PENGARUH MEDIA *HAND PUPPET BOOK* BERBASIS MULTIKULTURAL TERHADAP KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH SISWA SEKOLAH DASAR

Atika Susanti[1], Ady Darmansyah[2], Pratiwi Pujiastuti[3], Miftakhuddin[4]
[1]PGSD FKIP Universitas Bengkulu, [2,4]PGSD FKIP Universitas Tangerang Raya
[3]Pendidikan Dasar FKIP Universitas Negeri Yogyakarta
[1]atikasusanti@unib.ac.id, [2]adydarmansyah@untara.ac.id, [3]pratiwi@uny.ac.id,
[4]miftakhuddin@untara.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of Multicultural-based Hand Puppet Book media on the problem solving skills of fourth grade elementary school students in Depok sub-district, Yogyakarta. This type of research is quantitative. Data collection was done by pretest and posttest. Data analysis used the normality test, homogeneity, independent sample t-test with a significance level of 0.05. Based on the results of the independent sample t-test on problem solving skills, it obtained a significance value of 0.000 (control class I) and 0.000 (control class II). The significance value obtained is <0.05, which means that there is a significant multicultural-based Hand Puppet Book media influence on problem solving skills.

Keywords: Hand Puppet Book, Multicultural, Problem Solving, Elementary School Students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Hand Puppet Bookberbasis Multikultural terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa kelas IV SD di kecamatan Depok, Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* pada keterampilan pemecahan masalah memperoleh nilai signifikansi 0,000 (kelas kontrol-eksperimen I) dan 0,000 (kelas kontrol-eksperimen II). Nilai signifikansi yang diperoleh < 0,05 yang artinya terdapat pengaruh media *Hand Puppet Book* berbasis multikultural yang signifikan terhadap keterampilan pemecahan masalah.

Kata Kunci: Hand Puppet Book, Multikultural, Pemecahan Masalah, Siswa Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara plural dan multikultural yang memiliki potensi keberagaman budaya yang tinggi. Hal ini didukung oleh data dari sensus BPS tahun 2010 yang

menyatakan bahwa Indonesia memiliki 1.340 suku bangsa yang tersebar di seluruh 34 provinsi yang juga memiliki bahasa, pakaian adat, rumah adat, dan lain sebagainya yang berbeda (Na'im, 2011). Keberagaman yang ada menjadikan Indonesia sebagai negara yang memiliki kekayaan budaya yang diakui dunia. Namun demikian, kekayaan budaya ini juga menempatkan Indonesia pada negara berpotensi konflik. Ketidakbijaksanaan terhadap perbedaan dapat menimbulkan konflik-konflik antar budaya dan lunturnya nilai budaya masyarakat.

Salah satu provinsi dengan tingkat keberagaman yang tinggi adalah Daerah Istimewa Yogyakarta. Keberagaman di DIY ini disebabkan setidaknya oleh dua hal. Pertama, sejarah yang panjang mengenai persebaran dan perpindahan penduduk dari satu daerah ke daerah lain di Indonesia (Collins, 2014). Kedua, banyaknya pendatang yang bukan hanya dari berbagai daerah di Indonesia juga dari berbagai belahan dunia, baik sebagai wisatawan yang sedang menikmati liburan, maupun sebagai pelajar yang sedang mencari ilmu di kota pelajar tersebut (Juningsih, 2015: 2). Kedua hal tersebut memberikan andil dalam persebaran dan keberagaman di Yogyakarta. Oleh karena itu, Yogyakarta dapat dikatakan sebagai miniatur Indonesia. Meskipun demikian, keberagaman yang tinggi tersebut bukan hanya menjadi kekayaan daerah, namun di sisi lain juga memberikan masalah dalam tatanan masyarakat Yogyakarta.

Masalah-masalah yang dapat menyebabkan perpecahan dalam masyarakat menjadi tantangan besar di segala bidang termasuk dunia pendidikan. Pendidikan memegang peran penting dalam memberikan dasar keilmuan dan pondasi bagi individu sebagai generasi baru dalam tatanan masyarakat (Jannah & Umam, 2021). Generasi masa depan dituntut untuk mampu bertahan dalam arus globalisasi yang semakin deras. Selain itu, generasi-generasi masa depan juga diharapkan mampu berpikir rasional untuk menyelesaikan masalah-masalah dengan dasar keilmuan yang jelas disertai kebijaksanaan.

Siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi *(Higher Order Thinking Skill)* yang dapat menjadi persiapan bagi siswa menghadapi perubahan tatanan

kehidupan. (Tiwery, 2019). Salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan pemecahan masalah. Siswa diharapkan dapat menghadapi permasalahan-permasalahan yang dinamis. Selain itu, dengan keterampilan pemecahan masalah yang layak, siswa diharapkan mampu memberikan solusi-solusi terbaik dari berbagai masalah yang muncul. Salah satu sumber yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran bukan hanya berisi materi yang diperlukan dalam proses pembelajaran, namun lebih dari itu diharapkan dapat merangsang dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Namun demikian, keberadaan media pembelajaran juga masih menjadi masalah dalam pendidikan saat ini. Beberapa masalah mengenai kurangnya media yang dapat mendukung pembelajaran dengan optimal masih ditemukan di sekolah.

PISA (yang dirangkum oleh (Perkins & Shiel, 2014) menyatakan bahwa ada empat proses yang ditentukan dalam keterampilan pemecahan masalah, yaitu: (1) *exploring and understanding, (2) representing and formulating, (3) planning and executing,* dan *(4) monitoring and reflecting*. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Mourtos, Okamoto, & Rhee, 2004, p. 2) menyebutkan adanya langkah-langkah metodologi dalam keterampilan pemecahan masalah yang dapat dijadikan kategori untuk menilai, yaitu: tahap 0 *(engage/motivation)* seperti kondisi untuk menciptakan suasana kondusif bagi siswa untuk memulai pemecahan masalah, tahap 1 *(define the problem)*, tahap 2 *(explore the problem)*, tahap 3 *(plan the solution)*, tahap 4 *(implement the plan)*, tahap 5 *(check the solution)*, dan tahap 6 *(evaluate/reflect)*. (Hains-Wessen, 2013) merumuskan cara membuat indikator-indikator untuk menilai keterampilan pemecahan masalah yaitu: (1) *identify the problem*, (2) *define the problem*, (3) *examine the solution/s*, (4) *act on plan*, (5) look at the consequences, dan (6) test the outcomes.

Hand Puppet Book merupakan media berupa buku yang dikembangkan dan mengintegrasikan keberagaman budaya bangsa Indonesia ke dalam proses pembelajaran. Pendidikan

multikultural harus diajarkan sejak dini oleh guru jenjang pendidikan dasar melalui pengintegrasian ke dalam mata pelajaran (Aulia & Susanti, 2021). Konten berupa multikultural direalisasikan dalam bentuk cerita bergambar yang dilengkapi dengan media berupa Hand Puppet atau boneka tangan yang ada di dalam buku. Hand Puppet ini dapat digunakan siswa dalam bercerita tentang keberagaman budaya. Hasil penelitian (Solihat et al (2020) bahwa puppet book berbasis pembelajaran multiliterasi layak digunakan untuk kegiatan belajar siswa SD.

Pengembangan media ini diharapkan dapat mendukung upaya serius PBB dalam melestarikan budaya dunia yang ditunjukkan dengan ditetapkannya tanggal 21 Mei sebagai Hari Dialog dan Keberagaman sejak 2002 melalui deklarasi universal tentang keberagaman budaya oleh UNESCO (nasional.tempo.co.). Selain itu, pengembangan ini juga mendukung program yang tertuang dalam Tap MPR RI Tahun 2001 No. VI dan VII tentang visi Indonesia masa depan serta etika kehidupan berbangsa perlu dijadikan pedoman yang sangat berharga dalam pengembangan konsep pendidikan multikultural.

Berdasarkan hasil penelitian Maula et al (2020) pendidikan multikultural dapat berjalan dengan adanya dukungan antara siswa, guru, sekolah dan orangtua. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa: aktivitas langsung dengan bantuan media *Hand Puppet Book* dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah siswa (Kholiq et al., 2017). Hasil penelitian Susanti et al (2023) menunjukkan bahwa produk media *Hand Puppet Book* berbasis multikultural dapat dijadikan media yang efektif untuk menjelaskan pembelajaran pada siswa sekolah dasar. Kelebihan yang dimiliki media *Hand Puppet Book* tersebut memungkinkan untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran di sekolah.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif desain yang dikembangkan oleh (Christensen & Johnson, 2014) *Pretest-posttest Control Group Design* dengan lebih dari satu kelas eksperimen. Desain eksperimen tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Eksperimen

Groups	*Pretest Meassure*	*Treatment*	*Posttest Meassure*
Control Group	O_1	X_1	O_2
Experimental Group	O_1	X_2	O_2
	O_1	X_2	O_2

Keterangan:

O_1	=	*Pretest* untuk kelas kontrol dan eksperimen
O_2	=	*Posttest* untuk kelas kontrol dan eksperimen
X_1	=	Melakukan pembelajaran dengan media gambar yang ditampilkan melalui *Powerpoint*
X_2	=	Perlakuan dengan menggunakan media *Hand Puppet Book* berbasis multikultural

Penelitian ini menggunakan dua kelas eksperimen yang diberi perlakuan yang sama yaitu dengan menggunakan media *Hand Puppet Book* dan satu kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan atau melakukan pembelajaran dengan media yang biasa digunakan dalam hal ini media *Powerpoint*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD di Kecamatan Depok yang terdiri dari SDN Percobaan 2 Depok, SDN Deresan, dan SDN Caturtunggal 3.

Pengumpulan data dengan *pretest* dan *postest* dengan jenis soal essay yang berjumlah dua kasus setiap kasus terdiri dari lima langkah pemecahan masalah. Analisis data menggunakan uji normalitas, homogenitas, *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 0,05.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tes keterampilan pemecahan masalah siswa dilakukan untuk mengetahui pengaruh media *Hand Puppet Book* berbasis multikultural terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa kelas IV SD. Tes keterampilan pemecahan masalah dilakukan dengan memberi dua masalah dan sepuluh pertanyaan yang merupakan tahapan pemecahan masalah, masing-masing lima langkah pada setiap masalah yang dihadirkan. Data hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan pemecahan masalah siswa dapat dilihat pada lampiran. Untuk melihat hasil *pretest* dan *posttest*, disajikan ringkasan hasil tes keterampilan pemecahan masalah siswa pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Pemecahan Masalah

No	Kelas	Nilai Rata-Rata		Gain	Kriteria
		Pretest	*Postest*		
1	Kontrol	51,59	55,98	0,09	Rendah
2	Eksperimen 1	56,79	80,09	0,44	Sedang

3	Eksperimen 2	46,17	79,42	0,55	Sedang

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 51,59 meningkat menjadi 55,98. Berdasarkan hasil *pretest* dan *postest* tersebut didapatkan *gain score* sebesar 0,09 yang berada pada kategori rendah. Selanjutnya, pada kelas eksperimen I rata-rata *pretest* adalah 56,79 meningkat menjadi 80,09. Berdasarkan hasil pretest dan postest tersebut didapatkan gain score sebesar 0,44 yang berada pada kategori sedang. Pada kelas eksperimen II rata-rata *pretest* adalah 46,17 meningkat menjadi 79,42. Berdasarkan hasil *pretest* dan *postest* tersebut didapatkan *gain score* sebesar 0,55 yang berada pada kategori sedang.

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan pemecahan masalah siswa pada ketiga kelas baik kontrol maupun eksperimen mengalami peningkatan setelah pembelajaran. Akan tetapi, pada kelas kontrol peningkatan yang terjadi hanya berada pada kategori sedang, sedangkan pada kelas eksperimen I dan II mengalami peningkatan dalam kategori sedang. Untuk melihat perubahan skor pretest dan postest pada setiap kelas disajikan diagram 1 sebagai berikut.

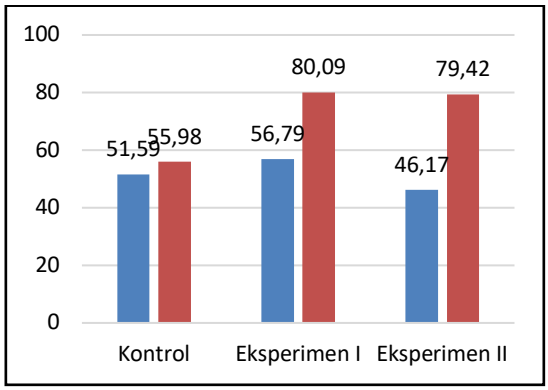

Diagram 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Keterampilan Pemecahan Masalah

Berdasarkan diagram 7, terlihat bahwa terdapat perbedaan yang sangat besar antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen I dan eksperimen II. Dengan demikian terlihat bahwa penggunaan media *Hand Puppet Book* berbasis multikultural memberikan pengaruh pada keterampilan pemecahan masalah siswa pada kelas eksperimen I dan II.

Pengujian keefektifan media *Hand Puppet Book* berbasis multikultural yang pertama adalah untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Berdasarkan hasil uji coba operasional media *Hand Puppet Book* berbasis multikultural dalam pembelajaran, didapatkan

adanya peningkatan terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa pada semua kelas uji coba. Berdasarkan skor gain yang diperoleh, kelas kontrol mendapat gain sebesar 0,09 dengan kategori "rendah", kelas eksperimen I mendapatkan gain sebesar 0,44 dengan kategori "sedang", dan kelas eksperimen II mendapatkan gain sebesar 0,55 dengan kategori "sedang".

Berdasarkan hasil perolehan gain tersebut dapat dilihat bahwa peningkatan yang terjadi pada kelas yang menggunakan media *Hand Puppet Book* berbasis multikultural dalam pembelajaran mengalami peningkatan lebih besar dibanding kelas kontrol.

Selain penghitungan gain pada setiap kelas, dilakukan pula uji independet *sample t-test*. Berdasarkan hasil independet sample t-test keterampilan pemecahan masalah kelas kontrol dan kelas eksperimen I berada pada signifikansi 0,000, dan pada pengujian kelas kontrol dan kelas eksperimen II menunjukkan signifikansi 0,000. Hasil tersebut menandakan adanya pengaruh media *Hand Puppet Book* berbasis multikultural terhadap keterampilan pemecahan masalah. Dengan demikian penggunaan media *Hand Puppet Book* berbasis multikultural dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa.

Peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa setelah belajar dengan media *Hand Puppet Book* berbasis multikultural tentu dengan beberapa alasan. Mengenai hal tersebut, Alyahya (2018) berpendapat bahwa adanya sumbangsih kehadiran visual dalam pembelajaran dalam mencapai tujuan yaitu peningkatan keterampilan pemecahan masalah siswa. Selain itu, adanya visual berupa gambar dapat memberikan pengaruh pada peningkatan karakter siswa (Mustadi, 2017).

Terdapat peningkatan keterampilan siswa pada indikator mengidentifikasi masalah dan mendefinisikan masalah. Peningkatan pada pengolahan informasi ini didukung pendapat Mariana & Zubaidah (2015) yang mengatakan penggunaan boneka tangan dapat menarik perhatian, minat, dan stimulus bagi siswa. Hal ini dapat merangsang ide-ide siswa dalam

mengolah informasi yang diceritakan. Selanjutnya, dengan hadirnya visual dari gambar dan boneka tangan siswa mendapatkan pengalaman langsung dalam memecahkan masalah yang ada dalam cerita yang dibawakan dalam pembelajaran.

Selain indikator mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah, indikator merencanakan solusi dan memberikan solusi juga meningkat pada kelas eksperimen I dan II. Hal ini disebabkan adanya antuasiasme dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Ahmadi & Mohamadi (2017) dan Yulianti & Latief (2014) mengungkapkan bahwa kegiatan bercerita dan menceritakan kembali sebuah cerita dapat meningkatkan motivasi siswa. Motivasi ini memberikan energi positif pada siswa untuk dapat memecahkan masalah sosial yang ada di lingkungan siswa.

Peningkatan pada indikator memperhitungkan konsekuensi dari solusi yang diberikan juga ditemukan pada siswa-siswa di kelas eksperimen I dan II. Sansanwal (2014) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan bermain dapat berpengaruh pada perkembangan keterampilan pemecahan masalah dan kreativitas siswa. Berdasarkan pendapat tersebut, jelas bahwa motivasi yang ditimbulkan dalam pembelajaran memberikan dampak lebih yaitu pada perkembangan kreativitas dan imajinasi. Ketika siswa memerankan suatu peran dengan boneka tangan pada media *Hand Puppet Book* berbasis multikultural, secara otomatis imajinasi dan kreativitas akan berkembang dengan baik.

Pengalaman langsung tersebut juga berdampak pada perkembangan keterampilan pemecahan masalah siswa dalam memecahkan masalah sosial yang dihadirkan sehingga siswa dapat dengan mudah mendapatkan korelasi dari solusi dan akibat yang ditimbulkan. (Naz & Akbar, 2010: 39) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berupa kombinasi visual dapat memberikan efek pada imajinasi, proses berpikir, dan kemampuan berargumentasi siswa. Proses-proses tersebut distimulasi oleh adanya media Hand Puppet Book berbasis multikultural yang digunakan dalam mengeksplorasi pembelajaran di kelas.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian efektivitas media *Hand Puppet Book*

berbasis multikultural untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah menunjukkan bahwa media *Hand Puppet Book* berbasis multikultural dalam penelitian ini dinyatakan efektif untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa kelas IV SD di Kecamatan Depok. Keefektifan media *Hand Puppet Book* berbasis multikultural diketahui dari hasil penghitungan gain skor pada kelas kontrol adalah 0,09 (rendah), kelas eksperimen I adalah 0,44 (sedang), dan kelas eksperimen II adalah 0,55 (sedang). Selain itu, berdasarkan uji *independent sample t-test* didapatkan nilai signifikansi dari kelompok kontrol dan eksperimen I adalah 0,000 (sig <0,05), dan kelompok kontrol dan eksperimen II adalah 0,000 (sig <0,05). Media *Hand Puppet Book* berbasis multikultural yang dikembangkan dalam penelitian ini juga dinyatakan efektif untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa kelas IV SD di Kecamatan Depok.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, R., & M. Z. (2017). The effect of storytelling through puppets on speaking fluency and motivation of pre-intermediate Iranian english as foreign language learners. . . *Journal of Teaching Enghlish Language Studies*, *5*(4), 65–102.

Alyahya, D. (2018). When an instructional designer hold the strings of puppets: A qualitative study of using visual metaphor in e-learning environment. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, *17*(3), 125–134.

Aulia, N., & Susanti, A. (2021). Peranan Pendidikan Multikultural dalam Membentuk Karakter Siswa Jenjang Pendidikan Dasar. *PRIMARY EDUCATION JOURNAL (PEJ)*, *5*(1), 24–30. https://doi.org/10.30631/pej.v5i1.77

Christensen, L. B., & Johnson, R. B. (2014). *Educational research_ quantitative, qualitative, and mixed approaches* (5th ed.). SAGE Publisher, Inc.

Collins, J. T. (2014). Keragaman bahasa dan kesepakatan masyarakat: Pluralitas dan komunikasi. *Jurnal Dialektika*, *1*(2), 149–180.

Hains-Wessen, R. (2013). The problem solving teaching resource. *Deakin University*.

Kholiq, A., Scolastika, M., & Hidayah, I. (2017). Model *Project Based Learning* dengan *Hands on Activity* Berbantuan Media Wayang untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Smk. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, *6*(2). http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pmat/article/view/1175/867

Mariana, S., & Zubaidah, E. (2015). The effects of the use of hand puppets on the storytelling skills of grade V students at elementary schools in cluster 4 of Bantul district. *Jurnal Prima Edukasia*, *3*(2), 166–176. http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/index

Maula, L. H., Marini, A., & Maksum, A. (2020). SOCIAL EMOTIONAL LEARNING UNTUK PENDIDIKAN MULTIKULTURAL DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Elementaria Edukasia*, *3*(2). https://doi.org/10.31949/jee.v3i2.2579

Mourtos, N., Okamoto, N., & Rhee, J. (2004). Defining, teaching, and assessing problem solving skills. *7th UICEE Annual Conference on …*, *February 2004*, 9–13.

Mustadi, A. S. S. E. S, & U. R. (2017). Character-based reflective picture storybook: Improving student's social self-concept in elementary school. *Cakrawala Pendidikan*, *3*(3), 369–381.

Na'im, A. & S. H. (2011). *Kewarganegaraan, suku bangsa, agama, dan bahasa sehari-hari penduduk Indonesia: Hasil sensus penduduk 2010.* Badan Pusat Statistik.

Naz, A. A., & Akbar, R. A. (2010). Use of media for effective instruction its importance: Some consideration. *Journal of Elementary Education*, *18*(1–2), 35–40.

Perkins, R., & Shiel, G. (2014). *Problem solving in PISA: The results of 15-year-olds on the computer-based assessment of problem solving in PISA 2012*, 75(2). Educational Research Centre.

Sansanwal, S. (2014). Pretend play enhances creativity and imagination. *Journal of Arts and Humanities (JAH)*, *3*(1), 70–83.

Solihat, A., Hendracipta, N., & Yuliana, R. (2020). Pengembangan Media Puppet Book Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, *4*(2), 134–144. https://doi.org/10.21067/jbpd.v4i2.4291

Susanti, A., Darmansyah, A., Pujiastuti, P. (2023). The Hand Puppet Book: The Multicultural-Based Media Developed as Literacy Materials for 4th Grade Students. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(2), 346-360. https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i2.124212

Tiwery B. (2019). *Kekuatan dan Kelemahan Metode Pembelajaran dalam Penerapan Pembelajaran HOTS (High Order Thinking Skills).* Media Nusa Creative.

Yulianti, R., & Latief, M. A. (2014). Puppet and Pop-up Pictures as The Story Telling Media To Build Students' Motivation In English Competition. *The 61 TEFLIN International Conference*, 900–905.