

**KEEFEKTIFAN MEDIA *SHADOW PUPPET* DALAM BER CERITA
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4 MUARA SUGIHAN
KABUPATEN BANYUASIN**

SKRIPSI

**OLEH
NANIK MARDIYANI
NIM 312016010**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
AGUSTUS 2020**

**KEEFEKTIFAN MEDIA *SHADOW PUPPET* DALAM BER CERITA
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4 MUARA SUGIHAN
KABUPATEN BANYUASIN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Nanik Mardiyani
NIM 312016010**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
Agustus 2020**

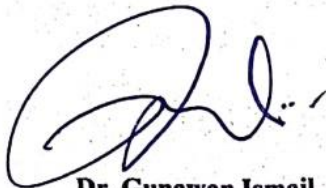
Skripsi oleh Nanik Mardiyani ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

**Palembang, 24 Agustus 2020
Pembimbing I,**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Haryadi', written over a horizontal line.

Dr. H. Haryadi, M.Pd.

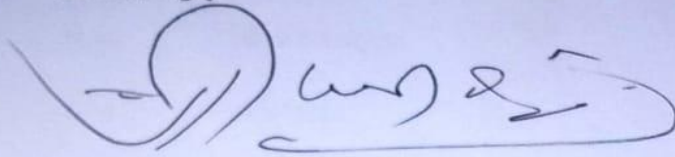
**Palembang, 24 Agustus 2020
Pembimbing II,**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Gunawan Ismail', written over a horizontal line.

Dr. Gunawan Ismail, M.Pd.

Skripsi oleh Nanik Mardiyani ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 29 Agustus 2020

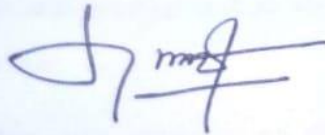
Dewan Penguji:



Dr. H. Haryadi, M.Pd., Ketua

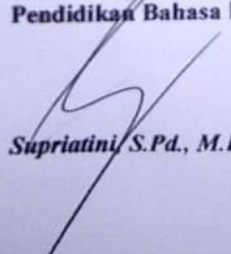


Dr. Gubenur H. Ihsani, M.Pd., Anggota




Dra. Hj. Listini, M.Pd., Anggota

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia,



Supriatini, S.Pd., M.Pd.

Mengesahkan
Dekan
EKIP UMP,



Dr. H. Rusdy AS, M.Pd.

SURAT PERNYATAAN PERTANGGUNG JAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nanik Mardiyani

NIM : 312016010

Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa

1. Skripsi yang telah saya buat adalah benar-benar karya sendiri (bukan hasil plagiat).
2. Apabila kemudian hari terbukti/dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiat, maka saya akan menanggung resiko sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipertanggung jawabkan.

Palembang, Agustus 2020
Yang menyatakan,



Nanik Mardiyani
NIM 312016010

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

- *Ubahlah hidupmu mulai hari ini, jangan bertaruh di masa depan nanti, bertindaklah sekarang tanpa menunda-nunda lagi.*
- *Bekerja keras dan bersikap baiklah, hal luar biasa akan terjadi.*

Alhamdulillah dengan tulus dan penuh rasa syukur kupersembahkan skripsi ini untuk:

- *Ayahanda Sukarman dan Ibunda Tuminah yang selalu memberi doa di setiap langkahku, terima kasih jasa dan dukungan baik moral maupun material yang selalu mengiringi langkah keberhasilanku.*
- *Dosen pembimbingku Dr. H. Haryadi, M.Pd. dan Dr. Gunawan Ismail, M.Pd. yang sabar dan ikhlas ketika membimbing dan membinaiku.*
- *Terima kasih yang tak terhingga untuk seluruh dosen Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP UMP dan pembimbing Akademik Dr. H. Haryadi, M.Pd., atas bimbingannya selama ini.*
- *Kakakku Achmad Sugianto, Nur Hidayah, Achmad Efendi dan Ayuk Ipar Ratinah, kakak Ipar Suharno beserta keponakanku Julita Suci Kurnia Wati, Lensi Sela Aprilia, Dafa Apriansyah, Dafi Apriansyah tersayang yang selalu memberi motivasi dan semangat demi keberhasilanku.*

ABSTRAK

Mardiyani, Nanik. 2020. *Keefektifan Media Shadow Puppet dalam Bercerita Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan Kabupaten Banyuasin*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Strata Satu (S1), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang. Pembimbing: (I) Dr. H. Haryadi, M.Pd., (II) Dr. Gunawan Ismail, M.Pd.

Kata kunci: *keefektifan, media shadow puppet, bercerita*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *Shadow Puppet* sebagai media bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan Kabupaten Banyuasin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, angket, dan wawancara. Hasil penelitian ini diketahui bahwa siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Shadow Puppet* diperoleh nilai rata-rata 78,43 dan standar deviasinya 10,03. Hasil siswa kelas kontrol dengan tidak menggunakan media pembelajaran *Shadow Puppet* diperoleh nilai rata-rata 72,76 dan standar deviasinya 6,4. Setelah datanya dianalisis nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dari nilai rata-rata kelas kontrol. Kemudian dari hasil analisis data dengan menggunakan statistik uji-t diperoleh $t_{hitung} = 3,39$ untuk taraf signifikan 5 % dan db = 58 didapat $t_{tabel} = 1,67$. Ini berarti $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan hipotesis yang menyatakan “Efektif yang berarti menggunakan media pembelajaran *Shadow Puppet* terhadap kemampuan siswa dalam bercerita kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan Kabupaten Banyuasin dapat diterima kebenarannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Swt., berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, “Keefektifan Media *Shadow Puppet* dalam Bercerita Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan Kabupaten Banyuasin.”

Skripsi ini disusun untuk melengkapi persyaratan program Strata Satu (SI) pada program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Dalam penyusunan dan menyelesaikan penelitian ini, penulis ucapkan terima kasih kepada Dr. H. Haryadi, M.Pd., sebagai Pembimbing I, dan Dr. Gunawan Ismail, M.Pd., Pembimbing II, yang telah sabar membimbing, memberikan arahan, motivasi, dan doa selama ini. Saya juga ucapkan terima kasih kepada Supriatini, S.Pd., M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Palembang, Dr. H. Rusdy AS., M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Muhammadiyah Palembang, dan staf Universitas Muhammadiyah Palembang.

Ucapan terima kasih kepada Bachtarudin, S.Pd, sebagai Kepala SMP Negeri 4 Muara Sugihan, serta guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII yang telah membantu terlaksananya penelitian ini di SMP Negeri 4 Muara Sugihan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Dalam penulisan skripsi ini juga saya mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada orang tua saya ayahanda Sukarman, ibunda Tuminah, dan keluarga yang telah memberikan bimbingan, motivasi, doa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dan menyelesaikan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang. Semoga semua pihak yang telah membantu penulis, selalu mendapat rahmat dari Allah Swt.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca juga bagi penelitian selanjutnya. Skripsi ini belum selesai masih diuji di depan dewan penguji. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, hal ini disebabkan masih terbatasnya pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan penyusunan skripsi ini.

Palembang, Agustus 2020

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT KETERANGAN PERTANGGUNG JAWABAN	iv
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Hipotesis Penelitian dan Kriteria Pengujian Hipotesis	5
E. Kegunaan Penelitian	8
F. Asumsi Penelitian	9
G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian	9
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. Pengertian Keefektifan	11
B. Pengertian Media	11
C. Media Pembelajaran <i>Shadow Puppet</i>	12
D. Jenis Media Pembelajaran	13
E. <i>Shandow Puppet</i>	17
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	19
B. Metode Penelitian.....	19
C. Populasi dan Sample Penelitian	21
D. Instrumen Penelitian	22
E. Pengumpulan Data	24
F. Analisis Data	26

BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	28
B. Deskripsi Data Tes	28
C. Deskripsi Data Angket Siswa	76
D. Deskripsi Data Hasil Wawancara Guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 4 Muara Sugihan	80
BAB V PEMBAHASAN	
A. Pembahasan Hasil Tes Awal Bercerita Kelas VII B di SMP Negeri 4 Muara Sugihan	85
B. Pembahasan Hasil Tes Akhir Bercerita Kelas VII B di SMP Negeri 4 Muara Sugihan	86
C. Keefektifan Media Pembelajaran Shandow Puppet Terhadap Kemampuan Siswa Kelas VII di SMP Negeri 4 Muara Sugihan	87
D. Pembahasan Data Angket Siswa	88
E. Pembahasan Data Wawancara Guru	89
BAB VI PENUTUP	
A. Simpulan	90
B. Saran	90
DAFTAR RUJUKAN	92
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi dan Sampel Penelitian	21
Tabel 3.2 Sampel Penelitian	22
Tabel 3.3 Profil Penilaian Praktik Bercerita Berdasarkan Pembobotan Masing-masing Teknik Bercerita	25
Tabel 4.1 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	28
Tabel 4.2 Nilai Tes Awal Bercerita Siswa Kelas VII B (Kelas Kontrol) ...	36
Tabel 4.3 Nilai Tes Akhir Bercerita Kelas VII B (Kelas Kontrol)	45
Tabel 4.4 Perbedaan Hasil Nilai Tes Awal dan Nilai Tes Akhir Bercerita Kelas VII B (Kelas Kontrol).....	48
Tabel 4.5 Nilai Tes Awal Bercerita Siswa Kelas VII A (Kelas Eksperimen)	58
Tabel 4.6 Nilai Tes Akhir Bercerita Kelas VII A (Kelas Eksperimen)	67
Tabel 4.7 Perbedaan Hasil Tes Awal dan Nilai Tes Akhir Bercerita Kelas VII A (Kelas Eksperimen).....	69
Tabel 4.8 Rekapitulasi Jawaban Angket Siswa.....	80
Tabel 4.9 Rekapitulasi Jawaban Wawancara Guru.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

1. Proposal Skripsi
2. Undangan Ujian Seminar Proposal
3. Daftar Hadir Ujian Seminar Proposal
4. Surat Tugas Pembimbing Proposal
5. Bukti Telah memperbaiki Seminar Proposal
6. Surat Keterangan Pembimbing Skripsi
7. Usul Judul Skripsi
8. Surat Permohonan Riset
9. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan
10. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah
11. Surat Persetujuan Ujian Skripsi
12. Silabus
13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
14. Instrumen Tes Siswa
15. Instrumen Angket Siswa
16. Instrumen Wawancara Guru
17. Lembar Jawaban Tes Siswa
18. Lembar Jawaban Angket Siswa
19. Lembar Wawancara Guru
20. Tabel Derajat Kebebasan
21. Foto Penelitian
22. Kartu Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa digunakan oleh manusia untuk berbagai komunikasi. Bahasa merupakan sarana komunikasi yang mutlak diperlukan oleh setiap anggota masyarakat. Bahasa digunakan untuk mengutarakan pikiran, gagasan, sikap, atau isi hatinya kepada orang lain. Selain itu, bahasa diperlukan oleh setiap manusia untuk melaksanakan kegiatan sehari-hari dalam melangsungkan hidupnya. Dengan adanya bahasa, terjadi komunikasi yang memungkinkan manusia dapat saling memenuhi kebutuhan hidupnya dan saling mengungkapkan pikiran dan perasaannya (Keraf, 2015:17).

Bahasa juga dikatakan sebagai satuan ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia sebagai lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan memiliki satuan arti yang lengkap (Dalman, 2018:1). Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat beberapa keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa. Keterampilan tersebut meliputi: keterampilan menyimak/mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut sangat berkaitan erat dengan kehidupan manusia dalam berkomunikasi. Salah satu keterampilan yang paling banyak digunakan manusia dalam berkomunikasi yaitu keterampilan berbicara.

Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dimiliki oleh manusia. Dengan berbicara, seseorang dapat dengan mudah berinteraksi dengan sesamanya. Tidak semua orang memiliki keterampilan berbicara dengan baik. Ada kalanya seseorang tidak dapat berbicara karena keterbatasan fisik mereka.

Meskipun mereka mampu berbicara, kebanyakan dari mereka hanya dapat berbicara dengan kemampuan dasar. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari (Tarigan, 2008:3).

Dalam proses pembelajaran, keterampilan berbicara ini bukan hanya berperan dalam pembelajaran bahasa saja, tetapi berperan juga dalam proses pembelajaran yang lain. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru sebaiknya menggunakan media sebagai alat bantu keefektifan proses belajar mengajar.

Efektif adalah adanya efektif (akibatnya, pengaruhnya, kesannya) dapat membawa hasil; berdaya guna (tentang usaha, tindakan)”. “Keefektifan adalah keadaan berpengaruh; hal berkesan; keberhasilan tentang usaha, tindakan” (Depdiknas, 2015:352). Untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif diperlukan media sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘peranan’ atau ‘pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar, 2014:3).

Peranan media tidak akan berguna apabila tidak sejalan dengan tujuan dan isi pengajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penggunaan media yang tidak menarik akan membuat siswa kurang tertarik dengan materi yang akan disampaikan, karena tidak semua materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru diterima oleh siswa. Untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran siswa dalam bercerita, dapat menggunakan

suatu media pembelajaran yang menarik yaitu media *Shadow Puppet* (Boneka Bayang-bayang).

Media pembelajaran *Shadow Puppet* adalah permainan boneka yang diproyeksikan bayang-bayangnya di atas layar dengan sebuah penerangan (obor, Blencong), Sumarjo (dalam Sari, 2016:8).

Peneliti menggunakan media *Shadow Puppet* ini karena boneka bayang-bayang ini memiliki hal yang menarik. Siswa dapat memahami karakter dan ide cerita yang akan dibacakan. Hal ini dapat menambah kemampuan bercerita siswa karena siswa harus memahami isi dan alur cerita serta dapat memahami karakter yang akan diperankan.

Peranan Media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran ini adalah untuk melatih dan meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Melalui bimbingan dari guru, *Shadow Puppet* dapat membantu siswa dalam belajar bercerita pengalaman yang mengesankan. *Shadow Puppet* atau boneka bayang-bayang adalah permainan dengan teknik pendalangan namun memiliki komponen yang berbeda dengan wayang kulit tradisional. Perbedaannya terletak pada tokoh dan pengisian suara. Tokoh dalam pewayangan misalnya Pandawa dan Kurawa, sedangkan *Shadow Puppet* dapat berupa binatang dan manusia biasa.

Untuk mengetahui pengaruh keefektifan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita, maka dilakukan penelitian di SMP Negeri 4 Muara Sugihan. Alasan peneliti memilih SMP Negeri 4 Muara Sugihan Sebagai tempat penelitian yaitu karena belum adanya penelitian yang menerapkan media *Shadow Puppet* dalam pembelajaran bercerita di sekolah tersebut. Selain itu, dengan

menggunakan media *Shadow Puppet* ini, peneliti berharap media *Shadow Puppet* dapat meningkatkan keefektifan siswa dalam pembelajaran bercerita.

Media pembelajaran ini akan memberikan dampak positif terhadap kemampuan bercerita yang dihasilkan oleh siswa. Oleh karena itu, penggunaan media *Shadow Puppet* dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan dengan materi pembelajaran bercerita, dengan menggunakan media *Shadow Puppet* permainan boneka yang diproyeksikan bayang-bayangnyanya diatas layar dengan sebuah penerangan membuat siswa lebih menarik dengan cerita yang didengar.

Cerita adalah alkisah, lakon, fiksi, karangan, prosa, rencana, cerita bisa mengisahkan hidup seseorang dari awal sampai akhir, cerita juga bisa berupa kisah dari suatu peristiwa sedangkan bercerita, merupakan suatu kegiatan yang menuturkan suatu kisah hidup seseorang atau mengisahkan suatu peristiwa dari awal sampai akhir cerita (Siswanto dan Ariani, 2016:3).

B. Masalah Penelitian

“Masalah adalah problema atau suatu persoalan yang memerlukan pemecahan atau penyelesaian secara benar. Sifat utama masalah adalah bahwa masalah itu merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi” (Sugiyono, 2015:35). Masalah penelitian ini adalah, apakah media *Shadow Puppet* efektif terhadap kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan?

C. Tujuan Penelitian

“Secara umum tujuan penelitian adalah untuk mengemukakan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan” (Sugiyono, 2015:290). Berdasarkan pengertian tujuan sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media *Shadow Puppet* sebagai media bercerita pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan.

D. Hipotesis Penelitian dan Kriteria Pengujian Hipotesis

1. Hipotesis Penelitian

“Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian” (Sugiyono, 2015:159). Penulis mengemukakan hipotesis, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media *Shadow Puppet* sebagai media bercerita pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan.

2. Kriteria Pengujian Hipotesis

Untuk membuktikan hipotesis penelitian ini, terlebih dahulu penulis menetapkan kriteria efektif atau tidak efektif siswa kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan menggunakan media *Shadow Puppet* sebagai media bercerita. Kemampuan siswa ditetapkan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan. Berdasarkan Keterampilan bercerita siswa menurut Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), penulis menetapkan kriteria ketuntasan belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan bercerita menggunakan media *Shadow Puppet*, sebagai berikut.

1. Kemampuan siswa bercerita kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan mampu menggunakan media *Shadow Puppet* dinyatakan tuntas jika 75% atau lebih siswa sampel memperoleh nilai tes $75 > 100$.
2. Kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan dinyatakan tidak mampu menggunakan media *Shadow Puppet* dinyatakan tidak tuntas jika kurang 75% siswa sampel memperoleh nilai tes $75 < 100$.

Untuk pengujian hipotesis penelitian ini, penulis menggunakan uji “t” (tes “t”). Sudjana (2013:219) mengemukakan, “Tes ‘t’ atau uji ‘t’ digunakan untuk menguji hipotesis berdasarkan mean (nilai rata-rata) mengenai ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua sampel atau dari dua variabel.”

“Dalam metode statistik, semua hipotesis yang hendak diuji terlebih dahulu diubah menjadi hipotesis nihil (H_0)” (Sudjana, 2013:219). Hipotesis penelitian ini terlebih dahulu diubah menjadi hipotesis nihil (H_0) yaitu, tidak terdapat pengaruh

yang signifikan dari penerapan Media *Shadow Puppet* terhadap kemampuan bercerita pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan.

Setelah harga “t hitung” (t_{hit}) diketahui, hasilnya dikonsultasikan dengan tabel nilai “t” pada taraf signifikansi 5%. Selanjutnya, ditetapkan kriteria pengujian hipotesis penelitian ini sebagai berikut.

1) Jika $t_{hit} \geq t_{tabel} \rightarrow$ tolak H_0 , terima H_a

Artinya, jika t_o sama dengan atau lebih besar daripada harga kritik t_{tabel} (t_t) pada taraf signifikansi 5%, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, “terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran *Shadow Puppet* terhadap kemampuan bercerita pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan.”

2) Jika $t_{hit} < t_{tabel} \rightarrow$ tolak H_a , terima H_0

Artinya, jika t_o lebih kecil daripada harga kritik t_{tabel} (t_t) pada taraf signifikansi 5%, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nihil (H_0) diterima. Dengan demikian, “tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran *Shadow Puppet* terhadap kemampuan bercerita pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan.”

Keterangan:

tes “t” = Jenis tes statistik dalam penelitian komparatif

H_0 = Hipotesis nihil (hipotesis nol)

H_a = Hipotesis alternatif

t_{hit} = Tes hitung (tes observasi)

$t_{\text{tabel}} (t_t) =$ Harga kritik “t” (tabel nilai “t”) yang tercantum pada tabel.

Dari penjelasan di atas, penelitian ini terdiri dari hipotesis H_0 dan H_a , dimana peneliti memilih hipotesis H_a . Hipotesis H_a merupakan hipotesis yang efektif untuk digunakan dalam Metode Pembelajaran Media *Shadow Puppet* terhadap pembelajaran bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan berguna untuk memperkaya literatur yang berhubungan dengan penelitian bidang pendidikan, khususnya pembelajaran bercerita menggunakan media *Shadow Puppet*.

Secara praktis penelitian ini dapat berguna bagi siswa, guru, dan sekolah, yaitu:

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi minat siswa.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi dalam menyajikan materi.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk bahan pembelajaran baru.
4. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan tentang penelitian bidang pendidikan.

F. Asumsi Penelitian

Arikunto (2013:58) mengemukakan, anggapan dasar atau *postulat* (asumsi) adalah sebuah titik tolak pemikiran dengan kebenarannya diterima oleh penyelidik. Anggapan dasar penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan berpedoman pada Standar Isi Kurikulum K13, Sekolah Menengah Pertama (SMP), Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Dalam Kurikulum K13, Sekolah Menengah Pertama (SMP), Mata Pelajaran Bahasa Indonesia tercantum materi pokok pembelajaran bercerita.
3. Siswa kelas VII SMP Negeri 4 Muara Sugihan sudah mempelajari materi pembelajaran bercerita.
4. Media *Shadow Puppet* dapat digunakan untuk pembelajaran bercerita.

G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

- 1) Lokasi Penelitian di SMP Negeri 4 Muara Sugihan.
- 2) Objek Penelitian adalah siswa kelas VII Yang diambil secara acak berjumlah 31 Siswa.
- 3) Mata pelajaran yang dijadikan objek penelitian adalah mata pelajaran bahasa Indonesia.

2. Keterbatasan Penelitian

- 1) Media yang digunakan adalah media pembelajaran *Shadow Puppet*.
- 2) Metode Penelitiannya menggunakan metode eksperimen.

- 3) Materi pembelajaran adalah materi kelas VII semester ganjil materi Menceritakan kembali isi cerita fantasi yang dibaca atau didengar.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Secara umum efektif adalah suatu tindakan yang dapat memberikan efek atau ada efeknya, memberi hasil, berhasil, manjur, ampuh, mujarap, berguna, dan sebagainya.
2. Media *Shadow Puppet* atau boneka bayang-bayang adalah permainan dengan teknik pendalangan namun memiliki komponen yang berbeda dengan wayang kulit tradisional.
3. Cerita adalah alkisah, lakon, fiksi, karangan, prosa, rencana, cerita bisa mengisahkan hidup seseorang dari awal sampai akhir cerita juga bisa berupa kisah dari suatu peristiwa. Bercerita merupakan suatu kegiatan yang menuturkan suatu kisah hidup seseorang atau mengisahkan suatu peristiwa dari awal sampai akhir cerita (Siswanto dan Ariani, 2016:3).

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, dkk. 2010. *Penerapan "Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya dan Pemanfaatannya"*. *Elektronical Journal Of Education*. 13 (1).<http://ejournal.upi.edu.php>. Diakses 18 Desember 2019.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Dalman. 2018. *Keterampilan Menulis*. Depok: PT Raja Grafindo.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Djamrah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Keraf, Gorys. 2015. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2016. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Rasyid. 2017. *Keefektifan Shadow Puppet Sebagai Media Bercerita Siswa Kelas VII di SMP N 2*. <http://alrasyid.blog.undip.ac.id/teg/bonekabayang/>. Diakses tanggal 12 Desember 2019.
- Sari, Permata Nova. 2016. *Pengaruh Pementasan Shadow Puppet Terhadap Kemampuan Baca Studi Eksperimental di SDN Unggaran 1 Kabupaten Semarang*, Jurnal, Program Studi Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang. Diakses 18 Desember 2019.
- Sudjana. 2013. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito Bandung.
- Siswanto, Wahyudi dan Dewi Ariani. 2016. *Model Pembelajaran Menulis Cerita*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henri Guntur. 2013. *Pengajaran Gaya Bahasa*. Bandung: Angkasa.