

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBEJARAN BONEKA KAUS KAKI UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA
SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

Erwin Putera Permana

PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

erwinp@unpkediri.ac.id

Abstract

The purpose of this study are: (1) to produce instructional media sock puppets which are practical, attractive, effective and efficient in improving speaking skills of elementary school students, (2) to determine the steps of making media sock puppets to improve speaking skills elementary school students, and (3) to test the feasibility of instructional media products which include practicality, the attractiveness, effectiveness and efficiency of the product. This study uses a model of the development of a modified Borg & Gall. The steps of this research, namely (1) Preliminary Study, (2) Planning, (3) Design Products, (4) Product Validation, (5) Trial Product, and (6) End Product. The practical implications of this research is to develop the basic capabilities of cognitive, affective and psychomotor learning fun through the media. The use of storytelling with a sock puppet media proved to meet these objectives.

***Keywords:** Media Education, Doll Socks, Speaking Skills*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sagala, 2010: 3). Berdasarkan hal tersebut maka pendidikan harus berkualitas, artinya dalam pembelajaran seorang siswa harus mengalami proses pembelajaran secara efektif yang bermakna serta menunjukkan adanya tingkat penguasaan terhadap tugas-tugas belajar sesuai dengan sasaran dan tujuan pendidikan.

Perwujudan pembelajaran yang bermakna salah satunya ditinjau dari keterampilan siswa dalam berbicara. Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan sekolah dasar, siswa dilatih agar mampu menggunakan

dan mengekspresikan pemikirannya dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat. Pengembangan keterampilan berbicara pada siswa sekolah dasar lebih menekankan pada pemilihan kata (diksi), keruntutan kata, intonasi membaca kalimat dan ekspresi.

Keterampilan berbicara memiliki peranan penting dalam upaya melahirkan generasi masa depan yang cerdas, kreatif, kritis dan berbudaya. Dengan menguasai keterampilan berbicara, siswa mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya secara cerdas sesuai materi dan situasi pada saat dia sedang berbicara. Keterampilan berbicara juga mampu membentuk generasi masa depan yang kreatif sehingga mampu berbicara yang komunikatif, jelas, runtut, mudah dipahami. Selain itu, keterampilan berbicara juga mampu melahirkan generasi masa depan yang kritis karena mereka memiliki kemampuan untuk mengekspresikan gagasan, pikiran, atau perasaan kepada orang lain secara runtut dan sistematis.

Keterampilan berbicara juga mampu melahirkan generasi masa depan yang berbudaya karena sudah terbiasa dan terlatih untuk berkomunikasi dengan pihak lain sesuai dengan materi dan situasi tutur pada saat berbicara. Berbicara sebagai keterampilan berbahasa berhubungan dengan keterampilan berbahasa yang lain. Kemampuan berbicara berkembang pada kehidupan siswa apabila didahului dengan keterampilan menyimak. Menurut Vygotsky (dalam Aisyah, 2007), bicara adalah sentral yang penting dalam proses belajar. Ia berpandangan perkembangan bicara berhubungan langsung dengan perkembangan kognitif. Bicara diperlukan individu untuk mengelola pikiran mereka. Menurutnya kita melambangkan dan menggambarkan dunia kita melalui bicara, sehingga bicara adalah sistem simbolik dengan apa kita berkomunikasi, atau dengan kata lain bicara adalah alat budaya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di sekolah dasar se-Kecamatan Gandusari secara acak, ditemukan bahwa saat terjadi proses pembelajaran bahasa Indonesia tampak 60 % siswa tidak tertarik dengan metode bercerita yang guru berikan. Beberapa sikap yang ditunjukkan adalah sikap acuh tak acuh, gaduh, dan berbicara dengan teman sebangkunya. Pembelajaran aspek berbicara belum sepenuhnya dikuasai siswa. Hal ini berakibat siswa kurang percaya diri saat tampil di depan kelas, siswa merasa gugup saat menyampaikan pendapat, takut salah, dan merasa malu. Hal ini tentu saja kurang dari harapan di mana pembelajaran dikatakan berhasil dan tuntas apabila 70% dari siswa telah mencapai KKM. Indikator yang digunakan untuk mengukur keterampilan siswa dalam berbicara, di antaranya kelancaran berbicara, ketepatan pilihan kata (diksi), struktur kalimat, intonasi membaca kalimat dan ekspresi.

Mencermati berbagai permasalahan di atas, perlu dilakukan upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Alternatif pemecahan masalah yang dilakukan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah

dilakukan jenis media ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan adalah media pembelajaran boneka kaus kaki melalui metode bercerita. Terdapat beberapa teori yang mendukung dalam mengatasi permasalahan tersebut. Salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman yang bermakna. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Edgar Dale (dalam Sanjaya 2006: 165) dikenal dengan *cone of experience* (kerucut pengalaman) yang memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari. Proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin kongkrit siswa mempelajari bahan pengajaran, maka semakin kompleks siswa memperoleh pengalaman.

Media pembelajaran boneka kaus kaki adalah salah satu media dari sekian banyak media pembelajaran yang dapat dipih oleh seorang guru sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Alasan peneliti memilih media boneka kaus kaki dan adalah media ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas II, dimana siswa dalam tahapan *operasional konkrit* tentang teori kognitif Jean Piaget. Jadi, siswa memerlukan perantara yaitu media untuk memudahkan memahami pesan atau materi yang disampaikan oleh guru diterima atau dimengerti oleh siswa. Karena pada tahap ini kemampuan siswa berpikir masih terbatas pada hal yang bersifat nyata atau konkret dan belum memahami hal yang bersifat abstrak. Boneka kaus kaki yang digunakan dapat mewakili benda-benda yang bagi siswa sulit dijangkau menjadi sesuatu yang nyata melalui model tiruan. Sehingga melalui media pembelajaran boneka kaus kaki inilah dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara optimal.

Berbicara adalah salah satu jenis ketrampilan berbahasa ragam lisan yang bersifat produktif. Akhadiyah (1991:153) menyatakan bahwa proses penyampaian secara lisan disebut berbicara. Dalam materi komunikasi pembicara berlaku sebagai pengirim pesan sedangkan penerima adalah penerima pesan. Kegiatan berbicara dilakukan untuk mengadakan hubungan sosial dan berkomunikasi. Dalam proses belajar berbahasa di sekolah siswa mengembangkan kemampuan secara vertikal tidak secara horizontal. Siswa dapat mengungkapkan pesan secara lengkap meskipun belum sempurna.

Semakin lama keterampilan berbicara dilatih semakin sempurna dalam artian strukturnya semakin benar, pilihan katanya semakin tepat, kalimatnya semakin bervariasi. Dengan kata lain perkembangan tersebut tidak secara horizontal mulai dari fonem, kata, fase, kalimat, dan wacana. Ellis (dalam Rofi'uddin, 1999:12) mengemukakan adanya tiga cara untuk mengembangkan secara vertikal dalam meningkatkan keterampilan berbicara yaitu (1) menirukan pembicaraan orang lain (khususnya guru), (2) mengembangkan bentuk-bentuk ujaran yang telah dikuasai, dan (3) mendekati atau menyejajarkan dua bentuk ujaran, yaitu bentuk ujaran sendiri yang belum benar dan ujaran orang dewasa (terutama guru) yang sudah benar.

Keterampilan berbicara lebih mudah dikembangkan apabila siswa memperoleh kesempatan untuk mengkomunikasikan sesuatu secara alami kepada orang lain. Selama proses pembelajaran di sekolah guru menciptakan berbagai lapangan pengalaman yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berbicara. Kegiatan untuk melatih keterampilan berbicara itu antara lain menyajikan informasi dan berpartisipasi dalam diskusi.

Tujuan keterampilan berbicara di sekolah dasar yaitu untuk melatih siswa agar terampil dalam berbicara. Keterampilan berbicara siswa dapat dilatih dengan cara memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat secara lisan. Agar tujuan berbicara dapat tercapai dengan baik maka ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan, diantaranya aspek

kelancaran berbicara, keruntutan berbicara, dan ketangkasan. Adapun tujuan berbicara menurut Tarigan (1991: 134-135) adalah (1) menghibur, (2) menginformasikan, (3) menstimulus, (4) menyakinkan, dan (5) menggerakkan.

Sedangkan media pembelajaran berasal dari dua istilah yaitu media dan pembelajaran. Kata "media" berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Fathurrohman, 2009: 65). Hamidjojo (dalam Setyosari, 2005: 16) menyatakan bahwa media ialah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Sedangkan, Blacks (dalam Setyosari, 2005: 17) berpendapat bahwa media adalah saluran komunikasi atau medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan, di mana medium itu merupakan jalan atau alat berisi pesan berjalan antara komunikator dan komunikan.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah sebagai suatu alat, sarana atau perangkat yang berfungsi menyampaikan pesan dari sumber untuk diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan. Sedangkan pembelajaran adalah upaya membelajarkan pebelajar. Membelajarkan yaitu upaya untuk membuat seseorang belajar. Dalam pembelajaran terjadi komunikasi antara siswa dengan guru sehingga pembelajaran ini adalah sebagai proses komunikasi antar manusia.

Penggunaan media boneka juga tidak kalah menariknya bagi siswa. Media boneka yang dapat dipergunakan guru pada teknik ini yaitu boneka kaus kaki. Media pembelajaran boneka kaus kaki merupakan media sederhana yang dapat dibuat sendiri dengan bahan yang mudah ditemukan di sekitar siswa.

Penggunaan media pembelajaran boneka kaus kaki ditampilkan dalam bercerita dan dapat menyampaikan pesan yang mendidik dan hiburan yang menarik bagi siswa. Media pembelajaran ini dikemas lebih menarik, komunikatif dan menyenangkan. Selain itu, menggunakan media boneka kaus kaki dalam bercerita akan melibatkan pancaindra secara bersamaan

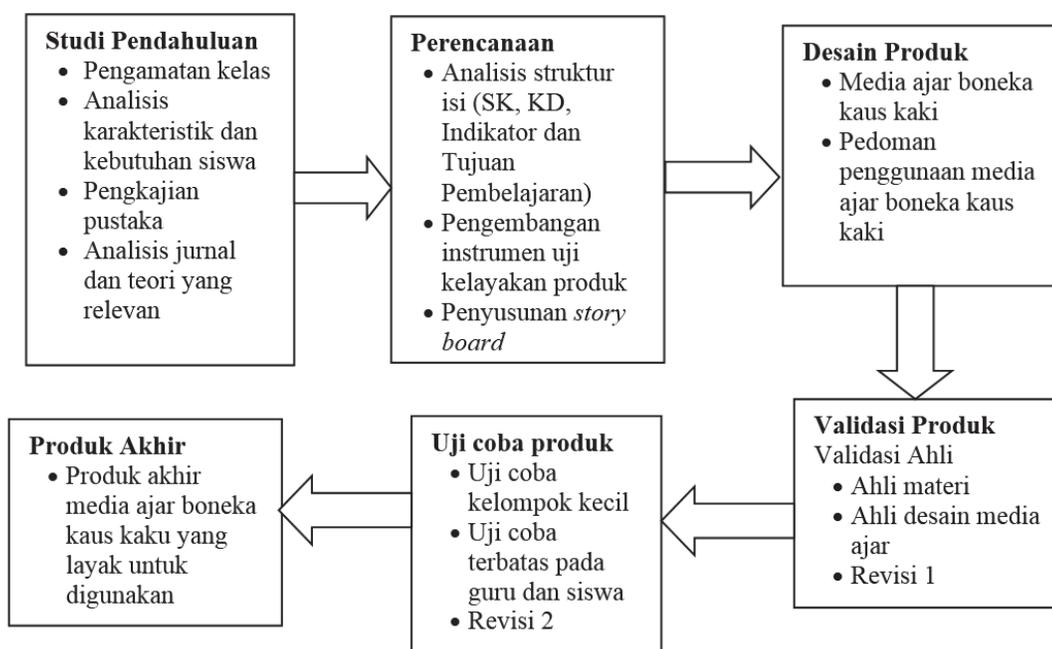
sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dengan nilai-nilai yang ingin disampaikan mudah untuk diterima (Sandra, 2012: 8).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Langkah-langkah model pengembangan Borg & Gall adalah (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) perancangan produk awal, (4) uji awal produk, (5) revisi produk berdasarkan masukan dari uji awal, (6) uji lapangan utama, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan,

(8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, (10) diseminasi dan implementasi (Borg & Gall, 1983:775).

Tahapan-tahapan Borg & Gall di atas tampak sangat panjang dan cermat untuk menjamin hasil dan kualitasnya. Dengan mengadaptasi pendapat Borg & Gall di atas, langkah-langkah pengembangan dapat dibuat mejadi lebih sederhana dengan tanpa mengurangi kualitas produk. Adapun modifikasi model pengembangan Borg and Gall yang dimaksud adalah seperti pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1 Model Pengembangan Modifikasi Borg & Gall (Borg & Gall, 1987: 775)

Pengamatan kelas pada sekolah-sekolah secara acak dilakukan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas khususnya keterampilan berbicara (bercerita). Kegiatan menganalisis karakteristik dan kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa serta untuk mengetahui karakteristik siswa kelas II dalam bercerita. Kegiatan pengkajian pustaka dan penganalisisan jurnal penelitian terdahulu yang relevan dilakukan untuk memperoleh teori-teori yang dapat digunakan menjadi landasan pijak

untuk mengembangkan alternatif pemecahan masalah yang akan dibuat.

Pada analisis struktur isi, kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar dan mengembangkan indikator serta tujuan pembelajaran. Indikator dan tujuan pembelajaran yang telah dikembangkan akan digunakan sebagai acuan dalam menyusun materi media pembelajaran boneka kaus kaki dengan metode bercerita. Kegiatan selanjutnya dalam tahap perencanaan adalah pengembangan instrumen

kelayakan produk. Pada kegiatan ini dilakukan penyusunan instrumen penilaian yang akan diberikan pada ahli media, ahli desain media pembelajaran, guru dan siswa kelas II. Hasil dari instrumen ini akan dijadikan sebagai pedoman untuk perbaikan produk media pembelajaran. Kegiatan terakhir pada tahap perencanaan ini adalah penyusunan *story board*. *Story board* merupakan susunan alur dari media pembelajaran yang akan dikembangkan yang berisi desain boneka kaus kaki dan teks yang akan digunakan.

Produk hasil pengembangan ini adalah media pembelajaran boneka kaus kaki dan pedoman penggunaan media pembelajaran boneka kaus kaki yang dibuat untuk guru, dan akan dioperasikan oleh guru maupun siswa. Media pembelajaran boneka kaus kaki ini digunakan pada kegiatan bercerita.

Validasi produk dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Validasi produk dilakukan pada para ahli. Para ahli yang dimaksud adalah ahli materi dan ahli desain media pembelajaran.

Uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini meliputi: 1) desain uji coba, 2) subjek uji coba, 3) jenis data, 4) instrumen pengumpulan data, dan 5) teknik analisis data. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kepraktisan, kemenarikan, keefektifan dan keefisienan media pembelajaran yang telah dibuat.

Kegiatan uji coba dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu validasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba terbatas pada guru dan siswa. Uji coba

ahli yang dimaksud adalah uji coba kepada ahli materi dan ahli desain media pembelajaran. Hasil dari uji coba ahli digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Produk yang telah direvisi kemudian diujicobakan pada kelompok kecil, dan uji coba terbatas.

Uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada penelitian ini yaitu uji coba pada 1 sekolah dasar yang dipilih secara acak. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui apakah produk yang telah dikembangkan dapat digunakan untuk uji coba sasaran. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil akan dilakukan uji coba terbatas.

Uji coba skala terbatas yang dilakukan yaitu uji coba pada SDN Tulungrejo 02 dan SDN Ngaringan 03 Kecamatan Gandusari. Uji coba terbatas dilakukan menggunakan *Lesson Study* yang melibatkan *observer* dan guru model.

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari angket dan tes yang diberikan kepada subjek coba. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan perbaikan dari subjek coba. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini digunakan untuk menguji kepraktisan, kemenarikan, keefektifan, keefisienan produk dan untuk mengetahui keterterapan media pembelajaran boneka kaus kaki.

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur keseluruhan aspek yang berkaitan dengan kepraktisan, kemenarikan, keefektifan, keefisienan produk dan keterterapan media pembelajaran boneka kaus kaki. Pada Tabel 1 disajikan jbaran aspek yang dinilai, instrumen yang digunakan, data yang diamati, dan responden dalam pengembangan media pembelajaran boneka kaus kaki yang diterapkan menggunakan kegiatan bercerita.

Tabel 1 Jabaran Aspek yang Dinilai dalam Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki yang Diterapkan Menggunakan Kegiatan Bercerita.

Aspek yang dinilai	Instrumen	Data yang diamati	Responden
Kepraktisan produk	Angket	Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran boneka kaus kaki	Ahi desain media pembelajaran/Guru
Kemenarikan produk	Angket	Ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran boneka kaus kaki	Siswa
Keefektifan produk	Lembar observasi penilaian afektif	Nilai evaluasi siswa pada kegiatan bercerita	Siswa
Keefisienan produk	Lembar observasi harga pengadaan bahan	Daftar harga pengadaan bahan media pembelajaran	Observer dan guru
Keterterapan media pembelajaran boneka kaus kaki dalam kegiatan bercerita	Lembar observasi	Keterterapan media pembelajaran boneka kaus kaki untuk meningkatkan keterampilan berbicara	Observer/peneliti

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa masukan, kritik, saran dan tanggapan. Sedangkan analisis data statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket dan lembar observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap studi pendahuluan diperoleh data terkait kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kegiatan bercerita, yaitu pembelajaran yang dilaksanakan masih mengacu pada buku teks dan LKS yang isinya belum tentu sesuai dengan karakteristik siswa. Kegiatan pembelajaran yang didominasi oleh guru berdampak pada rendahnya aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh data bahwa guru mengalami kesulitan dalam menentukan atau menyediakan media pembelajaran untuk melatih keterampilan berbicara (bercerita) dalam pembelajaran di kelas. Selama ini guru belum pernah mendesain media pembelajaran sendiri khususnya media pembelajaran boneka kaus

kaki untuk untuk melatih keterampilan bercerita. Media yang digunakan dalam pembelajaran mengacu pada gambar yang ada pada LKS dan buku teks. Metode yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang dapat mengaktifkan siswa.

Guru menginformasikan bahwa siswa lebih tertarik pada materi yang dapat mereka lihat dan melibatkan siswa secara langsung. Siswa cenderung kurang bersemangat dan cenderung mengantuk dalam belajar jika materi hanya disampaikan dengan dijelaskan, diberi catatan di papan tulis dan diberi pertanyaan.

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan, kemenarikan, keefektifan, keefisienan produk dan keterterapan media pembelajaran boneka kaus kaki di sekolah dasar. Uji coba terbatas dilakukan dengan menggunakan *lesson study* yang tahapannya yaitu *Plan* (Perencanaan), *Do* (Tindakan), *See* (Refleksi). Hasil pelaksanaan *lesson study* pada setiap pertemuan yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa pada pertemuan pertama diamati oleh *observer*

dengan menggunakan pedoman observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Setelah dilakukan observasi oleh tim *lesson study* hasilnya akan direfleksi. Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa kekurangan dalam pembelajaran. Adapun kekurangan yang ditemukan yaitu, siswa terlalu bergembira sehingga memakan waktu yang lebih lama dan tidak sesuai dengan RPP dan beberapa siswa masih kesulitan dalam kegiatan bercerita.

Hasil permasalahan yang ditemukan akan dibahas dan dicari solusi pemecahannya. berdasarkan hasil diskusi tim *lesson study* diperoleh alternatif pemecahan yang akan dilakukan diantaranya guru model disarankan agar lebih memperhatikan alokasi waktu yang telah direncanakan pada RPP. Selain itu, siswa pada pertemuan berikutnya sebaiknya diberi kesempatan untuk pembagian tugas bercerita dan menghafalkan teks cerita. Agar seluruh siswa dapat bekerja secara kelompok dengan baik sebaiknya pada pertemuan berikutnya guru memberikan penjelasan pada siswa tentang langkah-langkah dan pembagian tugas yang harus dilakukan saat belajar secara kelompok.

Hasil *lesson study* pada pertemuan pertama akan digunakan sebagai perbaikan pada pertemuan kedua. Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan kedua dapat dilihat perubahan yang cukup memuaskan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Permasalahan yang terjadi pada pertemuan pertama dapat terselesaikan, walaupun masih belum secara maksimal. Kegiatan guru dalam melakukan pembelajaran telah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat namun ada sedikit permasalahan terkait dengan aktivitas belajar siswa. Pada saat siswa diberikan penjelasan dengan menggunakan media pembelajaran boneka kaus kaki mereka tampak bersemangat menyimak, namun ketika mereka diminta untuk bercerita tampak kurang malu-malu. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa pada saat diminta bercerita ke depan kelas ada beberapa siswa yang terkadang masih bercanda dengan teman dalam kelompok dan tidak segera mengerjakannya.

Dari permasalahan yang ditemukan pada pertemuan kedua tim *lesson study* menemukan pemecahan masalah yang akan dilakukan. Pemecahan masalah dilakukan dengan memberikan penguatan pada siswa berupa pemberian *reward* bagi siswa yang dapat melaksanakan kegiatan bercerita dengan baik dan tepat waktu.

Hasil *lesson study* pada pertemuan kedua akan digunakan sebagai perbaikan pada pertemuan ketiga dan dilakukan observasi kembali terkait dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Dari hasil observasi pada pertemuan ketiga diperoleh data bahwa pada pertemuan ketiga kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Hal tersebut ditunjukkan dengan kegiatan bercerita yang dilakukan dapat selesai tepat waktu, sebagian besar siswa dapat bekerja secara kelompok dengan baik ditunjukkan dengan siswa aktif bercerita dengan menggunakan media yang telah dibuat, siswa aktif menyimak dan menuliskan isi pesan cerita dan tidak lagi menggantung pekerjaan atau tugas yang diberikan pada teman lain yang dianggap lebih pintar, siswa lebih gembira dan antusias dalam pembelajaran, serta siswa lebih aktif dalam mengemukakan pendapat sesuai kegiatan bercerita.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil *lesson study* dapat diketahui bahwa, pemanfaatan media pembelajaran boneka kaus kaki dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Kegiatan pembelajaran tidak lagi didominasi oleh guru. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan melakukan diskusi dan bekerja secara kelompok. Keterampilan berbicara siswa juga sudah sangat baik. Berdasarkan data yang diperoleh terkait dengan keterampilan berbicara siswa lebih dari 70% siswa telah tuntas dalam belajar dengan nilai lebih dari 75. Ditinjau dari analisis penggunaan media boneka kaus kaki mempunyai pengaruh positif, efektif dan efisien yaitu; meningkatkan kemampuan anak dalam berbagai aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca juga menulisnya.

Semua aspek berbahasa secara umum merupakan keseluruhan kemampuan bahasa anak yang memerlukan proses yang memerlukan motivasi dan stimulasi agar anak optimal dalam pencapaian tingkatan perkembangannya. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Vernom dalam Munir (2012:142) yang menyatakan bahwa siswa belajar, 10% dari apa yang dibaca; 20% dari apa yang didengar; 30% dari apa yang dilihat; 50% dari apa yang dilihat dan didengar; 70% dari apa yang dikatakan; 90% dari apa yang dilakukan. Berpijak pada konsep Vernom, maka pembelajaran dengan menggunakan teknologi multimedia akan meningkatkan kemampuan belajar siswa sebesar 50% dari pada tanpa menggunakan media.

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dilakukan disarankan dalam menggunakan produk media pembelajaran boneka kaus kaki ini guru sebaiknya memahami isi dari buku petunjuk penggunaan media pembelajaran boneka kaus kaki, guru sebaiknya memahami isi dari RPP yang telah dibuat agar metode dan media pembelajaran yang direncanakan dapat diterapkan dengan lancar. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan

sebaiknya alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran dipersiapkan terlebih dahulu, guru sebaiknya memastikan kesiapan siswa dalam kegiatan bercerita dan bekerja secara kelompok, guru juga dapat memberikan hadiah pada siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran untuk lebih memotivasi siswa dalam belajar, penerapan media pembelajaran boneka kaus kaki dengan metode bercerita sebaiknya dilakukan dengan *lesson study* agar kualitas pembelajaran yang dilakukan dapat terus ditingkatkan.

Saran juga diberikan untuk melakukan pengembangan materi pembelajaran lebih lanjut. Adapun hal yang disarankan untuk mengembangkan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut. Menambah karakter yang ada pada media pembelajaran boneka kaus kaki menjadi lebih banyak dan penjelasannya. Dilakukan penelitian eksperimen yaitu membandingkan antara kelas yang dibelajarkan menggunakan media pembelajaran boneka kaus kaki dengan kelas yang tidak dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran boneka kaus kaki.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grofindo Persada.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. 1983. *Education Research an Introduction (fourth ed.)*. New York: Longman Inc.
- Fathurrahman, P dan Sutikno, S. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, P. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas
- Sagala, S. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV alfabeta
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media