



EFEKTIVITAS MEDIA *HAND PUPPET* TERHADAP HASIL BELAJAR MENYIMAK CERITA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II DI MI AL-ABROR TROWULAN, MOJOKERTO

EFFECTIVENESS OF HAND PUPPET MEDIA ON LEARNING OUTCOMES OF LISTENING TO STORIES IN THEMATIC CLASS II AT MI AL-ABROR TROWULAN, MOJOKERTO

M. Kharis Fad'lulloh Al-Amin^{1*}, Yhasinta Agustyarini², Akhmad Fauzi³, Uci Nurhayati⁴

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Pesantren KH. Abdul Chalim

*Email Koresponden: kharis.syahbana@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 01-08-2024

Revised : 03-08-2024

Accepted : 05-08-2024

Published: 08-08-2024

Abstract

Listening skills in language are often overlooked due to inadequate media and resources, teachers' lack of technological proficiency, conventional methods, and inactive students. The 2018 PISA data shows a decline in reading ability with an average score of 371 points. In the second grade at MI Al-Abror Wonorejo, lecture methods and reading text media have proven to be less effective. Suitable media, such as hand puppets, can be beneficial. The purpose of this research is to determine the effectiveness of hand puppets on the listening skills of second-grade students at MI Al-Abror Trowulan. Using a Control Group Pretest-Posttest experimental design, the experimental class used hand puppets while the control class did not. The pretest results showed nearly balanced average scores between the experimental class (40.00) and the control class (48.89). The post-test showed a significant increase in the experimental class (80.00) compared to the control class (61.85). This research indicates that hand puppets significantly improve listening skills, with an N-Gain Score of 66% in the experimental class, while the control class only achieved 25%. Interactive learning media, such as hand puppets, are effective in enhancing student engagement and abilities.

Keywords : *Hand Puppet, Listening, Thematic*

Abstrak

Keterampilan menyimak dalam bahasa sering kurang diperhatikan karena media dan sarana yang tidak memadai, guru yang kurang menguasai teknologi, metode konvensional, dan siswa yang kurang aktif. Data PISA 2018 menunjukkan penurunan kemampuan membaca dengan rata-rata 371 poin. Di kelas II MI Al-Abror Wonorejo, metode ceramah dan media teks bacaan kurang efektif. Media yang tepat seperti hand puppet dapat membantu. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas *hand puppet* terhadap keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas II di MI Al-Abror Trowulan. Dengan desain eksperimen *Control Group Pretest-Posttest*, kelas eksperimen menggunakan hand puppet dan kelas kontrol tidak. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata yang hampir seimbang antara kelas eksperimen (40.00) dan kontrol (48.89). Post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen (80.00) dibanding kontrol (61.85). Penelitian ini menunjukkan *hand puppet* secara signifikan meningkatkan keterampilan menyimak dengan *N-Gain Score* 66% pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol hanya 25%. Media



pembelajaran interaktif seperti *hand puppet* efektif meningkatkan keterlibatan dan kemampuan siswa.

Kata Kunci : *Hand Puppet*, Menyimak, Tematik

PENDAHULUAN

Pada abad ke-21, pembelajaran literasi telah menjadi kegiatan rutin di Sekolah Dasar. Hal ini sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa yaitu pemahaman yang mendalam, kemampuan berpikir kritis, kreativitas dalam komunikasi dan kolaborasi, serta kemampuan berpikir kreatif (Abidin *et al.*, 2017). Kemampuan literasi menempati posisi yang sangat penting dan menjadi salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh setiap individu (Ali *et al.*, 2018). Berdasarkan hasil survei lembaga internasional, kemampuan literasi masyarakat Indonesia berada di bawah rata-rata negara-negara yang disurvei. Hal ini didukung oleh survei yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA). Hasil PISA Tahun 2022 yang diumumkan pada tanggal 5 Desember 2023 yaitu pada tujuh putaran terakhir terlihat kurang memuaskan, Indonesia menempati peringkat 68 dengan skor matematika 379, sains 398, dan membaca 371 (Alam, 2023). Siswa Indonesia umumnya lemah dalam bidang matematika, dan kemampuan membaca menjadi bidang yang paling lemah, sehingga mendorong Kemendikbud untuk mengembangkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS).

Konsep literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami teks, seperti huruf, angka, dan simbol budaya yang disajikan dalam gambar atau simbol lainnya secara kritis. Ada tiga kelompok keterampilan yang harus dikuasai di abad 21, salah satunya yaitu literasi dasar, Literasi dasar yang perlu dikuasai meliputi literasi bahasa, numerasi, sains, finansial, digital, serta budaya dan kewarganegaraan (Ali *et al.*, 2018). Salah satu literasi dasar yang perlu dikuasai adalah literasi bahasa, yang berkaitan erat dengan kemampuan berbahasa. Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran wajib yang diajarkan kepada siswa sejak jenjang pendidikan sekolah dasar. Dalam pelajaran bahasa ini, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus ditumbuhkan, dikembangkan, dan dikuasai oleh siswa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2008).

Iskandarwassid dan Sunendar (2011), menjelaskan bahwa mendengarkan atau menyimak bahasa merupakan jenis kegiatan yang biasanya dilakukan oleh siswa di dalam kelas. Kemampuan siswa dalam keterampilan menyimak perlu mendapat perhatian lebih, supaya dapat terhindar dari berbagai penyimpangan sikap siswa saat mengikuti proses pembelajaran di kelas, seperti berbicara sendiri, bermain sendiri, dan tidak fokus pada penjelasan guru. Sehingga menyebabkan dampak negatif pada pemahaman dan prestasi siswa di sekolah serta menghambat dalam perkembangan keterampilan lainnya. Oleh karena itu, motivasi dan peran guru sangat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa (Massitoh, 2021). Salah satu cara efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa adalah melalui metode bercerita. Metode bercerita tersebut bertujuan untuk menyampaikan informasi secara sistematis dalam bentuk fakta atau konsep, serta menyajikan materi atau mengatur kegiatan belajar mengajar dengan cara yang mendukung pengembangan kemampuan tertentu (Irmayani dan Syamsuardi, 2021).



Prihatin (2017) menunjukkan bahwa keterampilan menyimak dalam bahasa Indonesia cenderung kurang mendapat perhatian. Kurangnya perhatian untuk keterampilan menyimak terlihat dari sarana dan media yang tidak memadai, guru yang kurang menguasai teknologi, penugasan yang kurang otentik, metode pembelajaran yang konvensional, dan sikap siswa saat guru menjelaskan pelajaran. Oleh karena itu, seorang guru seharusnya memiliki kemampuan yang baik dalam mengajarkan keterampilan menyimak kepada siswa, agar mereka dapat memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara atau guru selama proses pembelajaran (Daryanto, 2013).

Berdasarkan pengamatan di kelas II MI Al-Abror Trowulan terlihat bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyimak cerita. Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, guru lebih dominan dibandingkan siswa, yaitu siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dan biasanya dilanjutkan dengan mengerjakan soal. Hal tersebut mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Guru menyebutkan bahwa pembelajaran di kelas II, penggunaan media pembelajaran tidak selalu dilakukan, dan pembuatan media jarang terjadi akibat keterbatasan waktu. Media pembelajaran hanya dibuat oleh guru pada saat-saat tertentu dan hanya untuk materi yang benar-benar memerlukannya.

Selama pembelajaran menyimak cerita, terlihat kurangnya antusiasme siswa saat cerita dibacakan oleh guru. Banyak siswa yang masih berbicara dengan teman-temannya dan bermain sendiri, sehingga mereka tidak memahami isi cerita yang dibacakan oleh guru, dan bahkan siswa mengalami kesulitan saat diminta untuk menceritakan kembali. Hal ini terlihat dari singkatnya tulisan yang dibuat oleh siswa. Guru kelas II di MI Al-Abror Trowulan hanya menggunakan media berupa gambar dan teks bacaan. Penggunaan teks bacaan dalam pembelajaran menyimak cerita dirasa kurang efektif. Hal tersebut dikarenakan media teks bacaan yang digunakan oleh guru tidak mampu mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa secara optimal dan maksimal. Selain itu, guru belum memanfaatkan media boneka tangan (*hand puppet*) dalam proses pembelajaran.

Selama proses pembelajaran, penggunaan media dapat membantu guru dalam menarik perhatian siswa untuk meningkatkan minat dan motivasi mereka (Hafizah, 2015). Salah satu media dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam keterampilan menyimak, adalah *hand puppet*. Media *hand puppet* tersebut berupa boneka yang digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar di kelas (Datuamas, 2016). Penggunaan media yang tepat dan sesuai sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran siswa di kelas dasar, karena sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu mereka masih berada pada tahap operasional konkret. Keberadaan media sebagai suatu benda yang nyata dihadapan siswa akan sangat membantu proses penyampaian materi di kelas (Abbas, 2006).

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, maka penting untuk dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat efektivitas Media *Hand Puppet* terhadap Keterampilan Menyimak Cerita pada Pembelajaran Tematik Kelas II di MI Al-Abror Trowulan.



METODE PENELITIAN

Bahan dan alat yang digunakan penelitian yaitu teks cerita dan media *hand puppet*. Adapun lokasi penelitian ini di kelas II MI Al-Abror Trowulan pada semester genap tahun ajaran 2023–2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media *Hand Puppet* dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada pembelajaran tematik di kelas II MI Al-Abror Trowulan. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu eksperimen *Control Group Pretest-Posttest Design*, di mana tes yang dilakukan yaitu *pretest* dan *posttest*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan. Variabel bebasnya yaitu penggunaan media *hand puppet*, sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan dalam menyimak dan memahami isi cerita. Penelitian ini melibatkan populasi yang terdiri dari siswa-siswi kelas II di MI Al-Abror Trowulan untuk tahun ajaran 2023/2024. Sampel yang digunakan terdiri dari kelas kontrol (tidak menggunakan media boneka selama proses pembelajaran) dan eksperimen (menggunakan media boneka selama proses pembelajaran), masing-masing dengan 27 siswa.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Sampel diambil dari populasi satu kelas untuk eksperimen (II A), dan satu kelas untuk kontrol (II B).

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi (sebagai bagian dari data pra-penelitian), wawancara, tes (berbentuk esai di mana siswa diminta untuk menceritakan kembali isi cerita yang telah mereka simak dalam bentuk tulisan), dan dokumentasi.

4. Instrumen Penelitian

a. Penyusunan Instrumen

Pada tahap ini, instrumen penelitian yang dimaksud mencakup tes menyimak yang terbagi menjadi *pretest* dan *posttest*. Soal-soal untuk tes ini dirancang dengan berlandaskan pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang berlaku, dan kemudian dikembangkan menjadi indikator-indikator spesifik yang digunakan dalam penyusunan soal-soal tes tersebut.

b. Penyusunan Kriteria Pemberian Skor

Proses ini melibatkan pembuatan pedoman penskoran, yaitu seperangkat kriteria atau petunjuk yang dirancang untuk menilai jawaban yang diberikan oleh peserta. Pedoman ini bertujuan untuk memberikan skor yang sesuai dengan kualitas jawaban peserta. Penting untuk menyusun pedoman penskoran ini dengan sejelas mungkin dan sedetail mungkin agar dapat memastikan bahwa penilaian dilakukan secara objektif dan konsisten.



Tabel 1. Tahapan Proses Menyimak

No.	Aspek yang Diamati	Indikator
1.	Mendengar	a) Melihat ke arah pembicara b) Posisi duduk tenang dan mendengarkan pembicara c) Ekspresi wajah antusias mengikuti cerita hingga akhir
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 cerita yang didengarnya dengan benar dan runtut
4.	Mengevaluasi	Mampu membedakan sifat baik dan tidak baik pada tokoh dalam cerita
5.	Menanggapi	Memberikan pendapat mengenai tokoh atau peristiwa maupun isi cerita yang telah didengarnya

Tabel 2. Indikator Penilaian Keterampilan Menyimak

Kompetensi Dasar	Unsur Instrinsik	Bobot Penilaian
Menceritakan kembali isi cerita yang didengarnya	1. Alur Cerita	25
	2. Latar/Tempat	25
	3. Tokoh/Penokohan	25
	4. Amanat	25
Jumlah		100

Skor penilaian = Skor Perolehan
--

Kategori Skor Penilaian: 85-100 (Sangat Baik), 75-84 (Baik), 65-74 (Cukup), < 65 (Kurang)

c. Uji Intrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes keterampilan dalam menyimak cerita yang disajikan dalam bentuk tulisan, yaitu esai. Dalam hal ini, untuk menilai validitas tes, diterapkan jenis validitas yang dikenal sebagai validitas konstruk. Untuk memastikan validitas konstruk tersebut, penilaian dilakukan dengan mengacu pada pendapat dari para ahli atau penilai yang memiliki keahlian di bidang tersebut (*judgement expert*).

5. Analisis Data

Analisis ini melibatkan perhitungan dan penjelasan mengenai nilai rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), nilai yang paling sering muncul (*modus*), nilai maksimal, dan nilai minimal dari hasil *pretest* dan *post test* untuk memberikan gambaran yang jelas tentang distribusi dan kecenderungan data tersebut. Analisis data menggunakan SPSS versi 23 dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* sebagai alat ukur. Penelitian ini mencakup pelaksanaan uji normalitas, uji *paired sample t-test*, uji homogenitas, uji *independent samples t-test*, dan uji *N-Gain*



(*Normalized Gain*). Adapun uji *N-Gain* bertujuan utama untuk menilai apakah terdapat perubahan signifikan pada rata-rata nilai antara pretest dan posttest, guna mengetahui apakah ada kemajuan berarti dalam hasil belajar setelah penerapan perlakuan tertentu. Untuk mengevaluasi efektivitas media terhadap hasil belajar dalam aspek kognitif, kita bisa merujuk pada tabel yang menunjukkan rata-rata kategori efektivitas *N-Gain* dalam bentuk persentase.

Tabel 3. Klasifikasi Nilai *N-Gain* (Oktavia, 2019)

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n \leq 0,30$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Deskripsi Kegiatan Pretest

Berdasarkan nilai *pretest* kelas II A (kelas eksperimen) terlihat bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai 25 dan 30 (masing-masing 4 orang), nilai 35 (5 orang), nilai 40 dan 45 (masing-masing 3 orang), nilai 50 (2 orang), dan nilai 55 (6 orang). Adapun nilai rata-ratanya yaitu 40,00, kemudian nilai median yang diperoleh juga 40,00, sementara modusnya 55. Nilai minimum yang tercatat untuk Kelas II A adalah 25, sedangkan nilai maksimum yang dicapai adalah 55. Adapun nilai *pretest* yang diperoleh dari kelas II B (kelas kontrol) nilai 35 (6 orang), nilai 45 (5 orang), nilai 50 (6 orang), nilai 55 (5 orang), nilai 60 (3 orang), dan nilai 65 (2 orang). Nilai rata-rata hasil pretest yang diperoleh untuk kelas II B adalah 48,89. Selain itu, median dari nilai pretest tersebut adalah 50,00, dan modus yang teridentifikasi adalah 35. Dalam hal rentang nilai, nilai terendah yang dicatat dalam kelas II B adalah 35, sementara nilai tertinggi yang tercatat adalah 65.

2. Deskripsi Kegiatan Post Test

Berdasarkan nilai *posttest* kelas II A (kelas eksperimen) dengan nilai 70 adalah sebanyak 7 orang. Sementara itu, terdapat 3 siswa yang memperoleh nilai 75, 6 siswa dengan nilai 80, 5 siswa yang mendapatkan nilai 85, dan terakhir, 6 siswa yang meraih nilai 90. Rata-rata nilai post test 80,00, nilai median juga sebesar 80,00, dan modus sebesar 70. Nilai terendah 70, sedangkan nilai tertinggi 90. Adapun nilai *posttest* yang diperoleh dari kelas 2B (kelas kontrol) yaitu nilai 50 (4 orang), nilai 55 (3 orang), nilai 60 (8 orang), nilai 65 (6 orang), nilai 70 (3 orang), dan nilai 75 (3 orang). Rata-rata nilainya 61,85 nilai mediannya yaitu 60,00, sementara modus juga 60,00. Nilai terendah yang diperoleh 50, sedangkan nilai tertinggi 75.

B. Pembahasan

Dalam kehidupan sehari-hari, kegiatan menyimak atau mendengarkan sering kali terjadi, baik secara sadar maupun tidak. Setiap tindakan menyimak yang dilakukan memiliki tujuan tertentu yang spesifik. Tujuan utama dari menyimak adalah untuk memperoleh informasi, memahami isi atau pesan yang disampaikan, serta menangkap makna dalam proses komunikasi. Di tingkat sekolah dasar, keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting (Nurgiyantoro, 2010). Dengan mendengarkan secara aktif, anak-anak dapat memperoleh berbagai informasi mengenai pengetahuan, nilai-nilai, dan sikap yang bisa mereka



pahami dan terapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Jika anak-anak dilatih untuk mendengarkan dengan baik, mereka akan menjadi pendengar yang terampil, serta mampu mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka (Upheksa, 2013).

Meskipun di lapangan tampak bahwa kemampuan dalam hal pembelajaran menyimak masih tergolong rendah, kegiatan seperti bercerita dapat memberikan pengalaman belajar yang berharga untuk melatih keterampilan mendengarkan (Sugiyono, 2013). Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan penggunaan media yang tepat sehingga tujuan pembelajaran keterampilan menyimak dapat tercapai dengan lebih efektif, serta agar peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *hand puppet* yang bervariasi dan menarik, yang disertai dengan penyampaian cerita yang menghibur dan memikat, memiliki potensi untuk memberikan dampak positif yang signifikan pada perkembangan anak. Daya tarik yang kuat di dalamnya *hand puppet*, dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam merangsang dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Bachri, 2005).

Keterampilan menyimak isi dongeng ternyata menunjukkan dampak yang signifikan pada siswa yang diberi perlakuan menggunakan *hand puppet*. Siswa yang menerima perlakuan dengan *hand puppet* menunjukkan peningkatan keterampilan menyimak yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut selama masa penelitian. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya perbedaan yang jelas antara nilai yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan dengan penggunaan *hand puppet*. Berdasarkan analisis data dan perhitungan hasil penelitian, terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan boneka tangan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas tersebut menjalani pretest untuk mengukur keterampilan awal mereka.

Dalam pretest, kelas eksperimen menunjukkan skor tertinggi sebesar 55 dan skor terendah sebesar 25, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 40,00. Sebaliknya, di kelas kontrol, skor tertinggi yang diperoleh adalah 65, skor terendah 35, dan rata-rata nilai pretest sebesar 48,89. Ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Setelah perlakuan yang berbeda diterapkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti kemudian memberikan *posttest* kepada kedua kelas tersebut. Perbedaan dalam nilai rata-rata yang diperoleh siswa dari kedua kelas menunjukkan adanya perubahan yang berbeda setelah perlakuan tersebut diberikan.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan secara signifikan meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas II di MI Al Abror Trowulan. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan signifikan antara nilai pretest dan post test di kelas eksperimen, serta nilai N-Gain yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata N-Gain Score untuk kelas eksperimen adalah 66.65 atau setara dengan 66%, yang masuk dalam kategori cukup efektif. Sementara itu, nilai untuk kelas kontrol adalah 25.31 atau setara dengan 25%, yang termasuk dalam kategori tidak efektif.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Nur Faizah dalam penelitiannya berjudul Penggunaan Media Boneka Tangan (*Hand Puppet*) dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pada Siswa Kelas II MI Tarbiyatul Hasanah di Desa Bringin Batealit Jepara Tahun Pelajaran 2015/2016 yang dilakukannya dinyatakan bahwa Penggunaan media boneka tangan (*Hand Puppet*) dapat memperbaiki keterampilan menyimak cerita pada siswa. Hal ini dibuktikan adanya Peningkatan yang terlihat dari hasil belajar siswa kelas II di MI



Tarbiyatul Hasanah dari pra-siklus sebesar 23%, menjadi 40% pada siklus I, dan mencapai 76,66% pada siklus II (Nur, 2016).

Peningkatan kemampuan siswa dalam menceritakan kembali juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Rohma Amelya berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Melalui Media Realistik Panggung Boneka Siswa Kelas II SDN Pamulang Permai”. Dalam penelitian tersebut juga menyatakan bahwa Keterampilan menyimak siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media panggung boneka sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil penelitian yang dilakukannya pada Siswa Kelas II SDN Pamulang Permai yaitu didapatkan peningkatan kemampuan siswa dalam menceritakan kembali, yang naik dari rata-rata 74,8 pada siklus I menjadi 81,4 pada siklus II. Dengan demikian, kemampuan bercerita kembali siswa meningkat sebesar 8,1%, dan ketuntasan kelas juga meningkat dari 75% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II (Rohma, 2022).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti *hand puppet*, terbukti menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti *hand puppet* terbukti menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pretest yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen (2A) memiliki nilai rata-rata 40.00, sementara kelas kontrol (2B) memiliki nilai rata-rata 48.89, yang menunjukkan kemampuan awal cukup seimbang. Adapun pada hasil posttest menunjukkan nilai rata-rata 80.00 untuk kelas eksperimen dan 61.85 untuk kelas kontrol, hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keterampilan menyimak di kelas eksperimen. Kemudian pada penelitian ini juga membuktikan bahwa penggunaan media *hand puppet* secara signifikan meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas II di MI Al Abror Trowulan, dengan ditunjukkan pada perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest di kelas eksperimen, serta hasil uji *N-Gain* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata *N-Gain* Score untuk kelas Eksperimen adalah 66.6476 atau setara dengan 66%, yang masuk dalam kategori Cukup Efektif. Untuk nilai kelas Kontrol adalah 25.3099 atau setara dengan 25% yang termasuk dalam Kategori Tidak Efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi berharga dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abbas, Saleh. (2006). Pembelajaran Tematik yang Efektif di Sekolah Dasar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.



- Abidin, dkk. 2017. *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Alam, Syamsir (2023). Hasil PISA 2022, Refleksi Hasil Mutu Pendidikan Nasional 2023. *Media Indonesia.com*.
- Ali, Nur Berlian Venus., Setiawan, Made Budiana., Joko, Bambang Suwardi., Ulumuddin, Ihya., Julizar, Kaisar. 2018. *Evaluasi Implementasi Gerakan Literasi Sekolah (GLS)*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bachri, Bachtiar Sjaiful. (2005). *Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-kanak, Teknik dan Prosedurnya*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hafizah, Nadia. (2015). *Pengaruh Metode Mencerita Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Siswa Kelas II di SD Dharma Karya UT Pondok Cabe, Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2014/2015*. Skripsi.
- Irmayani, A., Syamsuardi, P. (2021). Metode Bercerita dengan Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol3. No. 1.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Datuamas, Kartini. (2016). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Anak Kelompok A2 TK Aisyiyah 1 Tolotolo. *Jurnal Bahasa Antodea*. 4(2):31.
- Massitoh, E. I. 2021. Analisis Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Keterampilan Menyimak. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Vol. 3, pp. 330-333.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nur, Faizah. (2016). *Penggunaan Media Boneka Tangan (Hand Puppet) dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pada Siswa Kelas II MI Tarbiyatul Hasanah di Des Bringin Batealit Jepara Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi.
- Oktavia, Mirani. (2019). *Uji Normalitas Gain untuk pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test*. Depok: Universitas Indraprasta PGRI. 596-601.
- Prihatin, Y. (2017). Problematika Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Sastranesia*. 5(3), 47.
- Rohma, Amelya Siti. (2022). Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Melalui Media Realistik Panggung Boneka Siswa Kelas II SDN Pamulang Permai. *Skripsi*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.



-
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Upheksa, Ellen. (2013). Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Metode Bercerita Pada Anak Kelompok B2 TK Islam Darul Muttaqin Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. hal.2