



PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR APRESIASI SASTRA DONGENG PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 060971 TP 2024/2025

THE EFFECT OF HAND PUPPET MEDIA ON THE OUTCOMES OF LEARNING ABOUT FAIRY TALE LITERATURE APPRECIATION IN GRADE IV STUDENTS OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 0609712024/2025 ACADEMIC YEAR

Deby Natalia Br Nababan⁽¹⁾, Pandapotan Tambunan⁽²⁾, Rinci Simbolon⁽³⁾¹⁾²⁾³⁾, Prodi PGSD
FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad-Ngumban Surbakti No.18, Sempakata, Kec. Medan
Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20132 Indonesia

⁽¹⁾ debynatalianababan04@gmail.com, ⁽²⁾ dapot1002@gmail.com

⁽³⁾ simbolonrinci@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar apresiasi sastra dongeng pada siswa kelas IV SD Negeri 060971. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain kelompok kontrol yang tidak setara. Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas IV, dibagi menjadi dua kelas dengan total 40 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yang berarti seluruh populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Kelas eksperimen terdiri dari 20 siswa yang diajarkan menggunakan media boneka tangan, sedangkan kelas kontrol terdiri dari 20 siswa yang menggunakan metode ceramah tradisional. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen mencapai 78,5, sementara kelas kontrol hanya mencapai 71. Analisis data dilakukan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t, yang menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar apresiasi sastra dongeng siswa. Temuan ini menunjukkan pentingnya mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media boneka tangan, siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran, yang mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dan berimajinasi.

Kata Kunci : Boneka Tangan, Hasil Belajar, Sastra



ABSTRACT

The process of learning appreciation of fairy tale literature in elementary schools has an important role in developing students' language skills, imagination, and moral understanding. Fairy tales as a form of literature not only present interesting stories, but also contain educational values that can shape students' characters. However, in practice, low interest and student learning outcomes are often caused by the lack of use of interactive and interesting learning media. This study aims to analyze the effect of using hand puppet media on learning outcomes of appreciation of fairy tale literature in grade IV students of SD Negeri 060971. The method used in this study was a quasi-experiment with a nonequivalent control group design. The study population consisted of all grade IV students, divided into two classes with a total of 40 students. The sampling technique used was saturated sampling, which means that the entire population was used as a research sample. The experimental class consisted of 20 students who were taught using hand puppet media, while the control class consisted of 20 students who used the traditional lecture method. The results of the study showed a significant increase in learning outcomes in the experimental class compared to the control class. The average posttest score of the experimental class reached 78.5, while the control class only reached 71. Data analysis was carried out by hypothesis testing using the t-test, which showed that the t-count value was greater than the t-table. This indicates that the use of hand puppet media has a positive and significant effect on students' fairy tale literary appreciation learning outcomes. These findings indicate the importance of integrating interactive media in learning to improve students' interest and learning outcomes. By using hand puppet media, students can be more involved in learning, which encourages them to actively participate and imagine.

Keywords: *Hand Puppet, Learning Outcomes, Literature*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun kemampuan dasar siswa, termasuk apresiasi terhadap sastra. Apresiasi sastra, khususnya dongeng, tidak hanya membantu siswa memahami nilai-nilai moral, tetapi juga mendorong pengembangan imajinasi, kreativitas, serta kemampuan berbahasa. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa yang kurang tertarik untuk mempelajari sastra dongeng. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.



Media pembelajaran dalam pendidikan sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang diberikan oleh seorang guru dapat diserap dengan baik (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Di era modern ini, metode ceramah sering dianggap kurang efektif karena sifatnya yang monoton dan tidak interaktif. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa.

Salah satu media pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa adalah media boneka tangan. Boneka tangan tidak hanya menyampaikan pesan secara visual, tetapi juga memberikan unsur hiburan yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Melalui boneka tangan, guru dapat menyampaikan cerita dongeng dengan cara yang lebih hidup dan menarik, sehingga membantu siswa memahami isi cerita, karakter, dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam dongeng.

Tabel 1.1 Kriteria Hasil Belajar Bahasa Indonesia

KKTP	Kelas	Tuntas	%	Tidak Tuntas	%	Jumlah
79	IV-A	8	40%	12	60%	20
	IV-B	10	50%	10	50%	20

Sumber : Guru Kelas IV-A dan IV-B SD Negeri 060971

Untuk mengatasi permasalahan tabel di atas di perlukan suatu media pembelajaran yang menarik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran yang berupa media Boneka Tangan. Dengan bantuan media Boneka Tangan ini siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dan kemudian akan di berikan soal untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Jenis media penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi experiment (eksperimen semu) dengan desain pretest and posttest group design. Metode quasi eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk



mencari perlakuan tertentu. Alasan menggunakan desain penelitian pretest and posttest control group design karena dalam desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dalam design ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dibandingkan ditempatkan tanpa melalui random.

Penelitian ini menggunakan teknik tes berupa pretest dan posttest. Dalam desain ini sebelum kedua kelompok diberikan perlakuan, maka kedua kelompok diberikan pretest. Pretest merupakan tes awal yang diberikan untuk mengukur kondisi awal sampel penelitian sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan posttest merupakan tes akhir yang diberikan untuk mendapatkan nilai sampel data pada kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dari kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan.

HASIL PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar apresiasi sastra dongeng pada siswa kelas IV SD Negeri 060971. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media boneka tangan dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah konvensional. Data pretest menunjukkan bahwa kelas IV A (eksperimen) memiliki rata-rata nilai awal yang relatif rendah, yaitu 55,5, sementara kelas IV B (kontrol) menunjukkan rata-rata nilai yang lebih tinggi, yaitu 67. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan kemampuan awal antara kedua kelompok.

Setelah penerapan media boneka tangan, hasil posttest pada kelas IV A meningkat secara signifikan menjadi 78,5. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media boneka tangan efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi apresiasi sastra dongeng. Di sisi lain, kelas IV B hanya mengalami peningkatan kecil dengan rata-rata posttest sebesar 71, yang menunjukkan bahwa metode ceramah tidak memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa.

Analisis distribusi nilai juga menunjukkan perubahan yang mencolok. Di kelas IV A, mayoritas siswa memperoleh nilai pada rentang 70 hingga 100 setelah perlakuan, sementara di kelas IV B, meskipun ada peningkatan, mayoritas siswa tetap berada pada rentang nilai



menengah. Temuan ini memperkuat argumen bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif, seperti boneka tangan, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel, yang berarti bahwa penggunaan media boneka tangan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini memberikan bukti bahwa inovasi dalam metode pengajaran, seperti penggunaan media yang menarik, dapat memperbaiki hasil belajar dan meningkatkan apresiasi siswa terhadap sastra.

Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa media boneka tangan merupakan alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar apresiasi sastra dongeng pada siswa kelas IV. Oleh karena itu, disarankan agar para guru mempertimbangkan penggunaan media ini dalam pengajaran sastra untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan sampel untuk mendapatkan hasil yang lebih umum.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Hasil Belajar Apresiasi Sastra Dongeng pada Siswa Kelas IV SD 060971”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Kelas eksperimen (IV A) yang menggunakan media boneka tangan mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan rata-rata nilai posttest sebesar 78,5, dibandingkan rata-rata nilai pretest sebesar 55,5.
2. Kelas kontrol (IV B) yang diajarkan dengan tanpa media boneka tangan tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai posttest yang tetap sama dengan pretest, yaitu 67.
3. Hasil uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok, yang mengindikasikan bahwa media boneka tangan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus S. Suryobroto. (2001). Psikologi Pendidikan. Penerbit Gramedia, hal. 9.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2003). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Penerbit Rajawali, hal. 16-17.
- Arsyad, A. (2004). Media Pembelajaran. Penerbit PT RajaGrafindo, hal. 7.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran: Suatu Pendekatan Baru. Penerbit PT RajaGrafindo.
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Atmaja, A., et al. (2020). Strategi Pembelajaran Abad 21. Penerbit Pustaka Belajar.
- Bruno Bettelheim. (1976). The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales. Penerbit Alfred A. Knopf.
- Dimiyati, M., & Drs. Mudjiono. (2013). Pembelajaran Aktif dan Inovatif. Penerbit PT Rineka Cipta.
- Durrotun Nashihah. (2017). Pengaruh Pendidikan Karakter terhadap Siswa. Penerbit UMM Press.
- Eliade, M. (1958). The Myth of the Eternal Return: Cosmos and History. Penerbit Princeton University Press.
- Eliade, Mircea. (1958). The Sacred and the Profane: The Nature of Religion. Penerbit Harcourt.
- Hamalik, O. (2018). Dasar-dasar Ilmu Pendidikan. Penerbit Bumi Aksara.
- Haryanto, S. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Andi Offset.
- Iis Aminatuzzahro. (2021). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Penerbit Unpad Press.
- Joko Sulianto. (2018). Pendidikan Karakter dalam Sistem Pendidikan Nasional. Penerbit Prenadamedia Group.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2011). KBBI Edisi Keempat. Pusat Bahasa, hal. 873.
- Kiki Mulya. (2018). Metode Penelitian Pendidikan. Penerbit Salemba Empat.
- Lilis Madyawati. (2017). Metodologi Pendidikan Islam. Penerbit Alfabeta.
- Mircea Eliade. (1958). The Sacred and the Profane: The Nature of Religion. Penerbit Harcourt.
- Muhibbin Syah. (2012). Psikologi Belajar. Penerbit PT RajaGrafindo.
- Muhibbin Syah. (2017). Psikologi Pendidikan: Konsep dan Aplikasi. Penerbit PT RajaGrafindo.
- Nanasudjana. (2018). Pendidikan dan Kewarganegaraan. Penerbit UNJ Press.
- Notoatmodjo, S. (2018). Ilmu Kesehatan Masyarakat. Penerbit Rineka Cipta.
- Nugraha, E. (2020). Inovasi Pendidikan di Era Digital. Penerbit Mizan.
- Nurdin, N., & Sri Hartati. (2019). Kebijakan Pendidikan di Indonesia. Penerbit Bumi Aksara.



-
- Puspa, N., dkk. (2018). Pembelajaran Berbasis Media. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ratna, N. K. (2004). Sastra dan Pendidikan. Penerbit Kencana.
- Sari, R. (2008). Pendidikan dalam Perspektif Sosiologi. Penerbit Pustaka Pelajar, hal. 12.
- Sapriyah. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar. Penerbit Andi.
- Seels, Barbara & Richey, Rita C. (1994). Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field. Association for Educational Communications and Technology.
- Shannon, Claude E., & Weaver, Warren. (1949). The Mathematical Theory of Communication.
- Slameto. (2018). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Penerbit Rineka Cipta.
- Suyanto. (2010). Teori dan Praktik Pendidikan Karakter di Sekolah. Penerbit Rineka Cipta.
- Sumardjo, S., & Suryawinata, S. (2002). Teori Sastra. Penerbit Pustaka Jaya.
- Suprijono. (2013). Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi. Penerbit Pustaka Pelajar.
- Sudarsono, D. (2020). Konsep Dasar Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sri Widayati, & Nurhenti Dorlina. (2019). Keterampilan Sosial dalam Pembelajaran. Penerbit Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Penerbit Alfabeta.
- Titik Nur Istiqomah. (2018). Evaluasi Pembelajaran. Penerbit Prenadamedia Group.
- Wulandari, D. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini: Pendekatan dan Implementasi. Penerbit UNY Press.
- Yamin, M. (2021). Strategi Pembelajaran yang Efektif. Jakarta: Rajawali Pers.