
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PANGGUNG BONEKA 3 DIMENSI TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS III DI SEKOLAH DASAR

Widia Ayu Yustanti¹, Rina Yuliana², Sundawati Tisnasari³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

Korespondensi. E-mail: widiayus1103@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran panggung boneka terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas III dan mengetahui kelayakan media pembelajaran panggung boneka terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang terdiri dari 6 langkah, yaitu: 1) analisis masalah, 2) mengumpulkan informasi data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi produk, 6) uji coba produk. Subjek dalam penelitian ini adalah 19 siswa kelas III SD. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini wawancara, angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan hasil uji coba produk berupa penilaian guru kelas III dan angket tanggapan siswa. Hasil penelitian dari pengembangan ini berupa produk panggung boneka 3 dimensi yang terdiri dari 2 komponen, yaitu komponen panggung dan komponen boneka. Kelayakan media pembelajaran panggung boneka 3 dimensi didapat dari hasil penilaian tim ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media, penilaian dari guru kelas III, dan angket tanggapan siswayang masing-masing memperoleh rata-rata skor presentase 95,3%, 94%, 89,95%, 92% dan 93%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media panggung boneka 3 dimensi layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran menyimak cerita.

Kata Kunci : Panggung boneka 3 dimensi, keterampilan menyimak cerita

DEVELOPMENT OF 3 DIMENSIONAL PUPPET LEARNING MEDIA AGAINST THE SKILLS TO LISTEN TO A CLASS III STUDENT STORY AT ELEMENTARY SCHOOL

Abstract

This research aims to determine the development of puppet stage learning media to the skills of listening to the class III students and know the feasibility of learning the stage of puppet play on the listening skills of class III students. This research is a research and development that consists of 6 steps, namely: 1) Analysis of the problem, 2) collects data information, 3) product design, 4) design validation, 5) product revision, 6) Product trials. The subject in this study was 19 students of Grade III Elementary School. Data gathered in this study interviews, material expert validation polls, linguists, media experts and product trial results in the form of class III teacher assessments and student response polls. The result of this development is a 3-dimensional puppet stage product consisting of two components, namely stage and puppet. Media Feasibility learning Stage 3-dimensional puppet is obtained from the results of the team of experts, namely material experts, linguists, media experts, assessment of the teacher class III, and a poll of student responses that each received an average percentage score of 95.3%, 94%, 89.95%, 92% and 93%. Based on these results, it can be concluded that the 3-dimensional puppet stage media can be received well by students as one of the learning media to listen to the story.

Keywords: Stage 3-dimensional puppet, story listening skill

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar bertujuan untuk mengajarkan siswa agar mampu berkomunikasi secara lisan maupun tulis. Kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulis dapat dikembangkan melalui keterampilan berbahasa yang ada di sekolah. Keterampilan berbahasa dapat dikembangkan menjadi beberapa, diantaranya keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Masing-masing keterampilan tersebut memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan memiliki satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan dengan yang lainnya.

Keterampilan berbahasa yang paling sering dilakukan oleh manusia adalah keterampilan menyimak. Secara tidak sadar, manusia selalu menyimak disegala kegiatan yang dilakukannya. Kegiatan tersebut diantaranya berinteraksi, belajar, menonton televisi, mendengarkan berita di radio, dan lain-lain. Menyimak pada hakikatnya merupakan kegiatan mendengarkan dengan penuh perhatian dengan tujuan mendapatkan informasi penting dari seseorang. Informasi yang didapatnya tersebut kemudian dipahaminya dan dijadikan bahan pembicaraan untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

Dalam dunia pendidikan, keterampilan menyimak merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam belajar. Untuk menguasai materi pelajaran, siswa harus menyimak penjelasan guru dengan sungguh-sungguh. Hal ini menjadikan keterampilan menyimak sebagai suatu aktivitas yang mendasar dalam proses belajar mengajar, sebab pengetahuan-pengetahuan yang didapat oleh siswa melalui menyimak dapat mengembangkan aspek-aspek keterampilan berbahasa lainnya, seperti

berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, paham atau tidaknya materi yang dijelaskan oleh guru kepada siswa, bergantung pada keterampilan menyimak yang dimiliki siswa. Semakin baik keterampilan menyimak siswa, maka semakin banyak informasi atau wawasan pengetahuan yang diserap olehnya. Sebaliknya jika siswa tidak menyimak dengan baik, maka informasi atau wawasan pengetahuan yang didapatnya semakin sedikit.

Berdasarkan hasil penelitian Donald E. Bird yang dikutip Tarigan (1990: 48) terhadap mahasiswa *Stephens Colege Girls* bahwa mahasiswa perguruan tinggi tersebut dalam mengikuti perkuliahan membagi aktivitasnya sebagai berikut: 42% menyimak, 25% berbicara, 15% membaca, dan 18% menulis. Hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil presentase kegiatan menyimak lebih mendominasi daripada kegiatan lainnya, ini artinya kegiatan belajar mengajar di dalam kelas tidak bisa lepas dari keterampilan menyimak.

Mengingat begitu pentingnya keterampilan menyimak siswa dalam kegiatan belajar mengajar, seharusnya keterampilan menyimak siswa mendapat perhatian lebih dari para guru. Guru hendaknya melatih keterampilan menyimak secara khusus, agar siswa dapat memahami makna yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Rankin (Tarigan, 2008 :140) di sekolah-sekolah di Detroit, ditemukan penekanan pembelajaran di kelas pada sekolah-sekolah di Detroit, membaca memperoleh presentase yang cukup tinggi yaitu 52%, sedangkan menyimak mendapatkan presentase terendah yaitu 8%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di dalam kelas lebih besar ditekankan pada keterampilan membaca daripada keterampilan menyimak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di

kelas III, guru belum melakukan pembelajaran menyimak secara khusus, menurutnya siswa dapat menguasai keterampilan menyimak dengan sendirinya tanpa perlu diberikan pembelajaran menyimak secara khusus. Padahal ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengajarkan keterampilan menyimak, salah satunya adalah bercerita.

Bercerita merupakan metode pembelajaran menyimak yang sesuai dengan karakter anak-anak usia sekolah dasar. Menurut Moeslichatoen (2004 : 157) kegiatan bercerita merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada anak. Cerita yang dibawakan guru secara lisan harus membuat anak tertarik, sehingga dapat mengundang perhatian anak dan cerita yang dibawakan guru harus mengacu ke tujuan pembelajaran.

Saat bercerita terjadi interaksi antara guru dan siswa. Interaksi tersebut berupa penyampaian isi cerita yang dibacakan secara lisan oleh guru kepada si penerima pesan yaitu siswa. Ketertarikan siswa terhadap menyimak cerita bergantung pada kemampuan guru dalam menyajikan suatu cerita. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran menyimak cerita hendaknya guru mengkondisikan siswa terlebih dahulu sampai semua siswa siap mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga siswa dapat menyimak cerita dengan baik.

Rooijakker (Dimiyati dan Mudjiono, 2009 : 240) menjelaskan bahwa perhatian siswa meningkat pada 15-20 menit pertama, kemudian turun pada 15-20 menit kedua, dan selanjutnya meningkat dan menurun. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan konsentrasi siswa untuk menyimak suatu pembelajaran hanya berlangsung selama 20 menit pertama sejak pembelajaran dimulai. Jika hal ini terus dibiarkan, maka hasil belajar siswa akan ikut menurun.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas III SDN Parung Sentul, peneliti melihat siswa konsentrasi menyimak hanya diawal kegiatan pembelajaran saja. Tidak sedikit siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan penuh konsentrasi, bahkan ada siswa yang melakukan kegiatan lain yang membuat kegiatan pembelajaran menjadi terganggu, seperti mengobrol, mengganggu temannya, dan kegiatan lainnya yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran, sehingga siswa tidak memahami isi cerita yang dibacakan oleh guru, siswa mengalami kesulitan untuk mengingat unsur-unsur cerita, dan menceritakan kembali.

Selain itu, peneliti juga memperoleh data nilai ulangan harian siswa pada Tema 2 (Menyayangi Tumbuhan dan Hewan) Sub Tema 1 (Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia) Pembelajaran 4 materi pokok menceritakan kembali cerita atau dongeng yang menunjukkan dari 23 siswa sebanyak 44% mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KMM) sedangkan 56% mendapat nilai dibawah KKM. Hal ini membuktikan bahwa keterampilan menyimak siswa khususnya pembelajaran menyimak cerita di kelas III masih rendah.

Faktor penyebab rendahnya keterampilan menyimak cerita siswa adalah guru belum melakukan pembelajaran menyimak secara khusus, terbatasnya media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu guru untuk bercerita, dan terbatasnya kemampuan dan waktu guru untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru kelas III hanya menggunakan buku siswa atau buku cerita sebagai media untuk menyimak cerita. Menggunakan buku siswa atau buku cerita saja sebagai media pembelajaran belum cukup apabila digunakan dalam pembelajaran

menyimak cerita. Siswa memerlukan media pembelajaran lainnya yang dapat menumbuhkan minat siswa agar siswa memiliki antusias untuk menyimak cerita dan siswa juga memerlukan media pembelajaran yang dapat mengembangkan imajinasi siswa terhadap cerita yang disimakinya.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah guru untuk menyampaikan isi atau pesan dari suatu cerita, selain itu dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat siswa tertarik sehingga mereka akan dapat berkonsentrasi lebih lama untuk menyimak cerita yang dibacakan guru. Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan media pembelajaran yang tepat terhadap keterampilan menyimak cerita adalah media pembelajaran panggung boneka 3 dimensi.

Panggung boneka menjadi media alternative yang dapat digunakan guru untuk membuat pembelajaran menyimak cerita menjadi efektif dan efisien. Anak-anak usia sekolah dasar, pada umumnya menyukai boneka. Hal ini membuat guru menjadi lebih mudah untuk berinteraksi langsung dengan anak melalui boneka yang diperankannya. Dengan adanya interaksi tersebut, suasana kelas akan lebih hidup dan siswa dapat memahami isi cerita yang disajikan guru.

Media pembelajaran panggung boneka 3 dimensi merupakan salah satu contoh media visual semi garak, yang dimana media panggung berfungsi sebagai tempat guru untuk bercerita dan sebagai penggambaran latar tempat, sedangkan media boneka berfungsi sebagai pinuruan tokoh yang ada di dalam cerita. Hal ini dapat mengembangkan imajinasi siswa terhadap cerita yang disimakinya dan siswa akan lebih mudah mengingat unsur-unsur yang ada di dalam cerita.

Berdasarkan permasalahan yang ada di kelas III SDN Parung Sentul, maka peneliti

mengangkat penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Panggung Boneka 3 Dimensi Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas III di Sekolah Dasar”.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran panggung boneka terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas III di Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono, (2016: 311)) metode penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan diuji keefektifannya agar berfungsi di masyarakat luas.

Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk atau mengembangkan suatu produk lama menjadi produk baru yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini akan menghasilkan produk media pembelajaran panggung boneka 3 dimensi. Media panggung boneka 3 dimensi ini diharapkan dapat melatih keterampilan menyimak cerita siswa.

Proses penelitian ini dilaksanakan selama sembilan bulan, dimulai pada bulan September 2019 sampai dengan bulan Juni 2020 di SDN Parung Sentul Kampung Rancakareo Desa Sinar Mukti Desa Sidamukti Kecamatan Baros Kabupaten Serang, Banten.

Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu 19 Siswa kelas III SDN Patung Sentul.

Mempertimbangkan penelitian ini masih dalam lingkup penelitian sederhana dan produk uji coba akan dilaksanakan dalam

skala kecil serta adanya keterbatasan waktu dan biaya, maka peneliti hanya menggunakan enam langkah dari sepuluh langkah penelitian Sugiyono (2010: 408) diantaranya: 1) analisis masalah, 2) mengumpulkan informasi dan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi produk, 6) uji coba produk.

Angket adalah teknik mengumpulkan data dengan metode tanya jawab yang dilakukan peneliti bersama responden secara tidak langsung (Sudaryono, 2016: 77).

Tujuan penyebaran angket adalah untuk pengembangan media yang ditujukan kepada ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru kelas III, dan siswa kelas III. Penilaian dari hasil uji ahli dan penilaian dari guru kelas dilakukan berdasarkan data masukan berupa lembar penilaian menggunakan skala *Likert* dengan skor 1, 2, 3, 4 dan 5, sedangkan angket tanggapan siswa menggunakan skala *Likert* dengan skor 1 dan 2.

Wawancara merupakan teknik yang digunakan peneliti untuk melakukan studi pendahuluan dengan tujuan peneliti dapat menemukan permasalahan yang sedang terjadi, kemudian permasalahan tersebut diteliti lebih lanjut (Sugiyono, 2016: 137).

Pada penelitian ini wawancara digunakan adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara dengan menggunakan instrument sebagai pedoman untuk wawancara. Pedoman wawancara yang peneliti buat bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran menyimak di sekolah dasar.

Dokumentasi ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi foto-foto kegiatan, peraturan-peraturan, buku-buku yang relevan, dan film dokumen data yang relevan dengan masalah penelitian (Ridwan, 2015: 77).

Dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui yang sesungguhnya ataupun pengambilan data

pada saat observasi di sekolah, sesuai dengan kenyataan yang berupa gambar pada saat proses pembelajaran. Dokumentasi dilakukan untuk membuktikan bahwa penelitian ini benar adanya.

Teknik analisis data bertujuan untuk mengetahui dan mengukur kelayakan media pembelajaran panggung boneka 3 dimensi sesuai dengan kriteria indikator keberhasilan yaitu memperoleh kriteria minimal 61-80%. Skor yang diperoleh dari penilaian kelayakan oleh uji ahli akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2013: 102)

NP adalah nilai rata-rata dalam persen (%) yang diberi, R adalah skor yang diperoleh dari setiap aspek, dan SM adalah skor maksimum dari seluruh aspek. Nilai yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Panggung Boneka 3 Dimensi

Presentasi Pencapaian	Kategori Kelayakan
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi terkait keterampilan menyimak cerita siswa yaitu kurangnya variasi media

pembelajaran menyimak cerita, terbatasnya waktu dan kemampuan yang dimiliki guru untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, dalam proses pembelajaran menyimak ceritapun siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami alur cerita, menjelaskan peristiwa yang terjadi di dalam cerita, memahami pesan yang ada di dalam cerita, dan menceritakan kembali isi cerita yang sudah disimaknya. Dari hasil wawancara tersebut, maka pengembangan media yang akan dikembangkan adalah media panggung boneka 3 dimensi.

Peneliti dan pengembangan ini telah menghasilkan suatu produk yaitu panggung boneka 3 dimensi yang dilengkapi naskah cerita dan panduan cara menggunakan media tersebut. Produk ini memiliki 2 komponen, yaitu komponen panggung dan komponen boneka. Komponen panggung terbuat dari kayu yang berukuran 40 cm x 60 cm, komponen panggung pada penelitian ini memiliki slot untuk menyimpan gambar yang terletak pada sisi kanan dan sisi kiri panggung tersebut. Gambar yang akan disimpan di dalam slot tersebut memiliki fungsi sebagai *background* atau penggambaran latar tempat dan waktu sesuai dengan cerita yang akan disajikan. Pada komponen panggung ini tersedia tempat untuk guru bercerita menggunakan boneka. Boneka yang peneliti pilih pada

penelitian kali ini yaitu boneka jari. Boneka jari dibuat sesuai dengan tokoh yang ada di dalam cerita menggunakan kain flannel.

Pada penelitian ini, media disesuaikan dengan bahan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Materi yang digunakan terdapat pada Tema 2 (Menyanyangi Hewan dan Tumbuhan) Sub Tema 1 (Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia) Pembelajaran 4. Adapun judul cerita yang terpilih yaitu “Bunga Melati yang Baik Hati”. Media panggung boneka ini dilengkapi dengan naskah cerita, RPP, LKS, dan panduan cara menggunakan media panggung boneka. Pedoman ini dirancang untuk mempermudah guru dalam menerapkan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media panggung boneka.

Untuk melihat kelayakan media, dilakukan penilaian kelayakan media panggung boneka 3 dimensi oleh para ahli. Berikut hasil validasi/uji ahli yang diperoleh dalam penelitian ini :

Hasil Uji Ahli Materi

Fokus penilaian ahli materi pada penelitian ini adalah menilai materi yang akan disampaikan melalui rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yang terdiri atas kelayakan isi materi, kesesuaian materi dengan perkembangan siswa, dan materi disusun dengan sistematis.

Tabel 2. Hasil Uji Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Ahli Materi I	Ahli Materi II	Total
1	Kelayakan Isi Materi	20	20	100%
2	Kesesuaian Materi dengan Perkembangan Siswa	19	19	95%
3	Materi Disusun dengan Disistematis	33	32	92,8%
Jumlah		72	71	
Presentase Nilai (%)		96%	94,6%	
Rata-Rata		95,3%		
Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel analisis data penilaian validasi ahli materi di atas menunjukkan ahli materi I diperoleh jumlah 72 dari 15 pernyataan dengan persentase nilai 96%. Adapun ahli materi II diperoleh jumlah 71 dari 15 pernyataan dengan persentase nilai 94,6%. Berdasarkan hasil penilaian dari masing-masing ahli didapat rata-rata persentase nilai sebesar 95,3% yang masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Hasil Uji Ahli Bahasa

Fokus penilaian ahli bahasa pada penelitian ini adalah menilai kelayakan bahasa dalam naskah cerita yang akan dibacakan pada saat uji coba terbatas. Kelayakan bahasa tersebut ditinjau dari aspek lugas, komunikatif, dan interaktif.

Tabel 3. Hasil Uji Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Ahli Materi I	Ahli Materi II	Total
1	Lugas	13	14	90%
2	Komunikatif	19	20	97,5%
3	Dialog dan Interaktif	13	15	93,3%
Jumlah		45	49	
Presentase Nilai (%)		90%	98%	
Rata-Rata		94%		
Kategori		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel analisis data penilaian validasi ahli bahasa di atas menunjukkan ahli bahasa I diperoleh jumlah 45 dari 10 pernyataan dengan persentase nilai 90%. Adapun ahli bahasa II diperoleh jumlah 49 dari 10 pernyataan dengan persentase nilai 98%. Berdasarkan hasil penilaian dari masing-masing ahli didapat rata-rata persentase nilai sebesar 94% yang masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”.

Hasil Uji Ahli Media

Fokus penilaian ahli media pada penelitian ini adalah menilai produk media pembelajaran panggung boneka 3 dimensi, yang terdiri atas dua aspek, yaitu aspek kelayakan isi yang merupakan penilaian tentang kesesuaian panggung boneka 3 dimensi dengan materi yang akan disampaikan dan aspek tampilan media yang merupakan penilaian tentang penggunaan media panggung boneka.

Tabel 4. Hasil Uji Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Ahli Materi I	Ahli Materi II	Total
1	Kelayakan Isi	19	18	92,5%
2	Kelayakan Tampilan	36	35	88,75%
Jumlah		55	53	
Presentase Nilai (%)		91,6%	88,3%	
Rata-Rata		89,95%		
Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan tabel analisis data penilaian validasi ahli media di atas menunjukkan ahli media I diperoleh jumlah 55 dari 12 pernyataan dengan persentase nilai 91,60%. Adapun ahli media II diperoleh jumlah 53 dari 12 pernyataan dengan persentase nilai 88,3%. Berdasarkan hasil penilaian dari masing-masing ahli didapat rata-rata persentase nilai sebesar 89,95% yang masuk ke dalam kriteria “Sangat Layak.”

Hasil Uji Coba Terbatas

Media pembelajaran panggung boneka yang sudah divalidasi serta direvisi selanjutnya diujicoba kepada siswa kelas III.

Uji coba terbatas ini dilakukan untuk mengetahui penilaian dari guru kelas III dan mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran panggung boneka 3 dimensi.

Penilaian oleh Guru Kelas III

Penilaian meliputi dua aspek yaitu aspek kualitas media dan aspek penyajian materi. Hasil yang didapat mencapai persentase 92% dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Penilaian Oleh Guru Kelas III

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Aspek penyajian materi	33
2	Aspek kualitas media	36
Jumlah Skor		69
Presentase		92%

Angket Tanggapan Siswa

Produk ini diujicoba kepada siswa kelas III di SDN Parung Sentul. Angket tanggapan siswa meliputi empat aspek yaitu aspek materi dan aspek tampilan media. Hasil yang diperoleh, mencapai rata-rata

84,69% masuk kategori “Sangat Setuju”. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa media panggung boneka 3 dimensi sebagai media pembelajaran menyimak cerita layak untuk digunakan. Berikut ini perhitungan angket tanggapan siswa.

Tabel 6. Angket Tanggapan Siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Jumlah Skor yang diperoleh	Jumlah skor ideal	Persentase
1	Aspek Materi	6	222	228	97,37%
2	Aspek Tampilan Media	4	135	152	88,82%
Jumlah		10	357	380	186.19%
Rata-rata					93,095%
Kategori					Sangat Baik

Pembahasan

Pengembangan media panggung boneka 3 dimensi terhadap keterampilan menyimak siswa tidak terlepas dari prinsip-

prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan dan penggunaan media dalam pembelajaran, Sanjaya (2016: 75) menyebutkan ada 6 prinsip yang harus

diperhatikan, diantaranya, (1) media yang akan dipakai oleh guru harus melihat tujuan dari pembelajaran yang akan dilaksanakan, (2) media digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam belajar, (3) media harus relevan dengan materi pokok. (4) media harus sesuai dengan kebutuhan, kondisi, dan minat siswa, (5) media harus menunjukkan keefektifitasan dan keefisienan penggunaannya, (6) guru mampu menggunakan media yang dipilih atau dibuatnya.

Pada penelitian dan pengembangan media panggung boneka 3 dimensi, peneliti merumuskan beberapa indikator guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selanjutnya, peneliti menentukan media dan metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat pembelajaran menyimak cerita. Peneliti menentukan untuk mengembangkan media panggung boneka 3 dimensi dengan menggunakan metode bercerita. Pengembangan media panggung boneka 3 dimensi dilengkapi dengan naskah cerita, petunjuk penggunaan, dan boneka-boneka jari yang akan dimainkan.

Saat membuat naskah cerita, hendaknya menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa. Narasi dan dialog percakapan yang ada di dalam cerita harus dibuat sesederhana mungkin dan tidak bertele-tele, tujuannya adalah agar tidak menimbulkan ambiguitas dalam memahami isi cerita. Hal ini sesuai dengan pernyataan Maghfiroh dalam Madyawati (2017: 183) yang menyebutkan hal-hal yang harus diperhatikan terkait bercerita menggunakan media boneka jari beberapa diantaranya adalah Merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas. Penokohan yang tepat dari boneka jari akan memberikan tujuan pembelajaran dengan jelas, menentukan naskah dan skenario yang jelas dan terarah, dialog percakapan dalam cerita hendaknya yang sederhana dan tidak bertele-tele.

Media panggung boneka 3 dimensi mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya adalah dapat menghidupkan isi, latar suasana dan latar tempat dari cerita yang dibawakan, sehingga siswa dapat mengembangkan imajinasinya terhadap isi cerita. Tokoh-tokoh cerita digambarkan lewat boneka jari, sedangkan latar tempat dan latar suasana dapat diperlihatkan lewat gambar yang ada pada komponen panggung. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sudjana yang dikutip Wijayanti (2017: 631) bahwa media panggung boneka merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak dongeng. Media panggung boneka memiliki karakteristik yang dapat menghidupkan latar dan isi cerita.

Selain itu, panggung boneka 3 dimensi juga akan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Boneka yang dimainkan guru akan membuat anak tertarik untuk menyimak cerita. Hal ini didukung dengan pendapat Wijayanti (2017: 632) yang menjelaskan bahwa media panggung boneka dapat membantu komunikasi dengan anak lebih efektif. Anak-anak sangat tertarik pada sesuatu bergerak, menarik dan lucu selain dapat menambah suasana gembira pada saat kegiatan pembelajaran, panggung boneka juga dapat mengembangkan daya imajinasi pada anak, serta dapat membuat anak semangat dalam kegiatan belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pembuatan media pembelajaran menyimak cerita kelas III SD terkait dengan materi pokok cerita/dongeng telah menghasilkan media panggung boneka 3 dimensi yang dilengkapi naskah cerita dan petunjuk penggunaannya.

Media panggung boneka 3 dimensi layak digunakan sebagai media pembelajaran menyimak cerita di sekolah dasar.

Berdasarkan yang telah disampaikan diatas, maka peneliti memberikan saran untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran, diantaranya : (1) Media pembelajaran panggung boneka dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa khususnya keterampilan menyimak, (2) sebelum menggunakan media panggung boneka, hendaknya pengguna dapat menguasai cerita yang akan disampaikan, (3) sebelum memulai kegiatan pembelajaran hendaknya guru mengkondisikan siswa dalam keadaan siap belajar, (4) produk pengembangan media pembelajaran panggung boneka 3 dimensi dapat digunakan sebagai alternatif pilihan yang dapat digunakan guru pada pembelajaran menyimak cerita untuk mempermudah guru menyampaikan suatu informasi atau pesan yang ada di dalam cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyanti & Mudjino.(2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Madyawati, L. (2017).Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Moeslichatoen. (2004). Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Purwanto, N. (2013). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. (2012). Dasar-Dasar Statistika. Bandung: Alfabeta
- Sudaryono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, N.S. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja RosdaKarya.
- Tarigan, H.G. (2008). Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Wijayanti, Wiwin & Sri, h.(2017). Pengaruh Penggunaan Media Panggung Boneka Terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas 1 SD Laboratorium Unesa. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Unesa, 5(3) : 631-63