
PENERAPAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBANTUAN METODE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERCEKITA SISWA KELAS II SD STKIP MUHAMMADIYAH BANGKA BELITUNG

Oleh

Ali Sodikin¹⁾, Asyraf Suryadin^{*2)} & Sasih Karnita Arafatun³⁾

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

Email: ¹alisodikin646@gmail.com, ^{2*}asyraf.suryadin@stkipmbb.ac.id & ³sasih.karnitaarafatun@stkipmbb.ac.id

Abstrak

The problem of this research was the presence of the students who are shy when telling stories in front of the class, and the student's lack in involvement during the learning process. From the number of 28 students in a class there are 18 students whose the skills in telling the story are poor. This research was carried out to find out whether there was an increasing of the student's ability in telling the stories on story telling materials in grade II of STKIP Muhammadiyah Elementary School. This research is quantitative type, with the method "Quasi Experimental design" (Nonequivalent Nontrol Group Design) which is tested on two groups, namely group A as the experimental class and group B as the control class. The sample used was purposive sampling where the sample taken from 56 students, with the techniques of collecting the data using assessment instruments to tell stories and fable stories. This study uses sample related t-test (polled variant) for data analysis techniques. The learning process uses hand puppets media assisted with the make a match method. The results of analysis the data in this study showed that the average value of the experimental class students was 71,607 and the average value of the control class students was 70,750 after treatment using the related sample polled (polled variant) t-test percentage level of the $t_{table} = 0,05$ obtained the results of hypothesis testing that is with the value of $t_{count} = 2,330 \geq$ value of $t_{table} = 2,048$ then H_a accepted. This showed that there is an increasing of the student's ability to telling the story of grade II students of SD STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung on storytelling material using hand puppet media assisted by the make a match method.

Keywords: Hand Puppet Media, Make A Match Method & Storytelling Ability

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang perannya sangat penting bagi kehidupan berbangsa dan bernegara untuk pembangunan di masa sekarang dan masa yang akan datang. Pendidikan berguna untuk mencerdaskan suatu bangsa sehingga dengan pendidikan dalam suatu negara dapat membentuk generasi yang intelektualnya tinggi, berkepribadian serta berakhlak baik, dan terampil dalam segala hal. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan (Hasbullah, 2012:01). Selain peran dan nilai-nilai yang

penting, pendidikan juga memiliki tujuan tersendiri yang mencakup tiga ranah perkembangan manusia yaitu perkembangan afeksi, kognis, dan psikomotor.

Pendidikan pada umumnya tidak hanya dilakukan oleh seorang guru di sekolah dan dalam waktu yang ditentukan, tetapi pendidikan juga dapat dilakukan oleh siapa saja, di mana saja, dan kapan saja. Oleh karena itu, dalam kehidupan manusia tidak terlepas dari pendidikan, baik dari kalangan anak-anak, remaja, hingga dewasa. Berdasarkan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 13 bahwa Jalur pendidikan terdiri atas formal, nonformal, dan

informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Pendidikan formal didapatkan pada lembaga-lembaga formal seperti sekolah, untuk pendidikan nonformal didapatkan diluar lembaga formal, dan untuk pendidikan informal didapatkan dimana saja, biasa dari keluarga seperti orang tua terhadap anaknya.

Dalam pendidikan di sekolah, guru berperan penting dalam proses pembelajaran yaitu mulai dari persiapan pembelajaran, pengelolaan kelas hingga proses. Salah satu peran guru yaitu memberi semangat kepada siswa sehingga siswa termotivasi untuk belajar dengan baik dan semangat. Hal inilah yang mengharuskan guru untuk pandai mencari solusi dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Prilaku dalam proses belajar tersebut merupakan usaha sadar dan terencana oleh seorang guru (Utomo Dananjaya, 2011: 17). Selain itu, Uyoh Sadulloh (2011: 202) mengatakan Guru sebagai pengajar harus melaksanakan pembelajaran yang merupakan tugas pertama dan utama. Guru membantu anak didik yang sedang berkembang dengan menyampaikan sejumlah pengetahuan yang belum diketahui anak.

Dalam pendidikan formal terdapat beberapa mata pelajaran yang dipelajari, seperti mata pelajaran bahasa Indonesia. Di sekolah dasar, pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting karena pembelajaran bahasa merupakan belajar komunikasi. Novi Resmini, dkk. (2006: 49) mengemukakan bahwa Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi dengan bahasa baik lisan maupun tulis.

Dalam proses pembelajaran menggunakan media dan metode tertentu sangat menunjang peran guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media dan metode pembelajaran, proses pembelajaran menjadi sangat menyenangkan.

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung,

ditemukan berbagai permasalahan di antaranya 1) siswa masih malu-malu saat bercerita di depan kelas, 2) siswa kurang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, 3) kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran berlangsung terutama saat materi bercerita. Ketiga permasalahan tersebut diakibatkan belum adanya penggunaan media dengan berbantuan metode belajar dalam proses pembelajaran.

Bermula dari permasalahan tersebut, maka sangat dibutuhkan suatu inovasi baru atau suatu hal yang dapat memunculkan atau menumbuhkan motivasi siswa untuk berani bercerita di depan kelas, yaitu dengan menggunakan media Boneka Tangan dan metode Make A Match.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan (Kustandi dan Sutjipto, 2017: 03), sedangkan Boneka Tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka (Gunarti, 2010). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Boneka Tangan adalah suatu alat yaitu boneka yang bisa dimasukkan tangan dan digunakan untuk menyampaikan pesan yang diinginkan. Boneka seolah hidup karena didukung oleh gerakan tangan dan kepala boneka.

Selain menggunakan media, pembelajaran juga dibantu dengan metode Make A Match. Metode Make A Match adalah pembelajaran mencari pasangan. Setiap siswa mendapat sebuah kartu (soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang. Suasana pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif tipe Make A Match akan riuh, tetapi sangat asyik dan menyenangkan (Zainul Fuad, 2018: 49).

Berdasarkan uraian diatas peneliti pun tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Boneka tangan berbantuan dengan metode Make A

Mach agar siswa berani untuk maju kedepan kelas dan bercerita.

Bercerita sama halnya dengan mendongeng yang membedakannya konteks yang diceritakan. Cerita dongeng lebih mengarah pada cerita tradisional atau cerita yang disampaikan secara turun-temurun dari nenek moyang. Agar dongeng tetap memiliki nilai moral pendidikan diharapkan kepada orang tua dan guru bisa bermain peran/tokoh yang dijadikan idola dalam bercerita. Dongeng-dongeng yang dipilih pun sesuai dengan perkembangan anak. Misalnya diawali dengan cerita-cerita binatang, kemudian diikuti dengan cerita kehidupan para Nabi mulai dari Nabi Adam AS. sampai dengan Nabi Muhammad SAW. Mendongeng dengan sistem ini akan cukup mempengaruhi jiwa anak-anak diantaranya anak selalu tetap menjaga hubungan yang lebih dekat dengan orang tua, kemudian memupuk imajinasi anak terhadap cerita dan anak dapat berlaku kreatif dengan membuat cerita sendiri berdasarkan cerita yang telah didongengkan, serta bila anak pandai memijit maka pijitan itu akan terus berlangsung hingga kegiatan tersebut berakhir (Asyraf Suryadin, 2009 : 93-94)

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument peneliti analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013: 14).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experimental Design, dengan Nonequivalen Control Group Design. Dalam desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Berikut ini menurut Sugiyono (2017: 79), tabel mengenai rancangan penelitian yang akan

digunakan berdasarkan desain penelitian tersebut, yaitu:

Tabel 1. Rancangan Penelitian Nonequivalen Control Group Design

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keerangan:

X = Perlakuan

O₁ dan O₃ = Tes awal (pretest) sebelum pembelajaran

O₂ dan O₄ = Tes akhir (posttest) setelah pembelajaran

Dalam penelitian ini digunakan dua kelas dengan kemampuan belajar yang sama antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada awal pembelajaran sebelum diberikan perlakuan. Akan tetapi, dua kelas tersebut dibagi menjadi dua kelompok yang mendapatkan perlakuan berbeda yaitu kelompok eksperimen adalah kelompok yang diterapkan media boneka tangan berbantuan metode make a mach, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak menggunakan media boneka tangan. Kedua kelompok tersebut diberikan pretest dan posttest.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan faktor yang penting dan nantinya mempengaruhi hasil penelitian. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes lisan, dan dokumentasi. Tes lisan digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam berbicara. Dokumentasi digunakan untuk mengetahui perubahan tingkah laku siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara tes berupa pretest dan posttest. Pretest merupakan bentuk tes yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk mengetahui pengetahuan awal siswa mengenai materi Bahasa Indonesia. Sedangkan posttest merupakan bentuk tes yang digunakan guru kepada siswa yang bertujuan untuk mengetahui tingkatan bercerita siswa dalam memahami materi setelah mendapat perlakuan yang

diberikan guru dengan media boneka tangan dan metode make a machth.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pengujian normalitas dengan menggunakan uji Lilliefors (Riardi, 2014:96), pengujian homogenitas menggunakan uji F (Fisher) dan pengujian hipotesis menggunakan uji t-test sampel related (polled varian).

Adapun rumus hipotesisnya sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media boneka tangan berbantuan metode make a machth terhadap kemampuan bercerita siswa kelas II SD STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung.

H_a : Terdapat pengaruh media boneka tangan berbantuan metode Make a Machth terhadap kemampuan bercerita siswa kelas II SD STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SD STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung dengan menggunakan uji "Quasi Experimental design" (nonequivalen control grup design) yang diujikan kepada dua kelompok yaitu kelompok A sebagai kelas eksperimen dan kelompok B sebagai kelas kontrol dengan sampel seluruh siswa kelas II yang terdiri dari dua kelas yakni 56 orang siswa. Dalam proses pengujian peneliti menggunakan dua bentuk tes berupa pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum diberikan perlakuan dan fungsinya untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest dilakukan setelah diberikan perlakuan dan fungsinya untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh sebelum dan sesudah di berikan perlakuan. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, dokumentasi dan observasi. Pada teknik analisis data dilakukan uji prasyarat yakni uji normalitas, kemudian dilakukan uji homogenitas dan kemudian dilakukan pengujian hipotesis.

Hasil pengujian normalitas data pretest dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji Normalias Data Pretest Antara Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Hasil	L_{hitung}	L_{tabel}	Ket.
Eksperimen	Pretest	0,150	0,152	Berdistribusi Normal
Kontrol	Pretest	0,111	0,152	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 2 di atas, dari sampel sebanyak 34 dan di dapat $L_{tabel} = 0,152$. Hasil uji normalitas data pretest diperoleh bahwa kelas eksperimen memiliki nilai $L_{hitung} = 0,150 < L_{tabel} = 0,152$. Sedangkan kelas kontrol memiliki nilai $L_{hitung} = 0,111 < L_{tabel} = 0,152$. Hal ini menunjukkan H_0 diterima artinya data sampel berasal dari data populasi yang berdistribusi normal. Jadi, dapat disimpulkan dari kedua data pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berasal dari data yang berdistribusi normal.

Hasil pengujian normalitas dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Normalias Data Pretest Antara Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Hasil	L_{hitung}	L_{tabel}	Ket.
Eksperimen	Pretest	0,154	0,161	Berdistribusi Normal
Kontrol	Pretest	0,158	0,161	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 3 di atas, dari sampel kelas eksperimen sebanyak 28 siswa dan di dapat $L_{tabel} = 0,161$ dan dari sampel kelas kontrol sebanyak 28 siswa dan di dapat $L_{tabel} = 0,161$. Hasil uji normalitas data pretest diperoleh bahwa kelas eksperimen memiliki nilai $L_{hitung} = 0,154 < L_{tabel} = 0,161$. Sedangkan kelas kontrol memiliki nilai $L_{hitung} = 0,158 < L_{tabel} = 0,161$. Hal ini menunjukkan H_a diterima artinya data sampel berasal dari data populasi yang berdistribusi normal. Jadi, dapat disimpulkan dari kedua data pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut berasal dari data yang berdistribusi normal.

Hasil pengujian homogenitas dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Data Pretest Antara Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Varians	F _{hitung}	F _{tabel}	Ket.
Eksperimen	59,464	1,010	1,880	Homogen
Kontrol	58,857			

Berdasarkan tabel 4 di atas, hasil uji homogenitas data pretest diperoleh bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai $F_{hitung} = 1,010 < F_{tabel} = 1,880$. Hal ini menunjukkan H_a diterima artinya kedua varians homogen. Jadi, dapat disimpulkan kedua sampel berasal dari populasi yang homogen.

Hasil pengujian homogenitas dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data Posttest Antara Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Varians	F _{hitung}	F _{tabel}	Ket.
Eksperimen	79,607	1,012	1,880	Homogen
Kontrol	70,750			

Berdasarkan tabel 5 di atas, hasil uji homogenitas data posttest diperoleh bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai $F_{hitung} = 1,012 < F_{tabel} = 1,880$. Hal ini menunjukkan H_a diterima artinya kedua varians homogen. Jadi, dapat disimpulkan kedua sampel berasal dari populasi yang homogen.

Perhitungan uji hipotesis hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Antara Kelas Eksperimen dan Kontrol

Perbandingan Nilai Hasil Belajar	t _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan
Eksperimen dan Kontrol	2,430	2,048	H_a diterima

Berdasarkan tabel di atas, dari sampel sebanyak $n_1 = 28$ dan $n_2 = 28$ sehingga didapat $t_{tabel} = 2,048$. Hasil uji hipotesis hasil memahami bacaan diperoleh bahwa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai $t_{hitung} = 2,430 > t_{tabel} = 2,048$. Hal ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima artinya Terdapat pengaruh Media Boneka

Tangan Berbantuan Metode Make A Macht Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas II SD Stkip Muhammadiyah Bangka Belitung.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil hipotesis dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media boneka tangan berbantuan metode make a macht. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari nilai rata-rata siswa kelas eksperimen adalah 79,607 dan nilai rata-rata siswa kelas kontrol 70,750 setelah perlakuan dengan menggunakan uji t-test sampel related (polled varian) dan taraf presentase uji tabel = 0,05 di dapatkan hasil uji hipotesis yaitu dengan nilai $t_{hitung} = 2,430 >$ nilai $t_{tabel} 2,048$ maka H_a diterima. Untuk kelas kontrol memiliki kereteria rendah sedangkan kelas eksperimen kereterianya sedang dan hal ini menunjukkan, bahwa terdapat peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas II SD STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung pada materi menceritakan kembali dengan menerapkan media boneka tangan berbantuan metode make a macht.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diajukan saran – saran bagi:

1. Guru

Penelitian ini sudah bagus diterapkan dalam setiap pembelajaran di sekolah dan dapat digunakan dalam semua mata pelajaran tergantung kereaktifan guru untuk menginovasikan lagi media boneka tangan berbantuan metode make a macht ini di kelas agar setiap pembelajaran menjadi lebih menarik lagi.

2. Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya bisa menginovasikan lagi media boneka tangan berbantuan metode pembelajaran yang lainnya agar menjadi lebih bagus lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asyraf Suryadin. 2009. Membumikan Tradisi Menulis. Pangkalpinang: UBB Press.
- [2] Gunarti. 2010. Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Repository.ut.ac.id
- [3] Hasbullah. 2012. Dasar-dasar Ilmu Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [4] Kustandi dan Sutjipto. 2011. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghakia Indonesia.
- [5] Novi Resmini, dkk. 2006. Membaca dan Menulis di SD: Teori dan Pengajarannya. Bandung: UPI Press.
- [6] Riadi, E. 2016. Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS). Jakarta: ANDI.
- [7] Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan. : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [8] _____. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [9] Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- [10] Utomo Dananjaya. 2011. Media Pembelajaran Aktif. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [11] Uyoh Sadulloh, dkk. 2011. Pedagogik. Bandung: Alfabeta.
- [12] Zainul Fuad. 2018. Penggunaan Metode Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik. Awwaliyah : Jurnal PGMI, Volume 1 Nomor 1