

UPAYA MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA SD DALAM KEMAMPUAN BER CERITA MELALUI MEDIA *HAND PUPPETS*

¹⁾ Ahmad Suyanto, Universitas Al-Hikmah Indonesia, ahmadsuyanto988@gmail.com

²⁾ Iftahul Hilmiyah, Universitas Al-Hikmah Indonesia, iftahulhilmiyah2@gmail.com

Abstract

Language skills include four basic skills, namely listening, speaking, reading, and writing. Speaking is one of the main language skills needed for communication. In addition, telling stories is one of the speaking skills. Therefore, educational materials are needed that can help children feel comfortable telling stories in front of the class, such as hand puppets. This study aims to determine the use of hand puppets and problems in their use. This study uses a descriptive approach with a qualitative method. The results of this study show: (1) the use of hand puppet media at SDN Rayung 03 Senori has been running well and in accordance with the steps. These steps include the planning stage, namely the teacher prepares materials and media, the next stage is the implementation of the teacher giving examples of the use of hand puppet media, then followed by students taking turns practicing, and the last stage is students reviewing the contents of the story that has been practiced. Student learning outcomes have increased compared to before using hand puppet media from an average of 61.2 to 78.4, (2) the problems that occur are the lack of time needed and the lack of appreciation from some students in practicing storytelling. The solution offered is to ask students to read and understand the material at home, and to give rewards to students who are serious about practicing storytelling.

Keywords: *Hand Puppets, Storytelling Ability, Confidence.*

Abstrak

Kemampuan berbahasa meliputi empat keahlian dasar yakni keahlian menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Berbicara ialah salah satu kemampuan bahasa utama yang diperlukan komunikasi. Selain itu, menceritakan cerita adalah salah satu kemampuan berbicara. karena itu, diperlukan materi edukasi yang dapat membantu anak merasa nyaman menceritakan cerita didepan kelas, seperti boneka tangan. Penelitian ini bertujuan mengetahui pemanfaatan boneka tangan dan problem dalam pemanfaatannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan cara kualitatif. Hasil penelitian ini memperlihatkan: (1) pemanfaatan media boneka tangan di SDN Rayung 03 Senori sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkahnya. Langkah-langkah tersebut meliputi tahap perencanaan yaitu guru menyiapkan materi serta media, tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan guru memberi contoh penggunaan media boneka tangan, kemudian diikuti siswa melakukan praktik secara bergantian, dan tahap terakhir siswa mengulas kembali isi cerita yang telah dipraktikkan. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dibanding sebelum memanfaatkan media boneka tangan dari rata-rata 61,2 meningkat menjadi 78,4, (2) problem yang terjadi yaitu minimnya waktu yang dibutuhkan serta kurangnya penghayatan dari beberapa siswa dalam praktik bercerita. Solusi yang ditawarkan yaitu meminta siswa membaca serta memahami materi di rumah, serta memberi reward bagi siswa yang sungguh-sungguh dalam praktik bercerita.

Kata Kunci: *Boneka Tangan, Kemampuan Bercerita, Kepercayaan Diri*

Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran ialah kegiatan yang berguna untuk suatu proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran melibatkan interaksi antara pendidik dan siswa



dengan bahan pembelajaran sebagai sumber informasi utama. Siswa, tidak hanya pendidik, harus lebih terlibat dalam interaksi tersebut. Individu atau kolektif, aktivitas siswa tidak diragukan lagi mencakup seluruh aspek tubuh serta pikiran. Keterampilan komunikasi diperlukan kegiatan pembelajaran karena hubungan manusia dengan orang lain sangat penting dalam semua aspek kehidupan.

Bahasa adalah komponen kunci didalam pendidikan Indonesia. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dikelas bahasa Indonesia ialah bahasa Indonesia. Tujuan pengajaran bahasa Indonesia disekolah dasar ialah membantu siswa menjadi lebih mahir dalam berkomunikasi, baik dalam menulis maupun berbicara. Keterampilan komunikasi memiliki berbagai tujuan tergantung pada kebutuhan individu, termasuk sebagai sarana ekspresi diri dan komunikasi.¹ Bahasa ialah alat komunikasi yang berguna karena mengekspresikan emosi serta pikiran manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, manusia dituntut memiliki kemampuan berbahasa dengan baik karena akan mempermudah menyampaikan serta menerima informasi tersebut.

Kemampuan berbahasa meliputi empat keahlian dasar yakni keahlian menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Keempat unsur ini perlu dipupuk sejak dini. Siswa yang meraih pengajaran bahasa disekolah dasar seharusnya menjadi komunikator yang mahir baik dalam menulis maupun berbicara. Berbicara ialah salah satu kemampuan bahasa utama yang diperlukan komunikasi. Bakat berbicara ialah kemampuan menggunakan bahasa lisan mengkomunikasikan tujuan seseorang (inspirasi, impian, serta pemikiran terdalam) kepada individu lain dengan cara yang dapat mereka pahami². Dengan demikian, kemampuan berbicara dapat didefinisikan sebagai kapasitas untuk mengkomunikasikan ide, sentimen, atau inspirasi kepada orang lain melalui bahasa lisan. Singkatnya, kemampuan berbicara lebih dari sekedar mengucapkan kata atau suara dengan benar; adalah sarana untuk mengungkapkan konsep-konsep yang disusun dan disempurnakan dari kebutuhan pendengar agar dapat lebih memahami maksud satu sama lain.

Diantara salah satu kemampuan berbicara ialah bercerita. Tujuan dari bercerita sebagai teknik berbicara ialah menyampaikan pengetahuan kepada orang lain. Salah satu kemampuan paling penting bagi anak-anak ialah kemampuan bercerita karena dapat mendorong anak-anak lain untuk menjadi kreatif serta membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi, yang pada gilirannya meningkatkan kepercayaan diri mereka.³ Bercerita ialah alat yang ampuh membentuk jiwa manusia. karena itu, sangat penting bagi masyarakat untuk belajar serta menjadi pendongeng yang mahir, khususnya orang tua dan guru⁴. Anak-anak sangat dipengaruhi cerita. Anak-anak

¹Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia diPerguruan Tinggi*. (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), 1.

²Kundharu Saddhono dan Selamat, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu. 2014), 5

³Hong, Y, *Collaborative story telling through tangible technology*. University of Auckland, Faculty of engineering. *terjemahan*. Siti Zuraidah, (Universitas Negeri Yogyakarta, 2020), 2

⁴ Siti Fatimah, *Pembelajaran Saintifik Melalui Metode Bercerita*, Jurnal Al Hikmah : Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education Vol. 3, No. 2, (2019), 210.



meraih manfaat dari kegiatan mendongeng karena tidak hanya memberi pelajaran moral tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Banyaknya permasalahan yang dihadapi guru SD diSD saat mengajar siswa bercerita adalah permasalahan krusial yang perlu diwaspadai para pendidik. Ini diakibatkan kurangnya waktu untuk menerapkan media pembelajaran serta kurangnya penghayatan dan kepercayaan diri pada siswa saat kegiatan bercerita. Untuk itu, perkembangan anak diIndonesia memerlukan media, metode, sarana prasarana yang sederhana serta murah dijadikan sebagai pedoman guru khususnya dipendidikan sekolah dasar.

Apabila pendidik bisa mengelola serta memanfaatkan media dengan bagus, maka pendidik akan dapat melihat apapun disekitar kita bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. karena itu, agar siswa dapat bercerita serta mengkomunikasikan isi cerita secara efektif, guru harus lebih kreatif dalam memanfaatkan materi pembelajaran yang menarik. Media tentunya banyak sekali salah satunya dengan media boneka tangan yang menyenangkan serta menarik perhatian anak-anak ketika belajar atau dikegiatan lainnya.⁵ Boneka tangan membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif, dinamis, dan imajinatif yang akan berdampak pada perkembangan kognitif anak dengan menjadikan materi pelajaran lebih mudah diserap.⁶ Penggunaan media boneka tangan bisa meningkatkan kepercayaan diri untuk bercerita siswa karena siswa sekolah dasar masih suka bermain, bergerak, dan langsung mempraktekannya.

Dari uraian diatas, siswa kelas IV SDN Rayung 03 Kecamatan Senori Kabupaten Tuban mengalami hal . Dari temuan observasi, beberapa siswa masih kurang tertarik untuk belajar bercerita dikelas. Selama ini pembelajaran mendongeng di SDN Rayung 03 Senori hanya dengan media tradisional, yaitu siswa membaca nyaring tanpa menjelaskan maksud cerita. Karena terbatasnya penggunaan media didalam pengajaran bercerita, keterampilan bercerita siswa masih rendah, dan tampaknya hampir 60% siswa masih tidak termotivasi dan tidak mau belajar bercerita.

Melihat keadaan yang memprihatinkan tersebut, ternyata kemampuan siswa masih sangat kurang. Untuk itu peneliti berupaya menerapkan salah satu alternatif media pembelajaran yang paling berhasil, khususnya untuk meningkatkan motivasi dan semangat serta rasa percaya diri. -motivasi agar siswa merasa puas dan bersemangat dalam belajar bercerita. Penggunaan boneka tangan adalah salah satu media yang dipakai untuk meningkatkan rasa percaya diri ketika belajar bercerita. Karena tampilannya yang menarik serta memungkinkan siswa berinteraksi dengan boneka tangan lainnya, media boneka tangan dapat membantu siswa menjadi lebih nyaman dalam berbagi cerita. Ini juga dapat membantu siswa melatih nada suara dan ekspresi wajah mereka sehingga teman-temannya dapat mendengarkannya dengan sabar. Penjelasan ini didukung

⁵Lilis Madyawati. *Strategi Pengembangan Bahasa pada anak*. (Jakarta: Kencana, 2016). 187

⁶Lailatul Izzati dan Yulsyofriend, *Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan kepada perkembangan kognitif anak usia dini*”, dalam jurnal PGMI STITT Al-Ittihadiyah Labuhanbatu Utara, II, 2021:2721-0561. 92



pendapat Sanders dalam Tazkiroatun Musfiroh, ia mengatakan keterampilan bercerita ialah suatu hal yang menggembirakan anak⁷. Anak-anak akan bersemangat dalam belajarnya dengan mengungkapkan pendapatnya sendiri.

Kemampuan bercerita anak akan meningkat secara signifikan dengan adanya penggunaan boneka tangan. Selain itu, boneka tangan dapat menginspirasi anak dalam berekspresi serta menimbulkan kebisingan. Siswa akan bersemangat untuk berbagi sesuatu didepan kelas dengan cara ini. Karena siswa perlu memiliki ide, rasa percaya diri, kemampuan berbahasa, dan kemampuan mengekspresikan diri, maka boneka tangan dipilih sebagai media bercerita dikelas bahasa Indonesia. Berikut beberapa manfaat penggunaan boneka tangan dalam bercerita: 1. Dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika menceritakan cerita didepan kelas; 2. Mudah diatur dan dipersiapkan; 3. Mudah digunakan; dan 4. Siswa belajar lebih banyak. Selain manfaatnya, penggunaan media boneka tangan menuntut instruktur untuk kreatif dalam mengembangkan serta menyampaikan ide serta materi. Tujuan penelitian ini ialah meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas IV SDN Rayung 03 Kecamatan Senori Kabupaten Tuban kepada kemampuannya menyerap cerita.

Metode

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif jenis studi kasus. Penelitian ini menggambarkan suatu kasus di SDN Rayung 03 terkait pemanfaatan media boneka untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa kelas IV.⁸ Siswa kelas IV SDN Rayung 03 Kecamatan Senori Tuban ini menjadi sampel data. Sebab teknik sampling yang dipakai ialah *purposive sampling*. Teknik ini digunakan dengan mempertimbangkan tujuan tertentu.

Metode pengumpulan data yang dipakai yaitu observasi partisipatif, wawancara terstruktur, dan studi dokumen.⁹ Observasi parsipatif ini dilakukan guna mendapat data primer. Selain itu, wawancara terstruktur juga digunakan menggali data primer dengan informan guru kelas, wali kelas, kepala sekolah, serti siswa.¹⁰ Studi dokumen dilakukan guna menggali data sekunder sebagai penopang data primer, kegiatan ini meliputi mencatat temuan saat dilapangan, transkrip, buku, notulensi rapat, agenda dan dokumen penunjang lainnya.¹¹

Sedangkan uji keabsahan data didalam penelitian ini meliputi: uji *credibility* dengan perpanjangan pengamatan serta meningkatkan ketekunan. Uji *transferability* penelitian ini ialah peneliti mengurai hasil temuan serta proses pengumpulan data secara rinci, jelas, dan sistematis tentang pemanfaatan boneka dalam meningkatkan rasa

⁷Tazkiroatun Musfiroh, *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, , 2008). 24

⁸Yatim Riyanto, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: PENERBIT SIC, Cetakan ke 3 2010), 23.

⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfa Beta, 2014), 227.

¹⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfa Beta, 2019), 194.

¹¹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), 231



percaya diri siswa.¹²

Sementara untuk proses analisis data dilaksanakan sebelum, selama, dan setelah pengumpulan data. Ketika peneliti mengumpulkan data hasil observasi, wawancara, dan studi dokumen, peneliti dengan metode Miles dan Huberman. Saat melakukan analisis data terdapat langkah-langkah sistematis yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.¹³

Hasil

Pemanfaatan Media Boneka Tangan Meningkatkan Kepercayaan Diri dalam Bercerita

Nampaknya agar proses pembelajaran dapat terjadi secara efisien dalam sistem pendidikan saat ini, media harus mendukung peran guru dalam mengkomunikasikan pesan-pesan pembelajaran. Ini disebabkan beberapa faktor, antara lain karena dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, bahan ajar yang ditawarkan semakin bervariasi dan komprehensif. Penggunaan media boneka tangan mempunyai arti tersendiri bagi guru yang menggunakannya; dapat membantu siswa dalam mengolah cerita, menggugah minat belajar, mempercepat pemahaman, serta pada akhirnya membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam bercerita tentang bawang merah dan bawang putih. Boneka yang dikenal dengan boneka tangan digunakan guru sebagai alat pengajaran dalam kegiatan pendidikan, khususnya dikelas mendongeng. Meski boneka tangan dibeli, namun bentuknya sesuai dengan narasi yang akan disajikan. karena itu, tujuan pembelajaran akan tercapai melalui penggunaan media boneka tangan.

Adapun perlakuan pemanfaatan media boneka tangan dalam bercerita bawang merah bawang putih untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa kelas IV SDN Rayung Senori dilakukan dengan cara:

- a. Tahap perencanaan, yaitu sebelum memasuki kegiatan bercerita, guru harus menyiapkan cerita yang akan disampaikan sesuai dengan RPP. Lalu pendidik menyiapkan boneka tangan yang sesuai dengan materi, bawang merah bawang putih yaitu dengan 4 boneka tangan yang beli.
- b. Tahap Pelaksanaan
 - 1) Guru menjelaskan tentang cerita bawang merah bawang putih dengan memberi gambaran tentang cerita yang akan disampaikan serta menyampaikan manfaat dengan media boneka tangan sehingga murid dapat mengetahui manfaat media boneka tangan tersebut.
 - 2) Guru mulai bercerita dengan alat peraga berupa boneka tangan yang telah disiapkan, kemudian guru mulai menyebutkan pelaku yang memerankan cerita

¹²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfa Beta, 2019), 189.

¹³Mathew B. Miles and Michael A. Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, Penerjemah; Rohendi Rohidi, (Jakarta: UI Press, 2012). 16



bawang merah bawang putih yaitu bawang merah, bawang putih, ibu tiri dan nenek.

- 3) Guru memberi kesempatan kepada beberapa siswa untuk bergantian bercerita didepan kelas.

c. Tahap Penyelesaian

- 1) Anak diarahkan menyebutkan watak tokoh serta pelajaran yang bisa diambil dari cerita bawang merah bawang putih sesuai dengan pendapat anak.
- 2) Guru dengan siswa melakukan diskusi setelah itu mengulang sedikit pembelajaran yang telah diajarkan sebelumnya.

Observasi kegiatan bercerita dengan media boneka tangan meningkatkan kepercayaan diri kepada siswa juga dilaksanakan dengan praktek langsung. Sebelum siswa praktek dengan media boneka tangan, guru menyuruh anak-anak membaca serta memahami alur cerita bawang merah bawang putih, setelah itu guru memperkenalkan tokoh cerita dengan boneka tangan. Berikut hasil evaluasi siswa kelas IV saat bercerita bawang merah bawang putih sebelum dengan media boneka tangan.

Tabel 4.4

Hasil Evaluasi Siswa kelas IV pada pemanfaatan Media Boneka Tangan Meningkatkan kepercayaan Diri dalam Cerita Bawang Merah Bawang Putih sebelum Menggunakan Boneka Tangan

| No | Nama | Nilai | KKM | Keterangan |
|----|-----------------------|-------|------|--------------|
| 1 | M. Safarul Nizam | 70 | 70 | Tuntas |
| 2 | M. Fajrul Falah | 50 | 70 | Tidak Tuntas |
| 3 | Jihan MakailaFakhiroh | 60 | 70 | Tidak Tuntas |
| 4 | Dian Fasta Al-Aqso | 55 | 70 | Tidak Tuntas |
| 5 | Dewi Eka Juniati | 55 | 70 | Tidak Tuntas |
| 6 | Anisah khalimatus S. | 75 | 70 | Tuntas |
| 7 | Devin Putri Rivaldi | 70 | 70 | Tuntas |
| 8 | Hendrik Sofaruddin | 55 | 70 | Tidak Tuntas |
| 9 | M. Dwi Fahreza | 60 | 70 | Tidak Tuntas |
| | Rata-rata | 61,2 | 70,0 | |

Dari data penelitian yang disajikan dalam tabel diatas sebelum dengan media boneka tangan meningkatkan kepercayaan diri dalam bercerita bawang merah bawang putih, dari 9 siswa hanya 3 yang tuntas KKM. Sedangkan 6 siswa lainnya masih berada dibawah KKM. Dengan rincian: 2 anak meraih nilai 60, 3 anak meraih nilai 55, 1 anak meraih nilai 50, 2 anak meraih nilai 70 dan 1 anak meraih nilai 75.

Setelah memanfaatkan media boneka tangan ke didalam pembelajaran bercerita, kepercayaan diri siswa meningkat dengan dibuktikan data daftar nilai :

Tabel 4.5

**Hasil Evaluasi Siswa kelas IV Pada Pemanfaatan Media Boneka Tangan
Meningkatkan Kepercayaan Diri Saat Bercerita Bawang Merah Bawang Putih
Sesudah Dengan media Boneka Tangan**

| No | Nama | Nilai | KKM | Keterangan |
|----|-----------------------|-------|------|--------------|
| 1 | M. Safarul Nizam | 75 | 70 | Tuntas |
| 2 | M. Fajrul Falah | 80 | 70 | Tuntas |
| 3 | Jihan MakailaFakhiroh | 80 | 70 | Tuntas |
| 4 | Dian Fasta Al-Aqso | 90 | 70 | Tuntas |
| 5 | Dewi Eka Juniati | 60 | 70 | Tidak Tuntas |
| 6 | Anisah khalimatus S. | 85 | 70 | Tuntas |
| 7 | Devin Putri Rivaldi | 85 | 70 | Tuntas |
| 8 | Hendrik Sofaruddin | 85 | 70 | Tuntas |
| 9 | M. Dwi Fahreza | 65 | 70 | Tidak Tuntas |
| | Rata-rata | 78,4 | 70,0 | |

Dari tabel hasil evaluasi sesudah memanfaatkan media boneka tangan ke didalam pembelajaran cerita, dapat diketahui ada peningkatan kepercayaan diri pada siswa dengan rincian : 1 anak meraih nilai 60, 1 anak meraih nilai 65, 1 anak meraih nilai 75, 2 anak meraih nilai 80, dan 3 anak meraih nilai 85.

Dari paparan diatas, pemanfaatan media boneka tangan meningkatkan kepercayaan diri dalam bercerita bawang merah bawang putih siswa kelas IV di SDN Rayung 03 Senori sudah mencapai indikator menarik minat serta perhatian siswa serta dapat dikatakan metode tersebut berhasil membuat suasana kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien serta membuat manfaat yang besar untuk guru serta murid. Siswa didorong untuk berbagi cerita didepan kelas karena mereka dapat mengingat narasi dan isi cerita dengan lebih mudah. Menggunakan dongeng untuk menyampaikan konsep secara alami membangkitkan rasa percaya diri. Alur cerita yang awalnya menantang diubah menjadi alur cerita yang menarik untuk diapresiasi siswa lain sebagai hasil dari berkembangnya rasa percaya diri.

Problematika dan Solusi dari Pemanfaatan Media Boneka Tangan

Media boneka tangan masih minim untuk dipakai didalam pembelajaran, khususnya sekolah dasar. Dengan begitu tentu adanya kendala saat menerapkan serta memanfaatkan media boneka tangan sebagai media bercerita untuk meningkatkan kepercayaan diri anak merupakan hal yang wajar.

- 1) Problematika yang dihadapi guru ialah terkait waktu yang dibutuhkan menyelesaikan cerita yang cukup lama. Hal tersebut dikarenakan siswa ketika membaca dikelas mereka kurang konsentrasi dan cenderung masih bercanda dengan teman sebangkunya. Selain itu, kemampuan yang berbeda meliputi daya serap siswa,

konsentrasi siswa dalam memahami bacaan, kedisiplinan siswa serta perilaku siswa yang beragam dalam membaca menyebabkan waktu yang dibutuhkan guru didalam pembelajaran kurang maksimal. Ini disebabkan karena ketika siswa sudah selesai membaca, tapi waktu untuk melakukan praktik boneka tangan sudah habis.

- 2) Problematika yang kedua yaitu terkait dengan kurangnya penghayatan dari siswa ketika melakukan praktik bercerita dengan media boneka tangan. Ini disebabkan beberapa anak yang masih kurang percaya diri serta malu ketika harus tampil didepan kelas dan teman-temannya yang lain.

Dalam proses pembelajaran, pemahaman siswa sangatlah penting. Selain keterbatasan waktu. di SDN Rayung 03 Senori, para pengajar akan bekerja sama serta membangun ikatan yang kuat. karena itu, seorang guru dapat berbicara atau mencari bimbingan dari instruktur lain ketika mereka mengalami masalah. Dari pendapat diatas problematika diakibatkan siswa pada saat praktek bercerita banyak yang menertawakan serta menggoda sehingga anak yang praktek didepan kelas menjadi tidak fokus dan dia menjadi malu, ini mengakibatkan anak tidak bisa menghayati cerita yang sedang diperankan. Dari hal tersebut dapat kita lihat konsentrasi serta kemampuan anak berbeda-beda. Berdasarkan uraian mengenai kendala yang dihadapi di atas, beberapa solusi yang direkomendasikan antara lain:

- 1) Terkait dengan kurangnya waktu yang diperlukan menerapkan media boneka tangan, solusi yang diberi yaitu guru meminta siswa membaca serta mempelajari dahulu materi yang akan diajarkan besok dirumah, sehingga ketika proses pembelajaran siswa sudah siap memulai belajar. Hal tersebut penting dilakukan mengatasi problematika yang dihadapi guru terkait dengan minimnya waktu yang dibutuhkan didalam penggunaan media boneka tangan. Karena jika siswa sudah memahami isi bacaan, maka ketika nanti dikelas guru tinggal menerangkannya sekilas dan langsung melakukan praktik bercerita menggunakan boneka tangan.
- 2) Kemudian problematika lain yang dialami didalam penggunaan media boneka tangan ini ialah kurangnya penghayatan dari siswa ketika praktik dengan media boneka tangan, siswa lebih sering malu dan tersenyum ketika disuruh melakukan praktik, ini menyebabkan makna dari cerita tersebut kurang tersampaikan kepada siswa yang lain. Terkait dengan problematika tersebut guru memberi solusi yaitu dengan memberi *reward* kepada siswa yang bersungguh-sungguh dalam melakukan praktik didepan kelas, sehingga siswa akan tertarik serta melakukan praktik bercerita dengan bersungguh-sungguh.

Oleh karena itu, dapat dikatakan tidak ada permasalahan yang berarti jika guru di SDN Rayung 03 Senori menggunakan boneka tangan meningkatkan rasa percaya diri. Dengan memfasilitasi berbagai boneka tangan dan instruktur yang mendidik, maka permasalahan yang muncul dapat benar-benar terselesaikan atau diatasi, sehingga anak dapat merasa puas dan aman ketika menceritakan cerita didepan kelas.

Pembahasan

Pemanfaatan Media Boneka Tangan Meningkatkan Kepercayaan Diri dalam Bercerita Bawang Merah Bawang Putih Siswa Kelas IV di SDN Rayung 03 Senori.

Nampaknya agar proses pembelajaran dapat terjadi secara efisien dalam sistem pendidikan saat ini, media harus mendukung peran guru dalam mengkomunikasikan pesan-pesan pembelajaran. Ini disebabkan beberapa faktor, antara lain karena dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, bahan ajar yang ditawarkan semakin bervariasi dan komprehensif. Memaksimalkan proses dan berkonsentrasi pada pencapaian pembelajaran, para pendidik dapat dengan media pembelajaran yang kreatif, inventif, dan bervariasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dikelas. Misalnya, mereka bisa menggunakan boneka tangan menceritakan cerita.

Media boneka tangan diartikan sebagai tiruan suatu benda kain yang dimaksudkan meniru tokoh dalam sebuah dongeng, demikian temuan peneliti di SDN Rayung 03 Senori. Sebaliknya penggunaan media boneka tangan mempunyai arti tersendiri bagi guru yang menggunakannya. Dapat membantu siswa dalam mengolah cerita, menggugah minat belajar, serta memperlancar pemahamannya, yang kesemuanya dimaksudkan mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam bercerita tentang bawang putih.

Ini sesuai dengan pandangan Musfiroh boneka tangan ialah boneka kain yang dimaksudkan meniru wajah dan tubuh yang berbeda bentuk dengan berbagai macam ciri yang dimanipulasi dengan jari dan dimainkan dengan tangan. Alat lain yang membantu merangsang imajinasi anak ialah boneka tangan.¹⁴ Media boneka tangan mempunyai banyak manfaat lain, seperti membantu anak memahami ajaran, menumbuhkan kemampuan menyuarakan pikiran, serta menggugah rasa ingin tahunya agar mau melangkah maju dan berani bercerita, sehingga meningkatkan kemampuan berceritanya. Seperti sebagaimana hadits Nabi Muhammad yang diriwayatkan Imam Muslim yang artinya: *“Dari Ubadillah bin Abu Bakar bin Anas, dari Anas bin Malik r.a: Rasulullah Saw. Bersabda: “Barang siapa memelihara dua anak perempuan sampai baligh, maka pada hari kiamat dia datang bersamaku,” beliau menggenggam jemarinya.”* (HR. Imam Muslim)

Kita dapat menyimpulkan dari hadis ini Rasulullah menggunakan berbagai metode komunikasi yang disesuaikan dengan keadaan saat itu memperjelas ajarannya. Rasulullah Saw saat itu menjelaskan inilah hubungan erat antara Rasulullah Saw dengan tokoh hadis. Nabi Muhammad akan menjelaskan berbagai hal kepada teman-teman dengan lebih mudah serta penuh empati jika mengatupkan jari-jari.

Peneliti mengamati instruktur memanfaatkan boneka tangan pada saat sesi bercerita di SDN Rayung 03 Senori. Boneka yang dikenal dengan boneka tangan digunakan guru sebagai alat pengajaran dalam kegiatan pendidikan, khususnya dikelas mendongeng. Meski boneka tangan dibeli, namun bentuknya sesuai dengan narasi yang akan disajikan. Dengan demikian tujuan pembelajaran akan tercapai melalui penggunaan media boneka tangan.

¹⁴Takdiroatun Musfiroh, *Bercerita untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), 115



Dengan segala upaya yang dilakukan pengajar, termasuk penggunaan media, termasuk media boneka tangan, tujuan pengajaran dianggap berhasil apabila siswa merasa senang serta mampu mempelajari materi. Guru akan lebih mudah menjelaskan serta menyampaikan materi kepada siswanya dengan mudah jika dengan media boneka tangan karena memungkinkan siswa berkreasi dalam bercerita.

Peneliti SDN Rayung 03 Senori menemukan penggunaan media boneka tangan sangat membantu guru dalam mengkomunikasikan isi cerita sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai seefektif mungkin. Ini mendukung hipotesis dalam buku "Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak" boneka tangan dapat menjadi alat pendidikan yang menarik bagi anak-anak karena mereka sangat pandai dalam mengajar bahasa.¹⁵ Bagi anak-anak yang kesulitan belajar, program bercerita yang menggunakan boneka tangan dalam proses belajar mengajar sangatlah penting serta menawarkan beberapa keuntungan.

Pemanfaatan boneka tangan memudahkan penjelasan cerita dari awal sampai akhir. Instruktur pada dasarnya dapat mengkomunikasikan narasi dengan lebih mudah dengan boneka tangan daripada berteriak tanpa demonstrasi karena siswa yang terampil dalam bercerita akan merasa puas dan nyaman mendengarkan topik dikelas. Karena siswa dapat mengomunikasikan perasaan dan kekhawatiran mereka melalui boneka tangan tanpa khawatir teman-temannya akan mengolok-olok atau menertawakan mereka, menggunakannya untuk menceritakan cerita sering kali meningkatkan minat serta perhatian kepada kegiatan akademik.

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti, pemanfaatan media boneka tangan meningkatkan kepercayaan diri dalam bercerita bawang merah bawang putih siswa kelas IV SDN Rayung 03 Senori Tuban, memberi peningkatan yang baik. Ini terlihat dari semangat serta percaya diri siswa dalam kegiatan bercerita yang awalnya mereka malas dan bosan dalam membaca materi atau buku sendiri dan harus mendengarkan penjelasan dari guru, kini mereka mulai tumbuh kepercayaan diri dan semangat untuk mulai melakukan pembelajaran sendiri. Ini sesuai dengan teori yang diungkapkan Wenny Hulukati dalam bukunya yang berjudul "Pengembangan Diri Siswa SMA" halaman 3, Percaya diri ialah sikap positif seseorang yang memampukan diri sendiri untuk menambah penilaian positif baik dengan diri sendiri maupun kepada lingkungan yang dihadapinya¹⁶.

Ini dikarenakan setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru akan langsung mengajak siswa melakukan praktik terkait dengan materi yang telah mereka pelajari tadi dengan media yang sangat menyenangkan. Hal itu terbukti dengan data yang telah dikumpulkan peneliti dimana hasil belajar anak didik mengalami peningkatan, sehingga dapat disimpulkan, kegiatan pada saat proses pembelajaran setelah pemanfaatan media

¹⁵Lilis Madyawati. *Strategi Pengembangan Bahasa pada anak*. (Jakarta: Kencana, 2016). 186

¹⁶ Wenny Hulukati, *Pengembangan Diri Siswa SMA*, (Gorontalo: Ideas Publishing. 2016). 3



boneka tangan pada kegiatan bercerita mengalami peningkatan dibanding sebelum memanfaatkan media boneka tangan dari rata-rata 61,2 meningkat 78,4.

Dari paparan diatas, peneliti dapat menarik kesimpulan keberhasilan media boneka tangandalam meningkatkan kepercayaan diri dalam bercerita bawang merah bawang putih siswa kelas IV di SDN Rayug 03 Senori Tuban sudah mencapai indikator menarik minat serta perhatian anak didik serta dapat dikatakan media tersebut berhasil membuat suasana kegiatan belajar mengajar menjadi *efektif* dan *efisien*. Hanya saja masih perlu ditingkatkan lagi untukkecakapan anak didik dan guru didalam penggunaan serta penerapan media pembelajaran yang bervariasi.

Problematika dan Solusi dari Pemanfaatan Media Boneka tangan Meningkatkan Kepercayaan Diri dalam Bercerita Siswa kelas IV SDN Rayung 03 Senori

Media boneka tangan masih minim untuk dipakai didalam pembelajaran, khususnya sekolah dasar. Dengan begitu tentu adanya problematika saat menerapkan serta memanfaatkan media boneka tangan sebagai media bercerita untuk meningkatkan kepercayaan diri anak merupakan hal yang wajar.

Terdapat beberapa problematika yang dialami pendidik di SDN Rayung 03 Senori saat dengan media boneka tangan, maka dari itu masih sedikit guru yang menerapkannya, namun problematika ini bisa diatasi dengan akan difasilitasi beberapa macam boneka tangan serta memberi pelatihan kepada guru. Salah satu problem yang dialami dalam memanfaatkan media boneka tangan ini ialah:

1. Mengenai waktu yang terkadang tidak sesuai dengan apa yang direncanakan diawal pembelajaran. Karena tidak semua anak-anak langsung bisa fokus kepada pelajaran, sehingga bisa membuat waktu cepat habis. Namun terkait dengan permasalahan ini, pendidik mampu mengatasi dengan menyuruh anak-anak mempelajari serta memahami alur dan isi cerita dirumah terlebih dahulu, sehingga anak-anak sudah mempunyai kesiapan bercerita didepan kelas. Ini sesuai dengan pernyataan Nana Syaodih Sukmadinata salah satu hakikat pendidikan ialah kegiatan belajar dapat terjadi kapanpun dan dimanapun. Selain disekolah serta perpustakaan, kegiatan belajar dapat dilakukan dirumah, dimasyarakat, bahkan dimana pun pembelajaran berlangsung. Selain itu, pembelajaran terjadi terus-menerus diluar kelas.¹⁷ Menurut sudut pandang ini, waktu belajar adalah sumber daya yang dimiliki seseorang yang tidak dimiliki orang lain untuk secara teratur mendapat informasi, kemampuan, kebiasaan, kecerdasan, dan sikap baru serta untuk mencapai perubahan perilaku umum baru yang mempengaruhi beberapa bidang. khususnya emosional, psikomotor, dan kognitif.
2. Kemudian mengenai penghayatan anak-anak, tidak semua anak-anak mampu untuk menghayati sebuah cerita, dimana anak-anak masih malu-malu dan susahnya anak-

¹⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), 160-161.

anak untuk mengingat isi dan alur cerita serta masih bingung memainkan peran dan suara tokohnya sehingga sewaktu cerita isi didalam cerita kurang bisa menarik anak-anak yang lain hal tersebut menyebabkan makna dari pesan tersebut tidak tersampaikan kepada siswa yang lain. Dikarenakan biasaya anak-anak suka menggoda temannya saat melakukan praktik boneka tangan, khususnya untuk anak laki-laki. Sehingga pendidik memberi solusi yaitu dengan memberi *reward* atau hadiah sederhana kepada siswa yang bersungguh-sungguh dalam melakukan praktik bercerita. Ini terbukti mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka mau bercerita dengan baik. Ini sesuai dengan Kamus Dewan yang mengartikan apresiasi sebagai tindakan mengenali, mempertinggi, atau menghidupkan sesuatu dengan penglihatan, pendengaran, pembacaan, atau cara lain. Seseorang mungkin menyadari sesuatu yang mempengaruhi diri secara pribadi serta masyarakat melalui apresiasi. Dengan cara ini rasa syukur akan tertanam dalam hati, serta pengamalannya akan dirasakan sebagai sesuatu yang berasal dari kesadaran individu dan sekaligus sebagai komponen sekaligus tujuan akhir hidup.

Pemanfaatan media boneka tangan memiliki kelebihan yaitu memunculkan kreativitas anak serta mendorong anak untuk mengungkapkan pemikiran dan ide serta mendorong berkembangnya *soft skills* siswa, seperti bekerja sama dalam kelompok. Sedangkan kekurangan media boneka tangan yaitu siswa kesulitan menghafal isi dan alur cerita sehingga bisa menghabiskan waktu yang ada. Sedangkan hasil penelitian di SDN Rayung 03 Senori kelebihan dan kekurangan didalam pemanfaatan media boneka tangan meningkatkan kepercayaan diri dalam bercerita, kelebihanannya ialah menjadikan siswa percaya diri saat bercerita didepan kelas dan semangat didalam pembelajaran, khususnya ketika pelajaran bercerita dilakukakn, dapat mendorong anak untuk mengungkapkan ide, serta pembelajaran menjadi tidak menonton serta pasif. Sedangkan kekurangannya seperti minimalnya prasarana yang mendukung saat pelajaran bercerita, serta kurang cocok untuk siswa yang pasif dan kurang percaya diri.

Guru juga harus mendorong siswa untuk ikut serta melakukan bercerita dengan media boneka tangan. Karena didalam pembelajaran bercerita ini, guru hanya mencontohkan saat menggunakan boneka tangan, selanjutnya anak-anak yang akan melakukannya sehingga anak berera penuh dalam dengan media boneka tangan tersebut. Namun guru tetap mengarahkan pada saat pembelajaran berangsur atau pada akhir pembelajaran, agar siswa lebih paham tentang isi cerita tersebut.

Kesimpulan

Pemanfaatan media boneka tangan di SDN Rayung 03 Senori sudah berjalan dengan cukup baik. Peneliti menemukan Pemanfaatan media boneka tangan meningkatkan kepercayaan diri dalam bercerita bawang merah bawang putih siswa kelas IV di SDN Rayung 03 Senori sudah mencapai indikator menarik minat serta perhatian

siswa serta dapat dikatakan metode tersebut berhasil membuat suasana kegiatan pembelajaran menjadi efektif, efisien serta membuat manfaat yang besar untuk guru serta murid. Siswa didorong untuk berbagi cerita di depan kelas karena mereka dapat mengingat narasi dan isi cerita dengan lebih mudah. Menggunakan dongeng untuk menyampaikan konsep secara alami membangkitkan rasa percaya diri. Alur cerita yang awalnya menantang diubah menjadi alur cerita yang menarik untuk diapresiasi oleh siswa lain sebagai hasil dari berkembangnya rasa percaya diri. Hal itu terbukti dengan data yang telah dikumpulkan peneliti dimana hasil belajar anak didik mengalami peningkatan, sehingga dapat disimpulkan, kegiatan pada saat proses pembelajaran setelah pemanfaatan media boneka tangan pada kegiatan bercerita mengalami peningkatan dibanding sebelum memanfaatkan media boneka tangan dari rata-rata 61,2 meningkat 78,4.

Terkait dengan problematika dan solusi yang ada di SDN Rayung 03 Senori, sebenarnya tidak terdapat problem yang terlalu serius bagi guru dalam memanfaatkan media boneka tangan meningkatkan kepercayaan diri di SDN Rayung 03 Senori. Adapun problem yang terjadi yaitu minimnya waktu yang dibutuhkan menerapkan media boneka tangan, serta kurangnya penghayatan dari beberapa siswa dalam praktik bercerita. Sebenarnya problematik tersebut dapat diatasi atau telah mendapat solusi dengan meminta siswa membaca serta memahami materi terlebih dahulu di rumah, serta memberi *reward* atau hadiah bagi siswa yang sungguh-sungguh dalam praktik bercerita dengan media boneka tangan sehingga anak-anak bisa dengan senang dan bisa percaya diri saat mereka bercerita di depan kelas. Adanya penelitian ini memberikan wawasan pada guru dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa, tetapi ke depannya perlu ada penelitian lanjutan dengan topik cerita selain bawang merah dan bawang putih.

Daftar Referensi

- Arikunto, Suharsimi (2006) *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Fatimah, Siti (2019), *Pembelajaran Saintifik Melalui Metode Bercerita*, Jurnal Al Hikmah : Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education Vol. 3, No. 2.
- Hidayah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Sleman: Garudhawaca.
- Hong, Y, *Collaborative story telling through tangible technology*. University of Auckland, Faculty of engineering. terj. Siti Zuraidah. (2020), Universitas Negeri Yogyakarta.
- Izzati, L., & Yulsyofriend. (2020). Pengaruh Metode Bercerita dengan Boneka Tangan Kepada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4 (1)
- Kundharu Saddhono dan Selamat. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*, Yogyakarta: Graha Ilmu
- Madyawati. Lilis. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa pada anak*. Jakarta: Kencana.



- Mathew B. Miles and Michael A. Huberman (2012), *Analisis Data Kualitatif*, Penerjemah; Rohendi Rohidi. Jakarta: UI Press
- Nana Syaodih Sukmadinata (2016), *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Riyanto, Yatim (2010) *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: PENERBIT SIC, Cetakan ke 3 2010), 23.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta
- Tazkiroatul musfiroh. (2005). bercerita untuk anak usia dini. *Departemen Pendidikan Nasional*.