

PENGUNAAN MEDIA BONEKA JARI PADA KETERAMPILAN BERCEKITA BAHASA MANDARIN KELAS X-PERHOTELAN 1 DAN KELAS PERHOTELAN 2 SMK NEGERI 2 BOYOLANGU

Nidia Latifatul Ulfia

Bahasa dan Sastra Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: nidiaulfia16020774024@mhs.unesa.ac.id Galih Wibisono, BA. M.Ed.

Abstrak

Bahasa di dunia sangat beragam, salah satu bahasa asing adalah bahasa Mandarin. Terdapat empat keterampilan yang perlu dipahami oleh siswa dalam mempelajari bahasa Mandarin, salah satunya adalah keterampilan Berbicara. Belajar berbicara dapat dilakukan dengan bercerita. Media Boneka Jari digunakan peneliti untuk mempermudah siswa dalam keterampilan bercerita. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media Boneka Jari terhadap keterampilan bercerita bahasa Mandarin siswa kelas X-Perhotelan 1 dan kelas X-Perhotelan 2 SMK Negeri 2 Boyolangu Tulungagung, hasil belajar keterampilan bercerita bahasa Mandarin siswa kelas X-Perhotelan 1 dan kelas X-Perhotelan 2 SMK Negeri 2 Boyolangu Tulungagung, dan respon siswa dalam penggunaan media boneka jari terhadap keterampilan bercerita bahasa Mandarin siswa kelas X-Perhotelan 1 dan kelas X-Perhotelan 2 SMK Negeri 2 Boyolangu Tulungagung.

Boneka Jari memiliki ukuran lebih kecil dari boneka tangan, dimana penggunaannya adalah dengan diselubungkan pada jari-jari tangan yang terbuat dari kain *flannel* yang berwarna-warni dan dibentuk sesuai tokoh dalam dongeng atau cerita yang ingin disampaikan. Selanjutnya, boneka jari ini dimainkan dengan digerak-gerakkan pada saat si pencerita melakukan aktifitas bercerita. Bercerita adalah salah satu strategi pembelajaran dimana penyampaiannya melalui tutur kata secara lisan dengan menceritakan kisah atau suatu peristiwa dan informasi tanpa meninggalkan tujuan dari pembelajaran tersebut.

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif yang menerapkan desain eksperimen *true eksperiment design*. Populasi pada penelitian ini menggunakan siswa kelas X Perhotelan SMKN 2 Boyolangu Tulungagung dan menggunakan sampel kelas X-Perhotelan 1 sebagai kelas kontrol dan X-Perhotelan 2 sebagai kelas eksperimen masing-masing kelas berjumlah 35 siswa. Penelitian yang dilakukan berlangsung selama empat kali pertemuan, yang setiap pertemuan berlangsung selama 2x45 menit. Pertemuan pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ceramah berlangsung selama dua kali pertemuan dan pada kelas eksperimen yang menerapkan penerapan media *Boneka Jari* juga berlangsung selama dua kali pertemuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa : lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar tes, lembar angket respon siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil sebesar 94% dari data observasi aktivitas guru pertemuan pertama dan sebesar 91% dari data observasi aktivitas siswa pertemuan pertama dan sebesar 97% dari data observasi aktivitas guru pertemuan kedua dan sebesar 98% dari data observasi aktivitas siswa pertemuan kedua. Hasil *pre test* dan *post test* yang telah dianalisis pada kelas eksperimen X-Perhotelan 2 memperoleh $t_0 = 5,67$ dan $d_b = 68$ diketahui $t_s = 0,05 = 1,67$ menunjukkan bahwa $(5,67 > 1,67)$. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan media *boneka jari* berpengaruh terhadap keterampilan bercerita bahasa Mandarin karena jika dilihat berdasarkan klasifikasi penerimaan hipotesis, dijelaskan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima apabila $t_0 > t_{tabel}(t_a)$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media *boneka jari* dapat berpengaruh terhadap keterampilan bercerita bahasa Mandarin siswa kelas X-Perhotelan 2 SMKN 2 Boyolangu Tulungagung sangat baik. Selanjutnya angket respon siswa sebesar 93,75%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media Boneka Jari untuk keterampilan bercerita bahasa Mandarin sangat baik.

Kata Kunci: media pembelajaran, *boneka jari*, keterampilan bercerita

Abstract

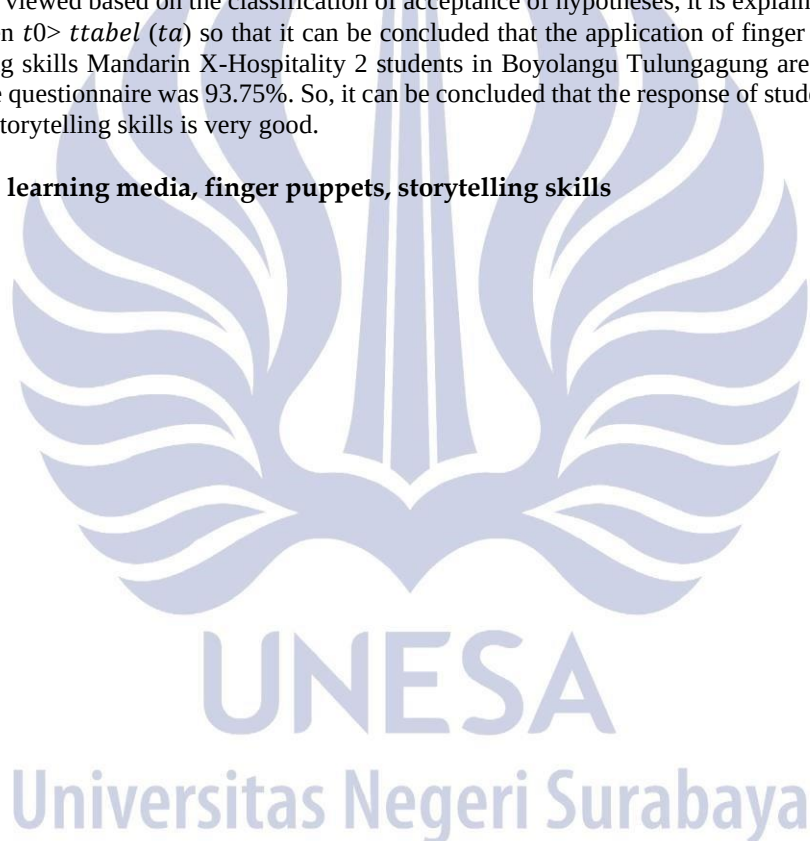
Language in the world are very diverse, one of the foreign languages is Mandarin. There are four skills that need to be understood by students in learning Mandarin, one of which is the Speaking skill. Learning to speak can be done by telling stories. Finger Puppet media is used by researchers to facilitate students in storytelling skills. This study aims to determine the application of Finger Puppets media to Mandarin storytelling skills of students of X-Hospitality 1 and X-Hospitality 2 classes in SMK Negeri 2 Boyolangu Tulungagung, learning outcomes of Mandarin storytelling skills of students of X-Hospitality 1 and X-Hospitality 2 classes State Vocational School 2 Boyolangu Tulungagung, and students' responses in the use of finger puppet media to the Mandarin storytelling skills of students in class X-Hospitality 1 and class X-Hospitality 2 in State Vocational School 2 Boyolangu Tulungagung.

Finger puppets have a smaller size than hand puppets, where their use is to be attached to the fingers of the hand made of colorful flannel cloth and formed according to the characters in a fairy tale or story to be told. Next, the finger puppets are played by moving the storyteller while the storyteller is doing. Storytelling is one of the learning strategies where the delivery is through spoken words by telling a story or an event and information without leaving the purpose of the learning.

This study includes quantitative research that applies true experimental design designs. The population in this study used class X Hospitality 2 students at Boyolangu Tulungagung and used a sample class X-Hospitality 1 as a control class and X-Hospitality 2 as an experimental class with 35 students in each class. The study was conducted for four meetings, each of which lasted for 2x45 minutes. The meeting in the control class using the lecture learning method lasted for two meetings and in the experimental class applying the Finger Puppets media also took place during the two meetings. The instruments used in this study were: observation sheets of teacher and student activities, test sheets, student questionnaire responses sheets.

The results of this study indicate the results of 94% of the observation data of the first meeting teacher activity and of 91% of the observation data of the first meeting student activity and of 97% of the observation data of the second meeting teacher activity and of 98% of the observation data of the second meeting student activity. The pre-test and post-test results that were analyzed in the X-Hospitality 2 experimental class obtained to = 5.67 and db = 68 known ts = 0.05 = 1.67 indicating that ($5.67 > 1.67$). This proves that the application of finger puppets media influences Mandarin storytelling skills because when viewed based on the classification of acceptance of hypotheses, it is explained that H_0 is rejected and H_a is accepted when $t_0 > t_{tabel} (t_\alpha)$ so that it can be concluded that the application of finger puppets media can affect language storytelling skills Mandarin X-Hospitality 2 students in Boyolangu Tulungagung are very good. Furthermore, the student response questionnaire was 93.75%. So, it can be concluded that the response of students to the Finger Puppets media for Chinese storytelling skills is very good.

Keywords : learning media, finger puppets, storytelling skills



PENDAHULUAN

Bahasa adalah salah satu warisan manusia yang berperan penting dalam kehidupan manusia itu sendiri. Seperti dalam berpikir, memberikan gagasan, dan berkomunikasi dengan yang lainnya (Siahaan, 2008: 7). Pada era globalisasi banyak bahasa asing yang perlu dikuasai, seperti dalam pendidikan formal terdapat bahasa asing yang dipelajari di sekolah salah satunya Bahasa Mandarin.

Bahasa Mandarin merupakan salah satu bahasa asing yang mana disaat proses pembelajaran berlangsung dipengaruhi oleh bahasa pertama. Hal ini sering terjadi karena seorang pebelajar (siswa) secara sadar atau tidak sadar melakukan transfer unsur-unsur bahasa pertamanya ketika menggunakan bahasa kedua (Chaer, 2005: 6). Proses pembelajaran bahasa menurut Tarigan (1986: 1) “merupakan suatu kegiatan yang memberikan penekanan kearah keterampilan berbahasa yang disajikan meliputi empat keterampilan, yaitu: 1) keterampilan menyimak; 2) keterampilan membaca; 3) keterampilan berbicara; dan 4) keterampilan menulis.” Empat keterampilan tersebut merupakan aspek paling penting dalam proses pembelajaran bahasa. Karena dalam pembelajaran bahasa pembelajar dituntut untuk dapat memiliki keterampilan menyimak atau mendengar.

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan dasar yang dimiliki setiap pembelajar. Bahasa demikian juga dengan keterampilan membaca. Pada awal proses pembelajaran bahasa, pembelajar dituntut untuk memiliki keterampilan menyimak dan membaca yang baik. Seiring berjalannya proses pembelajaran bahasa tersebut, pembelajar tidak hanya dituntut untuk sekedar memiliki keterampilan menyimak, membaca dan berbicara saja tetapi juga keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan tahap paling tinggi dalam proses pembelajaran bahasa karena dalam tahap ini pembelajar dituntut bukan hanya dapat menyimak atau mendengar dengan baik, membaca dan berbicara dengan lafal dan intonasi yang benar tetapi juga mampu menuliskan gagasan, ide, maupun karya dengan tata bahasa yang benar, dapat dimengerti dan dipertanggung jawabkan. Salah satu SMA yang memberikan mata pelajaran bahasa Mandarin adalah SMK Negeri 2 Boyolangu Tulungagung. Mata pelajaran tersebut diajarkan di jurusan Perhotelan kelas X. Ada empat kelas untuk jurusan perhotelan di SMK Negeri 2 Boyolangu Tulungagung itu sendiri. Peneliti mengambil data penelitian di kelas X-Perhotelan 1 dan X-Perhotelan 2. Berdasarkan pada hasil wawancara pada *preliminary study* menggali informasi dari guru bahasa Mandarin di SMK Negeri 2 Boyolangu Tulungagung, menunjukkan bahwa hambatan yang sering ditemui dalam pembelajaran bahasa Mandarin ialah terbatasnya media yang dapat digunakan dengan mudah oleh guru, rasa malu untuk bercerita menggunakan bahasa Mandarin dengan teman, serta kurangnya motivasi siswa untuk bercerita menggunakan bahasa Mandarin, sehingga didapati hasil belajar yang kurang memuaskan. Oleh karena itu keterampilan bercerita menggunakan bahasa Mandarin mempunyai tingkat kesulitan yang lebih untuk siswa kelas

X-Perhotelan 1 dan kelas X-Perhotelan 2, dari masalah seperti ini dibutuhkan perhatian khusus untuk pembelajaran keterampilan bercerita.

Tarigan (1986: 35) menegaskan bahwa bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Dikatakan demikian karena berbicara termasuk dalam situasi informatif yang ingin membuat pengertian-pengertian atau makna-makna menjadi jelas. Berbicara menjadi salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat penting peranannya dalam kehidupan. Dengan menguasai keterampilan berbicara, seseorang akan mampu mengekspresikan serta mampu menyampaikan gagasan, ide, pikiran atau isi hati kepada seseorang dengan menggunakan bahasa lisan atau bahasanya sendiri yang mampu dipahami oleh orang lain.

Bercerita mampu mengembangkan daya pikir, imajinasi serta mengembangkan daya sosialisasi siswa (Noor, 2001: 53). Selain itu, bercerita juga dapat meningkatkan kemampuan daya tangkap dan daya pikir siswa serta menciptakan suasana yang menyenangkan dan akrab. Menurut pendapat Dewantara (2012), terdapat faktor-faktor penyebab kesulitan belajar keterampilan bercerita, salah satunya adalah media pembelajaran yang kurang memadai. Salah satu usaha yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan bercerita yaitu dengan media kreatif dan inovatif.

Didukung pernyataan Hamalik, (1986: 36) Pemanfaatan media pembelajaran dapat membangunkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan dalam belajar, serta berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Media tidak hanya dilihat sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran, tetapi lebih sebagai alat pemberi pesan agar dalam memberikan informasi lebih teliti, jelas dan menarik (Sadiman, dkk., 2009). Dapat disimpulkan bahwa, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kecakapan siswa dalam bercerita bahasa Mandarin. Media pembelajaran menurut Miarso (2004: 26) adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si pelajar sehingga proses belajar pun dapat terlaksana. Media Pembelajaran memiliki fungsi seperti yang diungkapkan oleh Kempt & Dayton (1998: 13) salah satunya yaitu memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.

Terdapat salah satu jenis media yang telah dikembangkan dan layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Mandarin, yang menarik dan mudah digunakan. Penggunaan media *Boneka Jari* dapat membuat siswa semangat belajar, dan memotivasi siswa untuk bercerita bahasa Mandarin. Boneka jari merupakan media yang sering digunakan sebagai media untuk bercerita yang dimainkan oleh jari tangan. Boneka jari ini dibuat dari kain yang tidak mudah bertiras. Pertama-tama, kain dibentuk sesuai dengan figur yang ada di cerita yang akan disampaikan. Kemudian satu narasi cerita dapat menggunakan maksimal 10 boneka. Terakhir adalah bagian *finishing*, yaitu kain yang sudah dibentuk sesuai figure atau

karakter dijahit dengan menggunakan tusuk festoon (Eliyawati, 2005: 71).

Media *Boneka Jari* memiliki manfaat diantaranya adalah melatih konsentrasi, mengasah imajinasi, belajar sosialisasi, memperbanyak kosakata, dan melatih logika berpikir. Media ini dikemas dengan bentuk yang menarik, warna-warni dan bervariasi, sehingga siswa akan tertarik bercerita menggunakan bahasa Mandarin sehingga akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa. Media ini dapat digunakan secara langsung oleh semua orang dari berbagai rentang usia dikarenakan tidak perlu pemahaman khusus untuk menggunakannya (Wisana, 2011:8).

Dengan kondisi dan situasi yang dihadapi oleh siswa pada pembelajaran bercerita bahasa Mandarin, serta media pembelajaran *Boneka Jari* ini belum pernah digunakan sebelumnya dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Boyolangu Tulungagung. Oleh karena itu *Media Boneka Jari* digunakan dalam pembelajaran untuk mengetahui hasil peningkatan belajar siswa dalam keterampilan bercerita bahasa Mandarin di kelas X-Perhotelan 1 dan kelas X-Perhotelan 2 SMK Negeri 2 Boyolangu Tulungagung.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan adanya penelitian tentang “Penggunaan Media *Boneka Jari* pada Keterampilan Bercerita Bahasa Mandarin kelas X Perhotelan 1 dan Perhotelan 2 SMK Negeri 2 Boyolangu”.

METODE

Bila ditinjau dari pendekatan yang digunakan, maka peneliti mengambil penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2009: 8), bahwa metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data, dan tujuan yang sudah ditetapkan. Peneliti kuantitatif adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan deduktif induktif yang berangkat dari kerangka teori, gagasan para ahli, ataupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya yang kemudian dikembangkan menjadi permasalahan-permasalahan beserta pemecahan-pemecahannya yang diajukan untuk memperoleh pembeneran dalam bentuk dukungan dan empiris dilapangan. Penelitian ini menitik beratkan pada penyajian data yang berupa angka atau kualitatif yang diangkakan (skoring) dengan menggunakan statistik (Tanzeh, 2009: 81-82).

Pendekatan ini akan berangkat dari suatu kerangka teori, gagasan para pakar atau ahli, maupun pemahaman dari penulis itu sendiri berdasarkan pengalamannya dilapangan kemudian akan dikembangkan menjadi suatu permasalahan permasalahan beserta pemecahannya yang diajukan untuk memperoleh pembeneran atau verifikasi dalam bentuk dukungan data empiris dilapangan. Penelitian kuantitatif, banyak dituntut menggunakan angka, dimulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta hasil yang diperoleh. Selain itu dalam penelitian kuantitatif ini data yang diambil juga berupa informasi kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada awal pelaksanaan penelitian, peneliti menginstruksikan peserta didik untuk mengerjakan soal *pre test*. Mengerjakan soal *pre test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam keterampilan bercerita bahasa Mandarin. Setelah mengerjakan soal *pre test*, peneliti menerapkan media *Boneka Jari* dalam pembelajaran keterampilan bercerita bahasa Mandarin di dalam kelas. Untuk menerapkan media ini, langkah pertama, guru menerangkan materi pelajaran dengan tema 你家有几口人? (Berapa jumlah anggota keluargamu?). Kedua, guru memberikan contoh cara membuat paragraf cerita dengan tema 你家有几口人? (Berapa jumlah anggota keluargamu?). Ketiga, guru menggunakan media *Boneka Jari* pada saat bercerita dengan tema 你家有几口人? (Berapa jumlah anggota keluargamu?). Keempat, siswa diminta membuat paragraf cerita dengan tema 你家有几口人? (Berapa jumlah anggota keluargamu?). Kelima, siswa diminta maju kedepan untuk mempresentasikan hasil membuat paragraf cerita dengan tema 你家有几口人? (Berapa jumlah anggota keluargamu?) menggunakan media *Boneka Jari*.

Selama penerapan media *Boneka Jari* berlangsung, peserta didik cukup antusias dalam bercerita bahasa Mandarin menggunakan *Boneka Jari*. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa peserta didik tertarik serta termotivasi saat menerapkan media *Boneka Jari* dalam pembelajaran keterampilan bercerita bahasa Mandarin. Setelah selesai menerapkan media permainan *Boneka Jari* menginstruksikan peserta didik untuk mengerjakan soal *post test*. Peserta didik mengerjakan soal *post test* untuk mengetahui hasil selama pembelajaran dengan menerapkan media *Boneka Jari*. Peserta didik juga diminta untuk mengisi lembar tanggapan peserta didik mengenai penerapan media *Boneka Jari* dalam pembelajaran keterampilan bercerita bahasa Mandarin. Selain itu, guru mata pelajaran bahasa Mandarin juga menilai dan mengamati selama proses penelitian berlangsung dengan mengisi lembar observasi aktivitas peserta didik dan guru.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat dikatakan bahwa penerapan media *Boneka Jari* memberikan manfaat dan pengaruh yang bagus terhadap peserta didik. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil observasi, *pre test*, *post test*, dan angket tanggapan peserta didik pada kelas X-Perhotelan 2 sebagai kelas eksperimen yang telah dianalisis menggunakan perhitungan yang sesuai. Berdasarkan hasil analisis lembar observasi guru pada pertemuan pertama menghasilkan persentase 94% dan pada pertemuan kedua menghasilkan persentase 97%, kedua persentase tersebut termasuk “sangat baik” berdasarkan penilaian pada skala *Likert*. Hasil analisis lembar observasi peserta didik pada pertemuan pertama menghasilkan 91% dan pertemuan kedua menghasilkan 95%. Kedua persentase ini juga termasuk dalam kategori “sangat baik” berdasarkan skala *Likert*.

Hasil analisis nilai *pre test* dan *post test* juga memberikan pengaruh yang baik terhadap pembelajaran keterampilan bercerita bahasa Mandarin di kelas X-Perhotelan 2 sebagai kelas eksperimen. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata hasil nilai peserta didik pada saat *pre test* dan *post test*. Nilai rata-rata *pre test* peserta didik hanya sebesar 23, sedangkan pada saat *post test* terjadi peningkatan pada rata-rata nilai peserta didik menjadi 83. Peneliti juga menganalisis nilai *pre test* dan *post test* menggunakan uji t signifikansi. Hasil dari uji t signifikansi sebesar 5,56, dengan derajat kebebasan sebesar 68, dan menggunakan taraf signifikansi 0,05, sehingga t_a mendapatkan 1,67. Berdasarkan data tersebut, t signifikansi berada pada rentang $5,56 > 1,67$, hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada saat sebelum dan setelah diterapkannya media *Boneka Jari* dan termasuk kategori penerapan media yang efektif terhadap pembelajaran. Hal tersebut membuktikan bahwa media ini dapat dikatakan sebagai media yang memiliki sifat fleksibilitas, karena pemanfaatan media ini dapat berkelanjutan dan bisa diaplikasikan pada sub bab materi lainnya. Dengan memanfaatkan media ini guru tidak perlu mengeluarkan banyak biaya dan waktu jika ingin diterapkan pada materi subbab lainnya, guru hanya perlu mengganti materi yang relevan. Berdasarkan penjelasan tersebut, media permainan ini dapat menjadi pilihan media pembelajaran yang baik dalam pembelajaran bahasa Mandarin di dalam kelas.

Selain itu hasil analisis lembar tanggapan peserta didik terhadap penerapan media *Boneka Jari* juga mendapatkan hasil yang sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan persentase setiap butir pernyataan mendapatkan persentase yang sangat baik. Butir pertama “Anda menyukai pembelajaran bahasa Mandarin dengan menggunakan media *Boneka Jari*” persentase yang diperoleh sebesar 91,4%. Butir kedua “Penerapan media *Boneka Jari* membantu mempermudah pemahaman terhadap pembelajaran keterampilan bercerita dalam bahasa Mandarin” persentase yang diperoleh sebesar 88,5%. Butir ketiga “Penerapan media *Boneka Jari* membuat suasana kelas menjadi menyenangkan” persentase yang diperoleh sebesar 87,8%. Butir keempat “Guru memberikan waktu yang cukup untuk penerapan media *Boneka Jari*” persentase yang diperoleh sebesar 90,7%.

Butir kelima “Media *Boneka Jari* dalam materi keterampilan bercerita bahasa Mandarin membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan” persentase yang diperoleh sebesar 90%. Butir keenam “Penerapan media *Boneka Jari* dapat menumbuhkan minat serta motivasi dalam pembelajaran keterampilan bercerita bahasa Mandarin” persentase yang diperoleh sebesar 90%. Butir ketujuh “Media *Boneka Jari* dapat meningkatkan kemampuan keterampilan bercerita dalam bahasa Mandarin” persentase yang diperoleh sebesar 90%. Butir kedelapan “Media *Boneka Jari* dapat diterapkan untuk materi pelajaran lainnya” persentase yang diperoleh sebesar 91,4%.

Berdasarkan persentase yang didapatkan pada setiap butir, dapat dinyatakan bahwa media *Boneka Jari*

mendapatkan tanggapan yang baik dari peserta didik dan termasuk dalam kategori sangat baik sehingga peserta didik dapat termotivasi dan aktif selama pembelajaran keterampilan bercerita bahasa Mandarin. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Wati (2016:2) yang menjelaskan media sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu media dapat dikatakan sebagai suatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik tersebut. Pendapat lain yang diungkapkan oleh Munadi (2013:8) yaitu media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media *Boneka Jari* memiliki pengaruh yang signifikan. Media *Boneka Jari* sesuai dengan definisi media pembelajaran yang efektif karena dapat menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efisien serta efektif dalam pembelajaran keterampilan bercerita bahasa Mandarin.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian pengaruh penerapan media *Boneka Jari* terhadap kemampuan keterampilan bercerita bahasa Mandarin yang telah dipaparkan pada bab IV, dapat diambil beberapa kesimpulan dari hasil analisis tersebut. Kesimpulan yang diambil dilihat berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, kesimpulan tersebut yaitu:

- 1) Penerapan media *Boneka Jari* dalam pembelajaran keterampilan bercerita bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X-Perhotelan 2 memberikan pengaruh yang baik bagi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase dari lembar observasi guru sebesar 94% pada pertemuan pertama dan sebesar 97% pada pertemuan kedua. Hasil persentase lembar observasi peserta didik juga mendapatkan hasil yang baik, pada pertemuan pertama sebesar 91% dan pada pertemuan kedua sebesar 95%. Hasil persentase pada lembar observasi guru dan peserta didik pada kelas eksperimen tersebut membuktikan penelitian ini termasuk kategori sangat baik berdasarkan skala *Likert*, karena hasil persentase yang didapatkan terdapat pada rentang 81% - 100% yang menandakan kriteria sangat baik.
- 2) Penerapan media *Boneka Jari* berpengaruh terhadap kemampuan keterampilan bercerita bahasa Mandarin pada peserta didik kelas X-Perhotelan 2 terbukti signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis dari data *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis persentase *pre test* pada kelas eksperimen sebesar 23% dan meningkat pada hasil persentase *post test* menjadi 83%. Adapun hasil analisis persentase *pre test* pada kelas kontrol sebesar 24% dan meningkat pada hasil persentase *post test*

menjadi 68%. Berdasarkan kedua hasil tersebut, diperoleh derajat kebebasan (db) sebesar 68 dan menggunakan taraf signifikan sebesar 5% (0,05) sehingga t tabel (t_a) yang didapatkan sejumlah 1,67. Jika dilihat berdasarkan klasifikasi penerimaan hipotesis, H_1 akan diterima dan H_0 akan ditolak karena t_0 lebih besar dari t_a , hal ini sesuai dengan hasil yang didapatkan yaitu ($5,67 > 1,67$). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Boneka Jari* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam keterampilan bercerita bahasa Mandarin.

- 3) Penerapan media *Boneka Jari* terhadap kemampuan keterampilan bercerita bahasa Mandarin mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari peserta didik kelas X-Perhotelan 2. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis angket tanggapan peserta didik mengenai penerapan media *Boneka Jari* terhadap kemampuan keterampilan bercerita bahasa Mandarin. Berdasarkan hasil persentase 8 butir angket mendapatkan persentase yang sangat baik, dengan hasil butir angket pertama sebesar 91,4%, hasil butir angket kedua sebesar 88,5%, hasil butir angket ketiga sebesar 87,8%, hasil butir angket keempat sebesar 90,7%, hasil butir angket kelima sebesar 90%, hasil butir angket keenam sebesar 90%, hasil butir angket ketujuh sebesar 90%, hasil butir angket kedelapan sebesar 91,4%. Jika dianalisis menggunakan skala *Likert* termasuk kategori sangat baik, karena terdapat pada rentang 81% - 100% yang menandakan kriteria sangat baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut merupakan saran dari peneliti:

Saran bagi guru setelah menerapkan pembelajaran menggunakan media *Boneka Jari* terhadap kemampuan keterampilan bercerita bahasa Mandarin, guru diharapkan mampu mengelola suasana dan waktu pembelajaran di dalam kelas sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif.

Saran bagi peserta didik, dalam pembelajaran di dalam kelas, peserta didik diharapkan mampu berperan lebih aktif dalam menyampaikan pendapat dan bertanya mengenai materi yang kurang dipahami sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Saran bagi peneliti lain, diharapkan mampu mengelola waktu lebih baik lagi dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif. Penerapan media *Boneka Jari* diharapkan juga dapat diaplikasikan dalam pembelajaran dan kemampuan lainnya seperti kemampuan bercakap-cakap, kemampuan berpidato, kemampuan menyimak, serta kemampuan menulis. Hal tersebut menjadikan media permainan *Boneka Jari* lebih bervariasi serta memiliki fungsi yang beragam.

Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian dan Pendekatan Suatu Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Arsyad, A. Jakarta: Rineka Cipta Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers

Arsyad, A. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Asnawir dan Usman, M. B. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers

Bayu I. G. B. C., Piscayanti K. S. & Paramartha A. A. G. Y. 2018. The Effect of 'Storytelling Using Puppet' Strategy on Students' Speaking Achivement at Eight Grade of Junior High School in SMP Negeri 1 Seririt. *International Journal of Language and Literatue*, 2(3): 125-133.

Chaer, A. 2005. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta : Rineka Cipta.

Dewantara, I P. M. 2012. Identifikasi Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VIIIE SMPN 5 Negara dan Strategi Guru untuk Mengatasinya. *Jurnal Penelitian Pascasarjana UNDIKSHA*, 1(2).

Eliyawati, C. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Pendidikan.

Fadillah, M. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoritik dan Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Hamalik, O. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumnii.

Hardjana. 2006. *Cara Mudah Mengarang Cerita Anak-Anak*. Jakarta: Grasindo.

Hartono. 2005. *Pelatihan Pelatihan Penulisan Cerita atau Dongeng dan Teknik Penyajiannya sebagai Media Pembelajaran Budi Pekerti bagi Guru Taman Kanak-kanak Kodya Yogyakarta*. Yogyakarta: UNY Press.

Hasnawati, N. 2011. *Media Pembelajaran*. Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau.

Kempt, J. E. & Dayton, D. K. 1998. *Planning and Producing Instructional Media*. Cambridge: Harper & Row Publishers, New York.

DAFTAR PUSTAKA

- Kröger, T. & Nupponen, A. 2019. Puppets as a Pedagogical Tool: A Literature Review. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 11(4): 393-401.
- Latuheru, J. D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Liothe. 1991. *Petunjuk Praktis Mengarang Cerita Anak-anak*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Lukens, R. 2003. *A Critical Handbook of Children's Literature*. New York: Longman.
- Majid, A. A. 2005. *Mendidik Dengan Cerita*, Bandung, Remaja Rosdakarya,
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mudini & Salamat Purba, S. 2009. *Pembelajaran Berbicara*. Jakarta: Depdiknas.
- Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Cetakan ketiga.
- Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Noor, R. M. 2001. *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nuriyanti, B. 2005. *Sastra Anak (Pengantar Pemahaman Dunia Anak)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Nuriyanti, B. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Peristiwandari, Putri. 2018. *Pengaruh Penerapan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercakap-cakap Bahasa Mandarin Siswa kelas 2 SD Godwins School Surabaya*. Skripsi. FBS UNESA.
- Riduwan. 2006. *Metode dan Teknik Penyusunan Tesis*. Bandung: Alfa Beta.
- Sadiman, A. S. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., dkk. 2009. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudarmadji, dkk. 2010. *Teknik Bercerita*. Jakarta: Kurnia Kalam.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian kuantitatif dan Kualitatif R & D*. Bandung : Alfa Beta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian kuantitatif dan Kualitatif R & D*. Bandung : Alfa Beta.
- Sunarsi. 2014. *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Kegiatan Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Di Kelompok B Tk Perwanida Sambirejo Sragen Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi. Fakultas Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Susilana, R. & Riyana, C. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Tarigan, H. G. 1986. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Tati, S. D. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Percakapan Sederhana dengan Menggunakan Boneka Jari di Kelas 1*. Artikel Penelitian: Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: UNESA.
- Zaman, B., dkk. 2007. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- 周颖. 2012. *中学生物教学媒体选择与应的案例研究*. 东北师范大学硕士学位论文. (Online). ([http://oversea.cnki.net/kcms/detail/detail.aspx?recid=&FileName=1013144007.nh&DbName=CMFD201301&DbCode=\(MFD\)](http://oversea.cnki.net/kcms/detail/detail.aspx?recid=&FileName=1013144007.nh&DbName=CMFD201301&DbCode=(MFD))) diakses pada (9 November 2019, Pukul 22:00)