

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NETADO UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN MEMBACA DONGENG
SISWA KELAS II SDN BANGSONGAN**

Prisna Galuh Ardhia Pramesti¹, Alfi Laila², Erwin Putera Permana³

¹PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

²PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

³PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹pramesthisna@gmail.com, ²alfilaila@unpkediri.ac.id, ³erwinp@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

The use of learning media at Bangsongan Elementary School is less varied and learning outcomes are still low based on the results of observations and distribution of teacher questionnaires and tests for students. This research aims to 1) determine the validity 2) practicality and 3) effectiveness of netado media. The method used is the R&D (Research and Development) method with the ADDIE development model. Data collected through media and material validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, as well as pretest and posttest for pre-requisite tests 1) normality test, 2) homogeneity test, and 3) T test. Through media and material expert validation results, percentages were obtained 87.5% and 90% which can be said by the media are valid. Furthermore, when administering the teacher and student response questionnaire, a percentage score of 92% and 95% was obtained, which stated that the media was practical to use. In the normality test, it is known that the results are $0.287 > 0.05$, limited test and $0.257 > 0.05$, so it is said that the data used is normal. Furthermore, the homogeneity test obtained results of $0.543 > 0.05$ limited test and $0.185 > 0.05$ broad test, so it can be said that the data used is homogeneous or similar. Finally, the T test obtained results of $0.001 < 0.05$ limited test and $0.001 < 0.05$ broad test, so it can be said that there are differences in the different treatments, namely the use of netado media.

Keywords: hand puppets, listening, reading a fairy tale

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran di SDN Bangsongan terbilang kurang bervariasi dan hasil belajar masih rendah berdasarkan hasil observasi serta penyebaran angket guru dan tes untuk siswa. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui kevalidan 2) kepraktisan dan 3) keefektifan media netado. Metode yang digunakan adalah metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Data yang dikumpulkan melalui angket validasi media dan materi, angket respon guru dan siswa, serta *pretest* dan *posttest* untuk uji pra-syarat 1) uji normalitas, 2) uji homogenitas, dan 3) uji T. Melalui hasil validasi ahli media dan materi didapatkan presentase 87,5% dan 90% yang dapat dikatakan media sudah valid. Selanjutnya pada pemberian angket respon guru dan siswa didapatkan skor presentase 92% dan 95% yang menyatakan bahwa media sudah praktis digunakan. Pada uji normalitas diketahui hasil $0,287 > 0,05$ uji terbatas dan $0,257 > 0,05$, sehingga dikatakan data yang dipakai normal. Selanjutnya pada uji homogenitas

mendapatkan hasil $0,543 > 0,05$ uji terbatas dan $0,185 > 0,05$ uji luas, sehingga dapat dikatakan bahwa data yang digunakan homogen atau serupa. Terakhir pada uji T mendapatkan hasil $0,001 < 0,05$ uji terbatas dan $0,001 < 0,05$ uji luas, sehingga dikatakan bahwa terdapat perbedaan dari perlakuan yang berbeda yaitu penggunaan media netado.

Kata Kunci: boneka tangan, keterampilan menyimak, membaca dongeng

A. Pendahuluan

Keterampilan berbahasa menyimak adalah keterampilan mendengarkan atau memperhatikan apa yang disampaikan seseorang. Menyimak merupakan sebuah prasyarat untuk kita menguasai sebuah informasi dan ilmu pengetahuan secara sungguh-sungguh (Nurjamal dkk., 2013). Siswa kelas rendah dalam keterampilan menyimak perlu ditingkatkan. Usia siswa yang tergolong usia dini masih memiliki perilaku aktif. Sehingga dalam keterampilan menyimak masih belum tercapai. Siswa memiliki keharusan dalam memiliki keterampilan berbahasa yang baik (Krisanti dkk., 2020). Karena dalam empat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan satu dengan yang lain. Menyimak menjadi keterampilan yang berperan penting dalam penyampaian informasi. Menyimak sudah dikenalkan sejak bayi dan

kemampuan yang dikuasai pertama oleh bayi (Nurjamal, dkk., 2013). Melalui menyimak dengan baik siswa mengetahui informasi yang diberikan. Sehingga dalam pemilihan media pembelajaran diperlukan kesesuaian yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Indera yang paling digunakan adalah indera pendengar. Akan tetapi dengan media pembelajaran yang menojolkan suara saja masih belum cukup untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Membaca dalam Kamus Besar bahasa Indonesia merupakan melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis, mengeja atau melafalkan apa yang tertulis. Membaca juga merupakan kegiatan dalam memahami setiap kata yang terdapat pada sebuah bacaan (Ahmad & Alek, 2016). Keterampilan membaca juga termasuk keterampilan berbahasa

yang perlu dipelajari oleh siswa. Membaca sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa merupakan suatu masalah yang mendapat banyak perhatian dalam kehidupan manusia (Harianto, 2020). Siswa dapat membaca dengan dikenalkan huruf terlebih dahulu. Dalam penggunaan media pembelajaran saat ini untuk meingkatkan keterampilan membaca hanya dengan sebuah tulisan. Peningkatan keterampilan membaca dapat dilakukan dengan menentukan media pembelajaran yang cocok. Dalam menentukan media tersebut perlu sebuah inovasi yang dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran dengan sebuah tulisan saja masih kurang menarik bagi siswa. Indera yang digunakan dalam membaca adalah penglihatan dan pendengaran dengan guru memberikan contoh saat membaca. Dalam proses membaca bertujuan untuk menuntut siswa memahami informasi-informasi yang terdapat di suatu bacaan (Pratiwiningtyas dkk., 2017). Keterampilan membaca dapat dibedakan menjadi beberapa klasifikasi, yaitu

membaca pemahaman, membaca ekstensif, dan membaca cepat atau secara praktis dapat dibedakan menjadi membaca nyaring dan membaca dalam hati (Ahmad & Alek, 2016). Siswa kelas rendah lebih difokuskan untuk membaca secara nyaring. Dengan membaca nyaring maka guru mengetahui yang dibaca dan kesalahan membaca siswa. Sebelum mampu membaca tentu bagi siswa diperlukan pengenalan huruf terlebih dahulu.

Pada proses pembelajaran di sekolah muncul komunikasi antara guru dengan siswa. Guru adalah penyampai informasi untuk siswa dan siswa sebagai penerima informasi dari guru. Siswa akan mudah mengerti informasi apabila guru menyampaikan informasi dengan baik. Serta guru dapat menyampaikan informasi dengan bantuan alat komunikasi. Penggunaan alat komunikasi oleh guru agar lebih efektif tersebut dapat disebut sebagai media pembelajaran (Hasan, 2021). Media pembelajaran memiliki kegunaan utama membantu guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa. Media

memiliki fungsi sebagai perantara atau penghubung pengirim pesan (guru) ke penerima (siswa) dalam hal penyampaian informasi (Rizal dkk., 2016). Media dapat digunakan sebagai pendorong motivasi siswa untuk belajar di sekolah. Saat ini guru sudah dituntut menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar. Media pembelajaran bisa membuat sendiri dan menggunakan yang sudah ada disediakan oleh sekolah. Media pembelajaran memiliki beberapa macam jenis yang dikelompokkan. Guru dapat memilih dan menyesuaikan macam-macam media pembelajaran untuk siswa. Kegunaan media pembelajaran adalah untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan macam-macam yang bervariasi. Guru dapat memilih berbagai macam media yang menarik untuk siswa. Macam-macam media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu, (1) media audio, (2) media visual, (3) media audio-visual, dan (4) media multimedia. Setiap macam media memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Media juga perlu menyesuaikan dengan

pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media audio merupakan alat peraga yang digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran dengan mengeluarkan sebuah suara. Sehingga menggunakan alat indera pendengar. Contoh media audio adalah radio. Media visual adalah alat peraga yang menunjukkan sebuah gambar, lukisan yang dapat digunakan dengan indera penglihatan. Media visual yaitu media yang sering dikenal sebagai media peraga yang menghasilkan bentuk atau rupa (Rusli dkk., 2019). Contoh dari media visual adalah sebuah boneka. Media audio-visual merupakan alat peraga yang berupa gambar tetapi juga mengeluarkan suara. Sehingga penggunaannya menggunakan indera penglihatan dan pendengar. Contoh media audio-visual adalah laptop. Selanjutnya media multimedia adalah alat peraga yang menggunakan semua indera pada satu kegiatan belajar. Pada penelitian ini peneliti melakukan pengembangan media visual boneka tangan dongeng. Boneka tangan merupakan alat peraga

yang sudah sejak lama digunakan (Dienulhaqqi & Rahmawati, 2018). Kelebihan menggunakan boneka tangan adalah cocok dengan karakteristik siswa kelas II yang masih menyukai alat peraga lucu. Boneka tangan dongeng juga menggunakan bahan yang mudah ditemukan oleh guru. Masa penggunaan bisa menyesuaikan waktu serta karakteristik dari siswa.

Siswa sekolah dasar memiliki rentang umur 6 - 13 tahun. Dalam rentang kelas rendah pada kelas satu, dua dan tiga memiliki rentang umur 6 - 9 tahun. Sedangkan kelas tinggi pada kelas empat, lima dan enam memiliki rentang umur 9 - 13 tahun. Siswa pada kelas rendah dan tinggi memiliki karakteristik yang hampir sama. Meskipun begitu tetap memiliki perbedaan. Pada kelompok kelas rendah masih dapat dikategorikan pada kelompok usia dini. Karakteristik perkembangan kecerdasan pada kelas satu, dua dan tiga sekolah dasar biasanya ditunjukkan dengan kemampuannya dalam melakukan seriasi, mengelompokkan obyek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatkannya perbendaharaan kata, senang

berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu (Sabani, 2019). Seriasi dalam kamus besar bahasa Indonesia merupakan kemampuan anak untuk mengatur objek menurut tingkatan, panjang, berat, atau volumenya, biasanya pada usia 7 atau 8 tahun. Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam mengembangkan media pembelajaran Netado (boneka tangan dongeng). Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan penyebaran angket dan tes kepada siswa kelas II SDN Bangsongan tentang penggunaan media pembelajaran di kelas dan keterampilan siswa dalam menyimak dan membaca dongeng. Melalui angket dan tes tersebut, peneliti mendapatkan hasil bahwa guru kelas jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Contohnya dalam materi mendongeng, guru hanya menjelaskan secara lisan tanpa media atau hanya menampilkan video melalui kanal *YouTube*. Melalui wawancara secara langsung dengan guru kelas II SDN

Bangsongan, didapatkan informasi bahwa hasil belajar siswa khususnya dalam materi menyimak dan membaca dongeng masih dikatakan kurang. Dari 49 siswa, yang menyimak materi guru saat membacakan dongeng masih sedikit. Sehingga saat siswa ditanya satu per satu, masih banyak yang tidak bisa menjawab atau tidak mendapatkan informasi penting dari dongeng. Siswa juga kurang lancar dan tidak percaya diri saat mencontohkan mendongeng di depan kelas meskipun sudah membaca buku dongeng. Melalui tes secara langsung, saat peneliti melakukan ceramah atau menjelaskan materi kepada siswa tidak tersampaikan dengan baik. Masih banyak siswa yang tidak menyimak peneliti dalam menjelaskan, sehingga saat ditanya ada yang kebingungan dan tidak bisa menjawab. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca siswa kelas II SDN Bangsongan. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk siswa kelas

II SDN Bangsongan adalah media visual boneka tangan. Media boneka tangan berkarakter dongeng "Sura dan Baya" menerima antusiasme tinggi dari siswa kelas II SDN Bangsongan. Hal ini karena media seperti boneka tangan jarang mereka temui, bahkan ada yang belum pernah bermain dengan media pembelajaran ini. Boneka tangan berkarakter ini adalah media pembelajaran yang mudah dikembangkan oleh guru. Media ini juga cocok dengan karakteristik siswa kelas II yang masih suka bermain saat belajar dan menyukai hal-hal yang terbilang lucu. Selain itu bahan dalam pembuatan media boneka tangan mudah dijumpai di toko-toko terdekat. Keunggulan inilah yang menjadi alasan media boneka tangan perlu dikembangkan dan cocok dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas II dalam menyimak dan membaca dongeng.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model R&D (*Research and Development*) atau penelitian dan pengembangan. Menurut Rayanto

dalam (Noviyanawati & Gede Agung, 2022) penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dilakukan atau sebuah langkah yang ditempuh untuk mengembangkan sebuah produk pembelajaran seperti media pembelajaran, materi atau bahan ajar dengan runtutan kegiatan yang sistematis. Sedangkan model yang dipakai adalah ADDIE. Langkah-langkah yang digunakan model ADDIE adalah (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Bangsongan Kabupaten Kediri dengan jumlah siswa 49 orang pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Pengumpulan data yang dilakukan yaitu (1) menggunakan angket validasi untuk ahli media dan ahli materi, (2) memberikan angket respon untuk mengukur kepraktisan media pada guru dan siswa, dan (3) memberikan *pretest* dan *posttest* untuk siswa pada uji coba kelas terbatas dan luas. Hasil *pretest* dan *posttest* yang diterima diolah melalui uji pra-syarat (normalitas, homogenitas dan uji-t) menggunakan SPSS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media boneka tangan dongeng atau disebut netado. Adapun pengembangan media netado ini menggunakan model ADDIE. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, maka pengembangan media yang dikembangkan adalah boneka tangan. Pemilihan media boneka tangan yang akan dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas II. Hasil dari pengembangan ini berupa (1) kevalidan media netado, (2) kepraktisan media netado, dan (3) keefektifan media netado.

Tabel 1 validasi media

Aspek	No	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
Pemograman	1.	Pemilihan bahan				V
		Media bisa digerakkan dengan tangan				V
	3.	Memiliki kepala, tangan, badan, dan kaki				V
Tampilan		Menerapkan konsep kearifan lokal				V
	5.	Ketepatan media dengan materi				V

6.	Warna setiap boneka	V
7.	Memiliki kualitas di setiap boneka tangan	V
8.	Media boneka tangan yang menarik	V
9.	Boneka tangan menonjolkan unsur dalam cerita	V
10.	Media dapat dipakai	V
Jumlah skor		35
Skor maksimal		40
Presentase skor		87,5%

Nilai yang didapatkan dari hasil validasi media adalah 72%, dapat dikatakan bahwa media Netado yang digunakan dengan melakukan revisi. Selanjutnya peneliti melakukan revisi pada media Netado dan mendapatkan hasil validasi 87,5%. Hasil tersebut dapat dikatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa melakukan revisi pada media. Validator juga menambahkan komentar dan saran pada media Netado sebelum dan sesudah revisi sebagai berikut.

Tabel 2 hasil validasi materi

Aspek	No	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
Materi	1.	Kesesuaian materi dengan				V

Pembelajaran	2.	Kebenaran konsep	V
	3.	Kesesuaian contoh yang diberikan	V
	4.	Tujuan pembelajaran	V
	5.	Kejelasan indikator pembelajaran	V
	6.	Pemberian latihan	V
	7.	Kesesuaian media yang diberikan untuk memperjelas materi	V
	Kebahasaan	8.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa
9.		Ketepatan tata bahasa dan ejaan	V
10.		Kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa	V
Jumlah skor		36	
Skor maksimal		40	
Presentase skor		90%	

Nilai yang didapatkan dari validator materi adalah 77%, yang artinya dapat digunakan dengan melakukan revisi terlebih dahulu. Sehingga peneliti melakukan revisi

pada materi dan mendapatkan hasil 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi sudah valid dan siap digunakan pada proses pembelajaran di SDN Bangsongan. Validator juga menambahkan komentar dan saran pada materi kelas II, adapun sebagai berikut.

Tabel 3 angket respon guru

Aspek	No	Pernyataan	Skor Guru	
			1	2
Media	1.	Penggunaan bahasa dalam media	4	4
		Penggunaan boneka tangan dalam media	4	4
	3.	Kemudahan dalam penggunaan media	4	4
4.		Petunjuk penggunaan	3	2
	5.	Penyajian materi	4	3
		6.	Ketetapan istilah dan penggunaan kalimat	3
Pembelajaran	7.		Suasana pembelajaran	3
		Dampak penggunaan media terhadap siswa	4	4
Tampilan	9.	Media menarik dan sesuai dengan materi	4	4
		10.	Memiliki tampilan sederhana	4
	Jumlah Skor		37	37
Skor Maksimal		40	40	

Presentase Skor	92 %	92 %
Rata-rata Presentase Skor	92%	

Berdasarkan hasil tabel di atas, guru 1 mendapatkan jumlah skor 37 poin dan guru 2 mendapatkan jumlah skor yang sama yaitu 37. Sehingga untuk presentase yang didapatkan masing-masing sama sejumlah 92% dan rata-ratanya adalah 92%. Dapat diambil kesimpulan melalui hasil angket respon guru bahwa media dan materi yang telah digunakan pada proses pembelajaran dapat dikatakan sudah praktis digunakan di kelas II SDN Bangsongan.

Tabel 4 angket respon siswa

No	Nama Siswa	Skor					Skor Maksimal	Presentase
		1	2	3	4	5		
1	AR P	4	4	4	3	4	20	95%
2	DT QA Z	3	3	3	4	4	20	85%
3	EP K	4	4	4	4	4	20	100%
4	JQ A	4	4	4	4	4	20	100%
5	JM F	4	3	3	3	4	20	85%
6	NN Z	3	4	4	4	4	20	95%
7	NP	4	4	4	4	4	20	100%
8	OJ M	3	4	4	4	4	20	95%
9	RG IKF	3	3	3	4	4	20	85%
10	SAI	3	4	3	4	4	20	90%

1	AN	4	4	4	3	4	20	95%
1	AR							
	N							
1	AY	4	4	4	4	4	20	100%
2	RF							
1	AS	4	4	4	4	4	20	100%
3	A							
1	AS	3	4	4	4	4	20	95%
4	AZ							
1	AR	3	4	4	4	3	20	90%
5	DW							
1	AF	4	4	3	4	4	20	95%
6	NR							
	A							
1	AP	4	3	4	4	3	20	90%
7	K							
1	AN	4	3	4	4	4	20	95%
8	R							
1	BS	4	4	4	3	3	20	90%
9	K							
2		3	4	4	4	4	20	95%
0	FA							
2	HP	3	4	4	4	4	20	95%
1	M							
2		4	4	3	4	4	20	95%
2	AIR							
2	LA	4	3	3	4	4	20	90%
3	A							
2	MB	3	4	4	4	3	20	90%
4	RA							
	K							
2	MA	4	4	4	4	4	20	100%
5	AA							
	A							
2	MR	4	4	4	4	3	20	95%
6	AR							
2	NF	4	4	4	4	4	20	100%
7	A							
2	NA	4	4	4	3	3	20	90%
8	L							
2	RA	3	4	4	4	4	20	95%
9	W							
3	RP	3	4	4	4	4	20	95%
0	AI							
3	RA	3	4	3	4	4	20	90%
1	P							
3	SN	4	4	4	4	4	20	100%
2	A							
3	GN	4	4	4	3	4	20	95%
3	F							
Rata-rata		3	3	3	3	3		94%
		6	8	7	8	8		

Berdasarkan hasil tabel di atas, didapatkan hasil angket respon

siswa mendapatkan rata-rata 94%. Pengisian angket respon siswa dilakukan sejumlah 33 siswa yang telah menggunakan media pembelajaran Netado, yaitu siswa uji terbatas dan siswa uji luas eksperimen. Melalui hasil angket respon tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dan materi sudah sesuai dan praktis digunakan pada proses pembelajaran siswa kelas II SDN Bangsongan.

Tabel 5 Hasil pretest dan posttest siswa terbatas

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	ARP	60	90
2	DTQAZ	50	80
3	EPK	50	80
4	JQA	60	80
5	JMF	70	100
6	NNZ	40	80
7	NP	40	70
8	OJM	50	80
9	RGIKF	60	90
10	SAI	50	80
Jumlah Nilai		530	830
Rata-rata		53	83

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest Siswa	,224	10	,168	,911	10	,287
Hasil Posttest Siswa2	,228	10	,149	,942	10	,574

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1 Hasil uji normalitas

Pengambilan keputusan uji normalitas adalah jika nilai signifikansi < 0,05 maka data yang digunakan tidak terdistribusi dengan normal. Sebaliknya jika

nilai signifikansi $> 0,05$ maka data yang digunakan terdistribusi dengan normal. Kesimpulan pada tabel di atas adalah data yang digunakan pada uji coba terbatas merupakan data yang terdistribusi dengan normal, karena nilai signifikansi $0,287 > 0,05$ dan $0,574 > 0,05$.

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil pretest dan posttest				
Based on Mean	.395	1	18	.543
Based on Median	.419	1	18	.526
Based on Median and with adjusted df	.419	1	17,961	.526
Based on trimmed mean	.394	1	18	.538

Gambar 2 Hasil uji homogenitas

Pengambilan keputusan uji homogenitas sama dengan uji normalitas, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data yang digunakan tidak homogen. Sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data yang digunakan termasuk homogen. Kesimpulan pada tabel di atas adalah data yang digunakan pada uji coba terbatas termasuk homogen, karena nilai signifikansi $0,543 > 0,05$.

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided Sig.	Two-Sided Sig.
				Lower Bound	Upper Bound				
Pair 1 Hasil Pretest Siswa - Hasil Posttest Siswa	53,00000000	11,39121562	3,26103018	46,69848071	60,30651929	16,228	1	<.001	<.001

Gambar 3 Hasil uji *sample t-test*

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, langkah selanjutnya melakukan uji t. Pengambilan keputusan uji t

adalah jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Begitu sebaliknya, jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. H_0 yaitu tidak ada perbedaan rata-rata antra hasil belajar *pretest* dengan *posttest* atau bisa dikatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan pengembangan media pembelajaran Netado terhadap peningkatan keterampilan menyimak dan membaca siswa kelas II SDN Bangsongan. Sedangkan H_a yaitu terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dengan *posttest* atau memiliki arti bahwa ada pengaruh penggunaan pengembangan media pembelajaran Netado terhadap peningkatan keterampilan menyimak dan membaca siswa kelas II SDN Bangsongan.

Berdasarkan data yang ada di tabel atas, dinyatakan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,001 yakni kurang dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil *pretest* dengan *posttest*. Dengan kata lain, bahwa dapat disimpulkan juga setelah memberikan perlakuan berupa

media pembelajaran Netado yang dikembangkan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa kelas II SDN Bangsongan dalam menyimak dan membaca dongeng.

Tabel 6 Hasil pretest dan posttest luas kelas kontrol

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	ARS	50	60
2	ARG	60	60
3	ACM	60	70
4	DRP	70	60
5	GDS	40	50
6	JFA	50	50
7	KM	50	60
8	KKA	40	40
9	MAAAA	50	50
10	MAZ	50	60
11	MAT	60	60
12	PAR	70	70
13	RAPD	40	60
14	RAPP	40	40
15	RSS	50	50
16	SJP	40	50
Jumlah Nilai		820	890
Rata-rata		51.25	55.625

Tabel 7 Hasil pretest dan posttest luas kelas eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	ANARN	40	70
2	AYRF	50	80
3	ASA	50	90
4	ASAZ	50	90
5	ARDW	60	80
6	AFNRA	50	80
7	APK	40	70
8	ANR	50	80
9	BSK	60	90
10	FA	50	90
11	HPM	60	90
12	AIR	70	100
13	LAA	40	70
14	MBRAK	70	70
15	MAAAA	50	80
16	MRAR	60	90
17	NFA	60	90

No	Nama Siswa	Nilai	
		Pretest	Posttest
18	NAL	60	90
19	RAW	40	80
20	RPAI	50	90
21	RAP	50	90
22	SNA	70	100
23	GNF	40	80
Jumlah Nilai		1220	1940
Rata-rata		53.04347	84.34782
		8	6

Pada tabel uji coba kontrol peningkatan rata-rata nilai *pretest* ke *posttest* yang dilakukan siswa sebesar 4,37, sedangkan peningkatan rata-rata nilai pada tabel uji coba eksperimen sebesar 31,30. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media Netado pada O2 (*posttest*) sangat mempengaruhi keterampilan menyimak dan membaca dongeng siswa kelas II SDN Bangsongan dan mempengaruhi peningkatan dari nilai O1 (*pretest*). Dengan nilai $O2 > O1$ pada tabel uji coba luas eksperimen, yaitu perbandingan nilai $84,34 > 53,04$ dapat juga dikatakan bahwa media Netado dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca siswa kelas II SDN Bangsongan. Setelah mendapatkan data *pretest* dan *posttest*, langkah selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas, uji

homogenitas, dan uji t (*parametic* dengan *sample t test*).

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PretestE_1	,103	39	,200 [*]	,965	39	,257
PosttestE_1	,102	39	,200 [*]	,971	39	,410

^a. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4 Uji normalitas luas

Pengambilan keputusan uji normalitas adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data yang digunakan tidak terdistribusi dengan normal. Sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data yang digunakan terdistribusi dengan normal. Kesimpulan pada tabel di atas adalah data yang digunakan pada uji coba luas merupakan data yang terdistribusi dengan normal, karena nilai signifikansi $0,257 > 0,05$ dan $0,410 > 0,05$.

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Nilai tes siswa	Based on Mean	1,652	3	74	,186
	Based on Median	1,564	3	74	,205
	Based on Median and with adjusted df	1,564	3	65,810	,207
	Based on trimmed mean	1,717	3	74	,171

Gambar 5 Uji homogenitas luas

Pengambilan keputusan uji homogenitas sama dengan uji normalitas, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data yang digunakan tidak homogen. Sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data yang digunakan termasuk homogen.

Kesimpulan pada tabel di atas adalah data yang digunakan pada uji luas termasuk homogen, karena nilai signifikansi $0,185 > 0,05$.

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Tailed p	Two-Tailed p
				Lower	Upper				
Pair 1: Nilai Pretest luas eksperimen - Nilai Posttest luas eksperimen	-26,216	4,067	,648	-28,075	-24,557	-24,820	22	<,001	<,001
Pair 2: Nilai Pretest luas kontrol - Nilai Posttest luas kontrol	-11,546	3,773	,643	-13,558	-9,535	-12,240	15	<,001	<,001

Gambar 6 Uji *sample t-test* luas

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, langkah selanjutnya melakukan uji t. Pengambilan keputusan uji t adalah jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Begitu sebaliknya, jika nilai signifikansi (*2-tailed*) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. H_0 yaitu tidak ada perbedaan rata-rata antra hasil belajar *pretest* dengan *posttest* atau bisa dikatakan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan pengembangan media pembelajaran Netado terhadap peningkatan keterampilan menyimak dan membaca siswa kelas II SDN Bangsongan. Sedangkan H_a yaitu terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dengan *posttest* atau memiliki arti bahwa ada pengaruh penggunaan pengembangan media pembelajaran Netado terhadap peningkatan keterampilan

menyimak dan membaca siswa kelas II SDN Bangsongan.

Berdasarkan data uji coba luas yang ada di tabel atas, dinyatakan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,001 yakni kurang dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil *pretest* dengan *posttest*. Dengan kata lain, bahwa dapat disimpulkan juga setelah memberikan perlakuan berupa media pembelajaran Netado yang dikembangkan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa kelas II SDN Bangsongan dalam menyimak dan membaca dongeng.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, telah menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Berikut adalah kesimpulan penelitian ini. Media pembelajaran Netado telah dikatakan valid oleh ahli media ahli materi. Hasil validasi media yang diperoleh media pembelajaran Netado sebesar 87,5% dan hasil validasi materi diperoleh sebesar 90%. Setelah dikatakan sangat valid oleh para

ahli, media pembelajaran Netado bisa digunakan di dalam proses pembelajaran materi menyimak dan membaca dongeng kelas II.

Media pembelajaran Netado telah diuji kepraktisannya melalui angket respon guru kelas dan siswa kelas II setelah melakukan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan peneliti menggunakan media pembelajaran Netado, sehingga siswa dan guru kelas mampu mengisi angket respon yang diberikan. Hasil presentase angket respon guru kelas adalah 92% dan presentase angket respon siswa adalah 95%. Berdasarkan hasil presentase tersebut, dapat dikatakan media pembelajaran Netado praktis digunakan dalam proses pembelajaran meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca dongeng siswa kelas II SDN Bangsongan menurut guru dan siswa.

Media pembelajaran Netado telah dikatakan efektif digunakan dengan bukti data penelitian yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* pada uji terbatas dan uji luas. Dikatakan efektif dengan mengolah data yang dikumpulkan

melalui uji t atau *parametric* dengan *sample t-test*. Uji t dilakukan apabila sudah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan uji t yang sudah dilakukan pada data uji coba teratas dan uji coba luas, didapatkan hasil masing-masing $0,001 < 0,05$. Sehingga mendapatkan kesimpulan H_a diterima dan H_0 ditolak. H_a diterima merupakan terdapat pengaruh signifikan pada pemberian perlakuan media pembelajaran Netado pada *posttest* siswa kelas II. Sehingga media pembelajaran Netado dapat dikatakan efektif digunakan pada proses pembelajaran siswa kelas II SDN Bangsongan.

DAFTAR PUSTAKA

- Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1). <https://doi.org/10.30651/else.v2i1.1204>
- Dienuhaqqi, M., & Rahmawati, I. (2018). *PENGEMBANGAN METODE BERCERITA DENGAN MEDIA PANGGUNG BERCERITA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK KELAS IV SEKOLAH DASAR*.
- Hariato, E. (2020). *Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa*. 9(1).
- Hidayah, N. (2015). *PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR*. 2.
- Krisanti, R. Y., Suprihatien, S., & Suryarini, D. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 24. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.918>
- Pratiwiningtyas, B. N., Susilaningsih, E., & Sudana, I. M. (2017). *Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif untuk Mengukur Literasi Membaca Bahasa Indonesia Berbasis Model Pirls pada Siswa Kelas IV SD*.