

**PENGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
BERCERITA DENGAN BAHASA JAWA SISWA KELAS IV  
SDI AL IRSYAD GRESIK**

**Linda Ayu Triati**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (lindaayut@gmail.com)

**Heru Subrata**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Penelitian ini berlatar belakang dari kurangnya minat dan kemampuan siswa dalam bercerita dengan baik dan benar, serta penggunaan media pembelajaran yang masih sangat terbatas pada materi bercerita. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Boneka Tangan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari tiga tahap yaitu *Plan* (perencanaan), *Act and Observe* (Tindakan dan Pengamatan) dan *Reflect* (Refleksi). Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ketercapaian pembelajaran pada siklus I hanya mencapai 65% (cukup), maka dilakukan penelitian siklus II. Pada siklus II hasilnya meningkat mencapai 91,87% (sangat baik). Rata-rata nilai siswa yang tuntas pada siklus I adalah 84,16% dan pada siklus II meningkat menjadi 85,83%. Sedangkan ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada siklus I hanya mencapai 30% dan pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 90%. Dari uraian diatas maka terbukti bahwa menggunakan media boneka tangan dapat meningkatkan aktivitas dan keterampilan bercerita dengan bahasa jawa siswa kelas IV SDI Al Irsyad Gresik.

**Kata kunci :** penggunaan media boneka tangan, keterampilan bercerita, dan bahasa Jawa.

**Abstract**

*This research is based on the lack of interest and ability of students to tell stories properly and correctly, as well as the use of instructional media which is still very limited to storytelling material. The media used in this study was Hand Puppets. This type of research is a class action research (Classroom Action Research) which consists of three stages, namely Plan (planning), Act and Observe (Action and Observation) and Reflect (Reflection). Data analysis techniques using quantitative analysis and descriptive qualitative. The results of the learning achievement in the first cycle only reached 65% (enough), so the second cycle research was conducted. In cycle II the results increased to reach 91.87% (very good). The average value of students who completed the first cycle was 84.16% and in the second cycle increased to 85.83%. While the mastery of learning outcomes in the classical cycle I only reached 30% and in the second cycle increased to 90%. From the description above, it is proven that using hand puppet media can improve the activity and storytelling skills with Javanese language of grade IV students of SDI Al Irsyad Gresik.*

**Keywords:** use of hand puppet media, storytelling skills, and Javanese language

**PENDAHULUAN**

Mata pelajaran bahasa dan sastra Jawa merupakan muatan lokal wajib bagi daerah Jawa Timur, Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Ada berbagai tujuan pembelajaran bahasa dan sastra Jawa di SD antara lain agar siswa mampu menikmati, menghayati, memahami, dan memanfaatkan karya-karya sastra dan budaya Jawa, guna memperkaya pengalaman jiwanya untuk pembentukan watak budi luhur serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. (Suwardi,2009:103) Bahasa Jawa memiliki empat

keterampilan berbahasa seperti halnya Bahasa Indonesia, yaitu Keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

Keterampilan berbicara yang diajarkan di sekolah dasar salah satunya adalah bercerita. Oleh Karena itu Keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang akan diteliti dalam penelitian ini ialah bercerita. Bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat pada zaman dahulu hingga saat ini . Pada umumnya manusia senang melakukan kegiatan bercerita dari anak kecil sampai dewasa. Bercerita juga dapat

dipahami sebagai suatu pembicaraan yang memaparkan atau menjelaskan bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa, dan kejadian, baik yang dialami sendiri atau orang lain. Kegiatan bercerita termasuk dalam situasi informatif, dengan bercerita mampu membuat suasana menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa dapat memahami pengertian dari suatu materi dengan lebih bermakna.

Kegiatan bercerita dapat menumbuhkan hubungan mental emosional antara satu individu dengan individu yang lain. Dalam pelaksanaannya pencerita harus menguasai ide cerita, penguasaan bahasa, pemilihan bahasa, keberanian, ketenangan, kesanggupan menyampaikan ide dengan lancar dan teratur sehingga mampu, dan terampil dalam bercerita. Keterampilan bercerita tidak hanya diperoleh begitu saja, tetapi harus dipelajari dan dilatih.

Bercerita juga dapat dijadikan sarana menyampaikan materi pembelajaran secara menyenangkan. Namun, sering kegiatan bercerita yang dilakukan oleh guru sangat monoton. Guru hanya menjelaskan materi bercerita melalui penjelasan lisan. Pertama, guru menjelaskan pengertian bercerita, contoh-contoh judul cerita, kemudian siswa satu persatu mempraktikkan bercerita di depan kelas. Sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan kegiatan bercerita. Karenanya guru perlu membuat inovasi agar kegiatan bercerita dapat berlangsung secara menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif.

Agar siswa dapat menikmati kegiatan bercerita guru perlu membuat inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Sebagaimana antusiasme siswa yang sangat baik, guru perlu menghadirkan hal unik yang membuat siswa merasa penasaran dan ingin mencoba bercerita di depan kelas dengan percaya diri. Untuk itu guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya kegiatan tersebut. Fungsi lain dari media yang digunakan dalam bercerita adalah memperjelas masing-masing tokoh, watak, serta menjaga antusiasme siswa dalam mengikuti cerita hingga bagian akhir. Melalui media tersebut guru juga mampu melatih intonasi siswa dalam bercerita, pelafalan, dan pemahaman atas isi materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan penunjang utama dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan mudah menerima materi dengan baik dan maksimal. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pengajar untuk menyampaikan segala informasi atau materi kepada peserta didik. Media pembelajaran sangat penting digunakan untuk peserta didik usia 7 – 11 tahun, karena pada usia tersebut berada dalam fase berpikir operasional, menurut Piaget (dalam Nursalim 2007:26). Sehingga dengan menggunakan media benda

konkret, siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan tercipta pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Dengan adanya media boneka tangan diharapkan keterampilan bercerita anak dapat berkembang dengan baik. Selain itu media boneka tangan dapat memotivasi siswa untuk mengeluarkan suara dan ekspresinya. Hal ini karena media boneka tangan mempunyai kelebihan mudah digunakan, membuat siswa tertarik mengikuti jalannya cerita, serta membuat siswa lebih aktif. Dapat memacu semangat siswa untuk terampil bercerita di depan teman-temannya.

Bahan dan alat yang digunakan untuk membuat media Boneka tangan yaitu: kain flanel, mata boneka, gunting, lem bakar, jarum, benang jait, spidol, kertas karton, alat lem tembak. Cara membuat boneka tangan yaitu: a) tentukan tokoh yang akan dibuat menjadi boneka. b) gambar pola tangan di lengkapi dengan bagian kepala tokoh tersebut pada kertas karton menggunakan spidol. c) gunting pola yang sudah dibuat agar menjadi gambar yang utuh. d) salin pola gambar tersebut ke kain flanel. e) Kemudian gunting kain flanel sesuai pola yang telah digambar. f) Jahit kain flanel sehingga membentuk tokoh. g) Setelah boneka terbentuk lalu tempelkan ornamen pelengkap seperti mata, bibir,, ataupun asesoris lainnya agar boneka tangan menjadi lebih menarik. Boneka tangan siap dipergunakan.

Tabel 1. Media Boneka Tangan

No	Tokoh	Nama Tokoh
1.		Tukang Perahu
2.		Kakek & Nenek

Berdasarkan hasil observasi dengan Guru kelas IV SDI AL Irsyad Gresik, ditemukan informasi bahwa siswa sangat antusias terhadap kegiatan bercerita namun siswa masih perlu bimbingan karena mayoritas belum menguasai intonasi, ekspresi saat bercerita dengan tepat, kurang memahami isi materi,serta minimnya sumber cerita yang hanya berpegang pada LKS saja. Kemudian Siswa juga masih perlu dukungan moril saat bercerita

karena siswa masih kurang percaya diri untuk tampil bercerita di depan kelas.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD ISLAM AL IRSYAD karena SD ISLAM AL IRSYAD merupakan sekolah Islam yang menjunjung tinggi nilai-nilai luhur dan budi pekerti agama Islam yang sesuai dengan karakter bangsa Indonesia. Selain itu SD ISLAM AL IRSYAD merupakan sekolah yang berada di daerah Jawa Timur, sehingga diwajibkan memiliki muatan lokal Bahasa Jawa. Serta di SD ISLAM AL IRSYAD belum pernah menggunakan media boneka tangan dalam pembelajaran bahasa Jawa.

Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Istiqomah, Titik Nur (2015) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II B S Kotagede 3 Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media tangan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar bercerita siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji di kelas eksperimen sebesar 91,82 sedangkan hasil uji di kelas kontrol sebesar 84,22 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan siswa menyimak dongeng.

Pada Penelitian ini rumusan masalah yang digunakan yaitu: 1) Bagaimanakah penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran bercerita dengan bahasa Jawa di kelas IV SDI AL IRSYAD Gresik? 2) Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran bercerita dengan Bahasa Jawa dengan media boneka tangan di kelas IV SDI AL IRSYAD Gresik? 3) Kendala apa sajakah yang ditemui dalam pembelajaran bercerita dengan menggunakan media boneka tangan dan bagaimana cara mengatasinya?

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendeskripsikan penggunaan Media Boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita dengan bahasa Jawa siswa kelas IV SDI AL IRSYAD Gresik, 2) Mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bercerita dengan bahasa Jawa kelas IV SDI AL IRSYAD Gresik menggunakan media boneka tangan, 3) Menemukan kendala dalam pembelajaran bercerita dengan bahasa Jawa dan menemukan cara untuk mengatasi kendala yang muncul.

Manfaat penggunaan media boneka tangan bagi guru yaitu meningkatkan profesionalitas agar menjadi guru yang profesional. Selain itu penggunaan boneka tangan juga dapat digunakan sebagai pilihan penggunaan media pembelajaran. Manfaat bagi siswa yaitu siswa dengan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru, menarik siswa untuk belajar bercerita dengan percaya

diri, mengatasi permasalahan yang terjadi di SDI AL IRSYAD materi bercerita.

Dalam penelitian ini juga membatasi masalah dalam penelitian. Berikut adalah beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yaitu Pembelajaran yang digunakan bahasa Jawa dan Cerita yang digunakan cerita rakyat

Berdasarkan uraian di atas, dilakukan penelitian yang berjudul “ Penggunaan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita dengan Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDI AL IRSYAD/Gresik ”.

#### METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang terdiri dari tiga tahap yaitu *Plan* (perencanaan), *Act and Observe* (Tindakan dan Pengamatan) dan *Reflect* (Refleksi). Perolehan data dalam penelitian ini untuk mengkaji dan mendeskripsikan pembelajaran bercerita dengan Bahasa Jawa menggunakan Media Boneka tangan siswa kelas IV di SDI Al Irsyad Gresik. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil sebelum adanya pandemi COVID-19. . Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas IV dan 20 siswa kelas IV yang terdiri 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan yang mengikuti pembelajaran bahasa Jawa dengan fokus penelitian pada keterampilan bercerita. Siswa kelas IV dipilih sebagai subjek penelitian karena sebagian besar siswa masih kurang antusias dalam pembelajaran bercerita. Selain itu pada saat pembelajaran bercerita guru belum menggunakan media pembelajaran. Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil evaluasi pembelajaran. Sedangkan data kualitatif merupakan deskripsi dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menggunakan *Media Boneka tangan* dan catatan lapangan selama kegiatan pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi, teknik Tes, dan catatan lapangan. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis ini dihitung menggunakan statistik sederhana sebagai berikut:

1. Keterlaksanaan Pembelajaran

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : persentase keterlaksanaan

F : jumlah aktivitas yang terlaksana

N : jumlah aktivitas keseluruhan

Kriteria penilaian :

<40% = sangat kurang

40% - 55% = kurang

56% - 65% = cukup

66% - 79% = baik

>80% = sangat baik

(Aqib, dkk 2011:41)

2. Ketercapaian Proses Pembelajaran

$$NK = \frac{X}{N} \times 100$$

Keterangan:

NK : nilai ketercapaian

X : skor yang diperoleh

N : skor maksimal

Kriteria Penilaian:

80 – 100 : Sangat baik

66 – 79 : Baik

56 – 65 : Cukup

40 – 55 : Kurang baik

<40 : Tidak baik

(Herawati dkk, 2012 : 152)

3. Ketuntasan Klasikal

a. Ketuntasan Individu

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

Kriteria penilaian :

80 – 100 : sangat baik

66 – 79 : baik

56 – 65 : cukup

40 – 55 : kurang

< 40 : sangat kurang

b. Ketuntasan kreativitas secara klasikal

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100 \%$$

Kriteria penilaian :

81% - 100% : Sangat baik

61% - 80% : Baik

41% - 60% : Cukup

21% - 40% : Kurang

(Aqib dkk, 2011: 205)

c. Rata-rata pencapaian KKB

$$M = \frac{\sum f}{\sum x}$$

Keterangan:

M : nilai rata-rata pencapai KKB

$\sum f$  : jumlah nilai siswa pencapai KKB

$\sum x$  : jumlah siswa pencapai KKB

Kriteria penilaian :

80 – 100 : baik sekali

66 – 79 : baik

56 – 65 : cukup

40 – 55 : kurang baik

<40 : tidak baik

(Herawati dkk, 2012 : 152)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**HASIL**

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini meliputi data hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran, hasil

belajar siswa, dan data pengamat mengenai kendala-kendala yang terjadi pada saat pembelajaran menggunakan Boneka Tangan. Terdapat dua siklus yang dilaksanakan pada penelitian tindakan kelas ini. Setiap siklus dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi.

**Siklus 1**

Hasil pengamatan observer dalam kegiatan pembelajaran pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan		Ketercapaian		
		Ya	Tidak	P1	P2	Rata-Rata
1.	Guru membuka pembelajaran dengan salam.	√		3	3	3
2.	<b>Guru menyapa siswa dan menanyakan kabar mereka serta mengkondisikan siswa untuk belajar.</b>		√	1	1	1
3.	Guru melakukan presensi.	√		4	4	4
4.	Guru dan siswa mengawali pembelajaran dengan berdoa.	√		3	3	3
5.	Guru bersama siswa melakukan ice breaking untuk menumbuhkan semangat belajar.		√	1	1	1
6.	<b>Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.</b>	√		3	4	3,5
7.	Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab: "Apakah kalian pernah mendengar cerita?" "Apakah kalian pernah bercerita?" "Cerita apa yang pernah kamu dengar?" (menanya)	√		4	3	3,5
8.	<b>Guru memperkenalkan media boneka tangan kepada siswa. (mengamati)</b>	√		3	2	2,5
9.	<b>Guru menjelaskan materi bercerita seperti aspek-aspek dalam bercerita antara lain Lafal, Intonasi, kelancaran, ekspresi dan gestur.</b>	√		3	3	3
10.	<b>Guru membagikan LKPD. (mengamati)</b>	√		4	3	3,5
11.	<b>Guru memberi contoh penggunaan media boneka tangan dalam cerita "Banyak Ngendhog Emas" dengan Lafal, Intonasi, kelancaran, ekspresi dan gestur yang tepat (mengumpulkan informasi).</b>	√		3	2	2,5
12.	<b>Guru membimbing siswa selama kegiatan bercerita.</b>		√	1	1	1

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan		Ketercapaian		
		Ya	Tidak	P1	P2	Rata-Rata
13	Guru meminta Semua siswa mempraktikkan secara bergantian sesuai di depan kelas.(mengomunikasikan )	√		3	3	3
14	Guru bersama siswa mengapresiasi setiap penampilan.(mengomunikasikan)	√		2	3	2,5
15	Guru membagikan lembar evaluasi.	√		3	3	3
16	Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. (Mengasosiasi)	√		2	2	2
17	Guru memberi reward kepada siswa yang aktif dan memberikan semangat kepada siswa yang pasif.		√	1	1	1
18	Guru merefleksikan tentang pembelajaran hari ini dan memberikan pesan moral kepada siswa.		√	1	1	1
19	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak semua siswa untuk berdoa bersama.	√		4	4	4
20	Guru mengucapkan salam penutup.	√		4	4	4
Jumlah Skor		15	5	53	51	52

Hasil persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I dihitung dengan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{15}{20} \times 100\%$$

$$= 75\% \text{ (Baik)}$$

Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dihitung dengan rumus berikut.

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

$$= \frac{52}{80} \times 100$$

$$= 65 \text{ (Cukup)}$$

Tabel 3. Data Hasil belajar siswa siklus I

No	Nama	Aspek					Total Skor	Nilai Akhir	Ket	
		L	I	K	E	G			T	TT
1.	AKNA	2	2	3	3	3	13	65		TT
2.	ABNF	3	4	4	3	3	17	85	T	
3.	AHA	3	2	3	2	2	12	60		TT
4.	AP	3	2	3	2	2	12	60		TT
5.	APC	2	2	3	2	2	11	55		TT
6.	FDA	2	3	3	3	2	13	65		TT
7.	GHP	3	2	3	2	2	12	60		TT
8.	IBA	3	4	4	3	3	17	85	T	
9.	MFA	3	2	2	3	3	13	65		TT
10.	MRA	2	3	4	2	2	13	65		TT

No	Nama	Aspek					Total Skor	Nilai Akhir	Ket	
		L	I	K	E	G			T	TT
11.	MSF	3	2	3	3	3	14	70		TT
12.	MUM	2	3	3	3	3	14	70		TT
13.	NES	3	2	2	3	2	12	60		TT
14.	NMA	3	3	4	3	3	16	80	T	
15.	NOD	3	3	4	3	3	16	80	T	
16.	PWA	3	2	3	3	3	14	70		TT
17.	RA	4	3	4	4	3	18	90	T	
18.	RAA	3	2	4	3	2	14	70		TT
19.	SNS	2	3	3	2	2	12	60		TT
20.	IMR	3	3	4	4	3	17	85	T	
Jumlah nilai akhir							280	1.400	6	14
Jumlah siswa yang tuntas								505		

Keterangan:

L : Lafal

I : Intonasi

K : Kelancaran

E : Ekspresi

G : Gestur

Selanjutnya, untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal, digunakan rumus seperti berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{6}{20} \times 100\%$$

$$= 30\%$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal pada siklus I belum dapat dikatakan tuntas karena belum mencapai persentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan penelitian yaitu  $\geq 80\%$ . Oleh karena itu, penelitian di lanjutkan ke siklus II.

Sedangkan rata-rata nilai yang dicapai oleh siswa yang mencapai KKB dihitung dengan rumus berikut :

$$M = \frac{\sum f}{\sum x}$$

$$= \frac{505}{6}$$

$$= 84,16$$

### Siklus II

Hasil pengamatan observer dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 4. Data Observasi Pelaksanaan

Pembelajaran Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan		Ketercapaian		
		Ya	Tidak	P1	P2	Rata-Rata
1.	Guru membuka pembelajaran dengan salam.	√		4	4	4
2.	Guru menyapa siswa dan	√		3	3	3

No	Aspek Yang Diamati	Keterlak Sanaan		Ketercapaian		
		Ya	Tid Ak	P1	P2	Rata-Rata
	<b>menanyakan kabar mereka serta mengkondisikan siswa untuk belajar.</b>					
3.	Guru melakukan presensi.	√		4	4	4
4.	Guru dan siswa mengawali pembelajaran dengan berdoa.	√		3	3	3
5.	Guru bersama siswa melakukan ice breaking untuk menumbuhkan semangat belajar.	√		4	4	4
6.	<b>Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.</b>	√		3	4	3,5
7.	Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab: "Apakah kalian pernah mendengar cerita?" "Apakah kalian pernah bercerita?" "Cerita apa yang pernah kamu dengar?" (menanya)	√		4	4	4
8.	<b>Guru memperkenalkan media boneka tangan kepada siswa.(mengamati)</b>	√		4	4	4
9.	<b>Guru menjelaskan materi bercerita seperti aspek-aspek dalam bercerita antara lain Lafal, Intonasi, kelancaran, ekspresi dan gestur.</b>	√		3	3	3
10.	<b>Guru membagikan LKPD.(mengamati)</b>	√		4	3	3,5
11.	<b>Guru memberi contoh penggunaan media boneka tangan dalam cerita "Tukang Prahu Sing serakah" dengan Lafal, Intonasi, kelancaran, ekspresi dan gestur yang tepat(mengumpulkan informasi).</b>	√		3	4	3,5
12.	<b>Guru membimbing siswa selama kegiatan bercerita.</b>	√		4	4	4
13.	<b>Guru meminta Semua siswa mempraktikkan secara bergantian sesuai di depan kelas.(mengomunikasikan )</b>	√		4	3	3,5
14.	<b>Guru bersama siswa mengapresiasi setiap penampilan.(mengomunikasikan)</b>	√		4	3	3,5
15.	<b>Guru membagikan lembar evaluasi.</b>	√		3	3	3
16.	<b>Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.(Mengasosiasi)</b>	√		4	4	4

No	Aspek Yang Diamati	Keterlak Sanaan		Ketercapaian		
		Ya	Tid Ak	P1	P2	Rata-Rata
17.	Guru memberi reward kepada siswa yang aktif dan memberikan semangat kepada siswa yang pasif.	√		4	4	4
18.	<b>Guru merefleksi tentang pembelajaran hari ini dan memberikan pesan moral kepada siswa.</b>	√		4	4	4
19.	Guru menutup pembelajaran dengan mengajak semua siswa untuk berdoa bersama.	√		4	4	4
20.	Guru mengucapkan salam penutup.	√		4	4	4
Jumlah Skor		20	-	74	73	73,5

Hasil persentase keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II dihitung dengan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{20}{20} \times 100\%$$

$$= 100\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dihitung dengan rumus berikut.

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

$$= \frac{73,5}{80} \times 100$$

$$= 91,87 \text{ ( Sangat Baik)}$$

Tabel 5. Data Hasil belajar siswa siklus II

No	Nama	Aspek					Total Skor	Nilai Akhir	Ket	
		L	I	K	E	G			T	TT
1.	AKNA	3	4	4	4	3	18	90	T	
2.	ABNF	4	3	4	3	3	17	85	T	
3.	AHA	3	3	4	3	3	16	80	T	
4.	AP	4	3	4	3	3	17	85	T	
5.	APC	3	3	2	2	3	13	65		TT
6.	FDA	3	3	4	4	3	17	85	T	
7.	GHP	4	3	3	3	3	16	80	T	
8.	IBA	4	4	4	3	3	18	90	T	
9.	MFA	4	3	3	4	3	17	85	T	
10.	MRA	4	3	4	3	3	17	85	T	
11.	MSF	4	3	4	4	3	18	90	T	
12.	MUM	3	3	3	4	3	16	80	T	
13.	NES	3	3	3	3	3	15	75		TT
14.	NMA	4	3	4	4	3	18	90	T	
15.	NOD	4	3	4	3	3	17	85	T	
16.	PWA	4	4	4	3	3	18	90	T	
17.	RA	4	3	4	4	3	18	90	T	

No	Nama	Aspek					Total Skor	Nilai Akhir	Ket	
		L	I	K	E	G			T	TT
18.	RAA	4	3	4	3	3	17	85	T	
19.	SNS	3	3	4	3	3	16	80	T	
20.	IMR	4	3	4	4	3	18	90	T	
Jumlah nilai akhir							337	1.685	18	2
Jumlah siswa yang tuntas								1.545		

Keterangan:

L : Lafal

I : Intonasi

K : Kelancaran

E : Ekspresi

G : Gestur

Presentase ketuntasan klasikal siswa dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{18}{20} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Sedangkan rata-rata nilai yang dicapai oleh siswa yang mencapai KKB dihitung dengan rumus berikut :

$$M = \frac{\sum f}{\sum x}$$

$$= \frac{1545}{18}$$

$$= 85,83$$

Nilai rata-rata ketuntasan belajar bercerita bahasa jawa dengan menggunakan media Boneka Tangan adalah 85,83. Sedangkan persentase siswa yang tuntas belajar secara klasikal adalah sebesar 90%. Dari hasil tersebut sudah dinyatakan tuntas sehingga tidak melanjutkan siklus selanjutnya

## PEMBAHASAN

Pada tahap pembahasan ini lebih banyak didasarkan pada hasil observasi aktivitas siswa dan hasil keterampilan bercerita siswa pada setiap siklus pada proses pembelajaran bahasa jawa menggunakan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas IV SDI Al Irsyad Gresik.

Temuan peneliti pada penelitian Penggunaan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Dengan Bahasa Jawa Siswa Kelas IV SDI AL IRSYAD GRESIK siklus I dan siklus II setidaknya mengisyaratkan bahwa media boneka tangan dapat meningkatkan aktivitas dan keterampilan bercerita siswa dalam pembelajaran bahasa jawa. Hasil tersebut dapat dilihat pada uraian berikut.

### 1. Pelaksanaan Pembelajaran

Terdapat dua jenis data yaitu keterlaksanaan pembelajaran dan nilai ketercapaian pelaksanaan

pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti dibantu oleh 2 orang observer. Observer membantu peneliti untuk mengkondisikan siswa dalam beberapa kelompok, mendampingi siswa berlatih bercerita sebelum pengambilan nilai, dan membantu pengambilan dokumentasi.

#### a. Keterlaksanaan Rencana Pembelajaran

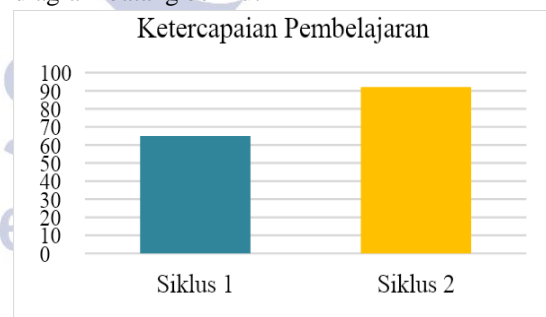
Hasil rekapitulasi keterlaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II disajikan dalam diagram batang berikut ini.



Diagram tersebut menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran bercerita bahasa jawa dengan media boneka tangan pada siklus I mencapai 75% dan pada siklus II mencapai 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran siklus I baik dan siklus II sangat baik sehingga sudah mencapai indikator penelitian yang telah ditetapkan yaitu  $\geq 80\%$  (Aqib,2011:41).

#### b. Nilai Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran

Hasil rekapitulasi nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II disajikan dalam diagram batang berikut ini



Ketercapaian pembelajaran siklus I dan siklus II pada Diagram diatas menunjukkan bahwa ketercapaian pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sebesar 65 dalam kategori cukup. Pada siklus II kekurangan yang terdapat pada siklus I dapat diatasi, sehingga Pada siklus II nilai ketercapaian pelaksanaan pembelajaran meningkat mmencapai 91,87 dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu  $\geq 80$ .

Peningkatan nilai ketercapaian pembelajaran dapat meningkat dikarenakan guru dapat menyampaikan materi dengan baik, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dan dengan media boneka tangan dapat meningkatkan keinginan serta antusias siswa dalam bercerita.

## 2. Hasil belajar siswa

Dari hasil belajar siswa terdapat dua data yang disajikan yaitu rata-rata mencapai KKB dan ketuntasan klasikal.

### a. Ketuntasan Klasikal

Berikut adalah persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I dan siklus II yang disajikan dalam diagram batang.

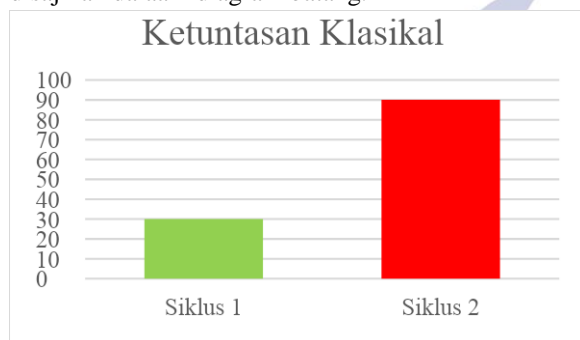


Diagram diatas menunjukkan ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada siklus I mencapai 30% atau dari 20 siswa yang tuntas hanya 6 siswa. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yaitu  $\geq 80\%$ . Sehingga pada siklus II dilakukan perbaikan dan mengalami kenaikan menjadi 90% atau dari 20 siswa yang tidak tuntas 2 siswa.

### b. Rata-rata nilai siswa mencapai KKB

Berikut disajikan rekapitulasi rata-rata siswa mencapai KKB siklus I dan siklus II dalam diagram batang.

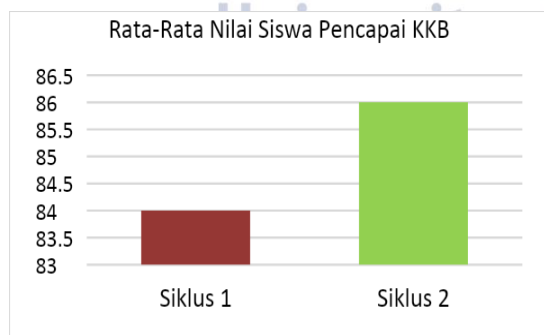


Diagram diatas menunjukkan rata-rata nilai siswa yang tuntas dalam pembelajaran bercerita bahasa jawa menggunakan media boneka tangan pada siklus satu adalah 84,16 dan rata-rata nilai siswa yang tuntas belajar pada siklus II adalah 85,83.

Meningkatnya aktivitas dan keterampilan bercerita siswa dalam pembelajaran bahasa jawa menggunakan media boneka tangan dikarenakan siswa senang dengan media tersebut. Hal ini sesuai dengan kajian teori tentang manfaat media pembelajaran yang diantaranya berguna untuk proses pembelajaran menjadi lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih aktif, materi pembelajaran lebih cepat diterima oleh siswa, dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Arsyad, 2011:21).

Pemilihan media yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada teori prinsip pemilihan media pembelajaran yaitu prinsip relevansi. Menurut Musfiqon (2012:116) Prinsip relevansi adalah kesesuaian media yang dipilih dengan materi yang akan disampaikan. Dalam hal ini, materi yang hendak disampaikan adalah ketrampilan bercerita, yang mana pada materi tersebut media yang sangat cocok digunakan adalah media yang berkaitan dengan tokoh dalam cerita. Sehingga hal ini digunakan oleh peneliti untuk memilih media boneka tangan guna menunjang pembelajaran yang aktif dan menarik.

Pada praktiknya, penggunaan media boneka tangan mendorong motivasi siswa dalam belajar bercerita. Hal ini ditunjukkan dengan antusias mereka saat berlatih sembari menunggu giliran penilaian. Beberapa siswa awalnya masih kaku dalam menggerakkan jari mereka, namun setelah beberapa kali berlatih, mereka sudah cukup lihai memainkan boneka tangan tersebut. Cerita yang digunakan dalam penelitian ini adalah cerita rakyat yang menggunakan bahasa Jawa dengan judul "Banyak Ngendog Emas" dan "Tukang Perahu Sing Serakah". Secara umum siswa sudah bisa bercerita dengan pelafalan bahasa jawa yang baik. Namun untuk bercerita menggunakan bahasa jawa yang sesuai dengan intonasi, gestur, dan ekspresi yang tepat, siswa masih perlu berlatih beberapa kali agar bisa bercerita dengan lancar.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Titik Nur Istiqomah (2015) dengan judul "Pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II B S Kotagede 3 Yogyakarta" yang diperoleh hasil bahwa media boneka tangan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, perbandingan kedua penelitian tersebut terletak pada pengolahan analisis data dan hasil. Penelitian Titik Nur Istiqomah menggunakan uji -t dan manov untuk mengolah data yang diperoleh dan menghasilkan peningkatan keterampilan menyimak dongeng. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas. Aspek lain yang berbeda pada keduanya adalah mata pelajaran yang dipilih. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Titik, mata pelajaran yang digunakan adalah Bahasa Indonesia. Sedangkan pada penelitian ini mata pelajaran yang digunakan adalah Bahasa Jawa.

Keterbatasan penelitian ini secara alami meliputi kemampuan ketrampilan siswa dalam bercerita pada pelajaran Bahasa Jawa. Secara umum, siswa dapat berbicara menggunakan bahasa jawa dengan baik.



Namun, pada ketrampilan bercerita dalam Bahasa Jawa, siswa masih membutuhkan bimbingan, latihan, serta dukungan moril agar mampu bercerita dengan baik, benar dan percaya diri. Keterbatasan serta kendala pada siklus I dapat diatasi dengan baik di siklus II. Sehingga pada siklus II tidak ditemukan kendala lagi dan penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil karena sudah mencapai kriteria penelitian yakni > 80%. Sehingga penelitian ini tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Penting untuk menyoroiti fakta bahwa kemampuan siswa dalam bercerita berbeda-beda. Kemampuan bercerita yang dimiliki siswa berhubungan dengan kepercayaan diri mereka saat tampil didepan kelas. Sehingga siswa yang memiliki kemampuan bercerita dengan baik cenderung mampu bercerita sesuai aspek ketrampilan dan lebih percaya diri. Sedangkan siswa dengan kemampuan bercerita rendah cenderung kurang mampu memenuhi aspek keterampilan dan tidak cukup percaya diri.

Banyak diskusi diantara para peneliti mengenai peningkatan keterampilan siswa dalam berbahasa, baik keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, serta berbicara. Dalam hal ini beberapa upaya yang dilakukan oleh para peneliti adalah dengan membuat, memilih maupun mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi siswa. Sehingga peneliti berharap media pembelajaran berupa boneka tangan dapat meningkatkan ketrampilan siswa dalam berbicara khususnya bercerita.

Meskipun demikian, peneliti percaya bahwa ketrampilan bercerita yang dimiliki masing-masing anak tidak sama. Namun berdasarkan penelitian yang sudah ada hal tersebut dapat diatasi dengan banyak cara, salah satunya adalah penggunaan media yang cocok dan menarik. Sehingga tepat bagi peneliti dalam penggunaan media boneka tangan untuk meningkatkan ketrampilan bercerita dengan bahasa Jawa kelas IV SDI AL IRSYAD.

## **SIMPULAN**

Dari hasil penelitian terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita dengan bahasa jawa siswa kelas IV SDI Al Irsyad, dapat disimpulkan:

Penggunaan media boneka tangan yang telah diterapkan dalam dua siklus mengalami peningkatan. Pada siklus I yaitu 75% belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian, sehingga dilanjutkan siklus II yang meningkat menjadi 100%.

Hasil belajar dalam pembelajaran bercerita siswa secara klasikal dari siklus I dan siklus II juga meningkat, yaitu pada siklus I hanya mencapai 30%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 90%.

Kendala pada siklus I yaitu siswa belum terbiasa dengan adanya peneliti serta guru belum mampu sepenuhnya mengkondisikan siswa agar siap menerima

pembelajaran. Sehingga ada beberapa langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang terlewat. Penggunaan media boneka tangan belum maksimal karena siswa masih perlu beberapa kali latihan agar mampu menggunakan media boneka tangan dengan baik. Serta siswa masih perlu beberapa kali bimbingan agar gerakan boneka tangan bisa selaras dengan cerita yang diucapkan.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, maka terbukti bahwa menggunakan media boneka tangan dapat meningkatkan aktivitas dan keterampilan bercerita dengan bahasa jawa siswa kelas IV SDI Al Irsyad Gresik.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disarankan:

1. Bagi guru kelas maupun guru mata pelajaran Bahasa Jawa, media boneka tangan ini dapat digunakan sebagai media untuk mengajar ,karena selain mudah dibuat media ini juga dapat menarik perhatian dan antusias siswa dalam bercerita.
2. Bagi pihak sekolah, sebaiknya media pembelajaran yang digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar ditambah agar proses pembelajaran menjadi inovatif.
3. Dalam bercerita siswa harus berlatih dengan sungguh-sungguh agar dapat menghayati cerita yang dibawakan dengan percaya diri.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anjar Wulandari, Pratiwi. 2018. Efektivitas penggunaan model kooperatif tipe time token pada pembelajaran keterampilan membaca dengan basa krama di kelas V SDN Panjang Jiwo 1/265 Surabaya (daring). Vol. 06, no 09. Diunduh 20 Desember 2018
- Aqib, Zainal. 2015. Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru, SD, SLB, TK. .Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bachtiar S Bachri. 2005. Pengembangan Kegiatan Bercerita, Teknik dan Prosedurnya. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Burhan Nurgiyantoro. 2005. Sastra Anak. Yogyakarta: UGM Press.
- Daryanto. 2016. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Larasayu, eti titis. 2014. Penggunaan model tandur untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa jawa siswa kelas IISDN Sidomulyo II (daring). Vol.02. no. 02. Diunduh 25 Desember 2018

- Maghfiroh. 2014. Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Madya dalam Metode Pembelajaran Role Playing (daring). Surabaya:Universitas Islam Negeri Surabaya. [3xhttp://diglib.uinsby.ac.id/805/3/Bab%202.pdf](http://diglib.uinsby.ac.id/805/3/Bab%202.pdf) . Diunduh pada 19 Oktober 2018.
- Musfiqon, H.M. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Nurgiantoro, Burhan. 2001. Keterampilan Berbahasa Indonesia. Yogyakarta: Badan Percetakan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Padmosoekotjo,S.1955. Ngengrengan Kasustraan Djawa. Djokdja: Hien Hoo Sing.
- Padmosoekotjo. 1987. Paramasastra jawa. Surabaya: PT Citra Jaya Murti
- Pancasari,Ratna. 2013. Peningkatan Keterampilan Bercerita Bahasa Jawa melalui Penggunaan Komik Punakawan di Kelas IV SDN Bangunjiwo, Kasihan, Bantul (daring). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. <http://eprints.uny.ac.id/14847/1/SKRIPSI%20Ratna%20Pancasari%20091082.pdf>. Diunduh pada 20 Desember 2018.
- Pemerintah Daerah Jawa Timur. 2014. Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 19 Tahun 2014 tentang Kurikulum Bahasa Daerah (Jawa / Madura)SD/SDLB/MI.Sekretariat Daerah Jawa Timur:Surabaya.
- Rahmawati, Eka fitri.2018.Penggunaan media jinantra aksara jawa untuk meningkatkan keterampilan membaca aksara jawa siswa kelas IV SD (daring). Vol.06. no 10.Diunduh 20 Desember 2018
- Siregar, Syofian. 2014. Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Subrata, Heru. 2016. Marsudi Basa Lan Sastra Jawi. Sidoarjo: Zifatama Jawara
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2015. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). Bercerita untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tarigan, Henri. 2008. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tim Penulis MPK Bahasa Indonesia. 2015. Menulis Ilmiah. Surabaya: Unesa University Express.