

# **PENERAPAN MEDIA BONEKA KOKORU TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN MINDI**

**Nora Marzelvia Weny Anesty**

158620600154/6/A3/S-1 PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

marzelvianora@gmail.com

Artikel ini dibuat untuk Memenuhi Tugas Ujian Tengah Semester (UTS) pada Mata Kuliah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Dosen Pengampu Mohammad Faizal Amir, M.Pd

## **ABSTRAK**

Masalah dalam penelitian ini yaitu apakah dengan menggunakan metode media boneka kokoru dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Mindi I porong? tujuannya dalam penelitian ini yaitu untuk menjelaskan peningkatan hasil belajar siswa pada pokok pembahasan Bahasa Indonesia pada pelajar Kelas V SDN Mindi I Porong dengan menggunakan Metode Media Boneka Kokoru. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Mindi I Porong kelas V dengan jumlah 37 siswa dengan siswa laki-laki 16 dan siswa perempuan 21 yang terdaftar pada tahun ajaran 2016 dalam penelitian ini menggunakan penelitian menurut design penelitian Kemmis dan Mc.taggart yang terdiri atas dua siklus. Dimana pada setiap siklus dilaksanakan di setiap ada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan sesuai jadwal pembelajaran Kali dalam seminggu. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dalam hasil penelitian menyatakan bahwa tindakan kelas nilai rata-rata anak yang awalnya 72,94% setelah diterapkan media boneka tangan menjadi 77,26% dan masuk kategori cukup.

**Kata kunci : Media Boneka Kokoru, dan Keterampilan Membaca**

## **Abstract**

The problem in this research is whether by using the method of kokoru doll media can improve student learning outcomes in the subjects of Indonesian class V SDN Mindi 1 Porong? The purpose of this study is to explain the improvement of student learning outcomes on the subject of the Indonesian language in grade V SDN Mindi 1 Porong using the method of kokoru doll media. This research was conducted at SDN Mindi 1 Porong class V with total number 37 students with male 16 and female student 21 enrolled in academic year 2016 in this research using research according to research design of Kemmis and Mc.Taggart consisting of two cycles. Where in every cycle is implemented in every Indonesian language subjects are conducted according to the schedule of learning times of the week. This study uses a qualitative method. In the results of research stated that the class action the average value of the child who originally 72,94% after applied hand puppet media to be 77,26% and enter the category enough.

**Keywords : Kokoru Stuffed Media, and Reading Skill**

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang paling penting untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan dari segi rasa, karsa, dan cipta serta pikir baik secara etis, estetis, dan logis. Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang diberikan dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Salah satu tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yang diberikan mulai dari SD ini adalah untuk menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk menggunakan bahasa yang baik dan benar serta budi pekerti untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, awal dari proses belajar bahasa tidak lepas dari empat komponen yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran tersebut maka guru perlu membekali diri dengan pengetahuan yang cukup.

Pada peserta didik sekolah dasar (SD), menyimak merupakan hal pokok yang harus dikuasai, karena disinilah tindak lanjut proses pembelajaran. Dengan menyimak siswa dapat memperoleh suatu pengetahuan dan informasi yang dapat dikembangkan dalam bentuk tulisan atau cerita yang telah didengar. Mendengarkan sama dengan menyimak. Dengan demikian, menyimak tidak sekedar mendengarkan tetapi juga juga memahami isi dalam pesan tersebut secara lisan.

Di zaman yang semakin berkembang ini, sudah banyak terdapat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik dan minat belajar peserta didik, terutama dalam penggunaan media pembelajaran sangat di perlukan dalam proses pembelajaran khususnya pada keterampilan menyimak. Keefektifan daya serap anak didik terhadap bahan pelajaran yang sulit dan rumit dalam memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan

bantuan alat bantu. Salah satu cara yang dapat ditempuh oleh guru sebagai penunjang hasil pembelajaran agar maksimal adalah dengan adanya media boneka kokoru pada keterampilan menyimak cerita.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran ini juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman yang menarik dan terpercaya. Pada penggunaan media boneka kokoru dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini didasarkan pada teori perkembangan intelektual anak yang dikemukakan oleh piaget, bahwa siswa SD dengan usia anak 7-12 tahun sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan di tandai adanya reversible dan kekekalan. Anak telah memiliki kecakapan berfikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Kehadiran sebuah media merupakan salah satu faktor penunjang dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Maka dari itu media boneka kokoru digunakan dalam pembelajaran karena dengan adanya media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar peserta didik khususnya dalam keterampilan menyimak pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Kegiatan menyimak cerita memang tidak mudah seperti yang dibayangkan, khususnya siswa SD. Salah satu cara yang dapat ditempuh oleh guru adalah dengan adanya media boneka kokoru dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan menyimak cerita. Seperti dengan adanya media boneka kokoru, yang pada pelaksanaannya diharapkan siswa dapat menyimak cerita dengan baik sesuai dengan alur cerita. Dengan media boneka kokoru tersebut siswa dapat memahami cerita yang telah disampaikan oleh guru di depan kelas dengan menggunakan media boneka kokoru. Alat yang dibutuhkan oleh guru adalah

boneka yang terbuat dari kertas kokoru yang bervariasi sesuai dengan materi pembelajaran. Meski demikian, tentunya dalam proses pembelajaran, pastilah siswa kurang paham dalam menyimak cerita. Dengan ini bertujuan untuk menganalisis penerapan penggunaan media boneka kokoru pada keterampilan menyimak cerita dalam pembelajaran bahasa Indonesia Siswa kelas V SDN Mindi 1 Porong. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dapat diketahui bahwa guru di SDN Mindi 1 Porong, dalam pembelajaran sering menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar dengan boneka kokoru, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian di SDN Mindi 1 Porong ini karena guru di sekolah ini sudah menerapkan media boneka kokoru dalam proses belajar mengajar terutama pada pelajaran bahasa Indonesia pada materi menyimak cerita. Dengan menerapkan media boneka kokoru, terbukti siswa mampu memahami alur cerita yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran di kelas.

Penelitian yang pernah dilakukan oleh Ni Komang Juliandri dari Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja dengan judul “Penerapan Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Anak” menyatakan bahwa penerapan metode bercerita dengan media boneka tangan yang awalnya 65,31% menjadi 84,37% itu artinya dengan media boneka tangan dapat menumbuhkan kemampuan menyimak anak kelas B semester II di TK Maahawidaya Kumara Batuan Kaler.

Penelitian yang serupa juga pernah dilakukan oleh Pudi dari Universitas Tanjungpura Pontianak dengan judul “Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Peserta Didik Kelas III MIS Awaluddin” menyatakan bahwa dengan penggunaan boneka tangan memberikan pengaruh yang besar terhadap kemampuan menyimak

anak. Nilai rata-rata anak yang awalnya 72,94% setelah diterapkan media boneka tangan menjadi 77,26%.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti ingin mencoba melakukan suatu penelitian yang berjudul “Penerapan Media Boneka Kokoru Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SDN Mindi 1 Porong”

## **METODE**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer penelitian ini berupa teks hasil wawancara yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas V serta hasil observasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media boneka kokoru pada keterampilan menyimak cerita. Sedangkan data sekunder penelitian ini bersumber dari buku atau literatur, serta hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik penelitian ini. Jenis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif untuk mendiskripsikan hasil penelitian.

Instrumen adalah seperangkat alat yang digunakan untuk menilai dan telah memenuhi persyaratan akademis sehingga dapat dipergunakan untuk mengukur suatu dalam penelitian.

Menurut Amir & Sartika (2017) peneliti menurut instrumen utama dalam proses penelitian kualitatif, meski peneliti sudah melakukan persiapan. Terkadang pada saat berlangsungnya pengambilan analisis data yang didapatkan dapat berbeda sebagaimana diprediksi sebelumnya. Meskipun juga ada instrumen atau alat bantu tertentu yang bukan manusia, hal ini tidak akan membant banyak apabila peneliti tidak bias menganalisa dengan baik permasalahan yang terjadi. Oleh karena itu, mutlak hukumnya dalam penelitian kualitatif, peneliti sebagai

instrumen utama. Peneliti dalam hal ini bisa melibatkan pihak lain untuk mengkroscek data yang didapatkan benar-benar akurat dan objektif.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penunjang yaitu Lembar observasi digunakan untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan media boneka kokoru serta hambatan yang terjadi ketika proses pembelajaran dengan menggunakan media boneka kokoru, Pedoman wawancara digunakan untuk menemukan permasalahan dan hambatan secara lebih terbuka tentang penerapan media boneka kokoru pada keterampilan menyimak cerita. Pedoman wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk menggali sumber data dari guru kelas V, yaitu wawancara tentang langkah pembelajaran, wawancara respon siswa serta wawancara hambatan dalam proses pembelajaran. Lembar angket respon siswa digunakan untuk mengetahui seberapa besar respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media boneka kokoru pada keterampilan menyimak cerita. Lembar catatan lapangan menurut Bogdan dan Biklen, adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif. Catatan lapangan digunakan untuk menjelaskan secara menyeluruh tentang hasil pengamatan yang diperoleh dari melihat, mendengar dan merasakan.

Teknik Pengumpulan Data Observasi ( Pengamatan ) adalah suatu pengamatan yang khusus dan pencatatan sistematis pada beberapa masalah didalam rangka penelitian, dengan maksud untuk mendapatkan data

yang diperlukan untuk pemecahan masalah yang dihadapi. Peranan yang paling penting dalam observasi adalah pengamat yang harus jeli dalam mengamati dan menetapkan kejadian, gerak atau proses. Dalam observasi ini yang menjadi obyek observasi adalah karakteristik dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia seperti Wawancara ( Interview ) digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal yang di respon lebih mendalam dan jumlah responnya sedikit/kecil. Dalam melakukan interview peneliti harus memperhatikan sikap pada waktu datang, sikap duduk, kecerahan wajah, tutur kata, keramahan, dan kesabaran serta keseluruhan penampilan akan berpengaruh terhadap isi jawaban respon yang diterima oleh peneliti. Untuk memperoleh data yang diinginkan, peneliti menggunakan pedoman interview dengan informan sebagai berikut: guru kelas yang ada di sekolah dan peserta didik SDN Mindi 1 Porong. Dokumentsi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian. Dokumen yang berbentuk gambar seperti, foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen berbentuk karya seperti, karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain.

**Tabel 1. Hasil Ketuntasan Prestasi Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II**

No	Siklus	Nilai rata-rata	Tuntas	Belum tuntas
1.	Siklus 1	72,94 %	77,26%	-
2.	Siklus 2	65,31 %	84,37%	-
Peningkatan		138,25 %	161,63 %	-

Pada teknik pengumpulan data dengan tabel di atas dokumentasi ini berupa foto pada proses pembelajaran bahasa Indonesia serta tulisan karangan cerita siswa yang telah didengar. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan media boneka kokoru. Pada proses analisis data kualitatif terdapat beberapa langkah, yaitu: Mencatat yang menghasilkan catatan lapangan, dengan hal itu diberi kode agar sumber datanya tetap dapat ditelusuri

Berdasarkan pada langkah di atas analisis data kualitatif dilakukan sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, pada saat penelitian berlangsung sampai pada penulisan hasil penelitian. Variabel yang peneliti selidiki dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah: Keterampilan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan boneka kokoru, aktivitas siswa dalam memperhatikan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan boneka kokoru, hasil belajar siswa dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia dengan boneka kokoru.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian observasi di sekolah guru menerangkan di depan kelas dengan menggunakan boneka kokoru siswa-siswi dapat memahaminya. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa-siswi membosankan

dan tidak ada yang bertanya. Pada saat guru menganjurkan untuk bertanya dengan apa yang diterangkan di depan kelas banyak yang bingung apa yang ingin ditanyakan. Maka dari itu solusinya dengan boneka kokoru untuk menarik perhatian siswa dalam keterampilan bercerita.

Pertama yang ditekankan adalah bagaimana seorang guru meningkatkan kemampuan anak. Dengan berkembangnya kualitas maka seorang anak akan mempunyai kemampuan berfikir kritis maupun inofatif. Dalam tubuh manusia terdapat syaraf yang bertugas menghantarkan rangsangan influ dari syaraf pusat. Syaraf ini berpacu pada kualitas anak, jadi kemampuan kualitas anak akan meningkatkan salah satunya dengan melihat media boneka kokoru.

Alat yang dibutuhkan oleh guru adalah boneka yang terbuat dari kertas kokoru yang bervariasi sesuai dengan materi pembelajaran. Meski demikian, tentunya dalam proses pembelajaran, pastilah siswa kurang paham dalam menyimak cerita yang bertujuan untuk menganalisis penerapan penggunaan media boneka kokoru pada keterampilan menyimak cerita dalam pembelajaran bahasa Indonesia Siswa kelas V SDN Mindi 1 Porong. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dapat diketahui bahwa guru di SDN Mindi 1 Porong, dalam pembelajaran sering menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian di SDN Mindi 1 Porong ini karena guru di sekolah ini sudah menerapkan media boneka kokoru dalam proses belajar mengajar terutama pada pelajaran bahasa Indonesia

pada materi menyimak cerita. Dengan menerapkan media boneka kokoru, terbukti siswa mampu memahami alur cerita yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran.

Hasil ini sesuai dengan rencana pembelajaran di kelas sehingga peningkatan kemampuan motoric pada anak dengan media kokoru melalui demonstrasi dikatakan berhasil jika pembelajaran itu tercapai nilai sangat baik.

Selain itu guru juga harus memiliki kemampuan untuk melacak kelemahan siswanya dan menumbuhkan kemampuan berpikir siswanya mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi, mpesalah satu kemampuan berpikir kritis. Sebagaimana menurut Amir (2015) seharusnya guru memperhatikan dan mencoba untuk mengidentifikasi kesulitan siswa melalui proses berpikir kritis dalam melakukan penalaran secara lebih mendalam agar guru dapat melacak kesalahan dan kelemahan berpikir kritis siswa, sehingga guru dapat merancang suatu pembelajaran yang dapat mengembangkan kompetensi berpikir kritis dengan cara boneka kokoru.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kokoru terhadap keterampilan menyimak cerita bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran ini juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman yang menarik dan terpercaya.

Media kokoru juga dapat membantu konsentrasi siswa dalam berpikir kritis terhadap keterampilan menyimak cerita bahasa Indonesia.

Proses pembelajaran, pastilah siswa kurang paham dalam menyimak cerita yang bertujuan untuk menganalisis penerapan penggunaan media boneka kokoru pada keterampilan menyimak cerita dalam pembelajaran bahasa Indonesia Siswa kelas V SDN Minda 1 Porong.

Selain itu guru juga harus memiliki kemampuan untuk melacak kelemahan siswanya dan menumbuhkan kemampuan berpikir siswanya mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi, salah satu kemampuan berpikir kritis.

### **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media boneka kokoru dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Sebaiknya penggunaan media boneka kokoru juga digunakan guru dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kendala-kendala yang ada jangan dijadikan patokan untuk tidak berusaha tetapi dijadikan awalan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media yang lebih inovatif serta variatif sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan
3. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar serta memotifasi siswa, aktifitas guru memegang peranan penting. Oleh karena itu seorang guru hendaknya kompetensi dan pengetahuan yang lebih, tentang media serta metode pengajaran yang sesuai dan inovatif, sehingga

pembelajaran dapat berlangsung menarik dan tercipta suatu pembelajaran yang berkesan bagi siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. F. 2015. Proses Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar dalam Memecahkan Masalah Berbentuk soal cerita Matematika Berdasarkan Gaya belajar. *Jurnal Math Educator Nusantara*, 1 (2).
- Amir, M. F., & Sartika S. B (2017). Metodologi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Asri C. Budiningsih. (2012). *Belajar & Pembelajaran* Rineka Cipta: Jakarta
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- BNSP. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta
- Henry Guntur Tarigan. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* Angkasa: Bandung
- Jonathan Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Graha Ilmu: Yogyakarta
- Lexy J. Moleong. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung
- Lexy J. Moleong. (2014). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung
- M. Djamal. (2015). *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Ni Komang Juliandri. (2015) *Penerapan Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Anak* Universitas Pendidikan Ganesha: Singaraja
- Pudi. (2014). *Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Peserta Didik Kelas III MIS Awaluddin*. Universitas Tanjungpura: Pontianak
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta: Bandung
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta: Bandung
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta: Bandung
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta: Bandung
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta: Jakarta
- Yakub Nasucha. (2009). *Bahasa Indonesia Untuk Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Media Perkasa: Yogyakarta.
- Zulela. (2012). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.

