



## **Keefektifan Metode *Modeling* Simbolik Berbantu Media Wayang Kartun Profesi Terhadap Kemampuan Berbahasa dan Keterampilan Bercerita**

**Siti Elyasari<sup>1(\*)</sup>, Achmad Buchori<sup>2</sup>, Joko Sulianto<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Semarang

Jl. Lingga No. 4-10 Karangtempel Kecamatan Semarang Timur Kota Semarang

Received : 4 Des 2022  
Revised : 10 Jan 2023  
Accepted : 9 Mar 2023

### **Abstract**

Teachers are required to be able to apply creative and innovative learning methods by utilizing media so that they can help develop students' language skills and storytelling skills. This study aims to determine the effect, learning completeness, and average difference of the symbolic modeling method assisted by professional wayang cartoon media on language skills and storytelling skills. The methods used include observation, interviews, and documentation. The results showed that the symbolic modeling method assisted by professional wayang cartoon media had an effect on language skills and storytelling skills, in terms of the multivariate test table and the table test of between subject effects on the manova test with each Sig.  $0.000 < 0.05$ . The learning completeness test obtained a sig value. 0.002 on language skills and Sig. 0.032 on storytelling skills, because the value of Sig.  $< 0.05$ , it was concluded that the percentage of students who got posttest scores  $\geq 75$  was more than 75%. The average difference test obtained sig. 0.039 on language skills and sig. 0.001 on storytelling skills, because the value of Sig.  $< 0.05$  concluded that there is a difference in the mean of the two groups. The average N-Gain Score test is 0.71 for language skills, which is included in the high category, which means that interpretation is quite effective, and 0.67 for storytelling skills included in the moderate category, the interpretation is quite effective.

**Keywords:** effectiveness; language ability; storytelling skills; symbolic modeling method; puppet cartoon profession.

(\*) Corresponding Author: [sitielyasari10@gmail.com](mailto:sitielyasari10@gmail.com)

**How to Cite:** Elyasari, S., Buchori, A., & Sulianto, J. (2023). Keefektifan Metode *Modeling* Simbolik Berbantu Media Wayang Kartun Profesi Terhadap Kemampuan Berbahasa dan Keterampilan Bercerita. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 17 (1): 132-.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu pendidikan formal anak usia dini dengan usia anak antara 4-6 tahun sebelum anak memasuki Sekolah Dasar (SD). Pendidikan Taman Kanak-Kanak dianggap penting karena mendidik anak pada usia emas, dimana pada usia ini merupakan masa peka dalam kehidupan anak (Helmawati, 2015). Masa peka hanya datang sekali dalam seumur hidup manusia sehingga diharapkan mampu memberikan rangsangan dan motivasi agar potensi anak dapat berkembang secara optimal.

Menurut Kridalaksana dan Djoko Kentjono (dalam Chaer, 2014: 32) bahasa adalah sistem lambang bunyi arbitrer yang digunakan oleh para anggota kelompok sosial untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasikan diri. Peranan bahasa bagi anak usia dini di antaranya sebagai sarana untuk berfikir, mendengarkan, melakukan kegiatan bercerita, serta agar anak mampu membaca dan menulis. Dalam hal peranan bahasa sebagai sarana untuk melakukan kegiatan bercerita, maka bahasa perlu dikenalkan dan latihkannya kepada anak setiap hari dalam pergaulannya secara baik dan maksimal di antaranya dengan melatih keterampilan bercerita anak yang baik dan benar supaya mereka mampu bercerita dengan teratur dan terampil di masa-masa yang akan datang, karena bicara merupakan salah satu alat komunikasi yang utama.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok B TK Nurul Bahri 02 Batang diperoleh beberapa informasi antara lain, kemampuan berbahasa peserta didik masih kurang baik yang dilihat dari data terakhir skala pencapaian kemampuan



bahasa KD 3.10 - 4.10, KD 3.11 - 4.11, dan KD 3.12 - 4.12 semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Peserta didik yang sudah berkembang sangat baik (BSB) sebesar 0%; peserta didik yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebesar 10%; peserta didik yang masih berkembang (MB) sebesar 60%; dan peserta didik yang belum berkembang (BB) sebesar 30%. Peserta didik dikatakan mampu berbahasa apabila skala pencapaian anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Hal ini dikarenakan pembelajaran yang biasa diterapkan selama ini hampir tidak atau jarang menggunakan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Adapun indikator yang menyatakan peserta didik mampu dalam berbahasa menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini antara lain (1) Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih, (2) Melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan, (3) Mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pendapat dengan kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak atau orang dewasa, (4) Mengungkapkan perasaan, ide dengan pilihan kata yang sesuai ketika berkomunikasi, (5) Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis), (6) Membuat gambar dengan beberapa coretan/tulisan yang sudah berbentuk huruf/kata, dan (7) Menyebutkan jumlah benda dengan cara menghitung.

Selain kemampuan berbahasa peserta didik masih kurang baik, juga diperoleh informasi bahwa keterampilan bercerita peserta didik masih perlu ditingkatkan. Hal tersebut ditunjukkan dengan peserta didik cenderung pasif, kurang percaya diri, sulit menjawab pertanyaan yang diberikan guru, dan kurang terampil untuk bercerita di depan teman-temannya, sebagian besar peserta didik belum mampu bercerita dengan runtut, hanya sedikit peserta didik yang dapat merangkai kalimat menjadi sebuah cerita yang baik. Selama ini metode pembelajaran yang digunakan guru adalah tanya jawab, dimana metode tersebut tidak menarik perhatian peserta didik sehingga kurang mendukung peserta didik dalam bercerita. Adapun indikator yang menyatakan peserta didik mampu dalam bercerita menurut Farida Angraini (2016) antara lain (1) aturan dalam bercerita, (2) perkembangan kosa kata, (3) perkembangan struktur kalimat, (4) mengungkapkan ide/gagasan, (5) teknik bercerita, (6) teknik penyajian bercerita, dan (7) mengungkapkan makna.

Masalah lain yang ditemui yaitu peserta didik sulit untuk berkonsentrasi menyimak penjelasan atau cerita yang disampaikan guru, belum mampu menirukan kembali cerita yang baru saja disampaikan oleh guru dengan bahasa sederhana, serta belum mampu diajak tanya jawab untuk mengulas isi dan makna cerita yang disampaikan guru. Hal ini terlihat ketika guru menyampaikan cerita, ada sebagian peserta didik yang bengong dan tidak memperhatikan. Kemudian ketika diminta untuk bercerita ulang maka anak hanya diam bahkan ada yang menangis karena mereka tidak paham. Jadi, dari masalah-masalah yang ditemui saat pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbahasa peserta didik masih kurang dan keterampilan bercerita peserta didik masih perlu ditingkatkan.

Keadaan ini menjadi tantangan bagi guru dalam pembelajaran berbahasa dikelas. Guru dituntut untuk dapat menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan media sehingga dapat membantu menumbuhkan kemampuan berbahasa dan keterampilan bercerita peserta didik. Sejalan berkembangnya dunia Pendidikan, maka banyak metode pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Komalasari (2014: 176) menjelaskan bahwa *modeling* merupakan belajar melalui observasi dengan menambahkan atau mengurangi tingkah laku yang teramati, menggeneralisir berbagai pengamatan sekaligus melibatkan proses kognitif. Sementara *modeling* simbolik ialah *modeling* yang dilakukan menggunakan media.

Kelebihan *modeling* simbolik menurut Komalasari (2011: 179) adalah (1) efisien (2) praktis (3) lebih menarik dalam pembelajaran (4) lebih murah (5) dapat menjangkau peserta didik dalam jumlah yang lebih besar (6) dapat meningkatkan perubahan peserta didik sesuai dengan tokoh yang disimbolkan dalam pembelajaran. Sedangkan kelemahan *modeling* simbolik menurut Komalasari (2011: 179) adalah (1) keberhasilan



teknik *modeling* simbolik tergantung persepsi peneliti terhadap model (2) Jika model kurang bisa memerankan tingkah laku yang diharapkan, maka tujuan tingkah laku yang didapat peneliti bisa jadi kurang tepat (3) Bisa jadi peneliti menganggap *modeling* ini sebagai keputusan tingkah laku yang harus ia lakukan, sehingga peneliti akhirnya kurang begitu bisa mengadaptasi model tersebut sesuai dengan gayanya sendiri. Hal ini sejalan dengan penelitian Mulawarman, Aeni, & Asmiarti (2020) yang menyatakan bahwa “pemodelan simbolik berbantuan boneka efektif terhadap hasilbelajar siswa sehingga meningkatkan kemampuan Bahasa ekspresi”.

Seorang guru ketika melakukan proses pembelajaran masih monoton, salah satunya yaitu hanya menggunakan metode tanya jawab. Karena alasan tersebut maka penelitian ini menggunakan media wayang kartun profesi. Mutoharoh dalam Desi (2019) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa wayang kartun merupakan bentuk wayang seperti pada umumnya, namun wujudnya berupa gambar kartun yang diberi batang atau kayu sebagai pegangan tangan ketika memainkan.

Media wayang kartun memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media tersebut antara lain (Kurniawati, 2016): (1) media ini disajikan dalam bentuk gambar wayang berupa tiruan tokoh kartun profesi yang menarik sehingga peserta didik lebih tertarik dan membantu mempermudah pemahaman peserta didik dalam menyimak dongeng; (2) dapat digunakan secara klasikal maupun berkelompok; (3) dapat digunakan berulang-ulang, media wayang kartun sebagai gambaran tokoh dalam cerita. Sedangkan kekurangan media wayang kartun antara lain (Kurniawati, 2016): (1) membutuhkan kreativitas dalam membuat maupun menggunakan wayang kartun; (2) media wayang kartun mudah rusak karena terbuat dari kardus; (3) guru memerlukan kreativitas ketika bercerita menggunakan wayang kartun. Media wayang kartun profesi memberikan pengalaman yang langsung pada peserta didik dan melibatkan panca indera dalam memainkannya. Hal ini sejalan dengan penelitian Sholichah & Andajani (2017) yang menyatakan bahwa “penggunaan media wayang koran dalam pembelajaran keterampilan bercerita anak kelompok B di TK Hidayatullah Surabaya sangat efektif”.

Berdasarkan penjelasan di atas, penggunaan metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan keterampilan bercerita peserta didik. Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini antara lain: (1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi terhadap kemampuan berbahasa dan keterampilan bercerita anak kelompok B TK Nurul Bahri 02 Batang. (2) Untuk mengetahui metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi dapat mencapai ketuntasan belajar kemampuan berbahasa dan keterampilan bercerita anak kelompok B TK Nurul Bahri 02 Batang. (3) Untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan berbahasa yang diajarkan dengan metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi dengan rata-rata kemampuan berbahasa yang diajarkan dengan metode tanya jawab anak kelompok B TK Nurul Bahri 02 Batang. (4) Untuk mengetahui perbedaan rata-rata keterampilan bercerita yang diajarkan dengan metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi dengan rata-rata keterampilan bercerita yang diajarkan dengan metode tanya jawab anak kelompok B TK Nurul Bahri 02 Batang.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistika. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang diawali dengan menentukan populasi dan memilih sampel dari populasi yang ada secara random dan termasuk dalam desain penelitian *posttest-only-control-design* (Sugiyono, 2012: 112). Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelompok B TK Nurul Bahri 02 Batang tahun pelajaran 2020/2021. Sampel dipilih secara *cluster random sampling* (secara acak), terpilih kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B3 sebagai kelompok kontrol. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data diolah dengan



uji validitas dan reliabilitas instrument, uji prasyarat yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata dan uji hipotesis yang meliputi uji manova, uji ketuntasan belajar, uji beda rata-rata, dan uji *N-gain score*. Data dianalisis menggunakan bantuan program *SPSS Versi 24.0 for windows* dan *microsoft excel*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum mengadakan penelitian adalah mengetahui kemampuan awal kemampuan berbahasa dan keterampilan bercerita peserta didik sebelum tindakan dilaksanakan. Data awal yang digunakan adalah data terakhir skala pencapaian kemampuan bahasa dan keterampilan bercerita semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Berdasarkan data yang diperoleh, kemudian dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat yang digunakan antara lain uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata. Berikut merupakan analisis hasil *output* dari setiap uji dari uji prasyarat:

Tabel 1. Uji Prasyarat

No.	Uji	Nilai Sig.	Taraf Sig.	Simpulan	Keterangan
<b>Kemampuan Berbahasa</b>					
1	Uji Normalitas (metode <i>Shapiro-Wilk</i> )	Eksperimen (0,099) Kontrol (0,211)	0,05	Sig. > 0,05	sampel berasal dari populasi berdistribusi normal
2	Uji Homogenitas ( <i>Based on Mean</i> )	0,436	0,05	Sig. > 0,05	data homogen
3	Uji Kesamaan Rata-rata ( <i>independent sample t-test</i> )	0,928	0,05	Sig. > 0,05	data awal kemampuan berbahasa kelompok eksperimen dan kelompok control adalah sama.
<b>Keterampilan Bercerita</b>					
1	Uji Normalitas (metode <i>Shapiro-Wilk</i> )	Eksperimen (0,293) Kontrol (0,153)	0,05	Sig. > 0,05	sampel berasal dari populasi berdistribusi normal
2	Uji Homogenitas ( <i>Based on Mean</i> )	0,641	0,05	Sig. > 0,05	data homogen
3	Uji Kesamaan Rata-rata ( <i>independent sample t-test</i> )	0,972	0,05	Sig. > 0,05	data awal keterampilan bercerita kelompok eksperimen dan kelompok control adalah sama.

Data awal kemampuan berbahasa dan keterampilan bercerita yang dianalisis sudah normal, homogen, dan memiliki kemampuan awal yang sama. Kemudian diberikan perlakuan dengan metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi pada kelompok eksperimen dan metode tanya jawab pada kelompok kontrol. Selanjutnya, diberikan *posttest* kemampuan berbahasa dan keterampilan bercerita, serta dilakukan analisis data akhir meliputi uji manova, uji ketuntasan belajar, uji beda rata-rata, dan uji *N-Gain Score*. Berikut merupakan analisis hasil *output* dari setiap uji dari uji hipotesis:

Tabel 2. Uji Hipotesis

No.	Uji	Nilai Sig.	Taraf Sig.	Simpulan	Keterangan
<b>Uji Manova</b>					
1	<i>Box's M Test</i>	0,13	0,05	Sig. > 0,05	matriks varians dan kovarians homogen



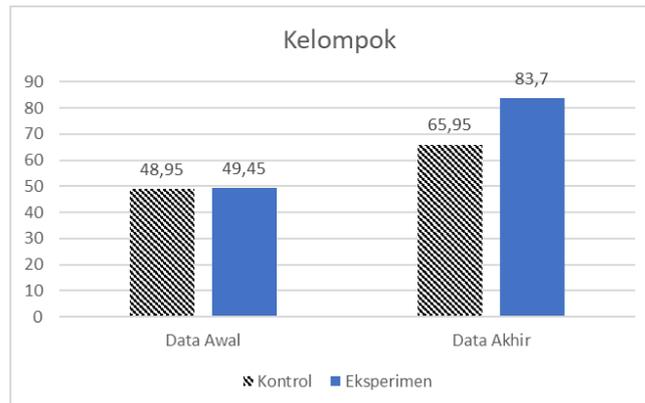
No.	Uji	Nilai Sig.	Taraf Sig.	Simpulan	Keterangan
	<i>Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling Trace, Roy's Largest Root pada Table Multivariate Test</i>	0,000	0,05	Sig. < 0,05	adanya pengaruh penggunaan metode <i>modeling</i> simbolik berbantu media wayang kartun profesi terhadap variable kemampuan berbahasa dan keterampilan bercerita
	<i>lavene's test</i>	0,114	0,05	Sig. > 0,05	kovarian dari semua kelompok data adalah sama
	<i>table test of between subject effect</i>	0,000	0,05	Sig. < 0,05	adanya pengaruh penggunaan metode <i>modeling</i> simbolik berbantu media wayang kartun profesi terhadap variable kemampuan berbahasa dan keterampilan bercerita
<b>Uji Ketuntasan Belajar</b>					
2	<i>One-Sample Test</i> Kemampuan Berbahasa	0,002	0,05	Sig. < 0,05	persentase peserta didik yang mendapat nilai <i>posttest</i> kemampuan berbahasa $\geq 75$ lebih dari 75%
	<i>One-Sample Test</i> Keterampilan Bercerita	0,032	0,05	Sig. < 0,05	persentase peserta didik yang mendapat nilai <i>posttest</i> keterampilan bercerita $\geq 75$ lebih dari 75%
<b>Uji Beda Rata-rata</b>					
3	<i>Paired Sampel Test</i> Kemampuan Berbahasa	0,039	0,05	Sig. < 0,05	ada perbedaan rata-rata kemampuan berbahasa yang diajarkan dengan metode <i>modeling</i> simbolik berbantu media wayang kartun profesi dengan kemampuan berbahasa yang diajarkan dengan metode tanya jawab
	<i>Paired Sampel Test</i> Keterampilan Bercerita	0,001	0,05	Sig. < 0,05	ada perbedaan rata-rata keterampilan bercerita yang diajarkan dengan metode <i>modeling</i> simbolik berbantu media wayang kartun profesi dengan keterampilan bercerita yang diajarkan dengan metode tanya jawab

**Tabel 3. Uji N-Gain Score**

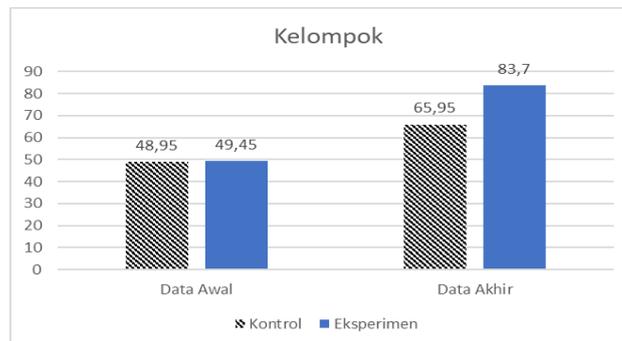
No	Perolehan Skor	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
<b>Kemampuan Berbahasa</b>			
1	<i>N-Gain</i> Tertinggi	0,69	0,85
2	<i>N-Gain</i> Terendah	0,18	0,50
3	Rata-rata <i>N-Gain</i>	0,37	0,71
4	Persentase	37%	71%
5	Kategori	Sedang	Tinggi
6	Tafsiran	Tidak Efektif	Cukup Efektif
<b>Keterampilan Bercerita</b>			
1	<i>N-Gain</i> Tertinggi	0,52	0,90
2	<i>N-Gain</i> Terendah	0,30	0,47
3	Rata-rata <i>N-Gain</i>	0,45	0,67
4	Persentase	45%	67%
5	Kategori	Sedang	Sedang
6	Tafsiran	Kurang Efektif	Cukup Efektif



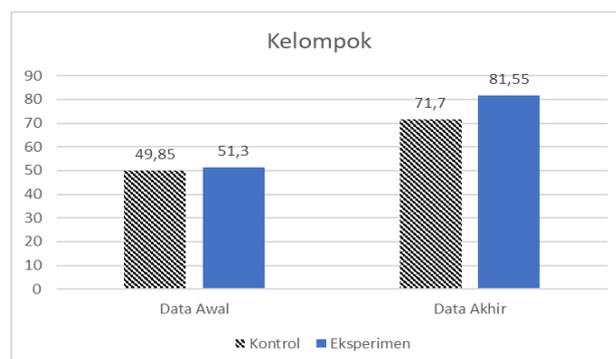
Uji *N-Gain* kemampuan berbahasa untuk kelompok eksperimen diperoleh 9 peserta didik kategori tinggi dengan tafsiran efektif, 2 peserta didik kategori tinggi dengan tafsiran cukup efektif, 8 peserta didik kategori sedang dengan tafsiran cukup efektif dan 1 peserta didik kategori sedang dengan tafsiran kurang efektif. Sedangkan uji *N-Gain* keterampilan bercerita untuk kelas eksperimen diperoleh 3 peserta didik kategori tinggi dengan tafsiran efektif, 6 peserta didik kategori tinggi dengan tafsiran cukup efektif, 6 peserta didik kategori sedang dengan tafsiran cukup efektif dan 5 peserta didik kategori sedang dengan tafsiran kurang efektif. Sehingga disimpulkan bahwa, metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi efektif terhadap kemampuan berbahasa dan keterampilan bercerita.



Gambar 1. Peningkatan Rata-rata Kemampuan Berbahasa



Gambar 2. Peningkatan *N-Gain Score* Kemampuan Berbahasa

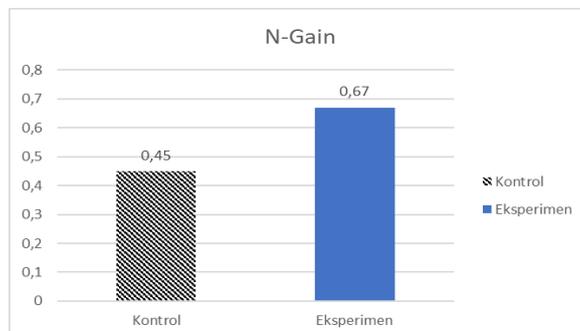


Gambar 3. Peningkatan Rata-rata Keterampilan Bercerita

Gambar 1 menunjukkan adanya peningkatan perolehan rata-rata kemampuan berbahasa, kenaikan yang signifikan terjadi pada kelompok eksperimen yaitu pada perolehan rata-rata yang sebelumnya 49,45 menjadi 83,70 dibandingkan dengan



perolehan kelompok kontrol yang sebelumnya memiliki rata-rata 48,95 menjadi 65,95. Sedangkan Gambar 2 menunjukkan bahwa peningkatan *N-Gain Score* kemampuan berbahasa peserta didik signifikan terjadi pada kelompok eksperimen yaitu dengan perolehan *N-Gain Score* 0,71 memiliki kategori tinggi dengan tafsiran cukup efektif.



Gambar 4. Peningkatan *N-Gain Score* Keterampilan Bercerita

Gambar 3 menunjukkan adanya peningkatan perolehan rata-rata keterampilan bercerita, kenaikan yang signifikan terjadi pada kelompok eksperimen yaitu perolehan rata-rata yang sebelumnya 51,30 menjadi 81,55 dibandingkan dengan perolehan kelompok kontrol yang sebelumnya memiliki rata-rata 49,85 menjadi 71,70. Sedangkan Gambar 4 menunjukkan bahwa peningkatan *N-Gain Score* keterampilan bercerita peserta didik signifikan terjadi pada kelompok eksperimen yaitu dengan perolehan *N-Gain Score* 0,67 memiliki kategori sedang dengan tafsiran cukup efektif.

#### Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran Bahasa di TK Nurul Bahri 02 Batang. Salah satu yang dihadapi guru yaitu kemampuan berbahasa peserta didik masih kurang, hal ini dilihat berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan dilihat dari skala pencapaian kemampuan bahasa KD 3.10 - 4.10, KD 3.11 - 4.11, dan KD 3.12 - 4.12 semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Serta keterampilan bercerita peserta didik juga perlu ditingkatkan. Hal tersebut ditunjukkan dengan peserta didik cenderung pasif, kurang percaya diri, dan kurang terampil untuk bercerita di depan teman-temannya. Sebagian besar peserta didik belum mampu bercerita dengan runtut, hanya sedikit peserta didik yang dapat merangkai kalimat menjadi sebuah cerita yang baik, sebagian besar peserta didik dikelompok B juga sulit menjawab pertanyaan yang diberikan guru, serta guru cenderung menganggap dirinya sumber utama pengetahuan. Kemudian metode pembelajaran yang digunakan guru tidak menarik perhatian peserta didik sehingga kurang mendukung peserta didik dalam bercerita.

Setelah diketahui permasalahan yang ditemui, maka dipersiapkan pembelajaran dengan metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui ada pengaruh atau tidaknya metode tersebut terhadap kemampuan berbahasa dan keterampilan bercerita, untuk mencapai ketuntasan belajar, dan mengetahui ada perbedaan rata-rata kemampuan berbahasa dan keterampilan bercerita.

Sebelum penelitian dilaksanakan, terlebih dahulu ditentukan sampel penelitian dari populasi yang ada. Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling* yaitu dengan mengacak kelas. Diperoleh kelas B1 sebagai kelompok eksperimen yang diberi perlakuan metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi dan kelas B3 sebagai kelompok kontrol yang diberi perlakuan metode tanya jawab.

Hasil analisis data awal menunjukkan bahwa kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, homogen dan memiliki kesamaan rata-rata. Sehingga kedua kelompok mempunyai kemampuan awal yang sama. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan perlakuan yang berbeda selama 6



pertemuan dan pada pertemuan ke 7 peserta didik diberikan tes untuk mendapatkan data akhir berupa nilai yang akan dianalisis. Penelitian ini menggunakan butir pernyataan yang telah diujicobakan pada kelas uji coba dan dianalisis hasilnya. Diperoleh 6 butir pernyataan dari 7 butir pernyataan yang diujicobakan untuk kemampuan berbahasa, dan 15 butir pernyataan dari 25 butir pernyataan yang diujicobakan untuk keterampilan bercerita.

Data akhir yang diperoleh kemudian dianalisis melalui uji manova untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi terhadap kemampuan berbahasa dan keterampilan bercerita, uji ketuntasan belajar untuk mengetahui bahwa persentase peserta didik yang mendapat nilai  $\geq 75$  lebih dari 75%, dan uji beda rata-rata untuk mengetahui rata-rata kemampuan berbahasa dan keterampilan bercerita yang diajar menggunakan metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi dengan metode tanya jawab, serta uji *N-Gain Score* untuk mengetahui peningkatan nilai data awal dengan nilai data akhir untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada setiap variabel.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh beberapa simpulan, yaitu: (1) terdapat pengaruh penggunaan metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi terhadap kemampuan berbahasa dan keterampilan bercerita anak kelompok B TK Nurul Bahri 02 Batang; (2) metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi dapat mencapai ketuntasan belajar kemampuan berbahasa dan keterampilan bercerita anak kelompok B TK Nurul Bahri 02 Batang; (3) terdapat perbedaan rata-rata kemampuan berbahasa yang diajarkan dengan metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi dengan rata-rata kemampuan berbahasa yang diajarkan dengan metode tanya jawab anak kelompok B TK Nurul Bahri 02 Batang; (4) terdapat perbedaan rata-rata keterampilan bercerita yang diajarkan dengan metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi dengan rata-rata keterampilan bercerita yang diajarkan dengan metode tanya jawab anak kelompok B TK Nurul Bahri 02 Batang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa dan keterampilan bercerita peserta didik dengan metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi berpengaruh terhadap pencapaian ketuntasan belajar anak usia dini. Metode *modeling* dapat meningkatkan keterampilan bercerita karena memberikan peran aktif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media wayang kartun juga berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa, karena peserta didik tertarik sehingga tidak merasa bosan ketika mempelajari materi. Pembelajaran dengan metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi menunjukkan perbedaan rata-rata kemampuan berbahasa dan rata-rata keterampilan bercerita dibandingkan dengan metode tanya jawab, hal ini dikarenakan proses pembelajaran metode *modeling* simbolik berbantu media wayang kartun profesi mendorong peserta didik yang malu-malu untuk memberikan sumbangsih pemikiran, serta pembelajaran juga lebih baik karena peserta didik lebih aktif.

Dengan demikian, maka disampaikan beberapa saran antara lain: (1) bagi guru hendaknya memberi kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi kemampuannya dengan memberi kebebasan peserta didik aktif dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi tidak membosankan; (2) bagi peserta didik hendaknya lebih berani dalam menyampaikan ide, perasaan dan juga berani bertanya sesuai dengan kesulitan pemahaman dalam belajar; (3) bagi sekolah hendaknya memberikan dukungan dan fasilitas yang cukup untuk melaksanakan kegiatan yang bertujuan memperbaiki dan menyempurnakan pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Asmiarti, D., Aeni, K., & Mulawarman, M. (2020). The Effectiveness of Symbolic Modeling Learning to the Early Children's Expressive Language Skills. *Journal of Primary Education*, 9(3), 267-277.



- Chaer, A., & Leonie., A. (2014). *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desi, N. R. (2019). Pengembangan Media Wayang Kartun Muatan Pelajaran PPKn Materi Aturan dan Tata Tertib di Sekolah Pada Siswa Kelas II SDN Plamongsari 02, *Skripsi*, Universitas Negeri Semarang.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19 (V)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Helmawati. (2015). *Mengenal dan Memahami Paud*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Komalasari, Gantina, Wahyuni, E., & Karsih. (2011). *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: Indeks.
- Kurniawati, S. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas III MI Jam'iyatul Khair Ciputat Timur. *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Mulawarman, Aeni, K. & Asmiarti, D. (2020). The Effectiveness Of Symbolic Modeling Learning To The Early Children Expressive Language Skill. *Journal of Primary Education*, 9(3).
- Nugroho, A.A. (2012). Keefektifan Pembelajaran Matematika Berbasis Konstruktivisme Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *JMP*, 4(1).
- Nur, O., Anggraini, F., Guru, P., & Dasar, S. (2016). Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan Improving Telling Skills Using Hand Puppet Media. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1..
- Sholichah, M., & Andajani, S. J. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Wayang Koran Dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 6(2).
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.