

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data dan Temuan Penelitian

1. Kemampuan Siswa Kelas II SDN Teja Timur 4 Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Pada Keterampilan Menyimak Cerita Sebelum Penggunaan Media Panggung Boneka Tangan

Keterampilan menyimak merupakan salah satu dari keempat keterampilan berbahasa yang ada dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan menyimak dapat diartikan sebagai suatu proses yang di dalamnya terdapat kegiatan mendengarkan bunyi bahasa melalui indera pendengaran dengan bersungguh-sungguh atau memperhatikan baik-baik apa yang sedang diucapkan oleh orang lain. Keterampilan menyimak sangat diperlukan dalam berbagai kegiatan termasuk di dalamnya kegiatan pembelajaran. Seseorang yang dapat menyimak dengan baik maka ia dapat menangkap pesan atau informasi yang dikatakan oleh pembicara. Untuk itu, pemilihan media pada keterampilan menyimak khususnya untuk siswa kelas rendah harus tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pada bagian ini peneliti akan mengkaji tentang kemampuan siswa kelas II pada keterampilan menyimak cerita sebelum penggunaan media panggung boneka tangan. Peneliti melakukan pengamatan sekilas terhadap siswa kelas II di SDN Teja Timur 4 Pamekasan yang mana dalam pengamatan tersebut, peneliti menemukan sebagian besar siswa

dalam kelas tersebut tidak antusias dalam menyimak pelajaran yang di berikan oleh guru. Kebanyakan dari siswa tersebut tidak memperhatikan dan malah asyik sendiri.¹

Berdasarkan pengamatan di atas, peneliti melakukan wawancara kepada ibu Ernawati selaku Guru kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan. Dimana setelah melakukan wawancara awal dengan wali kelas II. Hasil wawancara dengan wali kelas II ada beberapa siswa yang kemampuan menyimaknya masih rendah. Hal itu disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Peneliti melakukan wawancara awal mengenai media pembelajaran. Adapun pandangan ibu Ernawati selaku guru kelas II mengenai media pembelajaran sebagai berikut :

“Media pembelajaran itu seperti alat bantu yang digunakan oleh guru untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu pelajaran tertentu. Terutama untuk pembelajaran yang abstrak agar terlihat lebih nyata.”²

Selanjutnya peneliti menanyakan tentang media yang biasa dipakai di kelas II. Berikut kutipan hasil wawancara:

“Kegiatan pembelajaran yang saya lakukan selama ini dengan metode guru membacakan cerita di depan kelas sedangkan siswa diminta untuk menyimak pesan-pesan dalam cerita yang telah disampaikan. Memang disini penggunaan media yang khusus itu masih kurang dik, sangat minim. Saya biasanya memanfaatkan apa yang ada di lingkungan sekolah. Kan ada itu di lingkungan sekolah yang bisa dibuat sebagai media, misalnya dalam pelajaran matematika menghitung banyaknya kotak dalam ruangan, materi perkalian. Ya saya suruh anak-anak untuk menghitung keramik di

¹Hasil observasi di rumah siswa (luring). Senin, 4 Januari 2021 pukul 07.15-08.20 WIB

²Ernawati, guru kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*(Senin, 4 Januari 2021, pukul 09.00 WIB di sekolah)

lantai, gitu. Kalau untuk pelajaran bercerita kadang-kadang saya pakai gambar, poster gitu dik.”³

Kemudian peneliti melanjutkan pertanyaan mengenai kemampuan menyimak siswa kelas II. Sebagaimana wawancara dengan Ibu Ernawati selaku wali kelas II:

“Selama saya mengajar disini, kemampuan siswa itu berbeda-beda. Ada yang cepat menangkap pelajaran, ada juga yang susah dalam menerima materi itu. Untuk keterampilan menyimak cerita, rasanya sangat kurang, siswa merasa jenuh bahkan kurang memahami, mereka kesulitan menangkap isi cerita. Nah anak-anak yang seperti itu yang memiliki konsentrasi kategori rendah karena perhatiannya mudah hilang. Ya tapi pada kategori sedang, bagi yang memiliki daya imajinasi tinggi kemampuan menyimaknya juga tinggi”⁴

Untuk mengetahui penggunaan media dalam pembelajaran di SDN Teja Timur 4 Pamekasan, peneliti juga melakukan wawancara kepada bapak Nadin selaku kepala SDN Teja Timur 4 Pamekasan. Dari apa yang telah di paparkan kepala sekolah mengenai media pembelajaran sebagai berikut :

“Media pembelajaran itu ada yang bentuknya elektronik, ada juga yang memang sudah ada atau dipersiapkan di lingkungan sekolah. Contohnya media tentang daun menjari pada mata pelajaran IPA. Dan ada yang memang dibuat khusus untuk menyampaikan materi pembelajaran, untuk mengaitkan materi pembelajaran. Suatu contoh KIT IPA.”⁵

Ada kesinambungan tentang apa yang disampaikan oleh ibu Ernawati dengan apa yang disampaikan oleh kepala sekolah. Berikut hasil

³Ernawati, guru kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Senin, 4 Januari 2021, pukul 09.05 WIB di sekolah)

⁴Ernawati, guru kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Senin, 4 Januari 2021, pukul 09.08 WIB di sekolah)

⁵ Nadin, kepala SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung* (Senin, 4 Januari 2021, pukul 09.30 WIB di sekolah)

petikan wawancara dengan bapak Nadin selaku kepala SDN Teja Timur 4

Pamekasan :

“Dalam keterampilan menyimak itu menggunakan gambar-gambar atau semacam karikatur yang ada di gambar itu. Tentunya yang paling efektif memang media itu. Kadang-kadang membaca itu ada membaca nyaring, ada membaca indah dan anak-anak menyimak apa yang disampaikan guru itu.”⁶

Kemudian diperjelas lagi oleh bapak Nadin.

“Di kelas II umumnya media itu tentunya yang sesuai dengan target pembelajaran siswa yaitu sistem tematik yang masih membaur. Yang dipakai ya pola-pola cerita yang berkenaan dengan materi yang ada. Kadang-kadang ada yang pakai permainan.”⁷

Selanjutnya untuk mengetahui gambaran kemampuan menyimak siswa kelas II di SDN Teja Timur 4 Pamekasan secara mendalam, maka peneliti langsung menemui siswa kelas II. Berikut hasil wawancara dengan siswa kelas II mengenai penggunaan media pembelajaran sebagai berikut :

“Tidak pernah, ibu guru seringnya menjelaskan pelajaran dari buku tema mbak”⁸

Wawancara juga dilakukan kepada siswa yang lain, berikut hasil wawancaranya:

“Saya suka cerita kancil seperti di TV itu. Bu guru tidak menggunakan media. Hanya bercerita dari buku tema. Kalau disuruh maju ke depan itu gak tau. Apalagi anak laki-laki banyak yang berisik jadi gak konsentrasi sama bu guru.”⁹

⁶ Nadin, kepala SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Senin, 4 Januari 2021, pukul 09.34 WIB di sekolah)

⁷ Nadin, kepala SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Senin, 4 Januari 2021, pukul 09.37 WIB di sekolah)

⁸ Lailatul Hikmah, siswa kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Selasa, 5 Januari 2021, pukul 09.00 WIB)

⁹ Vina Devi Maulida, siswa kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Selasa, 5 Januari 2021, pukul 09.00 WIB)

Kemudian, siswa yang lain juga memberikan pendapat yang berbeda. Ia mengatakan:

“enggak. Ibu guru kalau cerita pakai mulut. Kadang di tulis di papan.”¹⁰

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa tersebut, disini peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran memang sangat penting digunakan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil wawancara tersebut menunjukkan siswa memang kurang memahami pelajaran ketika guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga materi pelajaran tidak tersampaikan dengan baik.

Untuk menindak lanjuti dari hasil wawancara diatas, peneliti melakukan pengumpulan data melalui metode observasi. Observasi dilakukan di dalam kelas. Seperti yang disampaikan oleh ibu Ernawati bahwa di sekolah SDN Teja Timur 4 Pamekasan minim penggunaan media pembelajaran. Saat peneliti memasuki ruang kelas II, disana terlihat hanya ada poster tentang do'a-do'a, lukisan hasil karya siswa, beberapa macam hasil prakarya, dan beberapa buku bacaan.¹¹

Untuk memperkuat data hasil observasi, peneliti melakukan wawancara kembali dengan guru kelas II. Disini peneliti menanyakan mengenai keantusiasan siswa sebelum digunakan media panggung boneka tangan.

“Ya, pada saat saya menerangkan itu siswa antusias, walaupun ada siswa yang kurang memperhatikan, itu wajar ya mbak namanya juga anak-anak. Tapi pada saat di suruh maju untuk mengulang cerita itu anak-anak tidak bisa. Ada yang malu, ada yang lupa sama

¹⁰ Mirza Fahullah, siswa kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Selasa, 5 Januari 2021, pukul 09.00 WIB)

¹¹ Hasil observasi di ruang kelas II. (Selasa, 5 Januari 2021, pukul 10.00 WIB)

isi ceritanya, yah macam-macam lah. Anak seumuran mereka itu unik mbak, jadi saya bisa memaklumi.”¹²

Adapun pandangan bapak Nadin tentang gambaran cara menyimak siswa di SDN Teja Timur 4 Pamekasan, berikut hasil wawancara:

“Tentunya yang paling bagus memang kalau di kelas awal itu banyak di permainan. Guru memperagakan media itu, siswa tinggal menyimak apa yang guru peragakan. Secara tidak langsung siswa itu dalam penjiwaannya langsung keterkaitan dengan materi yang ada.”¹³

Dari pernyataan diatas merupakan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap kepala sekolah, guru kelas II, dan siswa kelas II sebagai narasumber. Kemampuan siswa kelas II di SDN Teja Timur 4 Pamekasan masih banyak yang perlu ditingkatkan, terutama dari segi media dan metode pembelajaran. Karena penggunaan media yang monoton dapat membuat siswa tidak tertarik untuk menyimak pembelajaran.

Untuk mengetahui kemampuan menyimak siswa kelas II di SDN Teja Timur 4 Pamekasan, maka peneliti juga mengumpulkan data dengan metode observasi dengan menemui siswa secara langsung. Pada saat dilakukan observasi setelah melaksanakan wawancara, memang benar bahwa mayoritas siswa di kelas II kurang memperhatikan penjelasan guru, mereka asyik dengan kesibukannya masing-masing, ada yang berbicara dengan temannya, ada yang asyik bermain. Mereka tidak antusias dengan apa yang disampaikan oleh guru. Ketika disuruh maju

¹² Ernawati, guru kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Selasa, 5 Januari 2021, pukul 10.20 WIB di sekolah)

¹³ Nadin, kepala SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Selasa, 5 Januari 2021, pukul 10.30 WIB di sekolah)

untuk mengulang isi cerita, siswa tersebut tidak bisa melakukannya dengan baik.¹⁴

Hal tersebut disebabkan oleh faktor utamanya karena pembelajaran tidak menarik bagi siswa dan perhatian siswa tidak hanya terfokus pada penjelasan guru saja, melainkan mudah hilang dan beralih pada hal yang lain sehingga siswa tidak dapat menyimak dengan baik materi yang disampaikan. Apalagi disini guru tidak menerapkan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa. Karena itu, peneliti ingin menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Berdasarkan sejumlah data yang telah dikumpulkan oleh peneliti, dapat diketahui bahwa temuan dalam penelitian ini adalah (a) Siswa cenderung tidak antusias mengikuti pembelajaran menyimak cerita, (b) Kurangnya penggunaan media pembelajaran, (c) Pembelajaran menyimak cerita tidak dilakukan dengan serius oleh siswa karena mereka asyik sendiri, (d) Siswa cenderung tidak bisa mengulang apa yang disampaikan oleh guru, (e) Siswa merasa malu apabila disuruh maju menceritakan kembali isi cerita.

2. Implementasi Penggunaan Media Panggung Boneka Tangan Yang Dikhususkan Untuk Siswa Kelas II SDN Teja Timur 4 Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Dalam Menyimak Cerita

Dalam hal ini, peneliti melakukan kerjasama terlebih dahulu dengan guru kelas II untuk membantu peneliti dalam proses penelitian. Hal pertama yang peneliti lakukan yaitu membuat media panggung

¹⁴Hasil observasi di rumah siswa. (Rabu, 6 Januari 2021, pukul 07.45 WIB)

boneka tangan sekreatif dan sekomunikatif mungkin. Dalam pembuatan media panggung boneka tangan ini, peneliti menggunakan kardus bekas, kain flanel, kain sponbon, lem tembak, alat tembak, dan beberapa hiasan-hiasan untuk mempercantik tampilan panggung. Untuk boneka tangan sendiri, peneliti membelinya secara online.

Adapun tahap-tahap dalam implementasi penggunaan media panggung boneka tangan adalah sebagai berikut:

a) Tahap Perencanaan

Tahap ini dilakukan untuk memudahkan jalannya penelitian. Pada tahap awal ini, peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat media panggung boneka tangan, menyiapkan materi ajar dengan menggunakan media alat peraga dalam hal ini adalah cerita fabel dan menyiapkan soal latihan. Dalam penyusunan RPP, peneliti mengikuti bentuk RPP yang diberlakukan di SDN Teja Timur 4 Pamekasan yaitu RPP Daring 1 lembar dimana dalam pelaksanaannya dilakukan secara luring. Dikarenakan tidak semua walimurid memiliki akses internet dan media *Handphone* dalam mengikuti pembelajaran daring maka guru-guru di SDN Teja Timur 4 Pamekasan berinisiatif untuk mengadakan pembelajaran secara luring yaitu dengan mengunjungi rumah siswa.

Setelah membuat RPP peneliti membuat media yang akan digunakan saat pembelajaran berlangsung. Dalam pembuatan media panggung boneka tangan peneliti perlu mengosep terlebih dahulu desain panggung yang akan peneliti lakukan agar terlihat menarik bagi

siswa sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Materi yang diajarkan berkaitan dengan cerita. Cerita yang dipilih oleh peneliti yaitu cerita fabel dengan judul cerita adalah “Kisah Kucing dan Tikus”. Pemilihan cerita tersebut didasarkan pada keberadaan binatang yang sering dijumpai oleh siswa. Selain itu, judul tersebut juga dipilih karena kucing dan tikus bermusuhan dan sering bertengkar sehingga dengan adanya cerita ini setidaknya siswa mengetahui cerita mitos dari kisah kucing dan tikus.

Soal latihan disiapkan dalam bentuk tes tertulis (*essay*). Tes berupa soal isian singkat dan essay dalam bentuk tulisan menceritakan kembali isi cerita yang telah disimak dengan menggunakan bahasa mereka sendiri yang harus berisi unsur-unsur cerita.

b) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dari penggunaan media panggung boneka tangan ini selama 3x35 menit. Peneliti bertindak sebagai pemimpin jalannya kegiatan pembelajaran keterampilan menyimak cerita. Selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan pengamatan kepada siswa.

Sehubungan dengan adanya pandemi Covid-19 yang awalnya penerapan media panggung boneka tangan dilakukan di dalam kelas, akhirnya peneliti melakukan pelaksanaan media panggung boneka tangan secara luring yang bertempat di rumah siswa dimana jelas berbeda suasana pembelajarannya dan keterbatasan sarana dan prasarana antara di kelas dengan di rumah.

Sebelum menerapkan penggunaan dari media panggung boneka tangan yang sudah dibuat oleh peneliti, disini peneliti melakukan pendekatan kepada siswa agar mereka tidak kaku dan tidak merasa canggung dengan keberadaan peneliti sebagai guru baru bagi mereka. Kemudian, untuk mencairkan suasana peneliti memberi semangat dan memperkenalkan diri kepada siswa agar komunikasi peneliti dengan siswa berjalan dengan lancar.

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam kegiatan pembelajaran keterampilan menyimak dapat diuraikan sebagai berikut:

- (1) Guru memberi salam dan menanyakan kabar siswa.
- (2) Guru melakukan absensi kehadiran siswa.
- (3) Guru meminta siswa untuk berdoa bersama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.
- (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- (5) Guru menjelaskan materi bercerita (pengertian cerita, unsur-unsur cerita, dan manfaat cerita).
- (6) Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai materi bercerita.
- (7) Siswa memperhatikan guru saat bercerita dengan alat peraga media panggung boneka tangan.
- (8) Siswa diberi kesempatan untuk tampil ke depan menggunakan alat peraga boneka tangan.

- (9) Siswa diminta untuk mengerjakan soal latihan yang telah disiapkan.
- (10) Siswa dan guru melakukan refleksi dengan menanyakan kesulitan siswa pada pembelajaran keterampilan menyimak cerita dengan menggunakan media panggung boneka tangan.
- (11) Pelajaran diakhiri dengan berdoa dan salam.

Tabel 4.1

Proses Menyimak Isi Cerita

No	Aspek yang diamati	Indikator
1	Mendengar	a) Melihat ke arah pembicara b) Posisi duduk tenang dan mendengarkan pembicara
2	Memahami	a) Mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam cerita b) Menjelaskan peristiwa yang terjadi dalam cerita
3	Menginterpretasi	a) Menjelaskan alur cerita secara runtut b) Mampu menceritakan kembali isi cerita yang didengarnya dengan benar
4	Mengevaluasi	Mampu membedakan sifat baik dan buruk yang ada pada tokoh cerita
5	Menanggapi	Memberikan pendapat mengenai tokoh atau peristiwa maupun isi cerita yang telah didengarnya.

Deskripsi implementasi penggunaan media panggung boneka tangan pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan adalah sebagai berikut:

Sebelum mulai bercerita, peneliti terlebih dahulu memulai pembelajaran dengan menyampaikan materi. Materi yang diberikan yaitu mengenai pengertian cerita secara sederhana, unsur-unsur cerita dan manfaat cerita. Setelah menjelaskan materi, peneliti membacakan sebuah cerita fabel yang berjudul “Kisah Kucing dan Tikus”. Cerita tersebut dibacakan dengan menggunakan alat peraga yaitu panggung boneka tangan. Posisi duduk siswa mulai tidak beraturan karena para siswa ingin duduk di bagian depan, dekat dengan panggung boneka tangan. Akhirnya guru meminta siswa untuk duduk di tempat dalam bentuk barisan.

Peneliti mulai bercerita dengan menyampaikan judul cerita terlebih dahulu, kemudian mengenalkan para tokoh dengan mencoba membuat suara yang berbeda untuk setiap karakternya. Dalam membacakan cerita peneliti mencoba untuk menyesuaikan mimik dan intonasinya agar siswa lebih tertarik dan fokus dalam menyimak cerita. Ketika cerita selesai dibacakan, siswa bertepuk tangan menandakan bahwa mereka senang dan menyukai cerita yang didengarnya. Peneliti mendengar salah satu dari siswa mengatakan bahwa boneka tangan berbentuk hewan itu sangat lucu. Saat peneliti menanyakan amanat yang terkandung dalam cerita tersebut para siswa antusias dalam menjawabnya.

Setelah selesai bercerita, peneliti memberikan soal latihan berupa soal isian singkat kepada para siswa. Dalam pengerjaannya, siswa terlihat sangat serius sampai-sampai ada yang bertukar pendapat dengan temannya mengenai alur cerita yang dibacakan tersebut. Diakhir pembelajaran peneliti memberikan penguatan materi dan sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang dijawab secara langsung oleh siswa. Siswa terlihat sangat antusias dan menjawab dengan benar ketika diberi pertanyaan mengenai kejadian-kejadian dalam cerita yang disimakinya.

Hal tersebut sesuai dengan indikator keberhasilan dalam penggunaan media panggung boneka tangan yaitu sebagai berikut :

- a) Memahami isi cerita (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan maupun tulis.
- b) Mengulang kembali isi cerita (fabel) dengan menggunakan bahasa sendiri.
- c) Menyebutkan nama tokoh dalam cerita (fabel).
- d) Menyampaikan pesan/ informasi yang terkandung dalam cerita (fabel).

Saat kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti juga melakukan observasi. Observasi ini berlangsung bersamaan dengan pelaksanaan dari penerapan media panggung boneka tangan. Memang benar bahwa media panggung boneka tangan ini merupakan hal yang baru bagi siswa kelas II di SDN Teja Timur 4 Pamekasan sehingga

meskipun medianya sederhana namun terbayar dengan keantusiasannya siswa saat mengikuti pembelajaran dengan media tersebut.¹⁵

c) Tahap Evaluasi

Pada tahap terakhir ini, peneliti kembali bertatap muka dengan siswa, namun disini peneliti tidak mengajar. Peneliti memperhatikan guru *me-refresh* ulang ingatan siswa tentang bahan simakan yang pernah didengarnya. Siswa kelihatan lebih bersemangat dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas II dan siswa kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan mengenai respon siswa dalam mengikuti pembelajaran keterampilan menyimak cerita menggunakan media panggung boneka tangan serta perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran keterampilan menyimak menggunakan media boneka tangan. Berikut hasil wawancara dengan guru kelas II :

“saya melihat kalau siswa saya sangat menyukai media yang kamu pakai itu dik. Kamu kan melihat sendiri waktu kamu mengeluarkan media itu, siswa langsung berdiri dan menanyakan media itu kan. Saya melihat anak-anak banyak yang antusias. Media yang kamu pakai itu saya rasa dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga juga akan berdampak pada pemahanan dan menambah pengetahuan siswa. Anak-anak merasa senang karena mereka dapat belajar sambil bermain. Bahkan saat kamu memberikan pertanyaan itu, anak-anak banyak yang ngacung kan, mereka seperti sudah tahu jawabannya sampai-sampai mereka tidak malu lagi untuk menjawab.”¹⁶

Kemudian peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa kelas II. Berikut petikan hasil wawancara :

¹⁵ Hasil observasi di rumah siswa, (Sabtu, 9 Januari 2021.)

¹⁶ Ernawati, guru kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Senin, 11 Januari 2021, pukul 09.10 WIB di sekolah)

“sangat suka sama bonekanya karena bonekanya lucu. Ibu guru tidak pernah cerita seperti itu.”¹⁷

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada narasumber yang berbeda. Berikut hasil wawancara dengan siswa:

“iya, ceritanya bagus dan bonekanya lucu. Ibu guru tidak pernah menggunakan boneka seperti itu. Belajarnya menyenangkan karena pakai itu dan suaranya sampean lucu juga.”¹⁸

Siswa yang lain juga mengatakan:

“bu, besok cerita lagi, *lebur* (dalam bahasa madura). Saya ingin nyoba. Tapi suaranya gak mau kayak ibu.”¹⁹

Wawancara diatas sesuai dengan hasil pengamatan yang peneliti lakukan bahwasanya banyak siswa yang merasa senang dan sangat antusias menyimak cerita yang peneliti bacakan. Menurut pengamatan yang peneliti lakukan selama pelaksanaan penggunaan media panggung boneka tangan, minat siswa dalam pembelajaran menyimak cerita meningkat saat digunakannya media pembelajaran. Benar yang diucapkan ibu Ernawati bahwa anak-anak merasa senang bisa belajar sambil bermain.²⁰ Langkah observasi ini dilakukan untuk mengetahui objek kebenaran kepada peneliti untuk mengetahui secara langsung tanpa ada manipulasi data dan objek.

¹⁷ Vina Devi Maulida, siswa kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Senin, 11 Januari 2021, pukul 08.50 WIB di rumah siswa)

¹⁸ Lu'luul Faizah, siswa kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Senin, 11 Januari 2021, pukul 08.52 WIB di rumah siswa)

¹⁹ Bagas Maespati, siswa kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Senin, 11 Januari 2021, pukul 08.54 WIB di rumah siswa)

²⁰ Hasil observasi pembelajaran luring di rumah siswa. (Sabtu, 09 Januari 2021, pukul 07.10-10.00 WIB)

Dalam mengimplementasikan penggunaan media panggung boneka tangan, peneliti menemukan tiga tahap dalam menerapkan media tersebut yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap pengakhiran.

- 1) Tahap awal, peneliti memperkenalkan diri, melakukan absensi dan melakukan pendekatan kepada siswa secara emosional dengan menanyakan kabar siswa, mendekati siswa mengobrol seputar pembelajaran luring yang dilaksanakan oleh mereka, menghibur serta memberi semangat dan motivasi kepada siswa. Hal itu dilakukan agar siswa tidak merasa canggung dengan keberadaan peneliti sebagai guru baru di lingkungan mereka.
- 2) Tahap inti, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan materi tentang pengertian cerita secara sederhana, unsur-unsur cerita dan manfaat cerita. Kemudian peneliti mulai bercerita dengan menggunakan media panggung boneka tangan. Dalam menyampaikan isi cerita, peneliti mengeluarkan suara yang berbeda pada setiap tokoh yang berperan. Siswa diberi kesempatan untuk tampil ke depan menggunakan alat peraga boneka tangan.
- 3) Tahap pengakhiran, disini peneliti memberikan sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang dijawab secara langsung oleh siswa. Di samping itu, peneliti juga memberikan soal latihan tertulis.

3. Kemampuan Siswa Kelas II SDN Teja Timur 4 Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Pada Keterampilan Menyimak Cerita Setelah Penggunaan Media Panggung Boneka Tangan

Pada bagian ini, setelah implementasi penggunaan media panggung boneka tangan, peneliti melakukan wawancara kembali kepada wali kelas II untuk mengetahui kemampuan menyimak siswa setelah digunakannya media panggung boneka tangan pada keterampilan menyimak cerita.

Berikut hasil wawancara terhadap ibu Ernawati selaku wali kelas II, beliau memaparkan:

“sekarang anak-anak mulai aktif mengikuti pelajaran saya, pelajaran apa saja dik gak cuma cerita. Anak-anak itu setelah diberi stimulus dengan media yang sampean pakai itu sama dikasih motivasi, sekarang mulai aktif mengikuti pelajaran. Sekarang saya mesti menjaga semangat belajar siswa biar siswa itu tetep senang dan bersemangat untuk belajar”²¹

Kemudian peneliti melanjutkan pertanyaan dengan menanyakan tentang keefektifan media yang peneliti gunakan. Berikut hasil wawancaranya:

“iya, media itu efektif dan menyenangkan bagi anak-anak. Media yang digunakan kemarin itu, cukup membantu asal penggunaannya juga sesuai dengan cerita yang disampaikan. Misalnya dari segi tokohnya itu dik. Beda cerita kan beda juga tokohnya. Alangkah lebih baik lagi jika boneka tangannya dikembangkan agar lebih bervariasi lagi.”²²

Di samping itu, ibu Ernawati juga memaparkan mengenai gambaran kemampuan menyimak siswa setelah digunakannya media panggung boneka tangan. Beliau mengatakan:

²¹ Ernawati, guru kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Selasa, 12 Januari 2021 pukul 09.10 WIB di rumah siswa)

²² Ernawati, guru kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Selasa, 12 Januari 2021, pukul 09.10 WIB di rumah siswa)

“Seperti yang saya katakan tadi mbak, kemampuan menyimak siswa itu bisa dibilang meningkat, buktinya anak-anak itu ya mulai aktif dalam mengikuti pelajaran dan mendengarkan penjelasan dari saya. Sekarang kalau saya tanya ke anak-anak itu mereka bisa jawab. Meskipun gak semua siswa bisa jawab. Ya karena itu, mereka mendengarkan dan menyimak apa yang saya sampaikan. Untuk cerita yang kemarin itu mbak, mungkin karena siswa merasa tidak canggung lagi, yang mereka rasakan seperti bermain boneka.”²³

Di sisi lain, peneliti juga melakukan wawancara kepada dua siswa sebagai perwakilan mengenai minat belajarnya setelah penggunaan media panggung boneka tangan. Berikut hasil wawancara dengan siswa :

“sangat senang dengerin ceritanya. Sekarang sering lihat cerita kaya itu juga di *youtube*.”²⁴

Kemudian peneliti menanyakan, pemahaman siswa terhadap isi cerita.

“ya tinggal di ulang-ulang bu ceritanya.”²⁵

“kalau aku baca cerita di buku, bu. Dibantu sama orang tua kalau ada soal kalau aku gak tau.” “Iya gampang, tapi kalau lupa itu.”²⁶

Di samping melakukan wawancara, peneliti juga mengamati perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sesuai dengan pengamatan peneliti selama pembelajaran, siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mendengarkan penjelasan guru sekalipun bukan pelajaran menyimak cerita (fabel).²⁷

²³ Ernawati, guru kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Selasa, 12 Januari 2021, pukul 09.10 WIB di rumah siswa)

²⁴ Vina Devi Maulida, siswa kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Selasa, 12 Januari 2021, pukul 10.00 WIB di rumah siswa)

²⁵ Vina Devi Maulida, siswa kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, Selasa, 12 Januari 2021, pukul 10.00 WIB di rumah siswa)

²⁶ Lailatul Hikmah, siswa kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan, *Wawancara langsung*, (Selasa, 12 Januari 2021, pukul 10.00 WIB di rumah siswa)

²⁷ Hasil observasi pembelajaran luring di rumah siswa. (Rabu, 13 Januari 2021, pukul 07.35-09.00 WIB)

Peneliti sangat bersyukur karena setelah melaksanakan penelitian ketika datang kembali ke sekolah syukur Alhamdulillah dapat laporan dari wali kelas II bahwa terdapat perubahan minat belajar dan kemampuan menyimak siswa dapat dikatakan membaik setelah diberi stimulus dengan media boneka tangan dan diberi semangat serta motivasi dalam belajar.

Berdasarkan sejumlah data yang telah dikumpulkan oleh peneliti dapat diketahui bahwasanya disini peneliti menemukan (a) penggunaan media panggung boneka tangan memberikan dampak positif terhadap kemampuan menyimak siswa, (b) keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan mulai terlihat dimana siswa yang awalnya pasif menjadi aktif, (c) media pembelajaran berupa alat peraga dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai pembahasan penelitian tentang “Implementasi Penggunaan Media Panggung Boneka Tangan Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II SDN Teja Timur IV Pamekasan”. Disini peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang diperoleh di lapangan dan dihubungkan dengan teori yang ada. Hal ini dimaksudkan agar memperoleh pemahaman yang komprehensif yang berkaitan dengan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Kemampuan Siswa Kelas II SDN Teja Timur 4 Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Pada Keterampilan Menyimak Cerita Sebelum Penggunaan Media Panggung Boneka Tangan

Perlu kita ketahui sebagai penambah cakrawala pengetahuan bahwa para pakar memperkirakan atau menaksir kira-kira 85% dari sesuatu yang diketahui manusia berasal dari hasil menyimak, tetapi yang mereka ingat hanya kira-kira 25% dari yang mereka dengar itu.²⁸ Dari sini, jelas sekali betapa besar keuntungan yang diperoleh dari keterampilan menyimak itu dalam kehidupan manusia. Kalau hal itu kita sadari, terlebih untuk para pendidik, kita akan sepakat betapa pentingnya meningkatkan keterampilan menyimak, khususnya dalam pembelajaran. Dengan meningkatkan kemampuan keterampilan menyimak, siswa akan banyak mendapat pengetahuan dari bahan pelajaran/informasi yang didengarnya.

Namun pada kenyataannya, minat siswa pada pembelajaran keterampilan menyimak masih rendah, siswa cenderung tidak antusias mengikuti pembelajaran keterampilan menyimak. Akibatnya, siswa kurang memahami pesan yang disampaikan oleh guru. Sesuai dengan yang diutarakan oleh walikelas II dimana Beliau mengakui bahwa kemampuan siswanya itu berbeda-beda. Ada yang cepat menangkap pelajaran, ada juga yang susah dalam menerima materi. Untuk keterampilan menyimak sendiri, rasanya sangat kurang, siswa merasa jenuh bahkan kurang memahami.

²⁸Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, 78.

Segala sesuatu yang terjadi pasti ada faktor penyebabnya. Rendahnya kemampuan menyimak siswa disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah faktor fisik. Misalnya ada seseorang yang sukar sekali mendengar atau bisa jadi seseorang itu berada jauh di bawah ukuran gizi yang normal, sangat lelah, atau mengidap suatu penyakit fisik sehingga perhatiannya dangkal, sekilas saja. Lingkungan fisik juga mungkin sekali dalam mempengaruhi ketidakefektifan menyimak seseorang. Ruangan mungkin sekali terlalu panas, terlalu dingin, ataupun kotor, suara bising yang mengganggu dari jalan, dan lain-lain. Di kelas misalnya, para siswa sendiri mungkin sedang memegang atau menyimpan benda-benda berisik yang mengganggu. Dia mungkin bermain-main dengan benda tersebut dan hanya memberi perhatian setengah kepada gurunya.²⁹ Pendapat tersebut sesuai dengan pengamatan peneliti bahwasanya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa banyak yang tidak memperhatikan penjelasan guru. Mereka asyik sendiri mengobrol dengan teman sebelahnya, ada yang mengganggu temannya, ada yang asyik bermain.

Faktor lain juga disebabkan karena kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Sebagaimana hasil data yang telah didapatkan oleh peneliti di SDN Teja Timur 4 Pamekasan bahwa media pembelajaran yang dikhususkan untuk menyampaikan materi tertentu belum tersedia bahkan dikatakan tidak ada. Hal ini menyebabkan materi tidak tersampaikan dengan maksimal dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri

²⁹Tarigan, 106.

tidak tercapai dengan baik. Suatu pembelajaran memang tidak dapat dipisahkan dengan penggunaan media pembelajaran. Demi tercapainya tujuan pembelajaran, guru harus memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih mudah untuk menerima materi pembelajaran.

Berdasarkan factor tersebut terlihat bahwa pembelajaran tidak dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa hanya memberikan perhatian setengah terhadap gurunya, perhatian siswa tidak hanya terfokus pada penjelasan guru saja, melainkan mudah hilang dan beralih pada hal yang lain sehingga siswa tidak dapat menyimak materi yang disampaikan dengan baik. Karena itu, peneliti ingin menerapkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran yang dipilih adalah boneka tangan yang dikhususkan untuk keterampilan menyimak siswa. Media ini diharapkan dapat memancing perhatian siswa dan dapat memusatkan perhatian siswa pada materi pembelajaran yang disampaikan.

Seperti yang dikemukakan oleh Zaiful Rosyid, media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.³⁰ Selain itu juga, selaras dengan pendapat Udin yang memberikan tiga pengertian media pembelajaran yaitu: 1) media merupakan wahana dari pesan/informasi yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (siswa); 2) pesan atau bahan ajar yang disampaikan

³⁰Rosyid, Sa'diyah, dan Septiana, *Ragam Media Pembelajaran*, 34.

adalah pesan/materi pembelajaran; 3) tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar pada diri siswa.³¹

Di SDN Teja Timur 4 Pamekasan tidak tersedia media pembelajaran yang dikhususkan untuk menyampaikan materi tertentu seperti media panggung boneka tangan yang dikhususkan untuk materi menyimak cerita. Seperti yang disampaikan siswa kelas II di sekolah tersebut bahwa guru dalam bercerita tidak menggunakan media, melainkan hanya bercerita di depan kelas menggunakan buku tema dan kadang-kadang cerita tersebut ditulis di papan tulis. Melihat hal tersebut, banyak siswa yang tidak dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Akibatnya, pembelajaran menyimak tidak dilakukan dengan serius karena mereka asyik sendiri, siswa tidak dapat menangkap pesan/informasi yang disampaikan guru, siswa tidak bisa mengulang apa yang disampaikan oleh guru.

Menilik pada keberadaan tersebut, penggunaan media pembelajaran sangat penting dilakukan demi meningkatkan kualitas proses belajar mengajar karena pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.³² Selaras dengan pendapat tersebut, Zaiful Rosyid juga mengatakan bahwa adanya media pembelajaran memang sangat diharapkan oleh pengajar dan siswa agar

³¹Winataputra, *Strategi Belajar Mengajar*, 5.3-5.4.

³²Winataputra, 5.7.

terjalin interaksi pembelajaran secara maksimal sehingga dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan.³³

2. Implementasi Penggunaan Media Panggung Boneka Tangan Yang Dikhususkan Untuk Siswa Kelas II SDN Teja Timur 4 Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Dalam Menyimak Cerita

Proses pembelajaran harus dapat membangkitkan aktivitas siswa mulai dari kegiatan awal sampai di akhir kegiatan sebab siswa berperan sebagai objek dan subjek dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, tahap awal dari kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan secara sistematis, fleksibel, efektif, dan efisien.

Kegiatan yang biasa dilaksanakan dalam kegiatan pendahuluan pembelajaran diantaranya:

1. Menciptakan kondisi awal pembelajaran
 - a. Menciptakan sikap yang mendidik.
 - b. Menciptakan kesiapan belajar siswa.
 - c. Menciptakan suasana belajar yang demokrasi.
2. Melaksanakan kegiatan apersepsi atau melaksanakan penilaian awal
 - a. Mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi sebelumnya.
 - b. Memberikan komentar atas jawaban yang diberikan siswa.
 - c. Membangkitkan motivasi dan perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.³⁴

³³Rosyid, Sa'diyah, dan Septiana, *Ragam Media Pembelajaran*, 10.

³⁴Winataputra, *Strategi Belajar Mengajar*, 3.3.

Berdasarkan temuan peneliti pada tahap awal kegiatan pembelajaran yaitu melakukan pendekatan secara emosional. Pendekatan yang dimaksudkan disini ialah peneliti memperkenalkan diri untuk saling mengenal satu sama lain, menanyakan kabar siswa, mendekati siswa mengobrol seputar pembelajaran luring yang dilaksanakan oleh mereka, menghibur serta memberi semangat dan motivasi kepada siswa. Hal itu dilakukan agar siswa tidak merasa canggung dengan keberadaan peneliti sebagai guru baru di lingkungan mereka.

Pendekatan tersebut juga dilakukan untuk menciptakan komunikasi yang baik antara peneliti dengan siswa sebab komunikasi ini merupakan bagian penting dalam bergaul dan berinteraksi dengan orang lain. Selanjutnya peneliti melakukan absensi dan menanyakan kabar siswa serta memberi motivasi kepada siswa. Untuk menghemat waktu dalam mengecek kehadiran siswa peneliti meminta siswa yang hadir menyebutkan siswa yang tidak hadir. Kemudian menanyakan mengapa siswa yang bersangkutan tidak hadir. Dengan begitu, secara tidak langsung, tindakan tersebut merupakan motivasi terhadap siswa agar berdisiplin dalam mengikuti pembelajaran dan membiasakan diri memberi tahu apabila tidak masuk sekolah.

Untuk membangkitkan motivasi siswa, peneliti memberi jargon pendek agar siswa merasakan adanya suasana belajar. Sri Anitah menerangkan bahwa membangkitkan motivasi dan perhatian siswa merupakan bagian yang perlu dilaksanakan pada setiap tahapan kegiatan

pembelajaran. Khususnya pada tahap awal pembelajaran, siswa perlu difokuskan perhatiannya pada materi yang akan dibahas.³⁵

Kegiatan inti dalam pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Udin, langkah kegiatan inti dalam pembelajaran secara sistematis adalah sebagai berikut:

- a. Menyampaikan tujuan dan garis besar materi yang akan dipelajari.
- b. Menyampaikan alternatif kegiatan belajar yang akan di tempuh siswa.
- c. Membahas materi/menyajikan bahan pelajaran.³⁶

Sebagaimana hasil data yang telah didapatkan oleh peneliti mengenai tahap inti dalam implementasi penggunaan media panggung boneka tangan yaitu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan materi yang akan dipelajari, dan mulai bercerita menggunakan media panggung boneka tangan.

Materi yang disampaikan berkenaan dengan cerita. Hakikat cerita menurut Horatius dalam Tadkirotun yang berarti menyenangkan dan bermanfaat. Cerita memang menyenangkan anak sebagai penikmatnya, karena cerita memberikan bahan lain dari sisi kehidupan manusia, pengalaman hidup manusia. Bermanfaat karena dalam cerita banyak terkandung nilai-nilai kehidupan yang dapat diresapi dan dicerna oleh siapapun, termasuk anak-anak.³⁷

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia yang dikutip oleh Djago Tarigan, menyebutkan makna cerita ada tiga, yaitu *Pertama*, cerita sama

³⁵W, *Strategi Pembelajaran di SD*, 4.6.

³⁶Winataputra, *Strategi Belajar Mengajar*, 3.12.

³⁷Musfiroh, *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*, 31.

dengan tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya sesuatu hal (peristiwa, kejadian). *Kedua*, cerita sama dengan karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang; kejadian dan sebagainya baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka. *Ketiga*, cerita sama dengan lakon yang diwujudkan dalam gambar hidup (sandiwara, wayang, dan lain-lain). Dengan demikian bercerita dapat diartikan menuturkan sesuatu hal misalnya terjadinya sesuatu, perbuatan, kejadian yang sesungguhnya maupun yang rekaan atau lakon yang diwujudkan dalam gambar.³⁸

Sebelum kegiatan bercerita dimulai, peneliti mempersiapkan peralatan yang akan di ceritakan melalui kegiatan menyimak dan kemudian meminta siswa untuk menyusun kembali isi cerita dengan bahasa mereka sendiri dalam bentuk tulisan. Ini berarti bahwa kegiatan bercerita jelas-jelas dapat meningkatkan kemampuan menyimak, menulis, bahkan berbicara. Menurut Scott Russel Sanders dalam Tadkirotun, ada sepuluh alasan penting mengapa anak perlu menyimak cerita. Salah satunya adalah menyimak cerita merupakan sesuatu yang menyenangkan anak. Lebih lanjut Campbell mengatakan bahwa metode bercerita merupakan metode yang sangat tepat untuk memberikan wawasan sejarah dan budaya yang bermacam-macam kepada siswa.³⁹

Sebagaimana hasil data yang telah didapatkan pada proses pembelajaran keterampilan menyimak cerita, semua siswa terlihat memperhatikan guru dan menyimak dengan sungguh-sungguh. Mereka

³⁸Tarigan, *Pendidikan Keterampilan Berbahasa*, 6.5.

³⁹Musfiroh, *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*, 22–23.

menikmati cerita yang didengarnya. Ketika guru menanyakan suatu kejadian yang ada dalam cerita, mereka sangat antusias menjawab. Bahkan saat diminta untuk mencoba bercerita menggunakan boneka tangan, mayoritas siswa tidak malu karena mereka merasa senang bisa belajar sambil bermain. Dipilihnya alat peraga boneka sebab boneka adalah benda yang umumnya disukai oleh anak-anak sehingga pemilihan boneka tangan ini dirasa sangat tepat karena dapat dengan mudah menarik perhatian siswa.

3. Kemampuan Siswa Kelas II SDN Teja Timur 4 Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan Pada Keterampilan Menyimak Cerita Setelah Penggunaan Media Panggung Boneka Tangan

Penggunaan media dalam pembelajaran yang berupa media panggung boneka tangan memang memiliki dampak yang baik terhadap kemampuan menyimak siswa. Seperti yang diutarakan walikelas II bahwasanya setelah penggunaan media panggung boneka tangan siswa banyak yang semangat dalam menyimak penjelasan guru. Hal tersebut dibuktikan dengan keantusias siswa dalam kegiatan belajar mengajar baik dalam keadaan menyimak maupun dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Maka dari itu, kegunaan media pembelajaran memang sangat berpengaruh dalam proses pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran secara umum diperlukan dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan. Media pembelajaran di sekolah digunakan dengan tujuan antara lain sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar.
2. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
3. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
4. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.
5. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.
6. Meningkatkan kualitas belajar mengajar.⁴⁰

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudjana dalam Zaiful Rosyid menyatakan tentang tujuan pemanfaatan media, sebagai berikut:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi.
2. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
4. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.⁴¹

Media pembelajaran juga memiliki nilai-nilai yang positif terhadap keberlangsungan kegiatan pembelajaran seperti yang disebutkan oleh Udin S Winata berikut ini: (1) Mengkonkretkan konsep yang abstrak, (2)

⁴⁰Rosyid, Sa'diyah, dan Septiana, *Ragam Media Pembelajaran*, 9.

⁴¹Rosyid, Sa'diyah, dan Septiana, 10.

Menampilkan objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, (3) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat, (4) membangkitkan motivasi belajar, (5) memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya, (6) menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.⁴²

Dilihat dari pendapat tersebut, media panggung boneka tangan yang peneliti gunakan dirasa tepat untuk keterampilan menyimak cerita, sebab dengan penggunaan media tersebut mayoritas siswa kelas II di SDN Teja Timur 4 Pamekasan memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi dalam hal bercerita. Sebagaimana hasil data yang telah diperoleh bahwa siswa mengaku menyukai cerita yang dibawakan oleh peneliti. Selain itu, mereka juga mulai tertarik untuk melihat cerita di *youtube* dan membaca cerita di buku pelajaran tematiknya ataupun melalui buku cerita.

Media panggung boneka tangan ini menjadi sesuatu hal yang baru di sekolah tersebut dalam penggunaan media pembelajaran, dimana media ini belum pernah terapkan oleh wali kelas sehingga dengan adanya media ini siswa yang awalnya tidak antusias mendengarkan penjelasan guru menjadi tertarik pada materi pembelajaran. Untuk menghindari kejenuhan dari penerapan media ini, guru harus menyesuaikan dengan cerita yang disampaikan. Misalnya dari segi tokohnya. Beda cerita berarti beda juga tokohnya. Boneka tangan ini harus dikembangkan agar lebih bervariasi lagi. Selain itu, media ini tidak bisa digunakan untuk setiap

⁴²Winataputra, *Strategi Belajar Mengajar*, 5.7.

mata pelajaran, pengguna media ini harus menyeleksi materi-materi yang cocok dalam penerapannya.

Media yang dirancang dengan baik memang dapat merangsang timbulnya proses mental pada diri siswa. Dengan kata lain, terjadi komunikasi antara siswa dengan media yang dipakai atau antara siswa dengan penyalur pesan (guru).⁴³ Dengan demikian, kita dapat mengatakan bahwa proses pembelajaran telah terjadi. Media tersebut telah berhasil menyalurkan pesan atau informasi apabila kemudian terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa.

Di samping itu, bercerita dengan menggunakan alat peraga boneka dianggap mendekati naturalisasi bercerita. Tokoh-tokoh yang diwujudkan melalui boneka berbicara dengan gerakan-gerakan yang mendukung cerita dan mudah diikuti anak. Melalui boneka, anak tahu tokoh mana yang sedang berbicara, apa isi pembicaraannya, dan bagaimana perilakunya. Boneka kadang menjadi sesuatu yang hidup dalam imajinasi anak.⁴⁴

Berdasarkan hasil data yang dikumpulkan sebelumnya, ada siswa yang mengatakan kalau boneka tangan ini sangat lucu sehingga siswa meminta untuk dimainkan lagi. Ini artinya boneka yang peneliti mainkan dapat masuk ke dalam imajinasi anak. Siswa menjadi senang mendengarkan cerita dan meminimalisir perasaan malu mereka serta dapat meningkatkan keberanian siswa pada saat diminta untuk bercerita.

⁴³W, *Strategi Pembelajaran di SD*, 6.6.

⁴⁴Musfiroh, *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*, 20.

Siswa yang awalnya pasif menjadi aktif karena yang mereka rasakan belajar sambil bermain.