

**PENERAPAN MEDIA BONEKA TANGAN PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
SISWA KELAS II SD NEGERI SUMBER JAYA**

Oleh,

Hayatul Afiah¹, Asep Sukenda Egok², Dedy Firduansyah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Lubuklinggau^{1,2,3}

Email: Hayatulafiah8@gmail.com

Submitted: 2021-03-21
Accepted: 2021-05-27

Published: 2021-05-31

DOI: -/LinggauJurnalOfElementarySchool Education..xxxx
URL: <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljese>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Sumber jaya setelah diterapan media boneka tangan pada pembelajaran tematik secara signifikan tuntas. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pre-ekperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri Sumber Jaya yang berjumlah 16 orang. Pengumpulan data menggunakan teknik tes. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji-z pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$. Berdasarkan hasil analisis uji-z dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pembelajaran tematik siswa kelas II SD Negeri Sumber Jaya setelah diterapkan media boneka tangan secara signifikan tuntas ($\mu_1 \geq 65$). Hal ini ditunjukkan dari hasil uji $z = z_{hitung} (2,81) > z_{tabel} (1,64)$. Rata-rata nilai tes akhir siswa sebesar 75,00 dan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 93,75%.

KataKunci: Media boneka tangan, hasil belajar, pembelajaran tematik

ABSTRACT

This study aims to determine the learning outcomes of class II SD Negeri Sumber Jaya students after the application of the hand puppet media in thematic learning is significantly complete. This research method uses pre-experimental quantitative methods. The sample in this study were all students of grade II SD Negeri Sumber Jaya, amounting to 16 people. Data collection using test techniques. The collected data were analyzed using the z-test at the significant level $\alpha = 5\%$. Based on the results of the z-test analysis, it can be concluded that the average value of thematic learning learning outcomes of the second grade students of SD Negeri Sumber Jaya after the application of the hand puppet media is significantly complete ($\mu_1 \geq 65$). This is indicated by the results of the test $z = z_{hitung} (2.81) > z_{tabel} (1.64)$. The average final test score of students was 75.00 and the percentage of the number of students who completed was 93.75%.

Keywords: Hand puppet media, learning outcomes, thematic learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bertanah air. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kreatifitas dan kualitas pendidikan bangsa itu sendiri dan kompleksnya masalah kehidupan menuntut sumber daya manusia (SDM) yang handal dan mampu berkompetensi. Selain itu pendidikan juga merupakan wadah kegiatan yang dapat dipandang sebagai pencetak sumber daya manusia (SDM) yang bermutu tinggi.

mengakui bahwa pendidik bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran tematik masih banyak kendala yang dialami

guru sehingga guru enggan menerapkan pembelajaran tematik, apalagi menggunakan sebuah media. Hal ini terjadi hampir di seluruh sekolah dasar di Indonesia, terkhususnya di SD Negeri Sumber Jaya.

Hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di kelas II SD Negeri Sumber Jaya pada saat pembelajaran hari Senin, 13 Januari 2020, melihat proses pembelajaran tematik yang dilaksanakan di kelas lebih berfokus kepada buku dan guru. Guru tidak memvariasikan kegiatan pembelajaran ataupun menggunakan media pembelajaran sehingga siswa tidak dapat bergerak secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya. Pada saat kegiatan pembelajaran siswa terlihat kurang antusias saat materi disampaikan oleh guru, Masih banyak siswa yang mengobrol dengan temannya dan juga sibuk bermain sendiri. Hal ini mengakibatkan siswa tidak memahami sepenuhnya materi yang diajarkan sehingga menimbulkan hasil belajar yang rendah.

Oleh karena itu diperlukan perhatian dan perbaikan dalam proses pembelajaran di Sekolah melalui media yang tepat sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang apa yang telah diajarkan oleh guru. Penggunaan media yang tepat sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan suatu

materi agar siswa lebih mudah dalam memahami isi atau pesan yang ada pada suatu mata pelajaran. Penggunaan media pembelajaran bagi siswa usia sekolah dasar dirasa sangat tepat, karena sesuai dengan tahap perkembangannya mereka masih berada pada tahap operasional konkret. Keberadaan media sebagai suatu benda yang nyata dihadapan siswa akan sangat membantu proses penyampaian materi. Salah satu media yang tepat digunakan pada pembelajaran tematik adalah media boneka tangan.

Media Boneka tangan adalah media yang menggunakan suatu boneka yang hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja, sedangkan bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang akan menutup lengan orang yang memainkannya, Menurut Khoir dan Hariani (2014:4). Manfaat dari boneka tangan ini salah satunya adalah melatih keterampilan psikomotorik siswa. Hal yang diungkapkan oleh Hoskisson dalam Mariana dan Zubaidah (2015:168) bahwa boneka tangan yang disediakan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan dramatisnya. Boneka-boneka itu dapat digunakan tidak hanya dalam aktivitas drama, tetapi juga sebagai suatu cara untuk mengembangkan keterampilan psikomotorik. Selanjutnya, dikatakan pula bahwa boneka itu secara khusus dapat digunakan oleh anak-anak pemalu untuk menumbuhkan keberanian berbicara. Jadi, dengan boneka-boneka tersebut, siswa mengembangkan keterampilannya dan berkreasi sesuai dengan boneka

yang digunakannya. Dengan memanfaatkan media boneka pada pembelajaran tematik diharapkan siswa dapat memperoleh pembelajaran yang utuh dan bermakna. Maka dari itu media boneka tangan merupakan salah satu cara yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran tematik yang diajarkan oleh guru. Alasan penulis memilih media boneka karena media boneka dapat membantu siswa agar mampu memahami suatu informasi yang telah diperoleh dan dapat melatih daya konsentrasi saat mendengar dan bercerita kepada orang lain. Hal ini dapat ditanggulangi dengan cara satu kelompok menjadi 3 orang dalam satu kelompok dengan kerangka pikir yang dibuat pada bagan sebagai berikut:



Berdasarkan uraian diatas tentang permasalahan dalam pembelajaran tematik, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Media Boneka Tangan pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SD Negeri Sumber Jaya”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu yang menggunakan *one group pre-test and*

post-test design. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas II SD N Sumber Jaya Tahun Ajaran 2020/2021. Adapun sampel dari penelitian ini yaitu siswa kelas II.

Dalam menentukan kevalidan adapun teknik yang digunakan untuk mengukur validitas soal adalah teknik *korelasi product serial point*. Rumusnya ialah (Arikunto, 2013:326).

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

R_{pbi} = Korelasi *Point Biserial*

M_p = Skor rata-rata hitung yang dimiliki *testee*

M_t = Skor rata-rata dari skor total

S_t = Standar Deviasi Skor Total

p = Proporsi *testee* yang menjawab benar

q = proporsi *testee* yang menjawab salah

Instrumen penelitian ini adalah berbentuk tes yang dapat di uji dengan berupas tes soal Pilihan ganda dengan jumlah soal tes sebanyak 16 butir soal. Instrumen penelitian menunjukkan tingkat reliabilitas dengan rumus K-R20 (Arikunto, 2013:231) koefisien sebesar 1,00. Ini berarti soal tes tersebut mempunyai derajat reabilitas sangat tinggi dan dapat dipercayai sebagai alat ukur. Validitas instrumen, tingkat kesukaran, daya pembeda serta data yang telah terkumpul dianalisis dengan cara

menghitung skor rata-rata, simpangan baku, uji normalitas, homogenitas dan uji kesamaan rata-rata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Hasil *Pre-test* (Tes Awal)

Pre test ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan pembelajaran tematik dengan menggunakan media bonek tangan. Pada pertemuan pertama dilakukan *pre test* yang dilaksanakan pada tanggal 7 Agustus 2020 dan diikuti 16 siswa. Soal yang digunakan adalah berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 16 soal, soal tersebut sudah diketahui validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran soal. Kemampuan siswa sebelum mengikuti pembelajaran tematik adalah merupakan data penelitian yang didapat dari tes awal atau soal yang diberikan sebelum siswa mendapatkan pengajaran dari guru. Rekapulasi hasil tes awal siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Nilai Rata-rata	34,77
Nilai Tertinggi	63
Nilai Terendah	19
Siswa yang Tuntas	0 (0 %)
Siswa yang Tidak Tuntas	16 (100%)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa yang mendapat nilai lebih dari atau sama dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 65 yang berarti tuntas dalam tes awal ini sebanyak 0 siswa (0%) dan nilainya kurang dari 65 (tidak tuntas) sebanyak 16 siswa (100%). Nilai yang tertinggi 63 dan yang terendah 19. Rata-rata ($\bar{x}$) nilai secara keseluruhan sebesar 34,77. Jadi secara deskriptif dapat dikatakan

bahwa hasil tes awal siswa sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan termasuk kategori belum tuntas, karena nilai rata-ratanya kurang dari 65 ($\bar{x} < 65$).

2. Data Hasil Post-test (Tes Akhir)

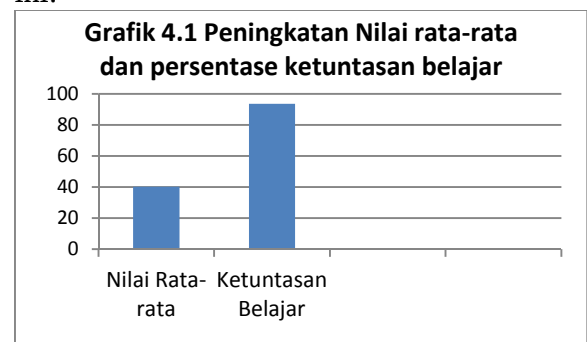
Post-test (Tes Akhir) dilakukan untuk melihat hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran tematik dengan menggunakan media boneka tangan. Soal tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 16 soal. Skor masing-masing soal adalah 1, sehingga skor keseluruhannya adalah 16. Setelah diberikan skor per butir soal maka dapat diketahui hasil tes siswa. Rekapulasi hasil *Post-test* (Tes Akhir) dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Simpangan Baku	14,25
Rata-rata	75,00
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	31
Siswa yang tuntas	15 (93,75%)
Siswa yang tidak tuntas	1 (6,25%)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa siswa yang mendapat nilai lebih dari 65 (Tuntas) dalam *post tes* (tes akhir) ini sebanyak 15 siswa (93,75%) dan yang nilainya kurang dari 65 (tidak tuntas) sebanyak 1 siswa (6,25%). Nilai yang tertinggi 100 dan yang terendah 31. Rata-rata nilai secara keseluruhan sebesar 75,00. Jadi secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil tes akhir siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media boneka tangan termasuk kategori sudah tuntas, karena nilai rata-

ratanya lebih dari atau sama dengan 65 ($\bar{x} \geq 65$).

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat bahwa rata-rata nilai dan persentase jumlah siswa yang tuntas terjadi peningkatan setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media boneka tangan pada pembelajaran tematik. Rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar siswa meningkat sebesar 40,23 dan 93,75%. Untuk lebih jelas dilihat pada diagram batang di bawah ini:



3. Pembahasan Hasil Penelitian (Pretest dan Posttest)

Berdasarkan pada hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar pembelajaran tematik siswa kelas II SD Negeri Sumber Jaya setelah diterapkan pembelajaran dengan media boneka tangan sudah tuntas.

Pre test (tes awal) dan *Post test* (tes akhir) maka dapat diketahui bahwa adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa setelah pembelajaran diajarkan dengan menggunakan media boneka tangan. Pada tes awal siswa yang mendapat nilai lebih dari 65 (tuntas) sebanyak 0 siswa (0%) dan yang nilainya kurang dari 65 (belum tuntas) sebanyak 16 siswa (100%). Nilai yang tertinggi adalah 63 dan yang terendah adalah 19 dan berdasarkan hasil perhitungan dari data tes awal diperoleh ($\bar{x}$) = 34,77 secara deskriptif dapat dikatakan

bahwa hasil tes awal siswa sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan termasuk kategori belum tuntas, karena nilai rata-ratanya kurang dari 65 ($\bar{x} < 65$). Hal ini bisa terjadi karena pada saat pemberian tes awal pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 belum pernah dipelajari oleh siswa.

Setelah penerapan media boneka tangan pada pembelajaran tematik, peneliti mengadakan tes akhir. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 15 siswa (93,75%) dan nilai yang kurang atau masih di bawah KKM sebanyak 1 siswa (6,25%). Nilai tertinggi dari hasil tes akhir adalah 100 dan nilai yang terendah adalah 31. Rata-rata ($\bar{x}$) nilai keseluruhan nilai hasil tes akhir berdasarkan perhitungan diperoleh 75,00, $z_{hitung} = 2,81$ dan $z_{tabel} = 1,64$ dengan taraf signifikan 5% dan $dk = n - 1$, karena $z_{hitung} = 2,81 > z_{tabel} = 1,64$ maka hipotesis diterima artinya nilai rata-rata hasil belajar pembelajaran tematik siswa kelas II SD Negeri Sumber Jaya setelah diterapkan media boneka tangan secara signifikan tuntas ($\mu_1 \geq 65$).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data tentang penerapan media boneka tangan pada pembelajaran tematik siswa kelas II SD Negeri Sumber Jaya. Dalam peningkatan hasil belajar siswa, jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 15 siswa

(93,75%) dan nilai yang kurang atau masih di bawah KKM sebanyak 1 siswa (6,25%). Nilai tertinggi dari hasil tes akhir adalah 100 dan nilai yang terendah adalah 31. Rata-rata ($\bar{x}$) nilai keseluruhan nilai hasil tes akhir berdasarkan perhitungan diperoleh 75,00, serta diperoleh hasil penelitian yang dianalisis menggunakan uji-z dengan taraf signifikan 5% besarnya $t_{hitung} = 2,81$ dan $z_{tabel} = 1,64$ berarti H_0 ditolak H_a diterima, maka hipotesis diterima artinya nilai rata-rata hasil belajar Pembelajaran Tematik siswa kelas II SD Negeri Sumber Jaya setelah diterapkan media boneka tangan secara signifikan tuntas ($\mu_1 \geq 65$).

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Z. (2010). *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Khoir, U. , & Hariani, S. , (2014). *Penggunaan Media Boneka Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ii Di Sekolah Dasar*. JPGSD.02(03).1-11.
- Mariana, S. , & Zubaidah, E. , (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul*. Jurnal Prima Edukasi. 3(2).166-176 .

