

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK *SOCK PUPPET* UNTUK ANAK-ANAK TK KEMALA BHAYANGKARI 97 PORONG SIDOARJO

Tia Arochmanty Rosalina

S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
joyteatea@yahoo.co.id

Nunuk Giari Murwandani

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Tjintariani

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Anak pada usia 4 - 6 tahun sangat suka dengan benda atau objek yang mempunyai banyak warna, mencolok, kontras, suka meniru dan bergerak aktif meskipun tanpa disuruh. Dalam suatu proses belajar mengajar, tidak sedikit guru yang masih menggunakan metode ceramah, perlu diadakannya suatu media dengan maksud agar komunikasi, edukasi dan proses interaksi antara anak didik dan guru dapat tersampaikan dengan lebih baik, serta membantu meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Media selain digunakan sebagai sarana interaksi dengan murid, diharapkan mampu menginspirasi guru dan sebagai media alternatif yang dapat dibuat sendiri oleh guru, maka media yang digunakan adalah *Sock Puppet* dengan tema tanaman yang disajikan dalam bentuk pertunjukan *Sock Puppet* berjudul Pohon Terakhir di TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo. Berdasar latar belakang di atas, masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah: Bagaimana bentuk media pembelajaran dan visualisasi *Sock Puppet* dalam penyampaian materi di TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo?, Bagaimana penerapan media *Sock Puppet* di TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo?, dan Bagaimana respon murid B1 TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo untuk penerapan media *Sock Puppet*?

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Sumber data yang digunakan terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah: reduksi data, penyajian data dan mengambil kesimpulan. Teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi dan informan review.

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa bentuk media dan visualisasi *Sock Puppet* dalam pembelajaran tanaman berjudul Pohon Terakhir ditentukan setelah melalui tahapan rancangan meliputi kebutuhan siswa, materi, pendekatan pengajaran, pra produksi, implementasi uji coba dan hasil validator. Hasil validasi bentuk *Sock Puppet* mendapatkan skor 86 dengan kriteria sangat baik. Media *Sock Puppet* diterapkan di TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo pada kelas B1 selaku subjek yang diteliti dengan jumlah 21 siswa, terdiri dari 10 perempuan dan 11 laki-laki. Penerapan media disajikan dengan pertunjukan *Sock Puppet* yang dimainkan oleh 1 guru dan 3 pemeran tokoh dan didukung dengan panggung pertunjukan *Sock Puppet*. Hasil lembar observasi kegiatan guru dalam penerapan media *Sock Puppet* mendapatkan kriteria sangat baik dengan skor mencapai 86. Maka media *Sock Puppet* mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi, menjadi sebuah inspirasi dan alternatif media pembelajaran yang dapat dibuat guru. Hasil data observasi kegiatan dan respon murid dalam pembelajaran di kelas mencapai skor 88 dengan kriteria sangat baik. Media telah menarik perhatian murid dan memberikan respon positif dengan menunjukkan sikap peduli lingkungan yaitu dengan membuang sampah pada tempatnya dan menyiram tanaman.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Sock Puppet*

Abstract

Children at the age of 4 – 6 years love the objects which have many colors, flashy, and contrasts. They love to imitate and actively move even without any asking. In a process of teaching and learning, it is a need to have a media to make the communication, education and process of interaction between the students and the teacher can be better delivered. It also helps to increase the understanding of material presented by teacher in a process of teaching and learning. Media in addition to be used as a means of interaction with students are expected to inspire the teachers and as alternative media that are made by

the teacher, so that the media used in here is *Sock Puppet* with a theme of plants which presented in form of *Sock Puppet* show entitled the last tree in TK Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo.

Based on the background above, the problem of the study are: How is the form of teaching learning media and *Sock Puppet* visualization in delivering the material in TK Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo, How does the *Sock Puppet* media apply in TK Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo?, and How are the response of the B1 students of TK Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo to the use of teaching learning media. The assembling of teaching learning media presented in a form of *Sock Puppet* show that performed by a teacher and 3 actors and it was supported by the *Sock Puppet* stage performance. The assembling of *Sock Puppet* media which took story of the last tree got the result of teacher's activities and the result of student's response.

Based on the results, it can be concluded that the form of *Sock Puppet* media and visualization in learning plants entitled the last tree determine after the step of plan consist of the need of students, materials, teaching approach, pre production, production, implementation of trial and the results of validator. The result of validation in a form of *Sock Puppet* shows a great criteria with a score of 86. *Sock Puppet* media applied in B1 class of TK Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo that consist of 21 students, 10 girls and 11 boys. The assembling of teaching learning media presented in a form of *Sock Puppet* show that performed by a teacher and 3 actor and it was supported by the *Sock Puppet* stage performance. The result of teacher activity observation sheet in applying *Sock Puppet* media is very good with a score of 86. So that, *Sock Puppet* media can make the teacher easily deliver the materials and it can also be an inspiration and be an alternative media which is easily made by the teacher. The result of data observation observation for the activity and students' response in teaching learning activities in the class shows a great criteria with a score of 88. Teaching learning media has made the students interest and also has given positive response showed by the attitude of taking care the environment by throwing the rubbish in the trash and watering the plants.

Keywords: Teaching learning media. *Sock Puppet*.

PENDAHULUAN

Anak pada usia 4 – 6 tahun sangat suka dengan benda atau objek yang mempunyai banyak warna, mencolok, kontras, suka meniru dan bergerak aktif meskipun tanpa disuruh. Warna-warna kontras, bentuk pada suatu benda juga menarik perhatian anak anak pada usia dini. Dengan kata lain mereka cenderung mampu berkembang pada pengenalan simbol, bentuk dan warna (Hurlock, 1978 : 111)

Guru atau pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa, tetapi yang lebih diharapkan adalah bahwa pembelajaran berpusat pada siswa. Namun dalam suatu proses belajar mengajar, tidak sedikit guru yang menggunakan metode ceramah. Dalam pembelajaran, perlu diadakannya suatu media dengan maksud agar komunikasi, edukasi dan proses interaksi antara anak didik dan guru dapat tersampaikan dengan lebih baik, serta membantu meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Media selain digunakan sebagai sarana interaksi dengan murid, diharapkan mampu menginspirasi guru dan menjadi media alternatif yang dapat dibuat sendiri oleh guru.

Mengkerucutkan pada realitas yang ada, bahwasanya anak-anak cenderung lebih menyukai warna yang kontras, bentuk, simbol, lebih suka bermain, serta sebagai media alternatif yang dapat dibuat sendiri oleh guru maka media yang digunakan adalah *Sock Puppet* dengan metode bercerita menggunakan intonasi dan pelafalan oleh guru yang profesional.

Pengertian *Sock Puppet* dalam bahasa Indonesia adalah boneka kaos kaki. Bahan pembuatan media *Sock Puppet* yaitu dengan memanfaatkan kaos kaki baru maupun yang sudah tidak terpakai namun masih tetap dalam kondisi bagus. Dalang menggunakan kaos kaki pada tangan dan lengan bawah seperti menggunakan sebuah sarung tangan, mulut boneka kaos kaki dibentuk dari bagian kaos kaki antara tumit dan jari kaki. Ibu jari dalang berperan sebagai rahang dan secara alami, jari-jari akan membentuk sebagai mulut. Didalam mulut ditambahkan dengan karton yang dilapisi dengan kain *flannel* dan sebuah lidah. *Sock Puppet* dapat juga dikatakan sebagai bagian dari adaptasi pengembangan sebuah wayang. Wayang mampu menyajikan kata-kata mutiara yang bukan saja untuk persembahyangan, meditasi, pengetahuan, hiburan dan pendidikan namun juga menyediakan fantasi untuk nyanyian, lukisan estetik dan menyajikan puitis untuk petuah - petuah religious yang mampu mempesona dan

menggetarkan jiwa manusia yang mendengarkannya (Mulyono, 1982 : 12)

Media *Sock Puppet* diterapkan di TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo yang terletak di Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo. TK Kemala Bhayangkari 97 Porong adalah TK swasta yang dikelola oleh yayasan dan dibawah naungan Pusat Pendidikan Tugas Umum POLRI (PUSDIK GASUM). TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo merupakan sekolah yang mempunyai akreditasi A. Sekolah ini dikenal mempunyai tingkat mutu yang bagus dalam pembelajaran, pengajar, anak didik dan media pembelajaran. Media yang belum pernah ada diterapkan di sekolah tersebut adalah *Sock Puppet* untuk penyampaian materi tanaman. Dalam proses belajar mengajar, siswa dapat melihat, berinteraksi langsung dan mendengar guru bercerita.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian tentang "Penerapan Media Pembelajaran berbentuk *Sock Puppet* untuk Anak-Anak TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo.

Rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini meliputi: (1) Bagaimana bentuk media pembelajaran dan visualisasi *Sock Puppet* dalam penyampaian materi di TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo?, (2) Bagaimana penerapan media *Sock Puppet* di TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo?, (3) Bagaimana respon murid B1 TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo untuk penerapan media *Sock Puppet*?

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Mendeskripsikan media pembelajaran dan visualisasi *Sock Puppet* dalam menyampaikan materi di TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo. (2) Menerapkan media *Sock Puppet* di TK Kemala Bhayangkari 97 Porong, Sidoarjo. (3) Mendeskripsikan respon murid B1 TK Kemala Bhayangkari 97 Porong, Sidoarjo terhadap penerapan media *Sock Puppet*.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan awal pembentukan manusia, dalam tahap ini, rata-rata usia 4 - 6 tahun. Anak pada usia 4 - 6 tahun merupakan anak yang berada pada jenjang pendidikan prasekolah jalur formal yaitu taman kanak-kanak. Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 - 6 tahun. Pada usia ini otak berkembang 80 persen sampai usia 8 tahun. Penelitian

menunjukkan bahwa anak lahir dengan 100 milyar sel otak. Ketika memasuki usia dini, koneksi tersebut berkembang sampai beberapa kali lipat dari koneksi awal yaitu sekitar 20.000 koneksi (Jalongo, 2007: 77).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Amri dalam Susilowati, 2013: 24). Dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media berasal dari kata "Medium" yang berasal dari bahasa latin "Medius" yang berarti "tengah" atau "sedang". Pengertian media mengarah pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2013: 8). Menurut Sementara itu, Heinich, dkk dalam Musfiqon (2012: 26) mendefinisikan, media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Dalam pengertian ini media diartikan sebagai fasilitas komunikasi, yang dapat memperjelas makna antara komunikator dan komunikan.

Berpedoman dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak yang menjurus kearah terjadinya proses belajar.

Hamalik dalam Musfiqon (2012: 32) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Jadi, penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran.

Sock Puppet merupakan media *visual* tiga dimensi kategori benda model yang berupa boneka.

Media tiga dimensi adalah media yang dapat diamati dari berbagai arah pandang dan mempunyai dimensi panjang, lebar serta tinggi atau tebal. Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara *visual* tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau siswa tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang disajikan dalam bentuk deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk mengetahui fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitiannya, misalnya perilaku, persepsi, tindakan, dll. Secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2009:6).

Penerapan metode diskriptif yaitu dengan mengulas *Sock Puppet* yang meliputi bentuk, penerapan *Sock Puppet* untuk anak-anak TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo, Kecamatan Porong kabupaten Sidoarjo serta respon anak-anak TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu, sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer antara lain adalah *Sock Puppet* dan Kelas B1 TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo selaku subjek yang diteliti dengan jumlah 21 siswa, masing-masing terdiri dari 10 perempuan dan 11 laki-laki. data sekunder berupa teknik wawancara yang dilakukan dengan Sajulias selaku kepala sekolah TK Kemala Bhayangkari dan dan Tutik Sudarmi selaku guru pengajar kelas B1. Data sekunder berupa pustaka, artikel, jurnal, media cetak, media elektronik (*internet*), hasil penelitian lain dan dokumentasi pengumpulan data berupa foto kegiatan belajar mengajar dan dokumentasi hasil penerapan media pembelajaran berupa *Sock Puppet*. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi guru dalam penerapan media *Sock Puppet* dan lembar observasi

respon murid terhadap penerapan media *Sock Puppet*. Instrumen validasi juga dilakukan guna mengetahui keabsahan dan kelayakan media sebelum diterapkan di kelas. Teknik analisis data yang digunakan berupa reduksi data, penyajian data, dan mengambil kesimpulan. Teknik validasi data berupa triangulasi data dan informan review.

HASIL DAN PEMBAHASAN BENTUK MEDIA PEMBELAJARAN DAN VISUALISASI SOCK PUPPET

Sebelum melakukan perancangan, peneliti melakukan berbagai tahapan, antara lain Pra Produksi, kebutuhan siswa, kemampuan siswa, materi, pendekatan pengajaran, sketsa dan desain. Pra Produksi dilakukan dengan perancangan media pembelajaran berbentuk *Sock Puppet* yang meliputi konsep dan desain sketsa awal karakter yang dibuat, hingga hasil final media *Sock Puppet*. *Sock Puppet* diadaptasi dari boneka tangan dan wayang golek yang sudah ada terlebih dahulu. Sedangkan kebutuhan siswa, kemampuan siswa, materi, dan pendekatan pengajaran didapat dari observasi dan wawancara dengan Sajulias selaku Kepala sekolah dan Tutik Sudarmi selaku guru kelas B1 TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo. Sketsa dan desain dilakukan setelah hasil dari tahapan diatas dilakukan. Menulis Naskah Media, dalam penelitian naskah drama, peneliti terinspirasi dari beberapa cerita jalan sesama. Penelitian naskah drama dibuat dari jalan cerita di jalan sesama, berjudul Pohon Terakhir yang telah dimodifikasi sehingga menjadi cerita yang baru. Bentuk dan hasil final visualisasi *Sock Puppet* sejenis dengan boneka tangan tetapi bahan dasar yang digunakan adalah kaos kaki. Ukuran *Sock Puppet* setara dengan tangan orang dewasa. Tokoh yang telah tercipta diantaranya Bang Pon, Tantan si orang utan, Lela si kelelawar, Jeje si jerapah, Bu Cici si kelinci, Bubu si burung, dan Danil si kuda nil. Detail pada *Sock Puppet* disesuaikan dengan sifat karakternya, misalnya Bang Pon dan Bu Cici si kelinci. Bang Pon mempunyai karakter jahat, kejam, acuh dan pemalas, serta suka sekali menebang pohon, maka detail mata dibuat membentuk setengah lingkaran yang sayu yang dapat mewakili sifat acuh dan malasnya Bang Pon. Alis dibuat membentuk huruf V dengan sedikit lengkungan pada ujung alis. Kumis dibuat memanjang biasa tetapi bahan yang dipilih untuk kumis adalah bulu – bulu meteran, hal ini untuk

menimbulkan kesan kumis tebal. Warna yang dipilih pun adalah warna merah untuk mewakili sifat Bang Pon yang jahat dan kejam. Gigi Bang Pon dibuat dengan ukuran besar dan tidak beraturan. Sebuah kapak dibuat untuk menunjukkan bahwa Bang Pon suka sekali menebang pohon. Berikut bentuk dan hasil final visualisasi tokoh *Sock Puppet*:



BANG PON

Namanya Bang Pon, Bang Pon adalah seorang penebang pohon. Dia kejam, acuh dan tidak peduli lingkungan. Bang Pon adalah seorang penebang pohon yang ontaik dan kerna kepala. Dia suka sekali menebang pohon dan membuatkan sapu-sambungan. Dia selalu menebang kepala. Pohon apa saja pasti dia tebang.



BA CICI

Ba Cici adalah seekor kelinci yang mempunyai motif bentuk dan warna-sewani. Dia suka memetik paku-paku kerdul kemun-senemwa. Ba Cici seekor kelinci yang marah dan baik hati. Dia suka beres-beres dan mengumpul kan batang-batang pohon dan jagor membawang sampai serentak.



JIJI

Jiji adalah seekor jerapah. Dia tidak akan penebang pohon. Dia suka sekali tiba-tiba datang pada saat gantung. Jiji suka menemani teman. Dia adalah pemala tetapi memiliki banyak ide kreatif. Dia juga selalu menjadi pemangak yang membuat teman-temannya menemukannya.



BUBA

Namanya Buba. Buba adalah seekor burung spesial yang mempunyai corakan pada sayapnya. Buba memiliki suara tinggi dan suara rendah yang khas. Dia memiliki senyawa tinggi, ceria dan marah dan suka menebang.



DANIL

Namanya Danil. Danil adalah seekor buaya di air. Dia selalu suka berendam di air, mudah panik, marah hati dan sering. Danil bersahabat dengan lele si serapih. Dia suka sekali membuat lele menyalakan sebuah masalah dan memusnahkan ide baru.



LELA

Lela adalah seekor kelelawar hitam. Dia berburu mangsa. Dia adalah makhluk sergap. Lela suka mempunyai teman yang selalu tidak pernah ragu untuk mempertahankan kebaikannya.



Tabel 1.1
Lembar Validasi Data

No.	Kriteria	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	<i>Visualisasi Sock Puppet</i> menarik dan lucu					
2.	Warna-warna yang digunakan pada media <i>Sock Puppet</i> sesuai dengan karakter murid TK kelas B1					
3.	Ukuran media <i>Sock Puppet</i> dapat dijangkau oleh pandangan murid karena ukurannya sebesar tangan orang dewasa					
4.	Bahan produk <i>Sock Puppet</i> merupakan bahan fleksibel sehingga dapat dikembangkan ide dan pengolahan bahan					
5.	Media <i>Sock Puppet</i> praktis digunakan					
6.	Bentuk <i>Sock Puppet</i> sesuai dengan wujud hewan					
7.	Tampilan <i>Sock Puppet</i> sesuai dengan karakterhewan					
8.	Media <i>Sock Puppet</i> praktis untuk disimpan					
9.	Motif yang digunakan pada <i>Sock Puppet</i> sesuai dengan karakter hewan					
10.	Bahan tambahan yang digunakan pada media <i>Sock Puppet</i> mencerminkan karakter hewan					

PENERAPAN MEDIA SOCK PUPPET DI TK KEMALA BHAYANGKARI 97 PORONG SIDOARJO

Pelaksanaan pertunjukan *Sock Puppet* dengan tema tanaman dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2014 pukul 09.00 - 10.00 dengan durasi 45 menit pada kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pertunjukan *Sock Puppet* dilaksanakan dengan panggung pertunjukan boneka dan memiliki jalan cerita dengan judul Pohon Terakhir. Pada kegiatan awal murid-murid melakukan gerakan meniru pohon yang terkena angin. Pada kegiatan inti penerapan media *Sock Puppet* dilaksanakan, kegiatan inti diselingi respon murid-murid dan beberapa pertanyaan mengenai tanaman yang dilontarkan guru dan pemeran *Sock Puppet*. Penerapan *Sock Puppet* berlangsung kondusif. Pada kegiatan akhir diselingi dengan menyanyikan lagu menanam pohon. Guru, pemeran *Sock Puppet* beserta *Sock Puppemnya* keluar dari panggung dan mengajak semua murid-murid bernyanyi lagu menanam pohon bersama-sama.

IMPLEMENTASI UJI COBA DAN HASIL VALIDASI AHLI

Implementasi uji coba *Sock Puppet* bertujuan untuk mengetahui kelayakan *Sock Puppet* dengan menambahkan saran perbaikan dari validator ahli. Pengujian *Sock Puppet* dilakukan oleh Martadi selaku validator. Berikut penilaian komponen materi oleh validator :

- Keterangan :**
 1 = Skor 0 – 20 (Sangat kurang)
 2 = Skor 21 – 40 (Kurang)
 3 = Skor 41 – 60 (Cukup)
 4 = Skor 61 – 80 (Baik)
 5 = Skor 81 – 100 (Sangat baik)

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Penilaian

n = Jumlah skor penilaian

N = Jumlah skor tertinggi

Dari keseluruhan penjelasan keterangan diatas, skor diperoleh dengan hasil perhitungan rumus :

$$P = \frac{n}{N} \times 100 = P = \frac{4}{5} \times 100 = 86$$

Keterangan :

1 = Skor 0 – 20 (sangat kurang)

2 = Skor 21 – 40 (Kurang)

3 = Skor 41 – 60 (Cukup)

4 = Skor 61 – 80 (Baik)

5 = Skor 81 – 100 (Sangat baik)

Dapat disimpulkan bahwa media termasuk dalam kriteria sangat baik. Dengan memperhatikan skor pada aspek penilaian tersebut maka penerapan *Sock Puppet* dinyatakan layak digunakan dengan sedikit revisi. Martadi berpendapat bahwa secara keseluruhan *Sock Puppet* sangat menarik untuk media pembelajaran anak TK. Martadi selaku validator juga memberikan masukan positif untuk memaksimalkan jalan cerita pertunjukan *Sock Puppet* yaitu tokoh *Sock Puppet* perlu dilengkapi dengan tokoh manusia dan pohon sehingga lebih menarik. Peneliti menambahkan tokoh manusia agar tampilan dan pertunjukan *Sock Puppet* lebih menarik dan maksimal.

RESPON MURID B1 TK KEMALA BHAYANGKARI 97 PORONG SIDOARJO DALAM PENERAPAN MEDIA SOCK PUPPET

Keberhasilan penggunaan media *Sock Puppet* dalam pembelajaran dengan tema tanaman yang disajikan dengan pertunjukan *Sock Puppet* berjudul Pohon Terakhir didapat dari data hasil observasi data pengamatan kegiatan di kelas dengan cara mengisi lembar observasi. Pemberian tanda *checklist* () pada kolom penilaian yang tersedia.

Tabel 1.2
Hasil Observasi Kegiatan Guru dalam Penerapan Sock Puppet

No.	Aspek Penilaian Guru	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Guru dan pemeran <i>Sock Puppet</i> memasuki ruang serbaguna dan mengucapkan salam kemudian meminta murid untuk duduk di tempat masing-masing.				√	
2.	Guru memulai pelajaran dengan menjelaskan tentang materi yang akan disampaikan serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai murid				√	
3.	Guru dan pemeran <i>Sock Puppet</i> menyiapkan media <i>Sock Puppet</i> . Guru meminta murid untuk memperhatikan dengan baik materi yang akan disampaikan oleh guru dan pemeran <i>Sock Puppet</i> dengan penyajian pertunjukan sandiwara <i>Sock Puppet</i> yang rapi				√	
4.	Guru mengawali pertunjukan <i>Sock Puppet</i> dengan narasi			√		
5.	Guru dan pemeran <i>Sock Puppet</i> mengawali cerita dan memancing respon murid dengan tindakan jelek salah satu tokoh dengan membuang sampah dari atas panggung kedepan mereka.					√
6.	Guru dan pemeran <i>Sock Puppet</i> menjelaskan materi cerita dengan lancar dan mampu menarik perhatian dan murid menjadi antusias					√
7.	Guru dan pemeran <i>Sock Puppet</i> melemparkan pertanyaan singkat mengenai tanaman, memberi tebakan kepada murid tentang lagu dalam materi yang dibawakan serta mengajak murid untuk bernyanyi "Menanam pohon"					√
8.	Guru dan pemeran <i>Sock Puppet</i> dapat menguasai kelas dengan baik, mengendalikan suasana kelas dan menertibkan murid					√
9.	Guru dan pemeran <i>Sock Puppet</i> mengakhiri materi				√	

Penerapan Media Pembelajaran Berbentuk *Sock Puppet*...

	kemudian menanyakan kembali hal-hal yang berkaitan dengan materi dan hal positif apa yang didapat dalam pembelajaran					
10.	Guru memberikan kesimpulan pada murid tentang materi pembelajaran kemudian mengakhiri pembelajaran dengan salam					√

Keterangan :

- 1 = Skor 0 – 20 (sangat kurang)
- 2 = Skor 21 – 40 (Kurang)
- 3 = Skor 41 – 60 (Cukup)
- 4 = Skor 61 – 80 (Baik)
- 5 = Skor 81 – 100 (Sangat baik)

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

- P = Penilaian
- n = Jumlah skor penilaian
- N = Jumlah skor tertinggi

Dari keseluruhan penjelasan keterangan diatas, skor diperoleh dengan hasil perhitungan rumus :

$$P = \frac{n}{N} \times 100 = P = \frac{4}{5} \times 100 = 86$$

Keterangan :

- 1 = Skor 0 – 20 (sangat kurang)
- 2 = Skor 21 – 40 (Kurang)
- 3 = Skor 41 – 60 (Cukup)
- 4 = Skor 61 – 80 (Baik)
- 5 = Skor 81 – 100 (Sangat baik)

Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan guru dalam penerapan media *Sock Puppet* mencapai kriteria sangat baik dengan skor 86 poin.

Berikut lembar hasil observasi respon murid TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo terhadap penerapan *Sock Puppet* di kelas.

Tabel 1.3

Hasil Observasi kegiatan dan Respon Murid terhadap Penerapan *Sock Puppet* di kelas

No.	Aspek Penilaian Murid	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Murid memasuki ruang serbaguna dengan				√	

	gembira kemudian menjawab salam dan duduk di tempat masing-masing.					
2.	Murid merespon penjelasan guru mengenai hal yang disampaikan, dipelajari dan diingat.				√	
3.	Murid tidak gaduh ketika guru dan pemeran <i>Sock Puppet</i> menyiapkan <i>Sock Puppet</i> . Murid memperhatikan dengan baik materi yang disampaikan oleh guru dan pemeran <i>Sock Puppet</i> .					√
4.	Murid memperhatikan dan penasaran apa yang akan mereka lihat dalam pertunjukan tersebut.					√
5.	Murid merespon dengan kaget ketika sampah dilempar didepan mereka, kemudian membantu membuang sampah pada tempatnya					√
6.	Murid memperhatikan dan menikmati jalan cerita <i>Sock Puppet</i> dengan baik saat materi pembelajaran berlangsung.					√
7.	Murid dapat menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru dan pemeran <i>Sock Puppet</i> . Murid dapat menebak lagu yang ada didalam materi dan ikut serta bernyanyi saat pertunjukan berlangsung					√
8.	Murid bersikap aktif, tertib dan kondusif selama proses belajar mengajar					√
9.	Murid dapat menjawab pertanyaan dari guru mengenai hal-hal yang berkaitan dengan materi dan mengambil hal positif					√
10.	Murid menyimak guru ketika menyampaikan kesimpulan materi kemudian menjawab salam guru diakhir pelajaran.					√

Keterangan :

- 1 = Skor 0 – 20 (sangat kurang)
- 2 = Skor 21 – 40 (Kurang)
- 3 = Skor 41 – 60 (Cukup)
- 4 = Skor 61 – 80 (Baik)
- 5 = Skor 81 – 100 (Sangat baik)

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

- P = Penilaian
- n = Jumlah skor penilaian
- N = Jumlah skor tertinggi

Dari keseluruhan penjelasan keterangan diatas, skor diperoleh dengan hasil perhitungan rumus :

$$P = \frac{n}{N} \times 100 = P = \frac{4}{5} \times 100 = 88$$

Keterangan :

- 1 = Skor 0 – 20 (sangat kurang)
- 2 = Skor 21 – 40 (Kurang)
- 3 = Skor 41 – 60 (Cukup)
- 4 = Skor 61 – 80 (Baik)
- 5 = Skor 81 – 100 (Sangat baik)

Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan dan respon murid dalam penerapan media *Sock Puppet* di kelas mencapai kriteria sangat baik dengan skor 88 poin.

PENUTUP

Bentuk media dan visualisasi *Sock Puppet*

Dalam pembelajaran materi tanaman dengan penyajian sebuah pertunjukan *Sock Puppet* berjudul Pohon Terakhir ditentukan setelah melalui tahapan dalam rancangan. Dari hasil validasi media oleh validator, bentuk media *Sock Puppet* mendapatkan skor 86 dan termasuk dalam kriteria sangat baik. Validator berpendapat bahwa secara keseluruhan *Sock Puppet* sangat menarik untuk media pembelajaran anak TK.

Penerapan media pembelajaran *Sock Puppet*

Penggunaan media *Sock Puppet* dalam pembelajaran materi tanaman tidaklah rumit. Penggunaannya sama halnya dengan menggunakan boneka tangan. Guru dapat memerankan 2 tokoh sekaligus dalam kegiatan belajar mengajar. Penerapan media *Sock Puppet* disajikan dengan

pertunjukan boneka yang dimainkan oleh 1 guru dan 3 pemeran tokoh *Sock Puppet*.

Respon murid B1 TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo

Penerapan media *Sock Puppet* mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Hal ini dibuktikan pada hasil lembar observasi kegiatan guru dalam penerapan media *Sock Puppet* mendapatkan kriteria sangat baik dengan skor mencapai 86. Selain itu media *Sock Puppet* menjadi sebuah inspirasi dan alternatif media pembelajaran yang menarik serta guru dapat membuat media *Sock Puppet* sendiri. Media telah menarik perhatian murid TK Kemala Bhayangkari 97 Porong Sidoarjo dan memberikan respon yang positif. Hal ini dibuktikan dengan hasil data observasi kegiatan dan respon murid dalam pembelajaran di kelas yang mencapai skor 88 dengan kriteria sangat baik. Respon positif juga ditunjukkan sikap kepedulian mereka terhadap lingkungan yakni dengan cara membuang sampah ditempat sampah dan menyiram bunga.

Saran

Guru diharapkan mampu menerapkan alternatif media pembelajaran yang lebih beragam. Penerapan media *Sock Puppet* akan lebih menarik apabila ditambahkan dengan backsound/efek musik dan didukung oleh *lighting* dan pengaturan tempat yang tepat sehingga efek dramatis lebih didapat. Sekolah melalui guru diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif tetapi dengan harga bahan yang ekonomis. Kelebihan media *Sock Puppet* adalah media mampu menarik perhatian murid serta memberikan respon positif. Kekurangan media *Sock Puppet* adalah dibutuhkan pemeran pembantu untuk penerapan dengan banyak tokoh.

DAFTAR PUSTAKA

Hurlock, Elisabeth B. 1978. *Perkembangan Anak* (jilid 2 edisi keenam). Jakarta: Erlangga

Jalongo, Mary Renck. 2007. *Early Childhood Language Arts*. USA: Pearson Education, Inc.

Moleong, J. Lexy. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Group)

Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajarannya*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka raya

Susilowati, Tri Budi. 2013. *JPDM: Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah volume 1*. Surabaya, Malang: Dinas Pendidikan Propinsi Jawa Timur dan Institut Riset dan Pengembangan Pendidikan

