

Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang

Denna Delawanti Chrisyarani
Universitas Kanjuruhan Malang
dennadelawanti@unikama.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media boneka tangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* model *4D Thiagarajan*. Tahap pengembangan ini terdiri dari empat tahap, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (penyebaran). Dalam pelaksanaannya, peneliti berhenti pada tahap ke-2 yaitu: *develop*. Hasil dari mengembangkan ini berupa: (1) rancangan media boneka tangan, (2) pedoman penggunaan guru. Rancangan media boneka tangan disesuaikan berdasarkan cerita anak yang dikembangkan peneliti berjudul Adikku, Dani dan Persahabatan. Spesifikasi media boneka tangan yaitu dirancang dengan tinggi ± 25 cm, terdapat lubang tangan di bawah boneka untuk tempat memasukkan tangan dan menggerak-gerakkan boneka, boneka dibuat dari kain flanel berwarna-warni. Untuk memainkan boneka tangan di lengkapi dengan panggung boneka. Media boneka tangan dilengkapi dengan pedoman penggunaan guru, teknik bercerita, petunjuk penggunaan boneka, RPP dan LKS. Pedoman ini dirancang untuk mempermudah guru dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan.

Kata kunci : Boneka Tangan, bahasa Indonesia, cerita anak, media.

Abstract

The purpose of this research is to develop hand puppet medium. This research uses research and development approach 4D Thiagarajan model. This development stage consists of four stages, namely define, design, develop, and disseminate (spreading). In practice, the researcher stops at the second stage, namely: development. Results of this development: (1) hand puppets medium, (2) teacher use guidelines. The design of the hand puppet medium is tailored to the children's story that the researcher developed entitled My brother, Dani and Friendship. Hand-designed doll medium specs ± 25 cm, there are hand holes under the dolls for masking places and moving puppets, dolls made of colorful flannel. To play hand puppets complete with stage dolls. Hand puppet media is equipped with teachers' use, story techniques, manual use of puppets, RPP and LKS. These guidelines are designed to make it easier for teachers to apply learning by using hand puppet medium.

Keywords: Hand Puppets, Indonesian, children's stories, media

PENDAHULUAN

Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek yang perlu diajarkan kepada siswa di sekolah, karena bertujuan untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengetahuan, latihan dalam meningkatkan pengetahuan intelektual dan kesusasteraan untuk menuju pemahaman. Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka dalam penerapan pendidikan bahasa Indonesia dikemas dalam bentuk mata pelajaran yang disesuaikan dengan pembelajaran siswa di sekolah. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat standar kompetensi yang bersumber dalam hakikat pembelajaran bahasa yaitu belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaannya. Dalam ruang lingkup bahasa Indonesia terdapat empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut saling melengkapi dan berkaitan satu sama lain dalam mengembangkan keterampilan berbahasa bagi siswa. Menurut Rofi'uddin dan Zuhdi (1999:105) pengajaran bahasa Indonesia tidak hanya dimaksudkan untuk menumbuhkembangkan kemampuan berkomunikasi anak didik, tetapi juga menumbuhkembangkan kemampuan berpikir dan menalar, daya imajinasi, daya kreasi, kepekaan emosi, dan memperluas wawasan anak.

Studi pendahuluan telah dilakukan oleh peneliti di SDN Sudimoro 1. SDN Sudimoro 1 adalah salah satu SDN yang ada di Kecamatan Bululawaung Kabupaten Malang. Studi pendahuluan dilakukan peneliti guna mengetahui permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada Kompetensi Dasar (KD) 5.2 Mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat). Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 13 Februari 2017 yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V, peneliti mendapat hasil kesimpulan dalam wawancara, bahwa pembelajaran bahasa Indonesia SD cakupan materinya luas, bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami siswa dibandingkan dengan mata pelajaran lain khususnya tentang memahami cerita, guru juga merasa kesulitan dalam menyesuaikan media dengan materi bahasa Indonesia; kesulitan yang dialami guru ketika pembelajaran bercerita, yaitu konsentrasi siswa kurang; kesulitan siswa dalam pemahaman unsur-unsur dalam cerita menurut guru kelas adalah memahami cerita, menjelaskan makna cerita, bentuk aktivitas yang dilakukan siswa dalam pembelajaran adalah mendengarkan, merangkum, menceritakan kembali secara lisan. Guru juga belum pernah menggunakan media boneka dalam penerapan pembelajarannya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali disampaikan tanpa menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi, menjadi salah satu faktor penyebab materi pelajaran tidak dapat diserap seutuhnya. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti memilih media pembelajaran boneka tangan pada materi cerita anak. Dasar pemilihan penggunaan media boneka tangan yakni boneka tangan dipandang memiliki kelebihan dan kekhasan yang sesuai dengan kepribadian siswa, karena menurut Desmita (2009:35) "siswa masih senang bermain, bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung". Sudjana & Rivai (2010:156) berpendapat, "boneka merupakan jenis model yang dipergunakan untuk

memperlihatkan permainan”. Metode bercerita dengan menggunakan media boneka tangan merupakan cara yang efektif dalam pembelajaran, karena dapat mengembangkan daya imajinasi, daya serap dalam pembelajaran lebih tinggi, mengajarkan siswa untuk bersimpati dan berempati, memberikan pelajaran budaya dengan menggunakan boneka tangan, dan membantu anak memberikan contoh untuk menanggapi suatu kejadian atau memecahkan masalah berdasarkan apa yang dialaminya, dapat mengambil pesan yang terkandung dalam sebuah cerita. Metode bercerita dengan menggunakan media boneka tangan lebih berkesan daripada nasihat sehingga cerita itu terekam jauh lebih kuat di dalam memori siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Media pembelajaran dapat mempertinggi hasil belajar siswa dalam pengajaran (Sudjana, 2007 : 2).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wan Nor Raihan Wan Ramli & Farrah ‘Aini Lugiman (2011) *the objective of this research is to promote and improve the quality of life in modern community through valuable storytelling by presenting the traditional shadow play in digital conversion of animation. The outcome is a digital performance shadow puppet animation that narrates stories for a better understanding about life arises for the future’s benefits.*

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti Mariana, Enny Zubaidah (2015) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul diperoleh hasil penelitian bahwa skor keterampilan bercerita kelompok kontrol dan kelompok eksperimen I dan II berdistribusi normal dan homogen. Kelompok kontrol memperoleh rata-rata skor *pretest* 16,07 dan *posttest* 16,60, kelompok eksperimen I memperoleh rata-rata skor *pretest* 16,13 dan *posttest* 20,97, sedangkan kelompok eksperimen II memperoleh skor *pretest* 15,80 dan *posttest* 20,90. Hasil uji-t adalah sig. 2 tailed 0,000 < 0,05. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD se-gugus 4 Kecamatan Bantul.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media boneka tangan yang sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas V. Oleh karena itu, peneliti bertujuan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Boneka Tangan dengan metode Bercerita untuk siswa kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan teori *four D models* Thiagarajan, dkk. Pengembangan model *four D models* meliputi empat tahap pengembangan, yaitu *define, design, develop, dan disseminate* (penyebaran). Dalam pelaksanaannya, peneliti hanya menerapkan pada 3 tahapan saja yaitu: *define, design, development*. Untuk tahapan keempat yaitu *disseminate* tidak dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini, dikarenakan beberapa pertimbangan yakni memerlukan waktu yang lama dan biaya yang banyak.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang dengan jumlah siswa 24 orang. Peneliti melakukan observasi, wawancara

dengan guru kelas V, studi literatur terkait pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan, peneliti menyusun prototipe media dan petunjuk penggunaan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media boneka tangan. Adapun pengembangan media boneka tongkat ini menggunakan model 4-D (*four D model*) dan berhenti pada tahap *developpt*. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, maka pengembangan media yang akan dikembangkan adalah media boneka tangan. Pemilihan media boneka tangan disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media boneka tangan yang digunakan merupakan karya peneliti. Hasil dari tahap mengembangkan ini berupa: (1) media boneka tangan. 2) rancangan pedoman penggunaan media dan (3) rancangan instrument penelitian. Ketiga rancangan ini disusun bersamaan.

Dalam penelitian ini, media disesuaikan dengan bahan pembelajaran berupa materi cerita anak dan judul cerita anak yang dipilih oleh peneliti. Adapun judul cerita anak yang dipilih adalah Adikku Dani, Persahabatan. Boneka tangan ini terbuat dari kain flannel berwarna-warni. Ukuran boneka ± 25 cm, terdapat lubang tangan di bawah boneka untuk tempat memasukkan tangan dan menggerak-gerakkan boneka. Karakteristik boneka tangan disesuaikan dengan tokoh dalam cerita anak. Dalam cerita adikku yang baik terdapat ayah, ibu, kakak dan adik. Selain boneka tongkat, peneliti menggunakan properti tambahan atau sebagai pelengkap yaitu berupa panggung boneka sederhana

Media boneka tangan dilengkapi dengan pedoman guru, petunjuk penggunaan boneka, teknik bercerita, RPP dan LKS. Pedoman ini dirancang untuk mempermudah guru dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan. Instrumen yang dirancang adalah tes akhir dan angket. Tes disusun untuk mengetahui keefektifan media boneka tangan. Angket digunakan untuk mengetahui kemenarikan dari media boneka tangan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media boneka tangan untuk siswa kelas V SD. Media boneka tangan ini memiliki spesifikasi yang khusus, yaitu media didesain secara menarik dan disesuaikan dengan cerita keseharian siswa. Media boneka tangan dipilih sebagai penunjang pembelajaran bahasa Indonesia tentang cerita anak dan dapat menarik minat siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan media boneka tongkat memiliki keuntungan seperti pernyataan dari Ibrahim, dkk (2006:76), yaitu:

- (1) tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya, dan persiapan yang rumit;
- (2) tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara boneka dapat dibuat kecil dan sederhana. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya;
- (3) dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan membawa suasana gembira dalam belajar.

Media boneka tangan yang dikembangkan diharapkan memenuhi kriteria: valid, menarik, dan efektif. Karena penelitian ini sebatas penyelesaian perancangan media, maka pada pembahasan ini hanya ditampilkan perancangan media.

Visualisasi media boneka tongkat adalah gambaran, karakteristik dari media boneka tongkat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sumanto (2010:10) faktor-faktor yang perlu diperhatikan berkaitan dengan pemilihan media mencakup:

...(2) kemampuan guru sebagai perancang atau keahlian yang dimiliki untuk menghasilkan bahan pembelajaran yang disesuaikan dengan media yang dipilih, (3) media memiliki fleksibilitas atau keluwesan dalam penggunaannya, (4) daya tahan dari media yang digunakan, artinya memiliki kekuatan tidak rusak setelah sekali digunakan; (5) media sesuai atau cocok dengan bahan pembelajaran,

Berdasarkan faktor-faktor pemilihan media tersebut, kemudian peneliti mulai merancang media pembelajaran boneka tongkat. Dalam penelitian ini, media disesuaikan dengan bahan pembelajaran berupa materi cerita anak dan judul cerita anak yang dipilih oleh peneliti. Adapun judul cerita anak yang dipilih adalah Adikku Dani, Bersahabat Lagi.

Pedoman untuk guru berisi: (1) tokoh dalam cerita, (2) cerita anak (3) cara memainkan boneka, (4) RPP.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini telah menghasilkan rancangan produk berupa media boneka tangan dan pedoman penggunaan untuk guru. Rancangan media boneka tangan disesuaikan berdasarkan cerita anak yang dikembangkan peneliti berjudul Adikku, Dani dan Persahabatan. Spesifikasi media boneka tangan yaitu dirancang dengan tinggi +- 25 cm, terdapat lubang tangan di bawah boneka untuk tempat memasukkan tangan dan menggerak-gerakkan boneka, boneka dibuat dari kain flanel berwarna-warni. Untuk memainkan boneka tangan dilengkapi dengan panggung boneka. Media boneka tangan dilengkapi dengan pedoman guru, petunjuk penggunaan boneka, teknik bercerita, RPP dan LKS. Pedoman ini dirancang untuk mempermudah guru dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan.

Media boneka tangan yang dikembangkan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Indonesia untuk mengasah keterampilan berbahasa siswa. Kepada Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan/media boneka tangan dengan penambahan spesifikasi mendukung lainnya dan sesuai dengan karakteristik siswa dan materi ajar.

DAFTAR PUSTAKA

- BSNP. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk SD/MI*. Malang: Dinas Pendidikan Kota Malang.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik (Panduan bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, SMA)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djiwandono, M., Soenardi. (1986). *Kemampuan Berbahasa dan Penilaiannya dalam Pengajaran Bahasa*. Malang: UM Press.
- Hobri. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: Pena Salsabila
- Ibrahim, Sihkabuden, Suprijanta & Kustiawan, Usep. (2006). *Media Pembelajaran*. Malang: UM Press.
- Rofi'uddin & Zuhdi. (1999). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas Tinggi*. Jakarta: Depdikbud Dikjen Dikti.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sumanto. (2010). *Media pembelajaran di SD*. Malang: FIP UM.
- Siti Mariana, Enny Zubaidah. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sd Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul. *Jurnal Prima Edukasia Volume 3 – Nomor 2, Juli 2015, (166 - 176)*. ((Online), <https://Journal.Uny.Ac.Id/Index.Php/Jpe/Article/View/6538/6222>), diakses Tanggal 25 Januari 2018.
- Wan Nor Raihan Wan Ramli and Farrah 'Aini Lugiman. (2011). The Contribution of Shadow Puppet's Show through Engaging Social Communication in Modern Society. *Procedia - Social and Behavioral Sciences 35 (2012) 353 – 360*. ((online), <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812004107>), diakses tanggal 25 Januari 2018.