

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PANGGUNG BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITASISWA KELAS 1 SDN DI KABUPATEN PAMEKASAN**

**Lusyi Dwi Oktafianti**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (email: [lusyioktafianti@mhs.unesa.ac.id](mailto:lusyioktafianti@mhs.unesa.ac.id))

**Dra. Sri Hariani, M.Pd**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (email: [srihariani@unesa.ac.id](mailto:srihariani@unesa.ac.id))

### **Abstrak**

Menyimak adalah keterampilan memahami bahasa lisan yang bersifat reseptif, bukan hanya sekadar mendengarkan bunyi-bunyi bahasa melainkan mencari tahu makna, menangkap dan memahami makna dari apa yang didengar. Melalui media panggung boneka tangan kegiatan belajar akan lebih menarik perhatian siswa. Media panggung boneka tangan adalah panggung yang terbuat dari kardus bekas atau triplek yang dikombinasikan dengan boneka tangan yang menyerupai bentuk manusia untuk menampilkan cerita yang akan disampaikan kepada penonton. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media panggung boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas 1 SDN di kecamatan Pamekasan. Jenis penelitian yang digunakan ialah *quasi eksperimental design* dengan rancangan *Nonequivalent control group designs*, sampel penelitian adalah siswa kelas satu SDN di Kecamatan Pamekasan yaitu SDN Kangenan 1 sebagai kelas eksperimen dan siswa SDN Teja Timur 4 sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar instrument test pretest dan posttest. Dengan uji t hasil *posttest* antara kelas kontrol maupun kelas eksperimen, didapatkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 2,398$  dengan taraf signifikan 5% diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,007$ . Hasil perhitungan  $t_{hitung} = 2,398 > t_{tabel} = 2,007$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media panggung boneka tangan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menyimak siswa kelas 1 SDN di Kecamatan Pamekasan.

**Kata kunci:** *media panggung boneka tangan, keterampilan menyimak cerita*

### **Abstract**

*Listening is the ability to understand spoken language that is receptive, not just listening to the sounds of language but finding out the meaning, capturing and understanding the meaning of what is being heard. Through the hand puppet media learning activities will attract more students' attention. The hand puppet stage media is a stage made of used cardboard or plywood combined with hand puppets that resemble human shapes to display the stories that will be conveyed to the audience. This study aims to determine the effect of the use of hand puppet media on the listening skills of first grade students in Pamekasan District. The type of research used is quasi experimental design with the design of Nonequivalent control group designs, the sample of the research was the first grade students of SDN in Pamekasan Subdistrict namely SDN Kangenan 1 as the experimental class and the students of SD Teja Timur 4 as the control class. Data were collected using pretest and posttest test instruments. With the t test the posttest results between the control class and the experimental class, obtained that the value of  $t_{count} = 2,398$  with a significance level of 5% obtained the value of  $t_{table} = 2,007$ . The calculation results of  $t_{count} = 2,398 > t_{table} = 2,007$ , then  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected, so that it can be concluded that the use of hand puppet stage media has a significant effect on the ability to listen to grade 1 students of SDN in Pamekasan District.*

**Keywords:** *Hand puppet stage media, story listening skills.*

### **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru agar mempermudah penyampaian materi

dalam proses mengajar, agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat menjadikan suasana belajar mengajar menjadi

menyenangkan. Adapun manfaat lainnya yaitu diantaranya dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.

Penggunaan media pada kegiatan belajar mengajar lebih menarik minat siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajarinya. Dalam kegiatan pembelajaran media diartikan sebagai alat grafis, fotografis atau alat-alat elektronik yang berfungsi memproses serta menyusun kembali informasi visual maupun verbal (Wati, 2016:2). Dalam proses pembelajaran media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis media pembelajaran diantaranya media visual adalah media yang memiliki beberapa unsure berupa garis, bentuk, warna, dan bentuk penyajiannya yang ingin disampaikan dengan bentuk visual yang berupa gambar atau simbol yang bergerak, audio visual adalah media yang menampilkan gambar dan suara secara bersamaan yang dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Perangkat yang digunakan adalah proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar, computer adalah sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan software atau perangkat lunak yang digunakan di kelas maupun di rumah. Microsoft power poin merupakan aplikasi yang diciptakan untuk menangani perancangan prestasi grafis dengan mudah dan cepat yang terangkum dalam beberapa slide teks, video, gambar, internet adalah media komunikasi yang digunakan untuk beberapa kepentingan yang sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi yang disampaikan guru dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa dalam jangkaun yang luas, yaitu mulai dari antar kota sampai lintas Negara, microsoft power point, dan media tiga dimensi (Wati, 2016:4-8). Pengelompokan media media tersebut berdasarkan karakteristik yang dimiliki oleh setiap media karena setiap media pembelajaran memiliki ciri khas yang berbeda dan masing-masing memiliki kekurangan dan kelebihan.

Penggunaan media pada kegiatan belajar mengajar lebih menarik minat siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajarinya. Dalam kegiatan pembelajaran media diartikan sebagai alat grafis, fotografis atau alat-alat elektronik yang berfungsi memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Wati, 2016:2). Dalam proses pembelajaran media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis media pembelajaran diantaranya media visual, audio visual, computer, internet, microsoft power point, dan media tiga dimensi (Wati, 2016:4-8). Pengelompokan media media tersebut berdasarkan karakteristik yang dimiliki oleh setiap media karena setiap media pembelajaran memiliki ciri khas yang berbeda dan masing-masing memiliki kekurangan dan kelebihan.

Media tiga dimensi mempunyai karakteristik berupa tiruan tiga dimensional suatu objek yang terlalu besar, kecil dan mahal. Media tiga dimensi digunakan karena objek yang dibahas tidak dapat dihadirkan dalam

kelas (Sudjana, 2015:188). Salah satu media yang tergolong dalam jenis media tiga dimensi adalah panggung boneka tangan yang dapat membantu komunikasi dengan anak lebih efektif. Anak-anak sangat tertarik pada sesuatu yang bergerak, menarik dan lucu selain dapat menambah suasana gembira pada saat kegiatan pembelajaran, panggung boneka juga dapat mengembangkan daya imajinasi pada anak, serta dapat membuat anak semangat dalam kegiatan belajar.

Media tiga dimensi mempunyai karakteristik berupa tiruan tiga dimensional suatu objek yang terlalu besar, kecil dan mahal. Media tiga dimensi digunakan karena objek yang dibahas tidak dapat dihadirkan dalam kelas (Sudjana, 2015:188). Salah satu media yang tergolong dalam jenis media tiga dimensi adalah panggung boneka yang dapat membantu komunikasi dengan anak lebih efektif. Anak-anak sangat tertarik pada sesuatu yang bergerak, menarik dan lucu selain dapat menambah suasana gembira pada saat kegiatan pembelajaran, panggung boneka juga dapat mengembangkan daya imajinasi pada anak. membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media panggung boneka tangan sangat cocok digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia karena didalamnya terdapat keterampilan bahasa yang harus dikembangkan dengan media yang dapat memancing daya imajinasi dan menarik perhatian siswa. Kelebihan penggunaan media panggung boneka tangan antara lain adalah dapat memberikan suasana pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa serta dapat mengembangkan imajinasi dalam kegiatan menyimak cerita, media panggung boneka tangan dapat digunakan di semua jenjang sekolah mulai dari taman pendidikan anak usia dini sampai perguruan tinggi.

Media penggunaan panggung boneka tangan digunakan sesuai tema atau pelajaran yang akan disampaikan guru pada proses belajar mengajar panggung boneka tangan didesain dengan penampilan yang menarik, sehingga dapat menarik minat siswa tentang cerita yang akan disimaknya alat peraga yang digunakan pada media panggung boneka tangan menggunakan boneka tangan yang terbuat dari kain flenela/kain bekas sebagai peraga.

Keterampilan yang cocok dikembangkan menggunakan media panggung boneka tangan adalah keterampilan menyimak. Menyimak dan berbicara merupakan kegiatan komunikasi dua arah secara langsung, yang merupakan komunikasi tatap muka. Dengan melatih keterampilan menyimak akan dapat melatih kemampuan berfikir dan menalar siswa sehingga siswa dapat memahami dan menerima serta mengidentifikasi informasi yang diterima. Siswa dapat menyampaikan kembali informasi yang diterima tersebut melalui tulis maupun lisan dengan menggunakan bahasa yang dapat dipahami oleh pendengarnya. Oleh sebab itu pembelajaran menyimak harus sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu diketahui bagaimana pengaruh penggunaan media panggung

bonekatangan terhadap keterampilan menyimak cerita. Dengan demikian maka dilakukan penelitian dengan penggunaan media panggung boneka tangan pada materi menyimak cerita kelas 1 SDN di Kecamatan Pamekasan. Tujuan dilakukannya uji coba tersebut untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media panggung boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas 1 SDN di Kecamatan Pamekasan.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media panggung boneka tangan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas 1 SDN Kanganan 1 Pamekasan. Manfaat Teoritis dan manfaat praktis. manfaat praktisnya yaitu diharapkan bisa menjadi acuan dalam mengembangkan penelitian menggunakan media. Manfaat praktisnya yaitu penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dari beberapa pihak, yaitu sebagai berikut bagi guru, agar dijadikan tolak ukur untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi peneliti lain data dijadikan sebagai sumber pembandingan dalam melakukan penelitian berikutnya yang relevan khususnya yang berkaitan dengan ketampilan menyimak cerita dengan menggunakan media panggungboneka tangan.

Adapun pembatasan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagaiberikut, penggunaan media panggung boneka tangan dalam penelitian ini dikhususkan untuk anak kelas 1 SDN Kanganan 1 Pamekasan, media panggung boneka tangan yang bertemakan tanaman disekitarku difokuskan kepada keterampilan menyimak carita siswa, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Adapun tema yang dipilih ialah Tema 7 Subtema 3 Pembelajaran 1.KD Bahasa Indonesia3.8 Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah dan KD Bahasa Indonesia 4.8 mempraktikan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis, muatan pelajaran yang dipadukan dalam pembelajaran ke 1 ialah Bahasa Indonesia, PPKN dan SBDP.

Penelitian ini didasarkan atas beberapa asumsi bahwa media panggung boneka tangan yang dikemas secara menarik dan menyenangkan dapat membantu siswa memahami materi dan menyimak cerita secara fokus karena media panggung boneka tangan dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada sisiwa, menunjukkan objek secara utuh,

## METODE

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Panggung Boneka Tangan Terhadap Ketrampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas 1 SDN di KecamatanPamekasan” termasuk dalam penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan ialah *Quasi eksperimental Designs*. Penelitian kuantitatif lebih banyak menggunakan angka,yang merupakan suatu

metode penelitian yang berdasarkan pada pemikiran pengetahuan yang pasti.Penelitian kuantitatif digunakan untuk penelitian suatu sampel atau populasi tertentu yang mengunakan teknik pengambilan sampel secara rondom atau acak.Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pengunaan media panggung boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas 1 SDN di Kecamatan Pamekasan.

Rancanganpenelitaian yang digunakan ialah *Nonequivalent control grup designs*.Adapaun alasan menggunakan rancangan penelitian *Nonequivalent control grup designs* ini karena penelitian ini dilakukan pada dua kelompok yaitu kelas pertama yaitu SDN Kanganan 1 sebagai kelas eksperimen mendapatkan perlakuan khusus dengan menggunakan media panggung boneka tangan sedangkan kelas kedua sebagai kelas kontrol yaitu SDN Teja Barat 4 tidak mendapatkan perlakuan.

Secara umum rancangan penelitian yang akan digunakan digambarkan sebagai berikut:

$O_1$	X	$O_2$
$O_3$		$O_4$

**Gambar 1** *Nonequivalent control grup designs*

Keterangan:

$O_1$  = *Pre-test* pada kelas eksperimen

$O_2$  = *Pre-test* pada kelas eksperimen

$O_3$  = *Post-test* pada kelas kontrol

$O_4$  = *Post-test* pada kelas pada kelas kontrol

X = Perlakuan (treatment) diberikan kepada siswa menggunakan media panggung boneka tangan pada kelas eksperimen.

(Sugiono, 2015:112)

Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN Kanganan 1 Pamekasan Madura.Tepatnya disalah satu kecamatan yaitu kecamatan Pamekasan, kelurahan Kanganan dan SDN Teja Timur 4 Pamekasn Madura Kecamatan Pamekasan. SDN Kanganan 1 Pamekasan dan SDN Teja Timur 4 merupakan salah satu sekolah yang menggunakan kurikulum K-13. Pemilihan lokasi di SDN tesebut karean sekolah tersebut bersedia untuk bekerjasama demi kemajuan mutu pendidikan, guru bersedia berkolaborasi dalam pelaksanaan penelitian ini.untuk bekerjasama demi kemajuan mutu pendidikan, guru bersedia berkolaborasi dalam pelaksanaan penelitian ini Penelitian dilakukaan pada semester genap tahun ajaran 2017-2018. Peneliti menggunakan Kurikulum 2013.Populasi pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas 1 SD Negeri di Kecamatan Pamekasan Kabupaten Madura. Sedangkan Sampel yang diambil sebagian dari poulasi yaitu siswa kelas 1C SDN Kanganan 1 pamekasan sebagai kelas *eksperimen* yang berjumlah 27

siswa dan kelas 1 SDN Teja Timur 4 sebagai kelas kontrol. Pada penelitian ini sampel diambil secara acak menggunakan teknik *non probability sampling* menggunakan jenis *purposive sampling* dengan menentukan target dari elemen populasi yang diperkirakan sangat cocok untuk diambil datanya. Teknik ini menggunakan pertimbangan tertentu untuk memilih sampel. Pemilihan lokasi di SDN tersebut karena sekolah tersebut bersedia untuk bekerjasama demi kemajuan mutu pendidikan, guru bersedia berkolaborasi dalam pelaksanaan penelitian ini. Sekolah menerima peneliti dengan baik dan mau berkolaborasi dengan peneliti dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada semester genap pada tahun ajaran 2017-2018. Peneliti menggunakan Kurikulum 2013.

Tabel 1 Data Sampel Kelas 1 SD Negeri di Kecamatan Pamekasan Madura

Nama Sekolah	Jumlah siswa Kelas 1	Sebagai
SDN Kangeran 1	27	Kelas Eksperimen
SDN Teja Timur 4	26	Kelas Kontrol

Pada penelitian ini yang menjadi variabel penelitian yaitu variabel bebas yang merupakan variabel bebas adalah media panggung boneka tangan. Sedangkan variabel terikat pada penelitian ini yang merupakan variabel terikat ialah keterampilan menyimak cerita. Untuk mencegah perbedaan penafsiran pada penelitian yang dilakukan, maka dirumuskan definisi operasional dalam penelitian. Yang dimaksud panggung boneka tangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan kardus bekas atau triplek yang dikombinasikan dengan boneka tangan yang menyerupai bentuk manusia untuk menampilkan cerita yang disampaikan kepada penonton. Boneka yang digunakan adalah boneka tiruan yang terbuat dari kain flannel yang menyerupai bentuk manusia, binatang dan lain-lainnya. Panggung boneka tangan dihiasi dan disesuaikan dengan tema cerita yang diceritakan oleh guru, operator atau pemain bersembunyi di belakang panggung agar tidak terlihat oleh penonton. Panggung boneka tangan dihiasi dan disesuaikan dengan tema cerita yang diceritakan oleh guru, operator atau pemain bersembunyi di belakang panggung agar tidak terlihat oleh penonton. Sedangkan keterampilan menyimak cerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa untuk memahami suatu cerita yang disampaikan. Siswa dituntut untuk dapat merespon informasi yang terkandung dalam cerita yang disampaikan oleh guru.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini meliputi lembar tes dan lembar observasi. Lembar tes pada penelitian ini menggunakan lembar tes. Lembar tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan menyimak cerita siswa dengan menggunakan media panggung boneka tangan. Soal yang diberikan kepada siswa sama dengan soal *pretest*. Lembar observasi merupakan daftar kegiatan dalam menggunakan media panggung boneka tangan, pengamat mengisi lembar observasi pada kolom lembar observasi yang telah

disediakan. Cara menilai melalui pengamatan terhadap kegiatan pembelajarannya dengan penggunaan media panggung boneka tangan. Media yang digunakan adalah media panggung boneka tangan untuk keterampilan menyimak cerita. Untuk menggunakan instrumen pengumpulan data, tentang pemahaman menyimak cerita siswa maka digunakan suatu teknik yang tepat agar seluruh instrumen dapat memberikan manfaat bagi penulis dalam proses penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan teknik tes dan observasi.

Teknik tes menggunakan uji *pretes* dan *posttes*. Dalam kegiatan *pretes* guru memberikan tes sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan pengetahuan awal siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Data ini digunakan sebagai data kemampuan awal siswa untuk menjawab soal secara tulis. Sedangkan dalam *posttest* bentuk dan jumlah soal sama dengan *pretest*. *Posttest* diberikan setelah siswa diberikan perlakuan. Sekor yang di dapatkan diharapkan lebih tinggi dari hasil *pretest*. Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media panggung boneka tangan sedang berlangsung. Teknik ini dilakukan oleh pengamat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yang dilakukan peneliti. Pengamat mengisi lembar observasi yang telah disediakan dengan memberikan tanda centang. Lembar observasi berisi kegiatan pembelajaran yang akan diamati, pengamat dalam penelitian ini adalah guru kelas 2 dan teman sejawat.

Teknik Analisa data pada penelitian ini antara lain adalah dengan menguji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, serta uji hipotesis. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu instrumen, instrumen dikatakan valid apabila mempunyai validitas yang tinggi. Penelitian ini menggunakan instrumen yang belum berstandar, sehingga untuk menghindari data yang tidak sah maka terlebih dahulu melakukan uji coba terhadap instrumen tersebut dengan melakukan uji validasi. Adapun langkah-langkah penentuan validasi dengan konsultasi kepada ahli dan dilanjutkan dengan menguji cobakan kepada siswa serta dianalisis menggunakan teknik korelasi *product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{\sqrt{\{(N \cdot \sum x^2) - (\sum X)^2\} \cdot \{(N \cdot \sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Banyaknya siswa

X = Nilai hasil uji coba

y = Sekor total

(Winarsunu, 2012:70)

Untuk dapat mempresentasikan nilai  $r_{xy}$  maka digunakan klasifikasi menurut Guilford sebagai berikut.

(Winarsun, 2013:81)

Tabel 2 Interpretasi Uji Validitas

Besarnya Nilai r	Interpretasi
0,800-1,00	Tinggi
0,600-0,800	Cukup
0,400-0,600	Agak rendah
0,200-0,400	Rendah
0,000-0,200	Sangat rendah (Tak berkorelasi)

(Arikunto, 2013:319)

Kemudian uji selanjutnya adalah uji realibilitas. Pengujian reliabilitas instrument perlu dilakukan untuk menghasilkan data yang dipercaya, instrument tersebut akan menghasilkan data yang sama meskipun diuji berkali-kali, instrument yang digunakan yaitu berbentuk instrument tes. Untuk menghitung reliabilitas instrument penelitian ini peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$\frac{\sum \text{varian valid}}{\text{varian total}}$$

Keterangan :

K = Jumla butir yang valid

Varian total = varian dari total

Varian Valid = varian dari butir yang valid

(Arikunto, 2010:239)

Tabel 3 interpretasi uji reliabilitas

Besarnya koefisien	Kriteria
$r \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat tinggi

(Arikunto, 2010:123)

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah hasil penelitian yang diperoleh berdistribusi (tersebar) pada data sampel. Pada penelitian ini uji normalitas digunakan rumus *chi-square* atau chi kuadrat *Chi-square* digunakan untuk menafsikan apakah ada perbedaan signifikan atau tidak antarfrekuensi yang diinginkan dengan frekuensi yang dihasilkan. Adapun rumus dari *chi-kuadrat* antara lain :

$$X^2 = \sum \left[ \frac{f_0 - f_e^2}{f_e} \right]$$

Keterangan:

$X^2$  = nilai chi-kuadrat

$f_0$  = frekuensi yang diperoleh

$f_e$  = frekuensi yang diharapkan

Untuk membandingkan  $X^2_{hitung}$  dengan  $X^2_{tabel}$ , kriteria peng ujinya sebagai berikut ;

- 1) Jika  $X^2_{hitung} \geq tabel$ , maka distribusi data tidak normal.
- 2) Jika  $X^2_{hitung} \leq tabel$ , maka distribusi data normal.

Uji Hipotesis digunakan untuk mengetahui perbandingan anatara beberapa sampel berasal dari beberapa populasi yang sama atau tidak. (Siregar, Syofian, 2014). Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui hipotesis yang telah dibuat diterima atau ditolak. Dasar Pengambilan Keputusan dalam pengujian hipotesis :

Jika probabilitas  $\alpha > 0,05$  dan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima

Jika probabilitas  $\alpha < 0,05$  dan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validasi harus dilakukan sebelum melakukan penelitian. Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian yang digunakan valid atau tidak. instrument yang divalidasi ke dosen terdiri dari media pembelajaran, divalidasi oleh dosen teknolgi pendidikan yaitu Utari Dewi, S.Sn, lembar observasi, perangkat pembelajaran, dan lembar tes, instrument tersebut divalidasi oleh dosen pendidikan guru sekolah dasar yaitu Drs. Masengut Sukidi M.pd. Uji validitas menunjukkan bahwa semua instrument yang digunakan dalam penelitian valid dan layak digunakan.

Uji validitas instrument tes dilakukan pada siswa kelas 1 SDN Panempun 2 Pamekasan yang berjumlah 24 siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian yang digunakan valid atau tidak.

Berikut adalah hasil validasi instrumen dilakukan pada perangkat pembelajaran, instrument observasi dan instrument tes. Perangkat pembelajaran terdiri atas pemetaan pembelajaran, silabus, RPP, lembar penilaian, materi ajar, LKPD, ilustrasi media, dan kisi-kisi penilaian. Validasi perangkat pembelajaran dilakukan Drs. Masengut Sukidi M.pd. Validasi perangkat pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen. Perangkat pembelajaran dikonsultasikan kepada ahli, dan kemudian ahli berhak menentukan apakah perangkat data dapat langsung digunakan, perlu revisi, atau bahkan diubah total. Berdasarkan hasil rekapitulasi diketahui bahwa rata-rata skor validasi instrument tes sebesar 3,3 sehingga dapat dinyatakan bahwa instrument tes dapat digunakan dengan kategori baik dan dinyatakan layak dalam pengambilan data. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dalam pembelajaran. Aktivitas tersebut dari kegiatan pembuka, inti, dan penutup. Drs. Masengut Sukidi M.pd. sebagai ahli. Berikut hasil rekapitulasinya. Berdasarkan hasil rekapitulasi diketahui bahwa rata-rata skor validasi instrument observasi sebesar 3,4 sehingga dapat dinyatakan bahwa instrument

onservasi dapat digunakan dengan kategori baik dan dinyatakan layak dalam pengambilan data.

Validasi Instrumen Tes (*pretes* dan *posttest*) Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan. Validasi instrument tes digunakan untuk mengetahui apakah tes tersebut valid dan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur atau tidak. Validasi instrumen tes dilakukan secara internal dan eksternal. Validasi internal instrumen tes dilakukan oleh ahli Drs. Masengut Sukidi M.pd. Berikut rekapitulasi hasil validasi instrumen tes.

Berdasarkan hasil rekapitulasi diketahui bahwa rata-rata skor validasi instrument tes sebesar 3,2 sehingga dapat dinyatakan bahwa instrument dapat digunakan dengan kategori baik dan dinyatakan layak dalam pengambilan data. Selain validitas internal yang dilakukan oleh ahli, instrumen tes kemudian diujicobakan kepada siswa kelas 1 SDN Panempun 2 Pamekasan Madura dengan jumlah 24 siswa untuk mengetahui apakah instrumen tes valid atau tidak. Instrumen tes yang diberikan berbentuk soal isian sebanyak 5 soal dan 1 soal uraian. Validitas instrumen tes menggunakan rumus *product moment*. Penghitungan validitas dilakukan dengan bantuan SPS. Validitas instrumen tes menggunakan rumus *product moment*. Penghitungan validitas dilakukan dengan bantuan SPS. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka soal dinyatakan valid dengan taraf signifikansi 5%. Validasi media pembelajaran dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran yang valid dan layak untuk digunakan. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh dosen ahli yaitu Utari Dewi, S.Sn., M.Pd. Berikut adalah hasil rekapitulasi validasi media pembelajaran. Berdasarkan hasil rekapitulasi diketahui bahwa rata-rata skor validasi media pangsung boneka tangan sebesar 3,4 sehingga dapat dinyatakan bahwa media pangsung boneka tangan dapat digunakan dengan kategori baik dan dinyatakan layak dalam pengambilan data.

Tes uji validitas dan uji reliabilitas dilakukan pada siswa kelas 1 SDN Panempun 2 Pamekasan yang berjumlah 24 siswa yang bertujuan mengetahui apakah instrumen penelitian yang digunakan valid atau tidak. Instrumen penelitian yang valid berarti suatu instrument penelitian dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen penelitian yang valid berarti suatu instrument penelitian dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Kegiatan ini dilakukan pada hari Selasa tanggal 10 Mei 2018 pada pukul 07:00 WIB. Jumlah butir soal yang diujikan sebanyak 6 butir soal isian yang terdiri dari soal A sebanyak 5 soal dan soal B 1 soal. Guru kelas 1 dan peneliti sebagai pengawas, dari hasil tes yang dilakukan peneliti dapat mengetahui hasil reabilitas dan validitas dari soal-soal yang ada. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan suatu instrumen, instrumen dikatakan valid apabila mempunyai validitas yang tinggi. Penelitian ini menggunakan instrument yang belum berstandar, untuk menghindari data tidak sah maka terlebih dahulu melakukan uji coba terhadap instrumen dengan melakukan uji validasi.

Adapun langkah-langkah penentuan validasi dengan konsultasi kepada ahli dan dilanjutkan dengan menguji cobakan kepada siswa serta dianalisis menggunakan korelasi *Bivariate Pearson*. Dengan mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total adalah penjumlahan dari keseluruhan item. Item-item pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan item-item tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin diungkap à Valid. Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  dengan sig. 0,05 maka instrumen atau pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid). Dari hasil perhitungan validitas di ketahui bahwa semua soal memperoleh  $r_{hitung}$  di atas  $r_{tabel}$  maka data soal pengaruh penggunaan media pangsung boneka tangan terhadap keterampilan menyimak siswa untuk semua item soal dapat dinyatakan valid.

Dari hasil penghitungan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Combroch Alfa* dapat diketahui bahwa  $r_{11} = 0,617$  dapat dikonsultasikan dengan  $N = 24 - 2 = 22$  maka nilai  $r_{tabel}$  untuk nilai signifikan 5% ialah 0,423 (nilai  $r_{tabel}$ ). Dengan demikian nilai  $r_{11}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  ( $0,617 > 0,423$ ). Jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut dinyatakan reliabel. Berdasarkan penelitian di kelas kontrol tanpa menggunakan media boneka tangan yang melalui uji *pretest* dan *posttest* di kelas 1 SDN Teja Timur 4 Pamekasan dengan jumlah siswa 26 siswa. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 18 Mei bertempat di SDN Teja Timur 4 Pamekasan.

Data berikut diambil dari kelas kontrol yaitu siswa kelas 1 SDN Teja Timur 4 Pamekasan.

Tabel 4 Hasil *Pretes* dan *Postest* Siswa Kelas Kontrol

Nama Siswa	Pretest	Posttest
AAJ	53	57
AKA	69	76
AJ	42	50
AS	50	65
AM A	65	76
AS	76	65
AA	61	69
IW	53	76
IA	61	69
IWA	53	69
MAF	38	46
MRW	46	57
MSA	57	69
MAW	65	46
NVR	42	57
SZ	69	69
NMS	76	76
SKR	61	53
SAN	53	80
SAM	69	76
WU	73	69
TW	61	65
DP	53	73
IPS	38	53

ASW	80	84
BPF	80	80
Rata-rata	59,38	68,11

Dari tabel hasil *pretest* dan *posttest* diatas dapat diketahui hasil rata-rata *pretest* sebesar 59,38 sedangkan hasil rata-rata *posttest* sebesar 68,12 sedangkan hasil pengujian di kelas eksperimen dengan melakukan uji *pretest* dan *posttest* di kelas 1 SDN Kangeran 1 Pamekasan dengan jumlah siswa 26 siswa. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 19 Mei bertempat di SDN Kangeran 1 Pamekasan. Data berikut di ambil dari kelas kontrol yaitu siswa kelas 1 SDN Kangeran 1 dengan jumlah 27 siswa.

Tabel5 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen  
Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
AJF	53	69
AL	65	76
ANI	61	76
BP	69	84
AR	76	88
DDN	61	76
FA	69	69
FAM	65	73
GSR	73	76
HAR	57	76
IAD	61	73
JRS	53	61
RPA	76	84
MH	61	76
MNR	34	57
MREP	80	92
MNU	46	80
MRAG	65	76
MIK	42	57
NRZ	50	73
NK	57	80
NKNJ	50	73
NK	57	76
NAWK	61	84
RDA	53	57
R	69	80
WA	42	69
Rata-rata	59,481	74,481

Dari tabel hasil *pretest* dan *posttest* diatas dapat diketahui rata-rata nilai *pretest* di kelas eksperimen sebesar 59.48 dan *posttest* sebesar 74,48. Kemudian data yang diperoleh dilakukan pemeriksaan uji normalitas untuk mengetahui kelayakan data untuk dilakukan penujian perbandingan. Teknik yang dapat digunakan untuk mengujinya dengan menggunakan uji *chi square* dengan data yang diperoleh memiliki nilai  $X^2_{hitung}$

dibawah  $X^2_{tabel}$  maka persebaran datavariabel yang diuji mendekati normal. Apabila nilai Uji  $X^2$  yang diperoleh memiliki nilai diatas  $X^2_{tabel}$ , berarti persebaran data dari variabel yang diuji tidak normal. Hasil uji *chi square*  $X^2_{hitung}$  kemudian dibandingkan dengannilai  $X^2_{tabel}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $(dk) = k - 1 = 7 - 1 = 6$ , maka dicari pada tabel *Chi-Kuadrat* didapat  $X^2_{tabel} = 12,6$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai  $X^2_{hitung} (9,33) < X^2_{tabel} (12,6)$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa *Pretest* berdistribusi normal. Sehingga, analisis uji selanjutnya dapat dilanjutkan. Untuk pengecekan data selanjutnya adalah dengan melakukan uji.

Uji t sampel bebas atau *Independent sample t-test* adalah jenis uji statistika yang bertujuan membandingkan rata-rata dua grup yang tidak saling berpasangan atau berkaitan. Tidak saling berpasangan diartikan bahwa penelitian dilakukan untuk dua subjek sampel yang berbeda. Pada penelitian ini dilakukan pengujian terhadap pembelajaran yang menggunakan media panggung boneka tangan dan pembelajaran yang tidak menggunakan media panggung boneka tangan terhadap kemampuan menyimak siswa dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

a. Hipotesis yang diajukan :

$$H_0 : \lambda_1 = \lambda_2 = 0$$

$$H_1 : \lambda_1 \neq \lambda_2 \neq 0$$

b. Dasar Pengambilan Keputusan dalam pengujian hipotesis :

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak

c. Hasil Pengujian dan Keputusan

Ketentuan penetapan nilai  $t_{tabel}$  pada SPSS dengan tingkat signifikansi pada 5% dan  $Df = N - \text{Variabel} = 53 - 2 = 51$  sehingga diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,007. Dari uji dapat diketahui hasil penelitian menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,398 lebih besar dibandingkan pada nilai  $t_{tabel}$  pada taraf nyata 0,05 yaitu sebesar  $\pm 2,007$  yang berarti terdapat perbedaan. Perbedaan tersebut sangat signifikan antar pembelajaran dengan menggunakan media panggung boneka tangan dan pembelajaran tanpa menggunakan media panggung boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas I SDN di Kecamatan Pamekasan.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di dua sekolah di kecamatan Pamekasan. Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian kuantitatif. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent control grup designs* karena penelitian ini dilakukan pada dua kelompok yaitu kelas pertama SDN Kangeran 1 sebagai kelas eksperimen mendapatkan perlakuan khusus dengan menggunakan media panggung boneka tangan yang dilakukan pada tanggal 19 Mei 2018. Sedangkan kelas kedua sebagai kelas kontrol yaitu SDN Teja Barat 4 tidak mendapatkan perlakuan yang dilakukan pada tanggal 18 Mei 2018. Dalam penelitian ini kedua kelas (kontrol dan eksperimen) mendapatkan perlakuan yang

berbeda. Pada kelas kontrol pemberian perlakuan pada kegiatan pembelajaran menyimak cerita tidak menggunakan media panggung boneka tangan. Sedangkan pada kelas eksperimen pemberian perlakuan pada saat kegiatan pembelajaran menyimak cerita menggunakan media panggung boneka tangan.

Sebelum dilakukan penelitian terdapat beberapa tahapan, salah satunya yaitu tahapan uji validitas. Uji validitas ini dilakukan guna mendapatkan instrumen penelitian yang valid dengan menggunakan rumus *product moment*. Uji validitas instrumen penelitian tes dilakukan di SDN Panempan 2 Pamekasan pada siswa kelas I. Dari 6 butir soal dinyatakan valid semua. Oleh karena itu 6 butir soal yang dinyatakan valid tersebut digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Hasil uji validitas instrumen tersebut kemudian diinterpretasikan menurut klasifikasi menurut Guilford (Arikunto, 2013:319) dengan hasil soal no 1A menunjukkan hasil  $r_{hitung}$  sebesar 0,532 dengan interpretasi agak rendah, soal no 2A hasil  $r_{hitung}$  sebesar 0,552 dengan interpretasi agak rendah, soal no 3A hasil  $r_{hitung}$  sebesar 0,534 dengan interpretasi agak rendah, soal no 4A hasil  $r_{hitung}$  sebesar 0,534 dengan interpretasi agak rendah, soal no 5A hasil  $r_{hitung}$  sebesar 0,552 dengan interpretasi agak rendah, soal B no 1 hasil  $r_{hitung}$  sebesar 0,909 dengan interpretasi tinggi hasil semua  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan semua butir soal dinyatakan valid.

Tahap selanjutnya tahap penghitungan reliabilitas instrumen. Instrumen tes yang dihitung reliabilitasnya adalah instrumen yang telah dihitung tingkat kevalidannya dan telah dinyatakan valid. Untuk dapat mengetahui tingkat reliabilitas instrumen data hasil instrumen tes dihitung dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Tinggi rendahnya reliabilitas, secara empirik ditunjukkan oleh angka yang disebut dengan koefisien reliabilitas. Jika  $\alpha < 0.6$  maka reliabilitas buruk. Jika  $\alpha$  antara 0.60 – 0.79 maka reliabilitas diterima. Jika  $\alpha > 0.8$  maka reliabilitas baik. Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan penghitungan dengan SPSS hasil dari uji reliabilitas instrumen tes menunjukkan bahwa  $r_{11} = 0,617$  dan dapat dikonsultasikan dengan  $N = 24 - 2 = 22$  maka nilai  $r_{tabel}$  untuk taraf signifikansi 5% ialah 0,404 (tabel nilai  $r_{tabel}$ ), dengan demikian  $r_{11}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  ( $0,617 > 0,423$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa reliabilitas variabel dalam penelitian dapat diterima dan dinyatakan *reliable*. Nilai reliabilitas instrumen tes tersebut diinterpretasikan dengan kriteria interpretasi reliabilitas menurut Arikunto (2010:123) dengan hasil kriteria derajat sedang.

Setelah pengumpulan data dan pengambilan data yang diperoleh dari instrumen tes di kelas 1 SDN Panempan 2 Pamekasan kegiatan selanjutnya melakukan kegiatan penelitian di kelas 1 SDN Teja Timur 4 sebagai kelas kontrol dan SDN Kangeran 1 Pamekasan sebagai kelas eksperimen adapun tahap penelitian ini peneliti mengambil data dengan menggunakan teknik *pretest* dan *posttest* dari sekolah dasar tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus uji t.

Berdasarkan hasil uji normalitas *pretest* didapatkan nilai *chi kuadrat*  $X^2_{hitung} = 9,33$ . Nilai tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai *chi-*

*kuadrat* ( $X^2_{tabel}$  Sugiono, 2011:334) dengan derajat kebebasan ( $dk = k - 1 = 7 - 1 = 6$ , pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai  $X^2_{tabel} = 12,6$ , nilai  $X^2_{hitung} (9,33) <$  dari nilai  $X^2_{tabel} (12,6)$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data *Pretest* bersubsidi normal.

Hasil penelitian di kelas I SDN Kangeran 1 dan SDN Teja Timur 4 Pamekasan pada tes awal atau *pretest* menunjukkan nilai rata-rata yang hampir sama, yaitu kelompok eksperimen sebesar 59,48. Sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 59,38. Berdasarkan hasil *pretest* yang didapat bahwa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki nilai yang hampir sama. Setelah dilakukan *posttest*, terdapat perbedaan nilai rata-rata siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Di kelas kontrol, memperoleh rata-rata nilai sebesar 68,12. Sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 74,48. Nilai hasil kegiatan menyimak cerita siswa yang menggunakan media panggung boneka tangan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai yang tanpa menggunakan media panggung boneka tangan. Setelah diuji menggunakan uji t hasil *posttest* antara kelas kontrol maupun kelas eksperimen, didapatkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 2,398$  dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,007$ . Hasil perhitungan  $t_{hitung} = 2,398 > t_{tabel} = 2,007$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media panggung boneka tangan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menyimak siswa kelas I SDN di kecamatan Pamekasan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil *pretest* dan *posttest*.

Kondisi akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan perbedaan karena perbedaan perlakuan yang dilakukan pada kedua kelompok. Pada pengamatan kelompok kontrol, siswa terbatas pada cerita yang dibacakan oleh guru, selain itu siswa sulit memusatkan perhatian pada cerita yang disampaikan. Beberapa siswa bermain dengan temannya ketika kegiatan menyimak cerita sedang berlangsung. Pada saat siswa dan guru bertanya jawab secara lisan tentang isi cerita yang disimak, hanya beberapa siswa yang antusias untuk bertanya dan menjawab dengan tepat. Kenyataan tersebut berbeda dengan kelompok eksperimen yang terlihat lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan menyimak menjadi lebih komunikatif dan suasana kelas menjadi lebih hidup. Perhatian siswa terfokus pada cerita yang diceritakan oleh guru. Kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dengan dilihat dari ekspresi dari raut muka siswa terkadang siswa tertawa riuh karena percakapan dan gerakan boneka tangan yang dianggap lucu dan menghibur siswa. Ketika guru dan siswa melakukan tanya jawab, siswa antusias dalam menjawab pertanyaan dan mampu menuliskan kembali isi cerita dengan tepat.

Hasil *posttest* tertinggi dengan perolehan nilai tertinggi, yaitu 92 ditulis oleh Moh. Rehan dengan nomor presensi 16. Moh. Rehan dapat menjawab soal A yang terdiri dari 5 soal dengan benar semua dengan perolehan skor 20 dan soal B menuliskan kembali cerita memperoleh skor 14. Moh. Rehan dapat menuliskan kembali cerita dengan penulisan kata yang hampir



sempurna, isi bacaan mewakili seluruh ide pokok pada cerita, hubungan antara kata dengan kalimat jelas, kalimat yang dituliskan jelas dan mudah dipahami, tulisan sesuai dengan isi cerita yang diceritakan oleh guru, menggunakan huruf kapital pada awal kalimat, nama orang, nama tempat dan menggunakan tanda baca dengan tepat. Guru menggunakan media panggung boneka tangan yang dapat menarik minat siswa, memberikan gambaran konkret, serta menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motifasi belajar siswa. Moh. Rehan menuliskan kembali isi cerita dengan menyimak cerita yang berjudul Berkunjung ke Taman Bunga dan mengamati media panggung boneka tangan yang bertema tanaman di sekitarnya serta boneka tangan. Lalu ia menghubungkan dengan pengalaman pribadinya yang pernah ia alami waktu melihat bunga mawar. Ia dapat menuliskan kelebihan dari bunga mawar seperti duri pada tangkai bunga mawar yaitu untuk melindungi diri. Ia dapat menyebutkan nama-nama bunga yang terdapat pada media panggung boneka tangan.

Dengan demikian materi menyimak cerita dapat diajarkan dengan menggunakan media panggung boneka tangan karena dapat memberikan pengaruh. Hal ini karena siswa lebih mudah mempelajari hal-hal yang konkret daripada abstrak. Menurut Piaget (dalam Nursalim, dkk 2007:34) anak usia 7-11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret. Hal tersebut terbukti dengan hasil rata-rata posttest kelas eksperimen yang menggunakan media panggung boneka tangan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata posttest kelas kontrol yang tidak menggunakan media panggung boneka tangan. Menurut Moedjiono (dalam Daryanto 2011:29), penggunaan media panggung boneka tangan dalam proses pembelajaran mempunyai kelebihan antara lain: memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa, menyajikan secara konkret dan menghindari verbalisme, menunjukkan objek secara utuh, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas kepada siswa, dapat memotivasi siswa agar lebih konsentrasi dan fokus pada saat menyimak cerita. Hal ini sependapat dengan Hamalik (dalam Arsyad, 2014:15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa, menyajikan secara konkret, menghindari verbalisme, menunjukkan objek secara utuh, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas kepada siswa, dapat memotivasi siswa agar lebih konsentrasi dan fokus pada saat menyimak cerita.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian yang berjudul pengaruh penggunaan media panggung boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas 1 SDN di Kecamatan

Pamekasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan penggunaan media panggung boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas 1 SDN di Kecamatan Pamekasa. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya pengaruh yang signifikan terhadap nilai yang diperoleh siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya pengaruh yang signifikan terhadap nilai yang diperoleh siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Hasil penelitian diketahui bahwa nilai rata-rata pada kelas kontrol hasil *pretest* sebesar 59,38 dan hasil *posttest* sebesar 68,12 sedangkan pada kelas eksperimen hasil *pretest* sebesar 59,48 dan hasil *posttest* sebesar 74,48.

Setelah diuji menggunakan uji hipotesis hasil nilai  $t_{hitung} = 2,398$  dengan taraf signifikan 5% diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,007$ . Hasil perhitungan  $t_{hitung} = 2,398 > t_{tabel} = 2,007$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media panggung boneka tangan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan menyimak siswa kelas 1SDN di kecamatan Pamekasan.

### Saran

Setelah dilaksanakannya penelitian tersebut, peneliti memiliki beberapa saran atau masukan. Hal tersebut dimaksudkan untuk bisa menjadikan bahan pertimbangan supaya pembelajaran dapat berjalan lebih baik lagi. Adapun saran dari peneliti diantaranya yaitu bagi sekolah hendaknya penggunaan media panggung boneka tangan diterapkan pada kegiatan pembelajaran menyimak cerita karena penggunaan media panggung boneka tangan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan menyimak cerita. Agar pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa, guru sebaiknya menerapkan pembelajaran inovatif dan memanfaatkan media yang sudah ada. Agar pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa, guru sebaiknya menerapkan pembelajaran inovatif dan memanfaatkan media yang sudah ada. Media panggung boneka tangan dapat menarik minat, perhatian siswa dan dapat menyajikan cerita secara konkret serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga dapat menghasilkan daya ingat siswa dalam jangka panjang. Bagi peneliti lain dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk dapat melakukan penelitian tentang pembelajaran pada kegiatan menyimak cerita siswa dengan menggunakan tema yang berbeda pada media panggung boneka tangan sehingga memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga dapat menghasilkan daya ingat siswa dalam jangka panjang.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Satuan Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pajagrafindo Persada.
- Daryanto. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Satu Nusa.

- Hijriah, Umi. 2016. *Menyimak Strategi dan Implikasinya dalam Kemahiran Berbahasa*. Lampung : IAIN Raden Intan Lampung.
- Musfiroh, Tadkirotun. 2005. *Cerita Untuk Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Navila.
- Nurgiantoro, Burhan. 2014. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Sabariah, Lusiana. 2016. *Mari Mendongeng Panduan Belajar Mendongeng*. Yogyakarta: Zora Book.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Safitri, Chusnol. 2011. *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Sisiwa Kelas II SDN Karet Kembang Sidoarjo*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sudjana dan Rivai. 2012. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur 2013. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wati, Ega Rina. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Winarsunu, Tulus. 2012. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Wijayanti, Wiwin. 2017 dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pangung Boneka Terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas I SD Laboratorium UNESA*. skripsi ini tidak diterbitkan: Universitas Negeri Surabaya.
- Qudratilah, Meity Taqdir. 2011. *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pelajar*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

