

**Efektivitas Media *Shadow Puppet* Dalam Pembelajaran Bercerita Bahasa Mandarin
Peserta Didik Kelas XI IPA 2 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo**

Dimas Kurniasih

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

Email: dimaskurniasih7@gmail.com

Dr. Maria Mintowati, M. Pd

Email: mintowati@unesa.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui efektivitas media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita bahasa Mandarin. Penelitian ini berjenis kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian *Non Equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian dilakukan pada Kelas XI IPA 2 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo, dengan jumlah populasi 40 peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *purposive sampling*. Sampel yang terpilih adalah kelas XI IPA 2 yang dibagi menjadi dua kelompok penelitian, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, masing-masing kelompok terdiri dari 20 peserta didik. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil analisis data hasil *posttest* peserta didik menggunakan uji t pada taraf signifikansi 5% dengan $n_1 = 20$ dan $n_2 = 20$ diperoleh nilai Sig (2-tailed) $0,004 < 0,05$. Selain itu, peningkatan skor dan perbedaan rata-rata pada kelompok eksperimen juga lebih besar daripada kelompok kontrol, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian disimpulkan bahwa media bercerita *Shadow Puppet* lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran bercerita bahasa Mandarin peserta didik kelas XI IPA 2 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo.

Kata Kunci: Keefektifan, Media *Shadow Puppet*, Pembelajaran Bercerita Bahasa Mandarin

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effectiveness of Shadow Puppet media in learning Mandarin storytelling. This research is a quantitative type. The method used in this research is Pre-Experimental Design with One Group Pretest-Posttest Experimental Design. The subjects in this study were class XI IPA 2 with a total of 40 students, overall, these students were used as an experimental group that was given treatment. While the research location used in SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo. The collected data were then analyzed using descriptive statistics and inference statistics. The result of the student's pretest-posttest data analysis used the paired sample at a significance level 5% with $n=40$ obtained a sig value (2-tailed) $0,012 < 0,05$. Additionally, the mean difference in the pretest-posttest result of experimental group also increased, that is H_0 is rejected H_a is accepted. Which mean that the effectiveness of Shadow Puppet media affects for learning Chinese storytelling of class XI IPA 2 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo.

Key words: Effectiveness, Media Shadow Puppet, Chinese Storytelling.

PENDAHULUAN

Bercerita adalah cara yang dilakukan dalam menyampaikan suatu pesan kepada para pendengar, cerita dapat disampaikan dalam bentuk kata-kata atau menggunakan media bantu seperti gambar, foto, ataupun suara. Bercerita juga menjadi salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Bercerita sering digunakan dalam proses belajar mengajar di ruang lingkup Pendidikan yang dapat menjadikan peserta didik terlatih dalam kemampuan mendengar dan menyimak. Menurut Sarumpaet dalam (Subyantoro, 2007:16) bercerita mampu mengembangkan daya pikir dan imajinasi anak, mengembangkan kemampuan berbicara anak, mengembangkan daya sosialisasi anak, dan yang paling rumitpun merupakan rentetan kejadian dan kisah yang sangat menarik. Subyantoro (2007:16) mengatakan bercerita ialah kegiatan yang disampaikan pencerita kepada peserta didik, orang tua kepada anak, juru cerita kepada pendengar. Dengan kata lain, bercerita merupakan salah satu aktivitas dalam kehidupan manusia dalam menyampaikan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki kepada orang lain. Pencerita yang baik harus mampu memberikan kesan pada pendengar bahwa pencerita memiliki keterampilan yang baik dalam bercerita. Subyantoro (2007:15). Bercerita yang baik dapat memberikan gambaran yang hidup pada para pendengar. Saat bercerita, pendengar seolah-olah berada dalam kisah yang dibawakan oleh pencerita. Maka dari itu, penting bagi seorang pencerita untuk mampu memiliki keterampilan yang baik dalam bercerita.

Keterampilan bercerita merupakan kegiatan yang dilakukan dengan tujuan menggambarkan atau mendeskripsikan tentang peristiwa atau kejadian tertentu.

Keterampilan bercerita menurut Hidayat dalam (Rahayu, 2013: 80) dijelaskan sebagai aktivitas menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan, pengalaman, atau kejadian yang terjadi maupun hasil rekaan. Aktivitas bercerita melibatkan pendengaran, penglihatan, berbicara, dan ekspresi. Dalam aktivitas bercerita diperlukan pengalaman dan kemampuan yang cukup sebagai bekal dalam bercerita. Kemampuan berpikir serta ketepatan kata dan kalimat menjadi faktor penting yang perlu dikuasai dalam bercerita, hal ini dapat memudahkan pendengar memahami alur dan isi cerita. Bercerita adalah aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, namun tidak setiap orang memiliki keterampilan bercerita yang baik. Dalam upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan bercerita dengan menggunakan pengajaran yang disertai penggunaan media pembelajaran akan mampu meningkatkan keterampilan bercerita dan merupakan satu diantara kemampuan bahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Pada perkembangannya aktivitas bercerita memiliki banyak metode yang diterapkan dengan menggunakan berbagai macam media agar penyampaian cerita tampak menarik dan mendapatkan perhatian. Perkembangan metode bercerita tersebut kemudian banyak diterapkan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran sebagai metode menyampaikan materi ajar bagi peserta didik. Artinya bahwa, bercerita memiliki peranan penting dalam menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca, terutama dalam perkembangan kemampuan berbahasa peserta didik. Kemampuan berbahasa inilah yang kemudian menjadi komponen dasar dalam aktivitas bercerita, berbahasa dan bercerita menjadi serangkaian aktivitas yang saling mempengaruhi, kesinambungan antar keduanya terbukti efektif dalam menambah perbendaharaan

kosakata, kemampuan mengucapkan kata-kata dan melatih merangkai kalimat, serta meningkatkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis bagi peserta didik. Sebagaimana menurut Nurgiyanto (2010:289) bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbahasa yang bersifat pragmatis. Dalam hal ini yang dimaksudkan dengan bersifat pragmatis yaitu peserta didik dalam mengemukakan gagasan, pikiran, dan perasaan yang berfokus pada penggunaan Bahasa yang mudah dimengerti oleh pendengar dan menggunakan media dalam bercerita sehingga memudahkan peserta didik dalam menyampaikan pesan kepada para penerima pesan.

Media adalah suatu alat perantara yang dapat berfungsi untuk menyampaikan informasi pesan dari sumber ke penerima pesan. Dengan istilah lain media merujuk pada sesuatu yang dijadikan wadah, sarana, atau alat untuk melakukan komunikasi. Selain pada pengertian media diatas, media sangat penting gunanya diterapkan pada berbagai pembelajaran dalam ruang kelas bagi anak didik peserta didik dan guru. Pengertian media pembelajaran menurut Rayanda Asyar (2012) yaitu segala sesuatu yang dapat menyalurkan atau menyampaikan pesan dari sumber secara terencana, sehingga dapat terjadinya aktivitas belajar yang kondusif, efisien, dan efektif bagi para penerimanya. Jadi media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Media sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar, Zain & Djamarah (2006) dalam bukunya menjelaskan, dengan menggunakan media dalam pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting bagi peserta didik karena dalam kegiatan tersebut kekurangpahaman bahan ajar yang disampaikan dapat dibantu dengan

dihadirkannya media sebagai perantara. Hamalik (1994:12) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau metode yang digunakan guna mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pengajaran di sekolah. Interaksi antar guru dan peserta didik akan tercapai dengan adanya pendidikan yang lebih efektif. Hal ini dikarenakan media berperan sebagai alat bantu belajar yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak didik sehingga mudah dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Namun, pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

Dalam penerapan media pembelajaran di kelas, guru dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang diinginkan, dan menentukan metode pembelajaran yang akan diterapkan. Hamidjojo dalam (Sadiman 1996:80) mengemukakan bahwa media adalah bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan ide, sehingga ide atau gagasan yang disampaikan itu dapat diterima oleh penerima. Selanjutnya, Djamarah (1995:136) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Persamaan pendapat dari kedua tokoh tersebut terletak pada penempatan media sebagai media bantu dalam menyampaikan pesan, informasi, gagasan, atau ide kepada penerima informasi.

Sadiman (2005:17-18) menjelaskan tentang kontribusi media pembelajaran yang meliputi: (1) penyampaian pesan pembelajaran lebih optimal, (2) pembelajaran menjadi menarik, (3) pembelajaran menjadi interaktif menggunakan penerapan teori belajar, (4) mempersingkat waktu pembelajaran, (5) meningkatnya kualitas pembelajaran, (6) pembelajaran berlangsung kapanpun dan dimanapun, (7) meningkatnya sikap positif peserta didik terhadap materi

pembelajaran, dan (8) peran guru berubah kearah positif.

Penggunaan media pembelajaran yang digunakan memiliki banyak model, mulai dari media yang sederhana sampai media yang rumit. Menurut Sudjana dan Rivai (2009:3-4), ada jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan proses pengajaran, yaitu (1) media grafis seperti gambar, bagan, dan komik. (2) media tiga dimensi seperti model susun dan diorama. (3) media proyeksi seperti slide, filmstrip, dan film. (4) penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan. Jenis-jenis media pembelajaran diatas dapat membantu dalam proses pembelajaran bercerita peserta didik sangat diperlukan.

Inovasi-inovasi pendekatan, teknik dan media pembelajaran khususnya yang dapat membantu dalam proses pembelajaran efektivitas bercerita peserta didik sangat diperlukan. Peserta didik kelas XI IPA 2 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo menjadi salah satu kelas yang terdapat mata pelajaran bahasa Mandarin dan sudah mendapatkan materi pembelajaran bercerita namun keterampilan berceritanya memiliki nilai yang kurang memuaskan. Pembelajaran bercerita dalam bahasa Mandarin yang dilakukan selama ini mengalami stagnasi, dikarenakan peserta didik merasa kurang percaya diri untuk berbicara bahasa Mandarin dan media pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Mandarin yang digunakan selama ini kurang inovatif. Peserta didik merasa jenuh dengan pembelajaran konvensional pada umumnya, yang hanya terpaut pada keterangan, menuntut hafalan dan tanya jawab. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengekspresikan kemampuan yang dimiliki, termasuk bercerita di depan kelas. Berangkat dari permasalahan di atas, peneliti menggunakan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita bahasa Mandarin.

Pemilihan media *Shadow Puppet* yang diterapkan pada peserta didik kelas XI IPA 2 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo, karena memiliki struktur pertunjukan bercerita yang menarik dan sederhana. *Shadow Puppet* adalah media dengan teknik penerapan yang sama seperti memainkan wayang kulit atau pendalangan yaitu dengan cara menunjukkan gerak bayang-bayang dari objek yang digunakan namun memiliki bahan pembuatnya yang berbeda dengan wayang kulit. Perbedaannya terletak pada tokoh dan struktur ceritanya. *Shadow Puppet* dapat dipergunakan untuk menceritakan berbagai kisah yang beragam dan sederhana, sementara cerita pewayangan memiliki unsur cerita khusus dan pakem yang rumit. Adapun *Shadow Puppet* yang dimaksud dalam penelitian ini berupa boneka yang terbuat dari kertas karton, dengan pegangan terbuat dari bilah bambu, kertas minyak sebagai pengganti layar, dekorasi terbuat dari kertas karton dan lampu sebagai alat pencahayaan untuk menimbulkan bayangan boneka. Peserta didik mengambil peran sebagai dalang dan menceritakan secara terarah menggunakan media boneka yang sudah disiapkan. Semua peserta didik bergiliran menjadi dalang dan memainkan boneka tersebut berurutan sesuai absensi kelasnya.

Tantangan dalam penerapan media *Shadow Puppet* adalah bagaimana menjadikan media tersebut benar-benar dapat memberi kebebasan bagi peserta didik untuk dapat berekspresi dan bertindak sejauh mungkin menghindari unsur-unsur perintah dan pemaksaan dengan maksud menumbuhkembangkan rasa percaya diri. Karena media *Shadow Puppet* dirasa efektif mempermudah peserta didik bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan dan mampu menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran bercerita bahasa Mandarin.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang digunakan peneliti adalah bagaimana efektivitas media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita bahasa Mandarin kelas XI IPA 2 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo? Rumusan masalah di atas digunakan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita bahasa Mandarin kelas XI IPA 2 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo.

Hakikat Bercerita dan Teknik Bercerita

Berangkat dari rumusan masalah di atas, kemudian penelitian ini meninjau pada beberapa sumber kajian pustaka, untuk mendukung bagaimana penerapan dan efektivitas media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita bahasa Mandarin kelas XI IPA 2 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo. Hakikat bercerita, merupakan kegiatan berbahasa yang menggunakan kemampuan Bahasa secara lisan. Artinya, dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Menurut Nurgiyantoro (2001: 278), menyebutkan beberapa bentuk kegiatan berbicara yang dapat dilatih untuk meningkatkan keterampilan bercerita pada peserta didik, yaitu: 1) Bercerita berdasarkan gambar, 2) Wawancara, 3) Bercakap-cakap, 4) Berpidato, 5) Berdiskusi.

Menurut Sudarmaji (2010: 32), hal yang perlu diperhatikan bagi pencerita yaitu mengasah keterampilannya dalam bercerita, olah vokal, olah gerak, ekspresi, dan sebagainya. Seorang pencerita diharapkan dapat mengembangkan unsur cerita sehingga terjadi harmoni yang tepat. Sudarmaji (2010: 42), menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan agar cerita yang disajikan menjadi lebih menarik yaitu:

1. Totalitas, bersungguh-sungguh dalam membawakan cerita dengan menghilangkan rasa tidak percaya diri agar cerita menjadi lebih hidup.

2. Penentuan Alur Cerita, rangkaian cerita yang direka dengan terarah dan menjalankan jalan cerita melalui kerumitan kearah klimaks dan berakhir penyelesaian. Hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan alur cerita adalah pemilihan setting cerita, penentuan tokoh utama, kemunculan konflik (persoalan), dan penyelesaian konflik.
3. Penyatuan Perhatian Pendengar, pencerita diharuskan mampu memusatkan perhatian para pendengar. Hal ini dapat dilakukan dengan menekan nada atau membuat intonasi dalam bercerita lebih dramatis.
4. Detail, cerita harus tersampaikan jelas kepada pendengar atau cerita dapat digambarkan dengan jelas secara detail sehingga pendengar akan terbantu untuk mengkonstruksikan cerita tersebut di alam fantasinya. Berikut hal-hal yang perlu di perhatikan dalam detail bercerita: a) Personifikasi Tokoh, menggambarkan benda yang tidak bernyawa seolah memberikan sifat kemanusiaan. Sifat manusia yang digambarkan pada benda mati tersebut dapat digambarkan seperti tingkal laku, ciri fisik, atau karakter. Tokoh yang dimaksud mencakup tokoh utama, antagonis, atau tokoh pembantu. b) Adegan-adegan, merupakan bagian penting dari berlangsungnya cerita dalam suatu drama, yang di maksud dengan perubahan peristiwa ini ditandai dengan pergantian antar tokoh atau setting tempat dan waktu. Adegan bisa diartikan sebagai pergantian susunan pada sebuah pertunjukkan drama atau wayang. c) Dialog Tokoh, yaitu percakapan secara lisan antara dua orang atau lebih. Dialog antar tokoh akan membuat cerita lebih bernuansa dan pemahaman isi cerita lebih jelas.

5. Dramatisasi, penyesuaian cerita untuk pertunjukkan sandiwara atau pendramaan, hal ini membuat suatu peristiwa menjadi lebih mengesankan atau mengharukan. Perbedaan perilaku antar tokoh perlu digambarkan secara tajam guna dapat ditonjolkan dengan ekstim dan maksimal.
6. Ekspresif, yaitu suatu bentuk komunikasi dimana informasi yang disampaikan mampu memberikan gambaran, maksud, gagasan, perasaan yang lugas.
7. Ilustrasi Suara, dalam bercerita sering terjadi ilustrasi suara yang dapat dibedakan ketika para tokoh sedang bercakap-cakpa. Ilustrasi ini dapat dibedakan dengan kepemilikan suara khusus antar tokoh. Ilustrasi suara sendiri dapat dibedakan menjadi dua yaitu suara lazim dan suara tak lazim. Suara lazim adalah suara yang dapat ditirukan, sedangkan suara tak lazim adalah suara yang diciptakan sendiri agar cerita lebih menarik.

Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan tentang hakikat bercerita. Bercerita merupakan tindakan seseorang dalam menceritakan suatu peristiwa baik pengalaman pribadi ataupun pengalaman tokoh. Dalam bercerita, selain pencerita menyampaikan informasi dan pesan kepada pendengar, bercerita dengan disertai gesture dan mimik dapat menjadikan pendengar dengan jelas dan tanggap dalam memahami isi cerita yang disampaikan. Dalam pengaplikasiannya, bercerita dapat dilakukan dengan menggunakan alat peraga maupun tidak (Purwanitaningrum, Subyantoro & Haryadi, 2013).

Media Shadow Puppet dan Penerapannya

Bayang-bayang adalah pertunjukkan yang pada mula munculnya di Indonesia pada 1500 SM. Pertunjukkan ini awalnya hanyalah pertunjukkan bayang-bayang

bersifat upacara agama. Namun, pada tahun 907 M pertunjukkan bayang-bayang menjadi populer dan bersifat duniawi. (Purwanitaningrum, Subyantoro & Haryadi, 2013), menjelaskan bahwa pertunjukkan bayang-bayang pada masa itu masih menggunakan sifat magis.

Manusia pada zaman pra-elektronik telah mengenalkan media yang dikenal dengan media rakyat atau media tradisional. Media tradisional ini digunakan oleh manusia untuk mengungkapkan pandangan hidup dan norma kelompok melalui keaksaraan dan gaya teater bagi kelompok tertentu (Arif dan Napitulu, 1997: 67).

Media rakyat untuk saat ini sudah dipakai untuk dapat dipertontonkan seperti contoh teater, drama, dan pewayangan dalam dunia pendidikan (Arif dan Napitulu, 1997: 69). Pendidikan saat ini, tidak sulit untuk menerapkan media rakyat sebagai suatu produk. Media rakyat dalam bercerita digunakan untuk memainkan suatu cerita serta melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif. Menurut Arif dan Napitulu (1997:68), ciri-ciri media rakyat adalah: (1) memberikan pengalaman belajar yang nyata, (2) kegiatan langsung yang melibatkan proses belajar aktif. Adapun jenis media rakyat meliputi boneka bayang, wayang golek, tarian tradisional, musik tradisional, dan sandiwara tradisional. Penelitian ini kemudian akan difokuskan pada *Shadow Puppet* sebagai media dalam pembelajaran bercerita bahasa Mandarin. Dapat disimpulkan bahwa media bercerita dapat dikembangkan dari media tradisional, salah satunya adalah media rakyat.

Shadow Puppet adalah media pembelajaran boneka yang cara memainkannya dengan mempertontonkan gerak bayang-bayang dari boneka tersebut. boneka *Shadow Puppet* merupakan inovasi dari wayang kulit. *Shadow Puppet* terbuat dari beberapa komponen bahan, yaitu boneka yang

terbuat dari kertas karton berbentuk datar sebagai tokoh, kertas minyak yang diapit dengan dua tiang, dan cahaya lampu sebagai alat untuk menimbulkan bayangan. Bermain *Shadow Puppet* adalah bentuk hiburan ilusi gambar bergerak kuno dalam mendongeng.

Banyak Negara yang memiliki pertunjukkan menggunakan permainan bayang-bayang ini karena boneka bayang merupakan jenis media rakyat yang dapat di kreasikan menjadi media bercerita yang menarik, diantaranya adalah Indonesia, Cina, Taiwan, dan negara-negara lainnya. Dari boneka yang dijadikan sebagai sumber kegiatan belajar untuk mempermudah peserta didik dalam bercerita. Menurut Arsyad (2013: 103-106) menjelaskan bahwa visualisasi pesan, informasi atau konsep yang ingin disampaikan melalui media *Shadow Puppet* kepada peserta didik dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk. Keberhasilan penggunaan media *Shadow Puppet* ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik. Berikut beberapa unsur media *Shadow Puppet* yang dapat mempengaruhi keterampilan bercerita peserta didik, yakni: 1) Kesederhanaan, bahan yang digunakan tidak terlalu banyak sehingga memudahkan peserta didik dalam menangkap dan memahami isi cerita yang dipertontonkan. 2) Keterpaduan, hubungan antara elemen-elemen visual berfungsi untuk memacu daya ingat peserta didik. 3) Penekanan, dalam memainkan unsur-unsur dalam media *Shadow Puppet* harus memiliki satu penekanan sehingga pendengar akan memusatkan perhatian dalam bayangan yang ditimbulkan. 4) Pendalangan, mengajak peserta didik dalam memainkan media *Shadow Puppet* sebagai pendalangan guna melatih nalar untuk berimajinasi agar dapat terbentuknya hubungan antara cerita yang disajikan. 5) Boneka kreatif, bahan yang berbentuk wayang digunakan peserta didik sebagai

media bercerita sehingga dapat menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi. Disamping itu media *Shadow Puppet* merupakan media pembelajaran yang bermanfaat sebagai sarana atau alat bantu peningkatan keterampilan pembelajaran bercerita peserta didik.

Penggunaan media *Shadow Puppet* yang diterapkan pada penelitian ini peserta didik bercerita dengan memainkan boneka karton berbentuk datar dibalik kertas minyak yang diterangi lampu agar dapat menimbulkan bayangan. Tujuan media *Shadow Puppet* adalah melatih peserta didik berfikir secara aktif dan mendorong peserta didik untuk mengemukakan gagasannya. Selain itu, unsur kebudayaan Indonesia dalam media ini menjadikan bentuk perwajahan yang tampak unik dalam setiap figur wayang boneka ini, juga memiliki berbagai kelebihan, diantaranya murah dan praktis, menarik, mudah dalam penggunaan. Adapun langkah-langkah penerapan media *Shadow Puppet* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan *Shadow Puppet* yang sudah dirancang pada layar, cahaya dan tokoh *Puppet*.
- b. Guru mengucapkan salam dalam bahasa Mandarin dan mengkondisikan peserta didik.
- c. Guru menyampaikan teknik bercerita menggunakan media *Shadow Puppet* beserta tujuan pembelajaran.
- d. Guru menunjukkan tokoh-tokoh wayang kepada peserta didik.
- e. Guru meminta peserta didik kesempatan untuk membayangkan ceritayang akan ditampilkan dengan menggunakan bahasa Mandarin.
- f. Guru mulai memanggil peserta didik dengan urutan absensi untuk bercerita menggunakan media *Shadow Puppet*.
- g. Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran dengan menggunakan media *Shadow Puppet* dan memberikan evaluasi kepada peserta didik.

h. Guru menutup pelajaran.

Penggunaan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita bahasa Mandarin, harus dipersiapkan oleh peneliti secara matang, sebelum proses pembelajaran diterapkan pada peserta didik, khususnya mengenai cara memperagakan media tersebut agar proses belajar mengajar tetap berjalan lancar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegiatan tertentu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu data penelitian berupa angka-angka yang kemudian dilakukan analisis menggunakan statistik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Pra Eksperimental Design*. dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Eksperimental Design*. Dalam desain penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui dengan cara membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dengan keadaan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA 2 dengan jumlah 40 peserta didik yang keseluruhan dari peserta didik tersebut dijadikan sebagai kelompok eksperimen. Lokasi yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui tes yaitu soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil dari penelitian yang dilakukan. Soal tes yang dipakai dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam bercerita.

Terdapat empat hal yang dijadikan peneliti sebagai indikator penilaian kemampuan bercerita peserta didik dalam menilai hasil belajar peserta didik dalam

pembelajaran bercerita bahasa Mandarin, yaitu totalitas bercerita, penentuan alur cerita, penyatuan perhatian pendengar, dan detail cerita.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Bercerita

Variabel	Aspek	Indikator	Jumlah Penilaian
Kemampuan Bercerita	Totalitas Bercerita	a. Peserta didik bersungguh-sungguh dalam bercerita b. Peserta didik tidak merasa malu dalam bercerita c. Peserta didik mampu menghayati cerita dengan baik	25
	Penentuan Alur Cerita	a. Peserta didik bersungguh-sungguh dalam bercerita b. Peserta didik tidak merasa malu dalam bercerita c. Peserta didik mampu menghayati cerita dengan baik	25
	Penyatuan Perhatian Pendengar	a. Peserta didik mampu menatap mata pendengar dengan baik b. Peserta didik mampu membuat penonton menyimak cerita dengan baik c. Peserta didik mampu menunjukkan skill penggunaan media boneka bayang-bayang dengan baik	25
	Detail Cerita	a. Peserta didik mampu menghafal materi cerita dengan baik b. Peserta didik mampu menunjukkan adegan-adegan cerita dengan baik c. Peserta didik mampu menyusun dialog cerita dengan baik	25

Sedangkan untuk menganalisis data penelitian dilakukan uji prasyarat analisis data terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui sebaran data dalam penelitian bersifat normal atau tidak. Karena klasifikasi penggunaan metode statistik ditentukan dari hasil pengujian normalitas. Klasifikasi tersebut ada 2, yaitu parametrik dan non parametrik. Untuk menguji hipotesis perbedaan hasil pembelajaran bercerita peserta didik menggunakan uji-t atau *t-test* karena data yang dimiliki sebarannya normal. Dengan uji-t inilah akan diketahui keefektifan media *Shadow Puppet* yang digunakan peneliti dalam pembelajaran bercerita

bahasa Mandarin kelas XI IPA 2 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini melalui 3 tahapan yaitu *pretest*, *perlakuan (treatment)*, dan *posttest*. Guna menghitung uji hipotesis penelitian menggunakan uji-t yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil pembelajaran bercerita pada kelompok yang diberi perlakuan dan kelompok yang tidak diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas guna mengetahui apakah data bersifat normal atau tidak. Analisis statistik yang digunakan adalah uji Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan program SPSS versi 20. Persyaratan data tersebut normal jika nilai $P > 0,05$ pada uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Uji normalitas ini dilakukan pada data hasil *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen maupun kontrol. Berikut adalah ringkasan hasil analisis uji normalitas data:

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Kelas	P	Ket
Pretest Eksperimen	0,104	P > 0,05 = Normal
Pretest Kontrol	0,200	
Posttest Eksperimen	0,200	
Posttest Kontrol	0,200	

Tabel hasil uji normalitas di atas menunjukkan perolehan nilai masing-masing kelompok pada hasil tes, baik *pretest* maupun *posttest* $> 0,05$. Interpretasi yang digunakan yakni jika nilai $P > 0,05$ maka distribusi data adalah normal. Jika nilai $P < 0,05$ maka data dikatakan tidak normal. Sehingga, dilihat hasil uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian data bersifat normal ditunjukkan dengan nilai P yang dihasilkan $> 0,05$.

Uji prasyarat analisis data berikutnya adalah uji homogenitas atau uji kesamaan dua varians yang bertujuan

untuk mengetahui data hasil tes dari kedua kelompok tersebut memiliki varians yang sama (homogen). Sedangkan hasil uji homogenitas yang dilakukan, memiliki nilai signifikansi $0,365 > 0,05$ yang berarti data bersifat homogen. Hal ini sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yang mana data disebut homogen jika nilai sig. $> 0,05$.

Analisis Data Pretest

Data tes awal (*pretest*) dalam penelitian ini ada dua, yaitu data *pretest* kelompok eksperimen dan data *pretest* kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapat perlakuan berupa penggunaan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita bahasa Mandarin. Sebelum diberi perlakuan kepada peserta didik kelompok eksperimen, terlebih dahulu dikenakan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Subjek kelompok eksperimen sebanyak 20 peserta didik. Sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan berupa penggunaan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita bahasa Mandarin. Kelompok kontrol juga diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan atau kondisi awal peserta didik. Subjek kelompok kontrol sebanyak 20 peserta didik. Berikut adalah data hasil nilai *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

Tabel 2. Frekuensi Nilai Pretest Kelompok Eksperimen

NO	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI
1	86-100	Sangat Tinggi	0
2	71-85	Tinggi	7
3	56-70	Sedang	12
4	41-55	Rendah	1
5	25-40	Sangat Rendah	0

Data *pretest* kelompok eksperimen menunjukkan nilai tertinggi peserta didik adalah 85, nilai terendah 55. Peserta didik yang memiliki nilai keterampilan bercerita bahasa Mandarin terbanyak ditunjukkan pada interval 56-70 dengan

frekuensi 12 peserta didik atau 60% dengan kategori sedang. Sedangkan peserta didik yang memiliki skor keterampilan bercerita bahasa Mandarin paling sedikit ditunjukkan pada interval 41-55 dengan frekuensi 1 peserta didik atau sebanyak 5% dengan kategori rendah.

Tabel 3. Frekuensi Nilai *Pretest* Kelompok Kontrol

NO	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI
1	86-100	Sangat Tinggi	1
2	71-85	Tinggi	8
3	56-70	Sedang	10
4	41-55	Rendah	1
5	25-40	Sangat Rendah	0

Data *pretest* kelompok kontrol menunjukkan nilai tertinggi peserta didik adalah 90, nilai terendah 50. Peserta didik yang memiliki nilai keterampilan bercerita bahasa Mandarin terbanyak ditunjukkan pada interval 56-70 dengan frekuensi 10 peserta didik atau 50% dengan kategori sedang. Sedangkan peserta didik yang memiliki skor keterampilan bercerita bahasa Mandarin paling sedikit ditunjukkan pada interval 41-55 dengan frekuensi 1 peserta didik atau sebanyak 5% dengan kategori rendah dan interval 86-100 dengan frekuensi 1 peserta didik atau sebanyak 5% dengan kategori sangat tinggi.

Pretest diberikan kepada kedua kelompok guna mengetahui kondisi awal sebelum diberikan perlakuan. Dengan analisis SPSS versi 20 diperoleh nilai rata-rata *pretest* untuk kelompok eksperimen adalah 70,50; mediannya 70,00; dan simpangan bakunya adalah 7,59. Sedangkan hasil *pretest* untuk kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 72,25; median 70,00 dan simpangan bakunya 9,24.

Dari data *pretest* kedua kelompok tersebut kemudian dilakukan uji t untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan pada *pretest* yang telah diberikan. Data *pretest* kedua kelompok

tersebut memperoleh hasil uji t dengan nilai Sig (2-tailed) sejumlah 0,517 yang selanjutnya dikonsultasikan pada taraf signifikansi 5% dengan interpretasi jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka ada perbedaan yang signifikan pada *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan output yang diperoleh tersebut artinya tidak ada perbedaan yang signifikan pada *pretest* kedua kelompok. Hal ini tentunya sangat menguntungkan bagi peneliti dalam melakukan penelitian, karena hasil *pretest* yang baik menurut peneliti adalah ketika kemampuan awal peserta didik memiliki rata-rata kemampuan yang sama atau tidak ada perbedaan signifikan dari awal.

Analisis Data Posttest

Data tes akhir (*posttest*) dalam penelitian ini ada dua, yaitu data *posttest* kelompok eksperimen dan data *posttest* kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang mendapat perlakuan berupa penggunaan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita bahasa Mandarin dan kemudian diberikan *posttest* untuk mengukur hasil akhir peserta didik setelah diberikan perlakuan guna mengetahui perbedaan hasil peserta didik. Subjek kelompok eksperimen sebanyak 20 peserta didik. Sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak mendapat perlakuan berupa penggunaan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita bahasa Mandarin dan juga diberikan *posttest* sama halnya dengan kelompok eksperimen. Subjek kelompok kontrol sebanyak 20 peserta didik. Berikut adalah data hasil nilai *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

Tabel 4. Frekuensi Nilai *Posttest* Kelompok Eksperimen

NO	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI
1	86-100	Sangat Tinggi	6
2	71-85	Tinggi	10
3	56-70	Sedang	4
4	41-55	Rendah	0
5	25-40	Sangat Rendah	0

Data *posttest* kelompok eksperimen menunjukkan nilai tertinggi peserta didik adalah 100, nilai terendah 60. Peserta didik yang memiliki nilai keterampilan bercerita bahasa Mandarin terbanyak ditunjukkan pada interval 71-85 dengan frekuensi 10 peserta didik atau 50% dengan kategori tinggi. Sedangkan peserta didik yang memiliki skor keterampilan bercerita bahasa Mandarin paling sedikit ditunjukkan pada interval 56-70 dengan frekuensi 4 peserta didik atau sebanyak 20% dengan kategori sedang.

Tabel 5. Frekuensi Nilai Posttest Kelompok Kontrol

NO	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI
1	86-100	Sangat Tinggi	2
2	71-85	Tinggi	6
3	56-70	Sedang	11
4	41-55	Rendah	1
5	25-40	Sangat Rendah	0

Data *posttest* kelompok kontrol menunjukkan nilai tertinggi peserta didik adalah 90, nilai terendah 55. Peserta didik yang memiliki nilai keterampilan bercerita bahasa Mandarin terbanyak ditunjukkan pada interval 56-70 dengan frekuensi 11 peserta didik atau 55% dengan kategori sedang. Sedangkan peserta didik yang memiliki skor keterampilan bercerita bahasa Mandarin paling sedikit ditunjukkan pada interval 41-55 dengan frekuensi 1 peserta didik atau sebanyak 5% dengan kategori rendah.

Posttest diberikan kepada kedua kelompok guna mengetahui kondisi akhir setelah diberikan perlakuan. Dengan analisis SPSS versi 20 diperoleh nilai rata-rata *posttest* untuk kelompok eksperimen adalah 81,25; mediannya 80,00; dan simpangan bakunya adalah 10,24. Sedangkan hasil *posttest* untuk kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 71,00; median 70,00 dan simpangan bakunya 10,71.

Dari data *posttest* kedua kelompok tersebut kemudian dilakukan uji-t untuk

mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan pada *posttest* yang telah diberikan setelah perlakuan. Hasil uji-t pada data *posttest* kedua kelompok tersebut diperoleh nilai Sig (2-tailed) sejumlah 0,004 yang kemudian dikonsultasikan pada taraf signifikansi 5% dengan interpretasi jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka ada perbedaan yang signifikan pada *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan output yang diperoleh tersebut artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada *posttest* kedua kelompok.

Uji Hipotesis (I)

Hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini berbunyi terdapat perbedaan yang signifikan pada pembelajaran bercerita bahasa Mandarin antara kelompok yang diajar menggunakan media *Shadow Puppet* dengan kelompok yang diajar tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

Hipotesis alternatif diubah menjadi hipotesis nol (H_0) guna kepentingan pengujian. Sehingga berbunyi; tidak ada perbedaan pada pembelajaran bercerita bahasa Mandarin antara kelompok yang diajar menggunakan media *Shadow Puppet* dengan kelompok yang diajar tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

Tabel 6. Uji T Skor Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Data	P	Ket
Posttest	0,004	P < 0,05 = Signifikan

Dari hasil perhitungan uji t pada data *posttest* yang diberikan setelah adanya perlakuan diperoleh nilai Sig (2-tailed) sejumlah 0,004 < 0,005 sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian H_a diterima, yang berbunyi: terdapat perbedaan yang signifikan pada pembelajaran bercerita bahasa Mandarin antara kelompok yang diajar menggunakan media *Shadow Puppet* dengan kelompok yang diajar tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

Uji Hipotesis (II)

Hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini berbunyi penggunaan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita bahasa Mandarin lebih efektif daripada tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

Hipotesis alternatif diubah menjadi hipotesis nol (H_0) guna kepentingan pengujian. Sehingga berbunyi; penggunaan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita bahasa Mandarin sama efektifnya dengan tanpa menggunakan media *Shadow Puppet*.

Tabel 3. Hasil Peningkatan Skor Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Mean	Peningkatan
Pretest Eksperimen	70,50	10,75
Posttest Eksperimen	81,25	
Pretest Kontrol	72,25	-1,25
Posttest Kontrol	71,00	

Dari hasil perhitungan *posttest* yang diberikan setelah adanya perlakuan diperoleh peningkatan skor kelompok eksperimen sebesar 10,75 dan skor kelompok kontrol mengalami penurunan sebesar 1,25. Hal itu berarti hasil peningkatan skor kelompok eksperimen lebih besar daripada peningkatan skor kelompok kontrol. Jika dilihat dari perbedaan rata-rata hasil *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, rata-rata kelompok eksperimen terbukti lebih besar dibanding rata-rata kelompok kontrol yaitu $81,25 > 71,00$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media bercerita *Shadow Puppet* lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran bercerita bahasa Mandarin peserta didik kelas XI IPA 2 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo. Jadi, H_0 ditolak dan H_a diterima.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan media *shadow puppet* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik

dalam pembelajaran bercerita bahasa Mandarin khususnya pada peserta didik mampu menunjukkan totalitasnya dalam bercerita, penyampaian alur dalam bercerita, kemampuan dalam menarik perhatian penonton, dan kemampuan dalam menjelaskan cerita dengan detail.

Hasil analisis data hasil *posttest* peserta didik menggunakan uji t pada taraf signifikansi 5% dengan $n_1 = 20$ dan $n_2 = 20$ diperoleh nilai Sig (2-tailed) $0,004 < 0,05$. Selain itu, peningkatan skor dan perbedaan rata-rata pada kelompok eksperimen juga lebih besar daripada kelompok kontrol, artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian disimpulkan bahwa media bercerita *Shadow Puppet* lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran bercerita bahasa Mandarin peserta didik kelas XI IPA 2 SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rivai, Nana Sudjana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Arif, Zainudin & Napitulu, W. P. 1997. *Pedoman Baru Menyusun Bahan Belajar*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Djamarah & Zain. 2006. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurgiyantoro. 2001. *Belajar Pintar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik, 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Purwanitaningrum, Emy., Subyantoro & Haryadi. 2013. *Membaca Cepat Untuk Menyimpulkan Isi Bacaan Menggunakan Teknik Tayang Kilas Dengan Media Film Terjemahan*. Semarang: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang.

- Rahayu, Aprianti Yofita. 2013. *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: PT Indeks.
- Rahayu, Aprianti Yofita. 2013. *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: PT Indeks.
- Rayanda, Asyar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. dkk. 1996. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Schramm, Wilbur. 1997. *Big Media, Little Media, Tools and Technologies for Instruction*. London: Sage Publications.
- Subyantoro. 2007. *Model Bercerita: untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak*. Semarang: Rumah Indonesia.
- Tarigan, Henry Guntur. 1981. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

