

PENERAPAN MEDIA BONEKA TANGAN DALAM PEMBELAJARAN MENGONVERSI TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI MENJADI TEKS DIALOG PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

Mimas Ardhianti

Dosen Prodi PBSI – FKIP - Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

mimasardhianti@gmail.com

Abstract

This study aimed to describe the implementation and results of the application of Hand Puppet media in speech class X Ak-2 SMK Antartika 2 Sidoarjo. Media Hand Puppet is a puppet hand puppet media is driven by a person with the way the rest of his fingers put under clothes doll is used as a learning medium education for children who are used to deliver the message in the storytelling. Research using qualitative descriptive technique. Data were taken for this study is based on the observation sheet and questionnaire. While the source of the data taken at 42 Grade X Ak-2 SMK Antartika 2 Sidoarjo. From the observation and questionnaires can be seen that the results of learning by applying Hand Puppets media can assist students in learning Indonesian. There is 97.6% of students whose value meets the minimum passing standard. Meanwhile, 2.3% of students value does not meet the minimum passing standard for their speaking ability is still lacking. The students become more actively talking with the media application Hand Puppet.

Keywords: *Media Puppets Hand, Speech*

A. PENDAHULUAN

Terdapat empat keterampilan dalam berbahasa, antara lain keterampilan mendengarkan atau menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan terakhir adalah keterampilan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang masih menjadi kendala untuk peserta didik. Hal tersebut disebabkan tingkat keterampilan berbicara menuntut kemahiran keterampilan yang lain.

Keterampilan berbicara diperlukan pada materi mengonversi teks laporan observasi menjadi teks dialog. Kemampuan tersebut sangat penting dikuasai khususnya bagi para peserta didik tingkat SMA. Selain menjadi bahasan materi yang diwajibkan dalam kurikulum, keterampilan berbicara diperlukan pada teks laporan observasi agar peserta didik mampu berdialog.

Sayangnya, kemampuan berbicara peserta didik SMA dirasa masih kurang bagus. Hal itu ditandai dengan banyaknya kebingungan mengenai bagaimana dan apa

yang dilaporkan dalam kegiatan mengonversi teks laporan observasi. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai sehingga dapat membantu peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar. Salah satu media yang sesuai adalah boneka tangan.

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). Bermain boneka tangan dapat melatih imajinasi, perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif, dapat membantu anak menarik benang merah antara anak dan lingkungan sosial yang lebih luas.

Berdasarkan uraian di atas, materi mengenai mengonversi teks laporan observasi menjadi teks dialog perlu untuk dikaji dan dibahas lebih lanjut. Dengan adanya pembahasan ini, diharapkan bermanfaat dan mampu memberikan pemahaman dan penjelasan kepada para peserta didik seputar mengonversi teks laporan observasi. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul

“Penerapan Media Boneka Tangan Dalam Pembelajaran Mengonversi Teks Laporan Hasil Observasi Menjadi Teks Dialog”.

B. KAJIAN PUSTAKA

Media mengarah pada sesuatu yang mengantar/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media dapat dijadikan segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Heinich, dkk.(1996:6) mengemukakan definisi medium sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Sedangkan, Kemp dan Dayton (1985:3), mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sander*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*). Jerold Kemp (dalam Pribadi, 2004:14) mengemukakan beberapa faktor yang merupakan karakteristik dari media, a) kemampuan dalam menyajikan gambar (*presentation*), b) faktor ukuran (*size*); besar atau kecil, c) faktor warna (*color*): hitam putih atau berwarna, d) faktor gerak: diam atau bergerak, f) faktor bahasa: tertulis atau lisan, g) faktor keterkaitan antara gambar dan suara: gambar saja, suara saja, atau gabungan antara gambar dan suara.

Sehungan dengan teori di atas, Jerold Kemp dan Diane K. Dayton (dalam Pribadi, 2004:1.5) mengemukakan klasifikasi jenis media yakni, a) media cetak, b) media yang dipamerkan (*displayed media*), c) *overhead transparency*, d) rekaman suara, e) *slide* suara dan *film strip*, f) presentasi multi gambar, g) video dan film, h) pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*). Pada umumnya keberadaan media muncul karena keterbatasan kata-kata, waktu, ruang, dan ukuran. Ditambahkan juga bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mampu menyampaikan pesan sekaligus mempermudah penerima pesan dalam memahami isi pesan. Menurut AECT (Miarso, 2004:10), media atau bahan adalah barang-

barang yang biasanya berisikan pesan untuk disampaikan dengan menggunakan peralatan, kadang-kadang bahan itu sendiri sudah merupakan bentuk penyajian.

Miarso (2004:457) menyatakan bahwa media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik untuk belajar. Miarso (2004:458) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Sadirman (1996:7) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Briggs (Sadirman, 1996:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar, misalnya buku, film, kaset, film bingkai. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2005:3) berpendapat bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran.

Media yang digunakan dalam peeltian ini adalah media boneka. Boneka merupakan sebuah permainan yang populer di kalangan anak-anak di berbagai belahan dunia. Boneka sebagai salah satu benda mainan yang berbentuk tiruan makhluk yang ada di dunia (biasanya tiruan manusia atau hewan) bisa terbuat dari bahan yang sederhana seperti kardus, kain, tanah liat, hingga bahan modern buatan pabrik.

Boneka dalam bahasa Perancis dengan marionette ada dua bentuk, yaitu: (1) tubuh yang dihubungkan dengan lengan, kaki,

badannya digerakkan dari atas dengan tali-tali atau kawat-kawat halus; (2) boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka. Boneka yang digerakkan dengan tali-temali disebut maronette, sedangkan boneka yang digerakkan oleh tangan disebut boneka tangan (Sudjana, 2002:188).

Menurut Risnayanti, (dalam Triutami, 2004), bahwa media boneka tangan adalah boneka yang digunakan dalam jenis kegiatan pendidikan bahasa yang tidak begitu mudah pelaksanaannya karena memerlukan keterampilan tertentu dari guru. Bermain boneka tangan dapat melatih imajinasi, perkembangan bahasa reseptif dan ekspresif, dapat membantu anak menarik benang merah antara anak dan lingkungan sosial yang lebih luas. Dikemudian hari permainan ini membantu anak berani berpikir dengan persepektif berbeda lewat pengalaman sehari-hari. Selain itu dengan boneka tangan dapat memperkaya daya imajinasi anak, merangsang berpikir kreatif dan dapat bermain peran sesuai tokoh dalam film favoritnya. (http://www.ayahbunda_online.com/infoayahbunda/search_detail.asp).

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, 2010:20). Jadi pengertian media boneka tangan adalah boneka dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan.

Maka dari itu, keuntungan dari bermain dapat membentuk (a) meningkatkan motivasi, minat, percaya diri dan membantu membentuk kepribadian anak; (b) belajar menggunakan bahasa dengan baik agar dapat menjalin pertemanan (perkembangan emosional); (c) meningkatkan kemampuan bicara; (d) belajar mengungkapkan diri secara spontan; (e) memiliki kekuatan ingatan pendengaran; (f) memahami, menghubungkan dan mengutarakan pengetahuannya dalam bentuk bahasa yang ekspresif.

Materi dalam penelitian ini adalah teks hasil observasi. Teks merupakan satuan bahasa yang mengandung pikiran dengan struktur yang lengkap. Salah satu bagian dari teks adalah teks laporan hasil observasi. Purwitasari (2014:297) mendefinisikan teks sebagai ungkapan bahasa yang menurut isi, sintaksis, pragmatik merupakan suatu kesatuan. Teks yang baik harus mengungkapkan gagasan-gagasan atau gambaran-gambaran yang ada dalam kehidupan. Gagasan-gagasan atau gambaran-gambaran tersebut dituangkan dalam bentuk bahasa yang berupa penceritaan, lazimnya dalam bentuk drama dan prosa maupun untaian kata-kata.

Teks laporan adalah teks yang berisi penjabaran umum/melaporkan sesuatu berupa hasil dari pengamatan (observasi). Teks laporan juga disebut teks klasifikasi karena memuat klasifikasi mengenai jenis-jenis sesuatu berdasarkan kriteria tertentu. Jenis teks ini mendeskripsikan atau menggambarkan bentuk, ciri, atau sifat umum seperti benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau peristiwa yang terjadi di alam semesta kita.

Dialog merupakan proses komunikasi antara 2 atau lebih agen, dalam dialog makna harus dipertimbangkan agar memenuhi kaidah semantis dan pragmatis <http://adrianade.blogspot.com/2013/06/pengertian-dialog.html>.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Jenis dari penelitian ini yaitu bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan penerapan media *Boneka Tangan* pada keterampilan berbicara peserta didik kelas X SMK Antartika 2 Sidoarjo.

Subjek penelitian yaitu kelas X Ak-2 yang terdiri atas 45 peserta didik di SMK Antartika 2 Sidoarjo. Data penelitian yang akan diperoleh 1) Hasil observasi tentang penerapan media boneka tangan; 2) Hasil angket tentang penerapan media boneka tangan; dan 3) Nilai peserta didik.

Instrumen atau alat pengambilan data yang akan digunakan dalam penelitian ini 1) Lembar observasi aktivitas peserta didik dalam

pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan, 2) Lembar respon peserta didik terhadap perangkat pembelajaran media boneka tangan, 3) Hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik setelah menerapkan media boneka tangan diukur dengan (1) kelancaran berbicara, (2) penggunaan gramatika dalam kalimat, dan (3) penggunaan media *Boneka Tangan* pada saat berbicara.

Prosedur penelitian dalam penelitian ini 1) Meminta surat izin penelitian untuk melaksanakan penelitian, 2) Penyusunan instrumen penelitian yang berupa lembar observasi peserta didik, lembar respon peserta didik terhadap perangkat pembelajaran media boneka tangan, dan lembar hasil belajar peserta didik. 3) Analisis data, data yang akan diperoleh dianalisis oleh peneliti, yaitu dengan mengolah data observasi peserta didik, respon peserta didik yang menggunakan media boneka tangan.

Dalam penelitian ini, data akan dikumpulkan dengan teknik 1) Peneliti mengamati dan mengisi lembar observasi tersebut selama kegiatan belajar dan mengajar berlangsung, 2) Data hasil belajar peserta didik, 3) Setelah kegiatan belajar dan mengajar berakhir, peserta didik mengisi angket untuk memberikan tanggapan terhadap penerapan media boneka tangan.

Untuk menjawab rumusan masalah akan digunakan analisis terhadap proses kegiatan belajar mengajar yang meliputi 1) Data hasil observasi akan membantu peneliti untuk mengetahui penerapan media *Boneka Tangan*, 2) Pengisian lembar observasi dilakukan observer pada saat proses pembelajaran menggunakan media *Boneka Tangan*, 2) Hasil belajar peserta didik akan diperoleh dari (a) kelancaran berbicara, (b) penggunaan gramatika dalam kalimat, dan (c) penggunaan media *Boneka Tangan* pada saat berbicara, 3) Angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media Boneka Tangan. Angket diberikan pada masing-masing peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. Angket yang diberikan merupakan angket tertutup yang berisi delapan butir pertanyaan.

D. ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data

Pembelajaran di SMK Antartika 2 Sidoarjo dengan menggunakan media *Boneka Tangan* dilaksanakan dalam satu kali pertemuan, yaitu Kamis, 5 Februari 2015. Proses pembelajaran dengan menggunakan media *Boneka Tangan* berlangsung selama 180 menit, mulai pukul 11.00 WIB sampai dengan pukul 14.30 WIB. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran berjumlah 42 peserta didik.

Pada saat itu juga penerapan media *Boneka Tangan* mulai diterapkan oleh peserta didik. Mereka berkelompok yang sudah ditentukan sebelumnya dan terbentuk sepuluh kelompok. Selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat sangat aktif dan bersemangat berbicara, meskipun ada beberapa peserta didik yang ribut dengan temannya.

Pada saat peserta didik berbicara di depan kelas dengan menggunakan media *Boneka Tangan* ini, mereka sangat senang. Mereka saling bertanya secara bergantian berdialog. Setelah penerapan media *Boneka Tangan* berakhir, guru memberikan refleksi berupa pertanyaan tentang apa saja yang telah dipelajari peserta didik dengan menggunakan media *Boneka Tangan*. Sebagian besar peserta didik sangat bersemangat dan aktif menyimpulkan hasil belajar dengan baik. Peserta didik menyimpulkan bahwa mereka telah mengerti bagaimana cara berdialog tentang teks laporan hasil observasi.

Peneliti mendapatkan nilai dari proses pembelajaran peserta didik kelas X Ak-3 dengan menggunakan media *Boneka Tangan*. Penilaian keterampilan berbicara pada media *Boneka Tangan* berdasarkan pada tiga aspek yaitu (1) kelancaran berbicara, (2) penggunaan gramatika dalam kalimat, dan (3) penggunaan media *Boneka Tangan* pada saat berbicara. Tabel berikut merupakan data hasil nilai peserta didik dengan menggunakan media *Boneka Tangan*.

No.	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Nilai
		1	2	3	
1	ILWS	82	82	83	82,3
2	IMOS	86	85	87	86,0
3	IMOCT	83	83	82	82,7
4	INYSR	80	82	84	82,0
5	INGN	82	82	85	83,0
6	INPSR	84	84	86	84,7
7	INGPR	83	83	85	83,7
8	IRYLN	80	80	82	80,7
9	IRTJL	84	84	85	84,3
10	JGRS	82	82	85	83,0
11	KSMR	86	86	86	86,0
12	KIVN	84	84	82	83,3
13	LMH	83	82	85	83,3
14	LPRA	86	86	86	86,0
15	LNTI	72	70	85	75,7
16	LCID	83	82	85	83,3
17	LSTM	82	82	82	82,0
18	LGD	84	84	86	84,7
19	LNAS	80	80	85	81,7
20	LAGL	86	86	86	86,0
21	LTHL	84	86	87	85,7
22	MRZE	75	62	70	69,0
23	MSHL	86	86	86	86,0
24	MGHW	86	86	87	86,3
25	MPJL	86	86	86	86,0
26	MGFR	82	75	75	77,3
27	MGMY	82	82	84	82,7
28	MRTW	80	80	82	80,7
29	MISR	82	82	84	82,7
30	MIPK	86	86	86	86,0
31	MRAV	88	86	88	87,3
32	MLRP	80	82	75	79,0
33	MLAH	82	83	85	83,3
34	MFYH	88	87	88	87,7
35	MRFZ	83	83	85	83,7
36	MARS	88	87	88	87,7
37	MOK	84	84	87	85,0
38	MICH	82	82	84	82,7
39	NBLA	80	80	82	80,7

40	NRJH	87	86	87	86,7
41	NDFH	82	82	82	82,0
42	NSTI	87	86	87	86,7
Rata-Rata Nilai Kelas					84,0

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai peserta didik yang tertinggi yaitu 87 dan nilai terendah adalah 69. SKM Bahasa Indonesia di SMK Antartika 2 Sidoarjo yaitu 75. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara bahasa Indonesia peserta didik kelas X Ak-2 pada tema *Laporan Hasil Observasi* telah memenuhi standar kelulusan minimal.

Peneliti juga menggunakan angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media *Boneka Tangan* Angket diberikan pada masing-masing peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. Angket yang diberikan merupakan angket tertutup yang berisi delapan butir pertanyaan.

Tabel 4.2 Angket Penerapan Media Boneka Tangan

No	Pertanyaan	Opsi Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Anda merasa senang mengikuti PBM bahasa Indonesiadengan menggunakan media <i>Boneka Tangan</i> .	31	9	-	-
2	Media <i>Boneka Tangan</i> mudah digunakan.	24	16	-	-
3	Pemilihan media <i>Boneka Tangan</i> sesuai untukketerampilan berbicara bahasa Indonesia.	23	14	3	-
4	Media <i>Boneka Tangan</i>	26	14	-	-

	membuat Anda bersemangat dalam belajar bahasa Indonesia.				
5	Media <i>Boneka Tangan</i> dapat membantu Anda dalam berbicara bahasa Indonesia.	7	29	4	-
6	Anda lebih berani berbicara bahasa Indonesia pada tema Laporan Hasil Observasi setelah menggunakan media <i>Boneka Tangan</i> .	20	17	3	-
7	<i>Boneka Tangan</i> dapat menambah kosakata bahasa Indonesia Anda.	14	23	2	1
8	Penggunaan media <i>Boneka Tangan</i> dalam pembelajaran bahasa Indonesia perlu dikembangkan.	25	13	2	-

Data hasil observasi juga membantu peneliti untuk mengetahui penerapan media *Boneka Tangan*. Pengisian lembar observasi dilakukan observer pada saat proses pembelajaran menggunakan media *Boneka Tangan*. Tabel berikut merupakan hasil observasi selama proses pembelajaran di kelas X Ak-2 dengan menggunakan media *Boneka Tangan*.

Tabel 4.3 Lembar Observasi Penerapan Media Boneka Tangan

No.	Indikator/Aspek yang diamati	1	2	3	4
1	Kegiatan Awal Situasi kelas nyaman dan kondusif.				
2	Peserta didik bersemangat mengikuti apersepsi.				
3	Peserta didik memperhatikan dengan baik saat pengajar menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran.				
4	Kegiatan Inti Peserta didik memperhatikan penjelasan yang diberikan pengajar tentang langkah-langkah penggunaan media <i>Boneka Tangan</i> .				
5	Peserta didik memperhatikan saat guru memberikan contoh penggunaan media <i>Boneka Tangan</i> .				
6	Peserta didik bertanya apabila ada hal yang kurang jelas atau tidak dimengerti.				
7	Peserta didik memahami petunjuk penggunaan media <i>Boneka Tangan</i> .				
8	Peserta didik aktif berbicara dalam bahasa Indonesia dengan menggunakan media <i>Boneka Tangan</i> .				
9	Peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengajukan maupun menjawab				
10					

	pertanyaan. Pembelajaran dengan menggunakan media <i>Boneka Tangan</i> berjalan lancar dan sesuai dengan yang direncanakan.				
11	Penutup Peserta didik mampu menyimpulkan hasil belajar.				

Keterangan: 1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

E. PEMBAHASAN

Berdasarkan pada penelitian dengan menerapkan media *Boneka Tangan*, peneliti mendapati beberapa temuan pada penelitian tersebut. Temuan yang pertama yaitu dengan adanya penerapan media *Boneka Tangan*, peserta didik menjadi sangat kompak dalam bekerja sama dengan kelompok. Selain itu media *Boneka Tangan* juga merupakan sebuah media yang membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan pada saat media *Boneka Tangan* diterapkan di kelas X Ak-2, peserta didik menjadi lebih aktif.

Pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media *Boneka Tangan* peserta didik terlihat sangat tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Para peserta didik sangat antusias untuk berbicara dengan menggunakan media *Boneka Tangan* tersebut. Media *mediaboneka tangan* merupakan *boneka yang digerakkan oleh seseorang dengan caraseluruh jari-jari tangannya dimasukkan kebawah pakaian boneka yang dijadikan sebagai media pembelajaran pendidikan untuk anak yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam bercerita*. Hal ini didukung oleh pernyataan Sudjana dan Rivai (2002:2) yang mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar peserta didik, yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (2) makna

bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (4) peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Dengan adanya penerapan media ini para peserta didik lebih berani untuk berbicara, karena di dalam media tersebut para peserta didik dianjurkan untuk lebih aktif berbicara. Menurut Leo Kanner (dalam Anggani, 2000:55) bahwa keuntungan dari bermain tentang persepsi pendengaran dapat membentuk: (a) meningkatkan motivasi, minat, percaya diri dan membantu membentuk kepribadian anak; (b) belajar menggunakan bahasa dengan baik agar dapat menjalin pertemanan (perkembangan emosional); (c) meningkatkan kemampuan bicara; (d) belajar mengungkapkan diri secara spontan; (e) memiliki kekuatan ingatan pendengaran; (f) memahami, menghubungkan dan mengutarakan pengetahuannya dalam bentuk bahasa yang ekspresif.

Keberanian peserta didik untuk berbicara diperkuat oleh hasil angket yang disebar oleh peneliti pada peserta didik. Hasil angket pada butir keenam menjelaskan bahwa lebih dari separuh peserta didik menyatakan bahwa mereka setuju untuk lebih berani berbicara setelah menggunakan media *Boneka Tangan*. Sedangkan hanya sedikit peserta didik yang menyatakan tidak setuju pada poin keenam angket tersebut.

Data dari hasil penilaian kemampuan berbicara peserta didik kelas X Ak-2 SMK Antartika 2 Sidoarjo diketahui sebanyak 97,6% peserta didik memenuhi standar kelulusan minimal, dan 2,3% peserta didik tidak memenuhi standar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara peserta didik kelas X Ak-2 pada tema Laporan Hasil Observasi telah memenuhi standar kelulusan minimal.

F. Simpulan dan Saran

1. Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa 1) penerapan media Boneka Tangan pada keterampilan berbicara peserta didik kelas X Ak-2 SMK Antratika 2 Sidoarjo berjalan dengan baik. Keinginan peserta didik kelas X Ak-2 untuk mengikuti proses pembelajaran bahasa Indonesia sangat terlihat dan mereka tertarik dengan adanya penerapan media Boneka Tangan. Proses pembelajaran sendiri berjalan dengan baik dan sangat lancar. Para peserta didik sangat antusias dan lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, 2) hasil belajar peserta didik kelas X Ak-2 SMK Antartika 2 Sidoarjo diketahui sebanyak 97,6% peserta didik memenuhi standar kelulusan minimal, dan 2,3% peserta didik tidak memenuhi standar.

2. Saran

Berdasarkan hasil simpulan di atas, saran yang diberikan peneliti adalah bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang sejenis, sebaiknya peneliti memperhitungkan dana, waktu, dan tenaga yang dibutuhkan dalam penelitian sehingga penelitian dapat berjalan sesuai dengan harapan peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Edisi kedua. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Gunarti, W. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Heinich, R., et. al. (1996) *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.

Kemp, J. E. 1985. *The Instructional Design Process by Harper & Row*. Publishers Inc.

Pribadi, Benny A. 2004. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Miarso, Yusuf H. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pustekom DIKNAS.

Triutami, I Gusti Ayu Arry Diah. 2014. Penerapan Metode Bercerita dengan Berbantuan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha.

Sadirman, Arif. dkk. 1996. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjana, Mania dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algasindo.

Sudono, Anggani. 1995. *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Grasindo.

Suharsimi, Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Pusat Anta Universitas dengna Rajawali.

(http://www.ayahbunda_online.com//infoayahbunda/search_detail.asp).

<http://adrianade.blogspot.com/2013/06/pengertian-dialog.html>.

