsi, yaitu: (1) Memberikan pengalaman yang konkret, (2) Memungkinkan siswa menganalisis secara mendalam, (3) Membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu, (4) Informasi yang diperoleh akan lebih jelas, (5) Memperjelas suatu masalah atau proses kerja dari alat, dan (6) Mendorong timbulnya kreativitas siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, pendekatan kualitatif. Metode tersebut digunakan karena metode kualitatif deskriptif merupakan penelitian tujuannya untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran, orang secara individual atau kelompok dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 16 Sungai Ringin semester ganjil (1) tahun pelajaran 2016/2017. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 16 Sungai Ringin yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Peneliti dibantu guru kelas dan teman peneliti sebagai observer. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media boneka tangan

Peningkatan Kemampuan Menyimak Dongeng melalui Pembelajaran Menggunakan Media Boneka Tangan (Desy Sugianto, Dwi Cahyadi Wibowo, Ursula Dwi Oktaviani)

dan variabel terikat adalah kemampuan menyimak dongeng. Indikator kemampuan menyimak dan aspek penilaian menyimak dongeng:

Tabel 2
Indikator Kemampuan Menyimak

No	Aspek Yang Dinilai
1	Menyebutkan tokoh-tokoh dalam cerita
2	Menyebutkan sifat-sifat tokoh yang ada pada cerita yang didengar
3	Menceritakan kembali isi cerita secara sederhana

Tabel 3
Aspek Penilaian Kemampuan Menyimak Secara Tertulis

No	Unsur Penilaian	Skor	Kriteria	Keterangan
1	Menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita	50	1. Siswa mampu menyebutkan semua tokoh dalam cerita	Sangat Baik
		35	2. Siswa mampu menyebutkan sebagian tokoh dalam cerita	Baik
		15	3. Siswa belum mampu menyebutkan tokoh dalam cerita	Cukup
2	Menyebutkan sifat-sifat tokoh yang ada pada cerita yang didengarnya	50	1. Siswa mampu menyebutkan tokoh 2 sifat tokoh yang ada dalam cerita	Sangat Baik
		35	2. Siswa mampu menyebutkan 1 sifat tokoh yang ada dalam cerita	Baik
		15	3. Siswa belum mampu menyebutkan sifat tokoh yang ada dalam cerita	Cukup
Jumlah		100		

Tabel 4
Aspek Penilaian Kemampuan Menyimak Secara Lisan

No	Aspek yang Dinilai	Tingkat Kafasihan				
		1	2	3	4	5
1	Pemahaman isi teks					
2	Pemahaman detil isi teks					
3	Kelancaran pengungkapan					
4	Ketepatan diksi					
5	Ketepatan struktur kalimat					
6	Kebermaknaan penuturan					
Jumlah Skor:						

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

- Skala 5 : Baik Sekali
- Skala 4 : Baik
- Skala 3 : Sedang

Skala 2 : Cukup

Skala 1 : Kurang

Kriteria penilaian hasil tes siswa menggunakan skala 1-5. Setiap angka mempunyai deskripsi verbal seperti berikut: (1) Skor 1 artinya tidak ada unsur yang benar, (2) skor 2 artinya ada sedikit unsur yang benar, (3) skor 3 artinya jumlah unsur salah dan unsur benar kurang lebih seimbang, (4) skor 4 artinya ketepatan tinggi dengan sedikit kesalahan, dan (5) skor 5 artinya tepat sekali tanpa ada kesalahan (Nurgiyantoro, 2010: 366). Jadi dalam penilaian hasil tes siswa, skor yang diperoleh dari tes tertulis dijumlahkan dengan hasil tes lisan dan dibagi dua sehingga diperoleh nilai siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan (a) Teknik Observasi Langsung, (b) Teknik Pengukuran, (c) Teknik Komunikasi Langsung, (d) Teknik Dokumentasi. Adapun alat pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar observasi, lembar tes, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil tes siswa diukur dari pelaksanaan siklus I dan siklus II yang dilaksanakan dua kali pertemuan dari satu siklus. Jadi siklus I dan siklus II dilakukan empat kali pertemuan pembelajaran. Berdasarkan nilai awal yang diperoleh peneliti dari wali kelas III bahwa nilai rata-rata siswa 62,28 dengan kategori cukup, dengan kapasitas ketuntasan 11 siswa yang tuntas dengan presentase 39,28% dan 17 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 60,71%. Hasil kemampuan menyimak dongeng setelah menggunakan media boneka tangan pada siklus I nilai rata-rata meningkat 63,78 dengan ketuntasan klasikal 60,71% kategori cukup baik atau siswa yang tuntas berjumlah 17 orang, dan 39,28% atau siswa yang tidak tuntas berjumlah 11 orang dan pada siklus II terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata 72,42 dengan nilai ketuntasan klasikal yang dicapai 85,71% kategori baik atau siswa yang tuntas berjumlah 24 orang, sedangkan yang tidak tercapai 14,28% atau siswa yang tidak tuntas berjumlah 4 orang. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan menyimak dongeng menggunakan media boneka tangan.

Adapun hasil observasi guru dalam empat kali pertemuan tujuannya adalah untuk memperoleh informasi tentang kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran antar siswa dan bagaimana cara belajar siswa dalam pembelajaran yang dikelola oleh guru. Berdasarkan perhitungan guru dapat melaksanakan hampir seluruh rencana pembelajaran yang disusun. Hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru dan 6 (enam) orang siswa mengatakan bahwa terdapat perbedaan saat belajar menggunakan media dan tidak menggunakan media. Menurut wali kelas III sendiri mengatakan bahwa dengan diterapkannya media boneka tangan ini membuat semangat siswa bertambah, siswa antusias mengikuti pelajaran, siswa terlihat jauh lebih aktif dari pelajaran biasanya, serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pelajaran sebelumnya.

Sedangkan dari hasil wawancara yang dilakukan kepada enam siswa kelas III ini juga menunjukkan bahwa dengan adanya bantuan media boneka tangan yang digunakan untuk belajar membuat siswa senang dan semangat dalam belajar. Karena menurut mereka dengan adanya media ini mereka tidak lagi bosan saat belajar dan mereka merasa sangat terbantu untuk melatih kemampuan menyimak, bukan hanya menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia saja, akan tetapi pada mata pelajaran yang lain juga.

Penerapan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng

Penerapan media boneka tangan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dianalisis berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer saat kegiatan belajar berlangsung di kelas. Hal ini berarti saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, observer selalu mengamati terjadinya proses kegiatan belajar. Hal yang diobservasi yaitu disesuaikan dengan sistematika kegiatan pembelajaran (RPP). Adapun kegiatan yang diobservasi adalah kegiatan guru saat mengajar menyimak dongeng dengan media boneka tangan.

Hasil observasi yang diperoleh dijadikan bukti dan data refleksi selama proses pembelajaran berlangsung, kemudian dijadikan acuan untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Hal-hal yang diobservasi saat penelitian tentang peningkatan kemampuan menyimak dongeng dengan media

Peningkatan Kemampuan Menyimak Dongeng melalui Pembelajaran Menggunakan Media Boneka Tangan (Desy Sugianto, Dwi Cahyadi Wibowo, Ursula Dwi Oktaviani)

boneka tangan pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 16 Sungai Ringin Kabupaten Sintang Tahun Pelajaran 2016/2017 dalah sebagai berikut.

Hasil observasi kegiatan guru siklus I menunjukkan bahwa dari sebelas aspek kegiatan yang diamati oleh observer, diketahui sepuluh aspek yang sudah terlaksanakan dengan baik dan satu aspek yang masih belum maksimal. Sedangkan pada siklus II sebelah aspek yang diamati observer sudah terlaksana dengan. Berdasarkan observasi, dapat digambarkan sebagai berikut.

Aspek guru membawa semua perangkat pembelajaran yang digunakan pada siklus I dan siklus II sudah dilakukan dengan baik. Aspek guru mengadakan apersepsi dengan dengan bertanya jawab mengenai materi yang akan dipelajari, siklus I guru sudah melakukan apersepsi sesuai dengan bertanya jawab mengenai materi yang akan dipelajari, sedngkan pada siklus II dilakukan dengan mengulas kemabali materi pertemuan sebelumnya. Aspek guru menyampaikan indikator yang menjadi tujuan pemebelajaran, pada siklus I dan siklus II sudah dilaksanakan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran. Aspek menyampaikan materi ajar, siklus I sudh guru sampaikan, tetapi cara-cara menyimak dongeng perlu dijelaskan lebih mendalam. Sedangkan pada siklus II sudah guru jelaskan dengan baik yaitu guru menguasai materi ajar dan menjelaskan dengan lebih detail atau mendalam.

Aspek guru menjelaskan langkah-langkah menyimak dongeng dengan media boneka tangan, siklus I sudah guru jelaskan dengan baik, namun perlu dijelaskan secara sistematis agar siswa tidak kebingungan. Pada siklus II sudah guru jelaskan dengan baik, sistematis dan maksimal. Aspek guru memainkan boneka tangan, siklus I dan siklus II sudah dilakukan oleh guru dengan baik. Aspek selanjutnya, guru mengarahkan siswa menyimak dongeng dengan media boneka tanagn agar siswa mencatat ide-ide menarik yang terdapat dalam dongeng, siklus I sudah guru laksanakan tetapi perlu ketegasan agar sisw mau mencatat ide-ide menarik sehingga siswa tidak ngobrol dan serius menyimak. Sedangkan pada siklus II suadh guru laksanakan dengan baik dan tegas sehingga siswaserius menyimak dan mencatat hal-hal menarik yang terdapat dalam dongeng. Aspek guru menjelaskan cara merangkai ide-ide menarik yang ada dalam dongeng menjadi hal-hal yang menarik, siklus I dan siklus II sudah guru jelaskan dengan baik.

Aspek guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan merespon pertanyaan siswa, siklus I sudah guru laksanakan, tetapi perlu guru lakukan dengan memperhatikan waktu, mampu mengolah pertanyaan dan jawaban dengan sederhana. Sedangkan pada siklus II sudah dilaksanakan dengan baik dan efektif serta lugas. Aspek guru menyimpulkan materi pembelajaran, siklus I guru tidak menyimpulkan materi pembelajaran karena keterbatasan waktu, dan siklus II sudah guru laksanakan dengan baik. Aspek yang terakhir guru mengakhiri pembelajaran, siklus I dan siklus II sudah guru laksanakan dengan baik.

Berdasarkan urian tersebut, maka tingkatbkegiatan guru dalam penerapan media boneka tangan dalam pembelajaran menyimak dongeng pada siklus I sudah cukup baik, namun perlunditingkatkan agar mendapat hasil yang maksimal. Sedangkan pada siklus II sudah terlaksana dengan baik dan maksimal. Dengan demikian, maka tingkat kegiatan guru dalam penerapan media boneka tangan dalam pembelajaran menyimak dongeng sudah baik. Hal ini dibuktikan berdasarkan observasi kegiatan siswa saat mengikuti kegiatan belajar di kelas dengan presentase aktivitas siswa pada siklus I dengan rata-rata 87,5% dan meningkat 12,5 poin menjadi 100% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media boneka tangan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam menyimak dongeng.

Peningkatan Kemampuan Menyimak Dongeng Menggunakan media Boneka Tangan

Berdasarkan hasil belajar siswa secara umum menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan menyimak dongeng menggunakan media boneka tangan sangat signifikan. Hal ini terlihat dari hasil tes menyimak dongeng pada siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil tes, diketahui pada siklus I rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebesar 63,78 dengan jumlah siswa yang dinyatakan tuntas 17 siswa, dengan presentase ketuntasan klasikal 60,71% kategori cukup. Sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 11 siswa, dengan presentase 39,21%. Sedangkan pada siklus II meningkat 8,64 poin nilai rata-rata dipeoleh siswa sebesar 72,42 dengan jumlah siswa yang dinyatakan tuntas berjumlah 24 siswa, dengan presentase ketuntasan klasikal 85,71% kategori baik. Sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 4 siswa, dengan presentase 14,28%. Dengan demikian, maka penelitian ini sudah

mencapai target maksimal dan dinyatakan berhasil karena peningkatan jumlah siswa yang tuntas (masuk dalam kategori mencapai target sesuai KKM) sudah mencapai 85%. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Depdikbud, 1996 (Bakri, 2014: 90) yang berbunyi “suatu kelas dikatakan tuntas jika kelas tersebut lebih dari atau sama dengan 85% siswa yang tuntas belajarnya”.

Analisis data peningkatan kemampuan menyimak dongeng menggunakan media boneka tangan pada penelitian ini berkaitan dengan penelitian Cristanti (2013) mengemukakan bahwa kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SD Negeri Nogosari 04 Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa pada siklus 1 sebesar 67,5% mengalami peningkatan sebesar 21,7% menjadi 89,2% pada siklus 2. Berdasarkan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SD Negeri Nogosari 04 Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.

Respon Siswa Terhadap Penerapan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng

Kegiatan belajar menyimak dongeng dengan media boneka tangan menurut responden mereka suka karena mudah menangkap informasi yang disampaikan melalui media boneka tangan dibandingkan tuturan langsung dan menurut mereka dongeng yang disampaikan dengan media boneka tangan menarik untuk disimak. Responden mengatakan termotivasi dengan penerapan boneka tangan, sebab usia siswa Sekolah Dasar senang mendengarkan dongeng. Responden mengungkapkan antusias dan berminat belajar dengan penerapan media boneka tangan, karena bisa memperoleh ide-ide menarik dan mudah diingat. Responden mengungkapkan bahwa menyimak dongeng dengan media boneka tangan bisa membuat serius karena asik dan menyenangkan, bahkan banyak hal menarik yang dapat diketahui dan diperoleh. Responden juga mengungkapkan bahwa penerapan media boneka tangan perlu diterapkan pada saat pembelajaran di sekolah, karena dapat memotivasi dan menambah semangat untuk belajar.

Menurut responden, pelaksanaan pembelajaran menyimak dongeng dengan media boneka tangan memberikan kesan positif pada diri mereka, sebab mampu memotivasi dan memberikan contoh moral yang baik. Responden juga mengatakan bahwa dengan penerapan media boneka tangan mereka bisa melihat dan mendengar secara bersamaan tentang peristiwa yang digambarkan dalam cerita, sehingga mempermudah pemahaman penilaian pada dongeng tersebut. Dengan demikian, maka respon siswa terhadap menyimak dongeng dengan media boneka tangan sangat baik dan positif.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil pengolahan dan analisis data serta pembahasan, dapat disimpulkan (1) Penerapan media boneka tangan sudah terlaksana dengan baik. (2) Peningkatan kemampuan menyimak dongeng menggunakan media boneka tangan mengalami peningkatan. (3) Respon siswa terhadap penerapan media boneka tangan dalam proses pembelajaran menyimak dongeng mendapatkan respon positif ditunjukkan dengan antusiasme, keaktifan, serta termotivasinya siswa dalam mengikuti kegiatan belajar menyimak dongeng menggunakan media boneka tangan.

DAFTAR PUSTAKA

Afrizal. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Perdana.

Bakri, Anuar. 2014. *Peningkatan Kemampuan Menyimak Dongeng Menggunakan Media Film Kartun Pada Siswa Kelas VIIA Sekolah Menengah Pertama Negeri I Kayan Hilir Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi. STKIP Persada Khatulistiwa Sintang: Tidak diterbitkan.

Peningkatan Kemampuan Menyimak Dongeng melalui Pembelajaran Menggunakan Media Boneka Tangan (Desy Sugianto, Dwi Cahyadi Wibowo, Ursula Dwi Oktaviani)

Cristanti, Ratih Anggita, dkk. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Menyimak melalui Media Boneka Tangan pada Siswa Kelas II SDN Nogosari 04 Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember*.<http://repository.unej.ac.id>. (diakses pada tanggal 27 mei 2016).

Dewi, Marantika Komang Ni, dkk. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Tk Jaya Kumara Cau Blayu*. E-Journal Ganesha. Volume 2 Nomor 1.

Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno Sobry. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.

Hasan, Akhmad. 2014. *Peran Storytelling Terhadap Pembinaan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Islam Khazanah Kebajikan Pondok Cabe Hilir Tangerang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri: Tidak diterbitkan.

Ifadah, Ayunda Sayyidatul dan Zainul Aminin. 2013. *Kemampuan Menyimak Anak Kelompok A Dalam Kegiatan Bercerita di TK Muslimat 42 Nurul Ulum Manyarr Gersik*.
http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjM3vDWu6_MAhUMGpQKHRsnBYcQFggBMAA&url=http%3A%2F%2Fjournal.unesa.ac.id%2Farticle%2F6326%2F19%2Farticle.pdf&usq=AFQjCNERDUD90L5Gic6gy72npJjcH3rxEQ&bvm=bv.120853415,d.dGo. (diakses pada tanggal 19 April 2016).

Nurdiyantoro, Burhan. 2010. *Penelitian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE-YOGYAKARTA.

Nurdiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University.

Rada, Jersey Florensia. 2015. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Dengan Metode Talking Stick Pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit Kelas IV SD Negeri 05 Beloyang Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi. STKIP Persada Khatulistiwa Sintang: Tidak diterbitkan

Saddhono, Kundharu dan Slamet St. Y. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Bandung: CV. Karya Putra Darwati

Sisdiknas. 2013. *Pendidikan Nasional*.

Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukertini, Ni Wyn, dkk. 2015. *Penerapan metode bermain peran berbantuan media Boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak kelompok B Tk Kumara Adi 1 Denpasar*. E-Journal Ganesha. Volume 3 Nomor 1.

Sukmadinata dan Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suryono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Susana, E., Wibowo, D.C., dan Mardawani. 2016. *Peningkatan Kemampuan Menulis Surat Pribadi Menggunakan Media Audio Visual*.
<http://103.53.197.207/ojs/index.php/PERKHASA/article/view/89/76> (diakses pada tanggal 22 September 2016)

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak*. Bandung: Angkasa.

Trianto. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Widyanigrum, Heny Kusuma. 2015. *Penggunaan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak PADA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Premiere Educandum. Volume 5 Nomor 2.

Yunus, Afri. 2015. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas VIIB Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sokan Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi. STKIP Pesada Khatulistiwa Sintang: Tidak diterbitkan.