

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP  
HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MENYIMAK CERITA  
SISWA KELAS II SDN 148 PAMOLONGAN**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar

**Oleh**  
**Warda**  
**105 409 097 14**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
**FAKLUTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**JUNI 2018**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Warda

Nim : 10540 9097 14

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II SDN 148 Pamolongan.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2018

Yang Membuat Pernyataan



Warda

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

---

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Warda**  
Nim : 10540 9097 14  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian pada butir 1,2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2018

Yang Membuat Perjanjian

Warda

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

*“Jadilah anak yang berguna, maka keberhasilan  
akan mengikutimu.”*

*Sesungguhnya Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai  
dengan kesanggupannya... (Q.S Al Baqarah: 286)*

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku tercinta, saudaraku dan sahabatku

atas bantuan dan doanya dalam mendukung penulis

mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

## ABSTRAK

**WARDA. 2018.** *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II SDN 148 Pamolongan.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Sitti Aida Azis dan Hj. Rosmini Madeamin.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan. Pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif. Jenis penelitian adalah pra- eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini terdiri dari variabel terikat yaitu keterampilan menyimak cerita dan variabel bebas yaitu media boneka tangan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 148 Pamolongan yang berjumlah 18 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan analisis inferensial pada uji t. Hasil penelitian ditunjukkan dengan nilai *mean pretest* hasil belajar keterampilan menyimak cerita sebesar 70,28 dan *mean posttest* sebesar 85. Berdasarkan analisis inferensial pada uji t yang menunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $11,253 > 1,740$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan media boneka tangan terhadap hasil belajar keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan.

**Kata kunci:** *media boneka tangan, keterampilan menyimak cerita, SD*

## ABSTRACT

**WARDA. 2018.** *Effect of Media Usage of Hand Puppets on Learning Outcomes Skills Listening to Stories of Class II Students of SDN 148 Pamolongan.* Thesis Department of Teacher Training and Education University of Muhammadiyah Makassar. Guided by Sitti Aida Azis and Hj. Rosmini Madeamin.

Objective of the research to determine the effect of the use of hand puppet media on the results of learning skills listening to the story of grade II students SDN 148 Pamolongan. The approach of this research is quantitative. Type of the research is a pre-experiment with a one pretest posttest design research design. The research consist of dependent variable that is listening skill of story and independent variable that is media of hand puppets. The population of the research is all students of class II SDN 148 Pamolongan which amounted to 18 students. The instruments used are tests and documentation. Data analysis techniques used are descriptive statistics and inferential analysis on t test. The result of the research is shown by mean pretest score of 70,28 story learning skill and mean posttest 85. Based on inferential analysis on t test showing t count > t table or  $11,253 > 1,740$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted. The result indicate that there is a significant effect of using hand puppet media on the result of learning skill listening to the story of second grade students in SDN 148 Pamolongan.

**Keys word:** hand puppet media, learning skill listening to the story.

## **KATA PENGANTAR**

*Bismillahirrahmanirrahim*

Segala puji dan syukur kepada sumber ilmu pengetahuan, sumber segala kebenaran, sang kekasih tercinta yang tidak terbatas penercaayaan cinta-Nya bagi hamba-Nya, Allah swt., sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II SDN 148 Pamolongan”. tak lupa pula shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad saw., yang telah membawa dari zaman biadab menuju zaman yang beradab.

Setiap orang yang dalm berkarya sesuatu yang sempurna, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya dalam membuat tulisan ini sehingga dapat terselesaikandengan baik dan bermanfaat untuk semua orang utamanya dalam dunia pendidikan.

Penulis menyadari bahwa sebelum dan selama mengadakan penyusunan skripsi ini, tidaklah dapat terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan,dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Suleman dan Ibunda Suri serta saudara-saudari saya yang telah memberikan dukungan baik moral, spiritual maupun material dalam menyelesaikan skripsi ini. Demikian pula penulis

mengucapkan terima kasih kepada Dr. Sitti Aida Azis, M.Pd., Dosen pembimbing I dan Dr. Rosmini Madeamin, M.Pd., Dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan secara langsung dengan baik dan penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tidak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., MM, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Sulfasyah, S.Pd., MA., Ph.D, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam Lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak SDN 148 Pamolongan yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian, segudang ilmu, dan pengalaman yang tidak akan terlupakan. Penulis juga ucapkan terima kasih kepada seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2014 utamanya teman dari PGSD 14.C yang telah melukiskan warna dalam lingkaran persahabatan, atas segala kebersamaan, motivasi, saran dan bantuannya kepada penulis.

Akhirnya, dan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut bersifat membangun dan memotivasi penulis karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, terutama bagi penulis secara pribadi.

Aamiin.

Makassar, Mei 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7

BAB II KAJIAN TEORI .....	9
A. Penelitian yang Relevan .....	9
B. Hasil Belajar .....	11
1. Pengertian Hasil Belajar .....	11
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	13
C. Keterampilan Menyimak .....	15
1. Pengertian Menyimak .....	15
2. Tujuan Menyimak .....	16
3. Proses Menyimak .....	18
4. Faktor-Faktor yang Berpengaruh dalam Menyimak .....	19
D. Cerita .....	21
1. Pengertian Cerita .....	21
2. Unsur-Unsur Cerita .....	22
3. Manfaat Cerita .....	24
E. Boneka Tangan sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita .....	25
1. Pengertian Boneka Tangan .....	25
2. Jenis-Jenis Boneka Tangan .....	26
3. Penggunaan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Menyimak Cerita .....	27
4. Manfaat Media Boneka Tangan .....	28
F. Kerangka Pikir .....	28
G. Hipotesis .....	32

BAB III METODE PENELITIAN .....	33
A. Jenis Penelitian .....	33
B. Desain Penelitian .....	33
C. Variabel Penelitian .....	33
D. Defenisi Operasional Variabel .....	34
E. Populasi dan Sampel Penelitian .....	34
F. Instrument Penelitian .....	35
G. Teknik Pengumpulan Data .....	36
H. Teknik Analisis Data .....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	40
A. Hasil Penelitian .....	40
1. Analisis Data Deskriptif .....	40
2. Analisis Data Inferensial .....	43
B. Pembahasan .....	44
BAB V Simpulan dan Saran .....	47
A. Simpulan .....	47
B. Saran .....	47
DAFTAR PUSTAKA .....	49

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Keadaan Populasi .....	35
3.2 Keadaan Sampel .....	35
4.1 Distribusi Nilai <i>Pretest</i> .....	40
4.2 Distribusi Nilai <i>Posttest</i> .....	42
4.3 Perbandingan Nilai <i>Mean Pretest</i> dan <i>Mean Posttest</i> .....	42

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir .....	31
3.1 Desain Penelitian .....	33
4.1 Perbandingan Nilai <i>Mean Pretest</i> dan <i>Mean Posttest</i> .....	43

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **a. Latar Belakang**

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan Pendidikan Nasional merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 juga disebutkan: “Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa”. Dari pemaparan di atas jelas pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan potensi diri atau kualitas individu. Artinya, semakin baik penyelenggaraan proses pendidikan, akan baik pula hasil yang dicapai.

Menurut Hadisusanto, (Siswoyo, 2013: 20) mengemukakan bahwa fungsi pendidikan adalah serangkaian tugas yang diemban dan harus dilaksanakan oleh pendidikan. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar merupakan pondasi yang amat penting untuk membekali siswa melangkah pada jenjang pendidikan selanjutnya. Setiap pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan ini mengarah pada pembentukan pondasi akademik siswa

yang kokoh. Salah satu proses pembelajaran yang diberikan pada jenjang sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia.

Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam keberhasilan pendidikan karena, Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi yang menjadi bahasa pengantar di dunia pendidikan. Bahasa Indonesia juga menjadi salah satu mata pelajaran wajib pada setiap jenjang pendidikan.

Pembelajaran bahasa Indonesia diberikan dengan tujuan untuk mengembangkan sikap positif peserta didik dalam berbahasa dan dapat berkomunikasi dengan benar, baik secara lisan maupun tertulis. Mata pelajaran bahasa Indonesia mempunyai empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Menurut Harris dan Nida (Tarigan, 2015:1) menyatakan bahwa “keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen, yaitu kemampuan menyimak (listening skills), kemampuan berbicara (speaking skills), kemampuan membaca (reading skills), dan kemampuan menulis (writing skills)”. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan. Menurut Tarigan dan Tarigan (1990:47) keterampilan menyimak dan berbicara adalah keterampilan yang paling tua di antara empat keterampilan berbahasa. Jauh sebelum manusia mengenal tulisan keterampilan menyimak dan berbicara sudah digunakan oleh manusia sebagai alat komunikasi. Dilihat dari urutan pembelajaran keterampilan berbahasa,

menyimak merupakan keterampilan berbahasa awal yang harus dipahami oleh siswa sebelum mempelajari keterampilan berbahasa yang lain.

Menyimak merupakan kegiatan yang banyak dilakukan oleh manusia antara lain saat pembelajaran, berinteraksi, menonton televisi, mendengarkan radio, dan lain-lain. Kegiatan menyimak dalam kehidupan manusia lebih banyak dilakukan dibandingkan dengan kegiatan berbicara, membaca, dan menulis. Untuk itu sebagai seorang guru hendaknya mempunyai kemampuan yang baik untuk mengajarkan keterampilan menyimak kepada siswa, supaya mereka dapat memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara.

Salah satu materi menyimak yang terdapat di dalam pelajaran bahasa Indonesia di kelas II SD adalah menyimak cerita. Pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas II semester 2 terdapat standar kompetensi yaitu memahami pesan pendek dan dongeng yang dilisankan. Berdasarkan standar kompetensi tersebut maka siswa diharapkan untuk memahami isi cerita yang disampaikan oleh guru. Kegiatan menyimak berkaitan dengan kemampuan reseptif siswa yaitu kemampuan menerima suatu informasi dari sumber pesan. Dalam kegiatan menyimak cerita terjadi interaksi dan proses komunikasi berupa penyampaian isi cerita dari seorang sumber pesan yaitu guru kepada penerima pesan yaitu siswa. Untuk itu, mengajarkan keterampilan menyimak yang benar sangat diperlukan agar, siswa dapat mencapai standar kompetensi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas II SDN 148 Pamolongan diperoleh bahwa rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia ditunjukkan pada nilai ulangan harian yang sebagian siswanya masih belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Rata-rata nilai ulangan harian hanya mencapai 65. Nilai ini belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

Rendahnya nilai siswa kelas II, disebabkan karena guru hanya menggunakan metode ceramah pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak cerita. Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, guru lebih berperan dibandingkan siswa. Siswa hanya menyimak materi yang disampaikan oleh guru dan biasanya dilanjutkan dengan mengerjakan soal. Hal tersebut mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada saat pembelajaran menyimak cerita siswa terlihat kurang antusias saat cerita dibacakan oleh guru. Masih banyak siswa yang mengobrol dengan temannya dan juga sibuk bermain sendiri, sehingga mereka tidak memahami isi dari cerita yang dibacakan oleh guru dan kesukaran jika diminta untuk menceritakan kembali. Hal tersebut dapat dilihat dari pendeknya tulisan siswa.

Guru kelas II SDN 148 Pamolongan hanya menggunakan media teks bacaan dan belum menggunakan media boneka tangan. Media teks bacaan tersebut belum tepat apabila digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita. Hal ini dikarenakan teks bacaan yang digunakan oleh guru untuk bercerita

tidak dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan media yang tepat sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan suatu materi agar siswa lebih mudah dalam memahami isi atau pesan yang ada pada suatu mata pelajaran. Penggunaan media pembelajaran bagi siswa usia sekolah dasar dirasa sangat tepat, karena sesuai dengan tahap perkembangannya mereka masih berada pada tahap operasional konkret. Keberadaan media sebagai suatu benda yang nyata dihadapan siswa akan sangat membantu proses penyampaian materi.

Salah satu media yang tepat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menyimak cerita adalah media boneka tangan. Menurut Indriana (Widowati, 2016) media merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pada proses pembelajaran. Kemp dan Dayton (Widowati, 2016) juga menyebutkan beberapa fungsi mengenai media pembelajaran yaitu: 1) pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan; 2) pembelajaran menjadi lebih menarik; 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif; 4) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; 5) proses pembelajaran dapat dilakukan kapan pun dan dimanapun; 6) adanya motivasi belajar atau sikap positif dari siswa terhadap materi pembelajaran.

Dari pengertian dan fungsi media pembelajaran menurut ahli di atas dapat dilihat bahwa peranan media sangat penting yaitu sebagai alat bantu agar

informasi atau materi yang disampaikan oleh pendidik dapat dipahami oleh peserta didik.

Sudjana dan Rivai (Widowati, 2016) menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut. Boneka adalah suatu benda yang pada umumnya disukai oleh anak-anak, sehingga pemilihan boneka tangan ini dirasa sangat tepat karena dapat dengan mudah menarik perhatian siswa. Selain itu, pembuatan media boneka tangan ini sangat mudah dan sederhana, sehingga guru tidak perlu kesusahan dalam mencari media ini.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul, “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas SDN 148 Pamolongan”.

#### **b. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan?
2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan.

### **c. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan.

### **d. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan dan dapat mengembangkan ilmu berupa media pembelajaran.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi pemikiran dalam upaya perbaikan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak cerita.

##### b. Bagi guru

Menambah pengetahuan tentang manfaat media dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak cerita dan guru dapat lebih menciptakan suasana kelas agar menjadi lebih menyenangkan.

c. Bagi siswa

Melatih siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran pada materi menyimak cerita

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Penelitian yang Relevan**

1. Mustika Angger, 2015 dengan judul “Pemanfaatan Media Boneka Tangan Dengan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Kelompok B Di TK Tunas Bangsa Masangkulon”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media boneka tangan yang diperagakan oleh guru menggunakan metode bercerita termasuk kategori baik sebesar 72,2% sedangkan peningkatan kemampuan bercerita sebesar 87,5% dari kemampuan awal kategori kurang 20%. Dari teknik wilcoxon untuk menguji hipotesis hasil dari tabel penolong untuk test wilcoxon dengan jumlah T 210 jadi  $H_0 < T_t$  sehingga  $H_a$  diterima kesimpulannya media boneka tangan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan bercerita siswa kelompok b di TK Tunas Bangsa.
2. Yulinda Karimah, 2009 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Media Animasi Audio Visual Pada Siswa Kelas VI SDI I Ma’had Islam Pekalongan”. Berdasarkan analisis data penelitian keterampilan menyimak cerita anak pada pratindakan, siklus I, dan siklus II menunjukkan peningkatan nilai rata-rata kelas. Pada pratindakan nilai rata-rata kelas 54,4. Pada siklus I peningkatan dari nilai rata-rata pratindakan sebesar 18,8 dengan nilai rata-rata kelas 73,2 dan siklus II mengalami peningkatan dari nilai rata-rata siklus I sebesar 11

dengan nilai rata-rata 84,2. Peningkatan pratindakan ke siklus II adalah 29,8. Hasil observasi, jurnal, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan adanya perubahan perilaku siswa ke arah positif pada tiap siklus. Hal tersebut terlihat pada keaktifan siswa dan keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual.

3. Titik Nur Istiqomah, 2015 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD Negeri Kotagede 3 Yogyakarta”. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SD Negeri Kotagede 3 Yogyakarta. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai  $t$  hitung (2,612) >  $t$  tabel (2,021), serta nilai sig (0,012) < 0,05. Berdasarkan hasil penelitian tersebut,  $t$  hitung >  $t$  tabel dan sig < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan hasil posttest kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal tersebut juga ditunjukkan dari nilai rata-rata hasil posttest yaitu kelompok eksperimen sebesar 91,82 dan kelompok kontrol sebesar 84,22.

Berdasarkan penelitian yang relevan diatas maka dapat disimpulkan bahwa, dengan menggunakan media pembelajaran maka dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Dari ketiga penelitian diatas persamaan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media boneka tangan, hanya saja pada penelitian yang relevan nomor 2

menggunakan media Audio Visual tetapi variabel terikatnya sama dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu keterampilan menyimak. Perbedaannya yakni penelitian yang relevan nomor 2 menggunakan penelitian PTK, selanjutnya perbedaan dari penelitian yang relevan nomor 1 dan 3 adalah variabel terikatnya tidak sama.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Sudjana (2005:28) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada siswa. Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya serta kecakapan dan kemampuannya. Hamalik (2001:27) belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah proses internalisasi dalam diri individu yang berlangsung secara spesifik, pada umumnya dari diri individu yang belajar dapat dikenali produk belajar yakni berupa perubahan baik penguasaan materi, tingkah laku maupun keterampilan, Suparwoto (2004:41).

Berdasarkan berbagai pandangan para ahli yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap yang diperoleh melalui proses belajar, berdasarkan pengalaman tertentu sebagai hasil interaksi individu dengan

lingkungannya. Interaksi tersebut salah satunya adalah proses belajar yang didapat di sekolah.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar hanya terjadi pada individu yang belajar, tidak pada orang lain dan setiap yang belajar akan menampilkan perilaku belajar yang berbeda.

Purwanto (2010:44) mendefinisikan hasil belajar adalah perolehan yang didapatkan setelah siswa mengalami belajar sehingga mengalami perubahan perilaku dibanding sebelumnya. Perubahan yang terjadi dapat dilihat dari tingkah laku yang tampak dalam bentuk perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur.

Menurut Slameto (2015:5) hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dengan demikian perubahan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, dalam bentuk penguasaan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motoric setelah siswa menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Dengan hasil belajar diharapkan adanya perubahan perilaku siswa akibat belajar. Berdasarkan teori Bloom (Sudjana, 2008:22-23) hasil belajar dalam system pendidikan secara garis besar diklarifikasikan menjadi tiga ranah yaitu, sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar, namun ranah kognitif lebih dominan daripada ranah afektif dan psikomotorik. Hal tersebut dikarenakan ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi pengajaran. Hasil belajar psikomotorik dan afektif juga menjadi bagian dari hasil penilaian disekolah.

## **2. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang berkaitan pada saat terjadinya proses belajar sangatlah mempengaruhi hasil belajar. Menurut Purwanto (2006:21) ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar yang kemudian mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Faktor-faktor tersebut antara lain:

a. Faktor diri dalam individu

- 1) Faktor fisiologis : keadaan fisik dan panca indera
- 2) Faktor psikologis : bakat, minat, sikap, motivasi, ingatan dan intelektual

b. Faktor dari luar individu

- 1) Faktor lingkungan : fisik, sosial, dan alam
- 2) Faktor instrument : hardware dan software.

Hamdani (2010:139-144) menyatakan factor-faktr yang mempengaruhi prestasi hasil belajartilongkan menjadi dua badian, yaitu sebagai berikut:

a. Faktor internal

- 1) Kecerdasan, kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan yang dihadapinya
- 2) Faktor jasmani dan fisiologis
- 3) Sikap, suatu kecendrungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang atau benda
- 4) Minat, erat kaitannya dengan perasaan
- 5) Bakat, kemampuan potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang
- 6) Motivasi, keadaan yang mendorong siswa untuk melakukan belajar.

b. Faktor eksternal

- 1) Keadaan keluarga, keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama. Oleh karena itu, orang tua hendaknya menyadari bahwa pendidikan dimulai dari keluarga.
- 2) Keadaan sekolah, keadaan sekolah meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan siswa, alat-alat pelajaran dan kurikulum.
- 3) Lingkungan masyarakat, lingkungan membentuk keoribadian anak kerana dalam pergaulan sehari-hari seorang anak akan menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya.

### **C. Keterampilan Menyimak**

#### **1. Pengertian Menyimak**

Munir (2015:1) menyebutkan bahwa secara umum, menyimak merupakan suatu kegiatan pikiran, mengaji atau menganalisis, suatu objek baik berupa symbol maupun kenyataan atau situasi. Objek ini berupa benda, suara, konsep, proses ataupun perbuatan. Tarigan (Syamsuri, 2013:16) menyatakan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambing lisan-lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Buer (Syamsuri, 2013:17) mengemukakan, menyimak adalah kemampuan seseorang untuk menyimpulkan makna suatu wacana lisan yang didengar tanpa harus menerjemahkan kata demi kata. Syamsuri

(2013: 17) menyimak adalah proses bahasa yang terdiri atas bunyi-bunyi yang dimaknai atau yang dipahami yang diproses lewat pikiran atau syarat pendengaran seseorang. Menurut Resmini & Djuanda (Djuanda, dkk, 2016) keterampilan menyimak yang merupakan suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan pengertian menyimak di atas dapat disimpulkan menyimak adalah suatu proses kegiatan untuk mengorganisasikan apa yang didengar dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi agar dapat memperoleh informasi dan memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

## **2. Tujuan Menyimak**

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas dari kegiatan menyimak, namun setiap orang memiliki tujuan yang berbeda-beda dari kegiatan menyimak. Hal tersebut tergantung dari apa yang dibutuhkan oleh penyimak. Universitas Terbuka (Syamsuri, 2013:18) mengemukakan beberapa tujuan menyimak adalah sebagai berikut:

### **1) Menyimak untuk mendapatkan fakta**

Untuk mendapatkan fakta, dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya ialah dengan menyimak. Sarana yang dipergunakan

dalam menyimak untuk mendapatkan fakta diantaranya melalui radio, televisi, pertemuan ilmiah, dan ceramah.

2) Menyimak untuk menganalisis fakta

Yang dimaksud dengan menganalisis data ialah menguraikan fakta atas unsur-unsur untuk pemahaman secara menyeluruh. Tujuan utama analisis data ialah untuk memahami makna dari segi yang paling kecil.

3) Menyimak untuk mengevaluasi fakta

Evaluasi fakta dapat dilakukan dengan pertanyaan-pertanyaan berikut: a. bernilaiakah fakta-fakta itu?; b. sahkah fakta-fakta itu?; c. adakah relevansi fakta-fakta tersebut dengan pengetahuan dan pengalaman penyimak?

4) Menyimak untuk mendapatkan inspirasi

Tidak semua penyimak ingin mengumpulkan fakta, seringkali seseorang menyimak dengan saksama guna mendapatkan inspirasi, sugesti, dorongan, atau pembangkit semangat. Misalnya, untuk mendapatkan inspirasi tentang penciptaan puisi, rekaman deklamasi, mengikuti lomba baca puisi dan lain sebagainya.

5) Menyimak untuk mendapatkan hiburan

Hiburan dapat diperoleh melalui menyimak seperti menyimak lagu-lagu dari radio, menyimak dari televisi, rekaman tape recorder, rekaman VCD, atau dapat diperoleh melalui kegiatan menyimak ceramah atau pidato.

#### 6) Menyimak untuk memperbaiki kemampuan berbicara

Kosakata hasil simakan seseorang akan berpengaruh terhadap kemampuan bicarannya. Semakin banyak kosakata yang dikuasai melalui menyimak, akan semakin tinggi ula kemampuan dalam berbicara.

Menurut Hunt (Syamsuri 2013:21) menyatakan bahwa tujuan menyimak sebagai berikut:

- 1) Untuk memperoleh informasi yang bersangkutan paut dengan pekerjaan atau profesi
- 2) Agar menjadi lebih efektif dalam hubungan antar pribadi dalam kehidupan sehari-hari dirumah, di tempat kerja, dan di dalam kehidupan bermasyarakat
- 3) Untuk mengumpulkan data agar dapat membuat kesimpulan-kesimpulan yang masuk akal
- 4) Agar dapat memberikan respon yang tepat terhadap segala sesuatu yang didengar

### **3. Proses Menyimak**

Menurut Munir (2015:3) di dalam proses menyimak, ada beberapa tahapan yang perlu dilalui oleh si penyimak. Tahap-tahap menyimak sebagai berikut:

- 1) Tahap mendengar (hearning)

Dalam tahap ini penyimak baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh sang pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya.

2) Tahap memahami (understanding)

Setelah mendengar, ada keinginan penyimak untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh si pembicara.

3) Tahap menginterpretasi

Penyimak yang baik, yang cermat dan teliti, belum merasa puas jika hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara, dia ingin menafsirkan atau menginterpretasikan isi, butir-butir pendapat yang terdapat dan tersirat dalam ujaran itu.

4) Tahap menilai

Setelah memahami serta dapat menafsirkan atau menginterpretasikan isi pembicaraan, sang penyimak mulai menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan sang pembicara, tentang keunggulan dan kelemahan, kebaikan dan kekurangan sang pembicara.

5) Tahap menanggapi

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam kegiatan menyimak. Sang penyimak menyambut, mengecamkan, menyerap, serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh sang pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya.

#### **4. Factor yang Berpengaruh dalam Menyimak**

Syamsuri (2013:62) menyatakan ada beberapa factor penting dalam keterampilan menyimak, di antaranya:

a. Unsur Pembicara

Pembicara harus menguasai materi, penuh percaya diri, berbicara sistematis dan kontak dengan penyimak juga harus bergaya menarik/bervariasi. Pembicara adalah person atau orang yang menyampaikan pesan, ide, informasi, gagasan, atau amanat pembicara.

b. Unsur Materi

Unsur yang diberikan harus actual, bermanfaat, sistematis dan seimbang. Materi yang disusun sebaliknya memperhatikan tingkat perkembangan siswa. Tema materi yang dipergunakan sebaiknya bervariasi. Dengan demikian, siswa tidak akan jenuh belajar dan pembelajaran semakin menjadi menyenangkan.

c. Unsur Penyimak/Siswa

Penyimak adalah individu yang berposisi sebagai penerima pesan, reseptif, individu yang mendengar dan memahami isi bahan simakan yang disampaikan oleh pembicara dalam suatu fenomena menyimak.

d. Unsur Suasana/Atmosfer

Suasana adalah segala komponen penyerta yang seiring dengan peristiwa menyimak di luar pembicara, materi, dan penyimak. Suasana atau atmosfer tersebut sangat mempengaruhi dan menentukan keefektifan menyimak.

## **D. Cerita**

### **1. Pengertian Cerita**

Menurut Mustakhim (2005: 12) cerita adalah gambaran tentang kejadian suatu tempat, kehidupan binatang sebagai lambang dari kehidupan manusia, kehidupan manusia dalam masyarakat, dan cerita tentang mite yang ada di dalam masyarakat. Mustakhim (2005: 12-13) menambahkan bahwa cerita mempunyai makna yang luas apabila ditinjau dari segi bentuk dan isi cerita. Dari segi bentuk cerita dimaknai bahwa cerita adalah fantasi atau khayalan yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat (floklore), cerita yang benar-benar terjadi seperti sejarah (history), dan cerita dalam imajinasi penulis/pengarang (fiction). Sedangkan cerita dari segi isi berupa cerita tentang kepahlawanan, cerita ilmu pengetahuan, cerita keagamaan, dan cerita tentang suka duka pengarang.

Bahri (2005: 17) cerita adalah sarana untuk menyampaikan ide atau pesan melalui serangkaian penataan yang baik dengan tujuan agar pesan menjadi lebih mudah diterima dan memberikan dampak yang lebih luas pada sasaran atau penyimak. Menurut Supriyadi (2006: 4) cerita anak adalah karya imajinatif dalam bentuk bahasa yang berisi pengalaman, perasaan, pikiran anak secara jujur yang ditulis oleh pengarang anak-anak atau dewasa dan secara khusus ditujukan bagi anak-anak.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan pengertian cerita adalah sebuah karya imajinatif dalam bentuk bahasa yang berisi

pengalaman, perasaan, pikiran yang ditulis oleh pengarang anak-anak atau dewasa dan secara khusus ditujukan bagi anak-anak dengan tujuan agar pesan menjadi lebih mudah diterima.

## **2. Unsur Cerita**

Menurut Nurgiyantoro (2013: 221) unsur-unsur pembangun sebuah cerita terdiri atas dua macam yaitu unsur ekstrinsik dan unsur intrinsik. Unsur ekstrinsik merupakan unsur yang berada di luar teks cerita seperti jati diri pengarang yang mempunyai ideologi, pandangan hidup, kondisi kehidupan sosial-budaya masyarakat yang dijadikan latar cerita, dan lain-lain. Sedangkan unsur intrinsik merupakan unsur pembangun cerita yang berasal dari dalam, yaitu: a) tokoh, b) alur cerita, c) latar, d) tema, e) moral, f) sudut pandang, dan g) stile dan nada.

### **a. Tokoh**

Menurut Nurgiyantoro (2013: 222) tokoh cerita merupakan pelaku yang dikisahkan perjalanannya dalam cerita. Menurut Supriyadi (2002: 59) Tokoh cerita yang membawa amanah atau pesan baik adalah tokoh protagonis, sedangkan tokoh cerita yang memiliki sifat buruk disebut dengan tokoh antagonis.

### **b. Alur Cerita**

Menurut Nurgiyantoro (2013: 237) alur dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang terjadi berdasarkan hubungan sebab akibat. Wellek (Supriyadi 2006: 60) mendefinisikan alur atau plot sebagai rangkaian peristiwa yang disusun secara logis dalam suatu cerita.

c. Latar

Menurut Nurgiyantoro (2013: 249) latar atau setting merupakan lokasi dimana cerita itu terjadi, waktu, kapan cerita itu terjadi, dan lingkungan sosial budaya.

d. Tema

Menurut Lukens (Nurgiyantoro, 2013: 260) tema merupakan gagasan yang mengikat cerita. Nurgiyantoro (2013: 249) menambahkan tema merupakan dasar pengembangan sebuah cerita.

e. Moral

Menurut Nurgiyantoro (2013: 265) moral merupakan sesuatu yang ingin disampaikan kepada pembaca, misalnya: bermanfaat bagi kehidupan, bermakna positif, dan mendidik.

f. Sudut Pandang

Menurut Abrams (Nurgiyantoro, 2013: 269) sudut pandang merupakan cara atau pandangan pengarang sebagai sarana untuk menampilkan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa.

g. Style/gaya penceritaan

Menurut Nurgiyantoro (2013: 273) style berkaitan dengan masalah pilihan berbagai aspek kebahasaan yang dipegunakan dalam sebuah teks cerita.

### **3. Manfaat Cerita**

Musfiroh (2005: 95-115) menjelaskan tentang manfaat sebuah cerita yang dipandang dari berbagai aspek yaitu:

a. Membantu pembentukan pribadi dan moral

Cerita sangat efektif untuk membentuk cara berpikir dan berperilaku seorang anak. Anak yang sudah biasa menyimak cerita, dalam jiwa mereka akan tumbuh sebagai pribadi yang hangat serta memiliki kecerdasan interpersonal. Selain itu, dengan menyimak cerita juga dapat mendorong perkembangan moral anak.

Hal tersebut dikarenakan di dalam sebuah cerita biasanya terkandung

contoh perilaku yang baik maupun perilaku yang buruk. Contoh perilaku yang baik dimaksudkan agar siswa dapat meniru dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan contoh perilaku yang buruk dimaksudkan agar siswa dapat menghindari dan tidak meniru perbuatan buruk tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

b. Menyalurkan kebutuhan imajinasi

Seorang anak membutuhkan penyaluran imajinasi mengenai berbagai hal yang selalu muncul di dalam pikiran mereka. Pada saat menyimak cerita

imajinasi yang ada pada diri anak akan mulai bekerja. Mereka membayangkan kejadian dan juga perilaku tokoh yang ada di dalam cerita. Imajinasi yang ada pada diri anak pada saat menyimak cerita akan memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah secara kreatif.

c. Memacu kemampuan verbal

Pada saat menyimak cerita, anak dapat belajar mengucapkan bunyi-bunyi yang bermakna dengan benar, sehingga mereka dapat menyusun kata-kata dengan logis dan mudah dipahami. Hal tersebut menjadikan anak terdorong untuk senang bercerita atau berbicara.

d. Merangsang minat baca

Menyimak cerita dapat menjadi cara yang efektif untuk menstimulus anak agar anak gemar membaca.

e. Membuka cakrawala pengetahuan

Dengan menyimak cerita maka akan menambah pengetahuan seorang individu tentang hal-hal yang belum diketahui. Misalnya saja bahan simakan cerita anak berupa cerita yang memiliki karakteristik budaya, sehingga anak dapat mengenal nama-nama tempat, kebiasaan masyarakat yang tinggal di daerah tertentu, bahasa yang digunakan, dan lain-lain yang sebelumnya belum diketahui oleh anak.

## **E. Boneka Tangan sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita**

### **1. Pengertian Boneka Tangan**

Menurut Mufida (2013), boneka tangan adalah boneka yang hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja, sedangkan bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang akan menutup lengan orang yang memainkannya disamping cara memainkannya juga hanya memakai tangan (tanpa menggunakan alat bantu yang lain).

Sudjana dan Rivai (Widowati, 2016) menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut.

Berdasarkan pengertian yang dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan adalah suatu media tiruan binatang yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut.

## **2. Jenis-Jenis Boneka**

Ada beberapa jenis boneka tangan menurut ahli, sebagai berikut:

Menurut Daryanto (2013: 33) boneka dapat diklasifikasikan ke dalam lima jenis yaitu: a) boneka jari, b) boneka tangan, c) boneka tongkat, d) boneka tali, dan e) boneka bayang-bayang.

- a. Boneka jari merupakan boneka yang dimainkan dengan menggunakan jari tangan.
- b. Boneka tangan merupakan boneka yang dimainkan dengan menggunakan tangan.
- c. Boneka tongkat seperti wayang-wayangan.
- d. Boneka tali (marionet) digerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki.
- e. Boneka bayang-bayang (shadow puppet) merupakan boneka yang dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangnya.

Berdasarkan pemaparan tentang klasifikasi boneka di atas, maka peneliti memilih boneka tangan sebagai media untuk pembelajaran

menyimak cerita. Pemilihan media boneka tangan ini dikarenakan dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran menyimak cerita, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami isi yang terkandung di dalam cerita.

### **3. Penggunaan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Menyimak Cerita**

Cakra (2012: 64-65) menyatakan bahwa ada rambu-rambu dalam memainkan boneka yaitu: a) tanpa panggung, dan b) menggunakan panggung.

a. Memainkan boneka tanpa panggung dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- 1) Boneka cukup dua buah.
- 2) Cara memainkan boneka harus tepat, jangan sampai lepas.
- 3) Dialog boneka ke anak cukup satu boneka saja.
- 4) Intonasi wajib diperhatikan.
- 5) Waktu dan misi.

b. Memainkan boneka dengan menggunakan panggung dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Konstruksi panggung harus memenuhi kriteria yang terbaik, antara lain:
  - a) panggung boneka jangan sampai banyak gambar,
  - b) tempat penyimpanan boneka tangan harus ada,
  - c) tempat pendongeng dan pembantu harus sudah disediakan,dan

- d) pemakaian background sudah jelas diatur dalam situasi dan kondisi dongeng.
- 2) Keluar atau masuknya boneka tangan harus diperhatikan.
- 3) Dialog boneka dengan anak hanya satu boneka saja.
- 4) Intonasi setiap pelaku boneka harus jelas.
- 5) Jumlah boneka yang main harus sudah disiapkan.
- 6) Misi dan waktu.

#### **4. Manfaat Media Boneka Tangan**

Menurut Daryanto (2013: 33) kelebihan menggunakan media boneka tangan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan.
- b. Tidak memerlukan keterampilan yang rumit.
- c. Dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira.

#### **D. Kerangka Pikir**

Keterampilan menyimak adalah suatu proses kegiatan untuk mengorganisasikan apa yang didengar dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi agar dapat memperoleh informasi dari seorang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Keterampilan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang aling awal sebelum mempelajari keterampilan berbahasa yang lainnya.

Kegiatan menyimak merupakan kegiatan yang paling banyak dilakukan dalam kehidupan manusia dibandingkan dengan kegiatan berbicara, membaca,

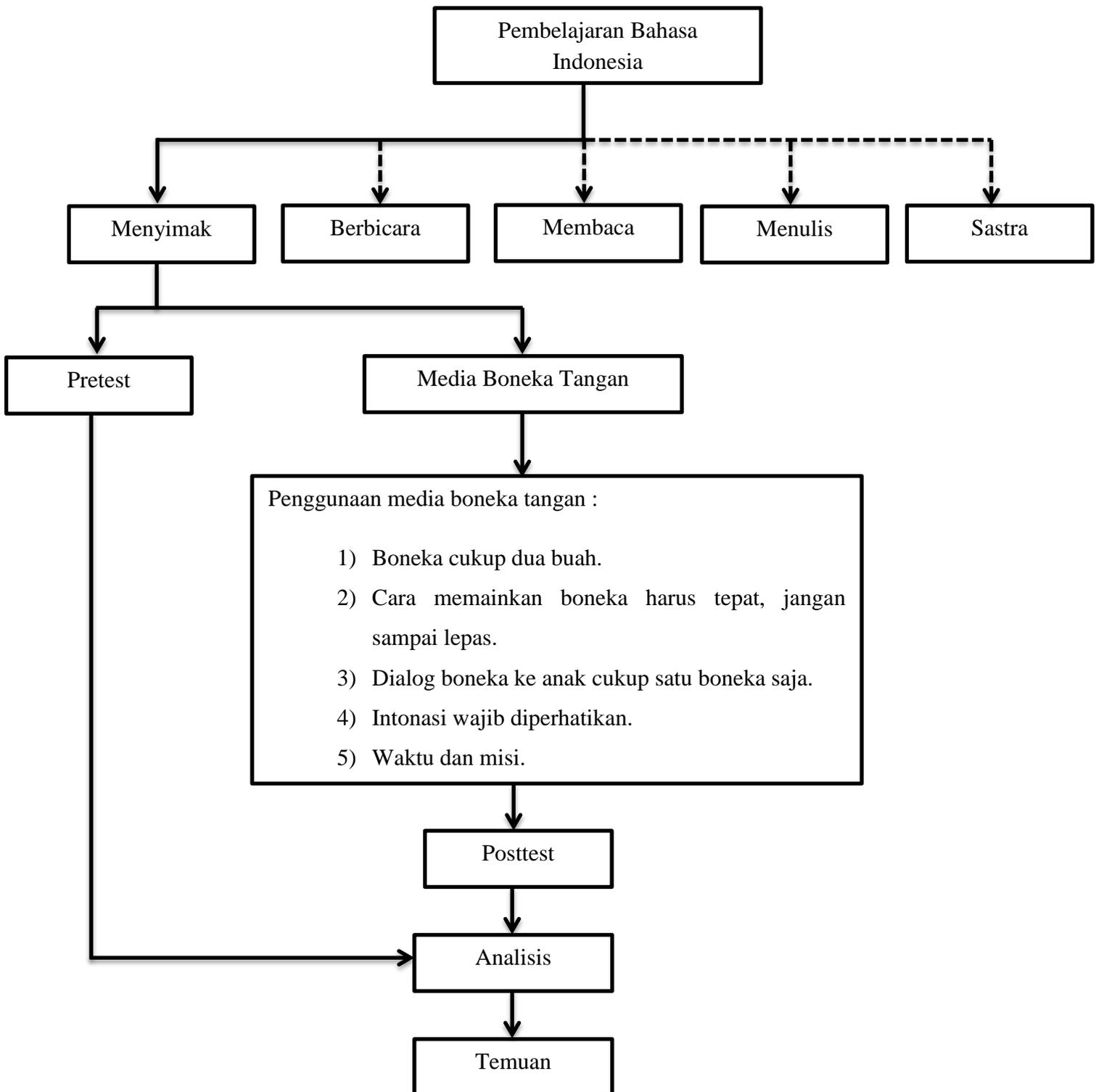
dan menulis. Untuk itu sebagai seorang guru hendaknya mempunyai kemampuan yang baik untuk mengajarkan keterampilan menyimak kepada siswa, supaya mereka dapat memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara. Pemahaman dalam memahami makna komunikasi dari pembicara dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia maupun pembelajaran.

Salah satu materi menyimak yang terdapat di dalam pelajaran bahasa Indonesia di kelas II SD adalah menyimak cerita. Pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas II semester 2 terdapat standar kompetensi yaitu memahami pesan pendek dan dongeng yang dilisankan. Berdasarkan standar kompetensi tersebut maka siswa diharapkan untuk memahami isi cerita yang disampaikan oleh guru.

Perkembangan ranah kognitif siswa kelas II SD yang berumur 8/9 tahun tergolong dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak-anak berpikir secara sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret, sehingga dalam mengajarkan materi menyimak cerita diperlukan media yang tepat agar dapat menunjang keberhasilan siswa dalam menyimak cerita.

Salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran menyimak cerita adalah media boneka tangan. Media boneka tangan adalah suatu media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, berupa boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut. Boneka adalah suatu benda yang pada umumnya disukai oleh anak-anak, sehingga pemilihan boneka tangan ini dirasa sangat tepat karena dapat dengan mudah menarik perhatian siswa. Selain itu,

pembuatan media boneka tangan ini sangat mudah dan sederhana, sehingga guru tidak perlu kesusahan dalam mencari media ini. Jika siswa, tertarik untuk mengetahui isi cerita yang diceritakan oleh guru dengan menggunakan media boneka tangan maka akan berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam menyimak cerita yang dapat digambarkan sebagai berikut:



**Bagan 2.1 Kerangka Pikir**

## E. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah dipaparkan di atas, dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

Ha = terdapat pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap hasil

belajar keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148  
Pamolongan.

Ho = tidak terdapat pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap

hasil belajar keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN  
148  
Pamolongan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2017:107).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Exsperimental atau pra eksperimen.

#### **B. Desain Penelitian**

Desain penelitian menggunakan bentuk desain One-Group Pretest-Posstest Design. Sugiyono (2017: 111) menggambarkan One Group Pretest-Posttest Design adalah sebagai berikut:



**Bagan 3.1 Desain Penelitian**

O<sub>1</sub> = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O<sub>2</sub> = Nilai posstest (setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan atau treatment

#### **C. Variabel Penelitian**

Sugiyono (2017:61), macam-macam variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi:

- a. Variabel independen (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel independen (bebas) dalam penelitian ini yaitu media boneka tangan.
- b. Variabel dependen (terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel dependen (terikat) dalam penelitian ini yaitu keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan.

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

Secara operasional, variabel yang digunakan dalam penelitian dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Media boneka tangan adalah suatu media tiruan binatang yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut.
2. Keterampilan menyimak cerita adalah mendengarkan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi agar dapat memahami isi dari cerita yang didengar.

#### **E. Populasi dan Sampel Penelitian**

1. Populasi

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi yaitu seluruh kelas II SDN 148 Pamolongan yang terdiri dari 18 siswa .

Tabel 3.1 keadaan populasi

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	II	11	7	18

Sumber: Guru Kelas SDN 148 Pamolongan

## 2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 148

Pamolongan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel di bawah:

Tabel 3.2 keadaan sampel

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	II	11	7	18

Sumber: Guru Kelas SDN 148 Pamolongan

## F. Instrumen Penelitian

Purwanto (2010: 56) menjelaskan instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dengan cara pengukuran. Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Tes.

Tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan menyimak cerita dalam penelitian ini adalah tes objektif. Menurut Arifin (2012:153) tes objektif sering juga disebut tes dikotomi (dichotomously scored item) karena jawabannya antara benar atau salah dan skornya antara 1 atau 0. Tes objektif menuntut peserta didik untuk memilih jawaban yang benar diantara kemungkinan jawaban yang telah disediakan, memberikan jawaban singkat,

dan melengkapi pertanyaan atau pernyataan yang belum sempurna. Bentuk tes objektif yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes pilihan ganda.

- **Bentuk Tes Pilihan Ganda**

Menurut Arifin (2012:156-157) soal tes bentuk pilihan-ganda dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar yang lebih kompleks dan berkenaan dengan aspek ingatan, pengertian, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Pilihan jawaban terdiri atas jawaban yang benar atau yang paling benar.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi.

### **1. Tes**

Arifin (2012:130) tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif. Menurut Arifin (2012:153) Tes objektif terdiri atas beberapa bentuk, yaitu benar-salah, pilihan ganda, menjodohkan, dan melengkapi atau jawaban singkat.. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes dengan bentuk pilihan ganda. Tes dalam penelitian ini berupa pretest dan posttest.

Pretest merupakan tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa pada materi menyimak cerita. Posttest yaitu tes yang diberikan pada akhir pembelajaran atau setelah siswa diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil akhir siswa pada pembelajaran keterampilan menyimak cerita.

## 2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2017:329) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya seseorang. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Foto-foto tersebut digunakan sebagai bukti jika penelitian sudah dilaksanakan serta mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran menyimak cerita.

## **H. Teknik Analisis Data**

Menurut Sugiyono (2017: 207) analisis data adalah kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data terkumpul. Analisis data pada penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dan analisis inferensial pada t-test (uji t).

1. Sugiyono (2017: 207-208) menjelaskan statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul secara apa adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau

generalisasi. Rumus statistik yang digunakan untuk menghitung rata-rata atau mean adalah sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan :

M = rata-rata (mean)

$\sum fx$  = jumlah semua angka

N = banyaknya angka yang dijumlahkan

## 2. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan.

Pengujian hipotesis menggunakan t-test (uji t), dengan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t = nilai t yang dihitung

Md = mean dari perbedaan pretest dan posstest

$x_d$  = deviasi masing-masing subjek

$\sum x^2_d$  = jumlah kuadrat deviasi

$N$  = jumlah subjek pada sampel

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Data hasil penelitian yang dilakukan di SDN 148 Pamolongan adalah sebagai berikut :

##### 1. Analisis data Deskriptif

###### 1) Deskripsi hasil pretest keterampilan menyimak cerita

Penelitian diawali dengan memberikan soal *pretest*. Soal *pretest* ini diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi menyimak cerita. *Pretest* dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2018. Soal *pretest* yang diberikan berjumlah 20 soal pilihan ganda yang diikuti oleh 18 siswa. Data hasil nilai *pretest* keterampilan menyimak cerita dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.1. Distribusi Nilai *Pretest*.**

Interval	Frekuensi	Kriteria
85 – 100	4	Sangat Tinggi
70 – 84	4	Tinggi
60 – 69	8	Sedang
51 – 59	1	Rendah
0 – 50	1	Sangat Rendah
Jumlah	18	

Berdasarkan tabel nilai *pretest* di atas dapat diketahui 4 siswa memperoleh nilai antara 85 - 100, 4 siswa memperoleh nilai antara 70 - 84, 8 siswa memperoleh nilai antara 60 – 69, 1 siswa memperoleh nilai antara 51 – 59 dan 1 siswa memperoleh nilai antara 0 - 50. Hasil nilai *pretest* keterampilan menyimak cerita di atas dapat dihitung nilai rata-rata

atau *mean*. Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai *mean pretest* siswa kelas II SDN 148 Pamolongan adalah 70,28.

## **2) Penggunaan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Siswa Kelas II SDN 148 Pamolongan**

Penggunaan media boneka tangan ini dengan cara guru memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai materi cerita, setelah itu guru menggunakan media boneka tangan untuk menceritakan sebuah cerita kepada siswa kemudian siswa secara berkelompok menulis kembali cerita yang di dengar. Setelah itu tiap kelompok menceritakan hasil simakannya di depan kelas dengan menggunakan media boneka tangan. Dengan menggunakan media boneka tangan maka pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan akan mengalami peningkatan hasil belajar, dapat memotivasi siswa dalam belajar dan pembelajaran akan menyenangkan bagi siswa.

## **3) Deskripsi hasil posttest keterampilan menyimak cerita**

Pelaksanaan pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media boneka tangan dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Setelah 3 kali pembelajaran menyimak cerita kemudian dilakukan pengukuran kemampuan siswa dengan memberikan *posttest* keterampilan menyimak cerita. *Posttest* dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2018. Soal *posttest* yang diberikan berjumlah 20 soal pilihan ganda yang diikuti oleh 18 siswa. Data hasil nilai *posttest* keterampilan menyimak cerita dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.2 Distribusi Nilai *Posttest*.**

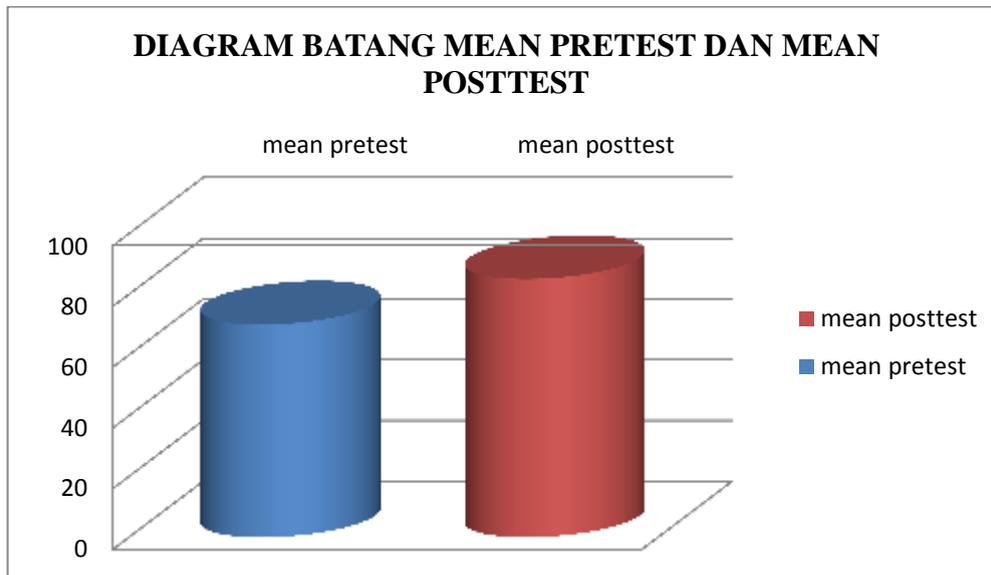
Interval	Frekuensi	Kriteria
85 – 100	9	Sangat Tinggi
70 – 84	9	Tinggi
60 – 69	0	Sedang
51 – 59	0	Rendah
0 – 50	0	Sangat Rendah
Jumlah	18	

Berdasarkan tabel nilai *posttest* di atas dapat diketahui 9 siswa memperoleh nilai antara 85 – 100 dan 9 siswa memperoleh nilai antara 70 – 84. Hasil nilai *posttest* keterampilan menyimak cerita di atas dapat dihitung nilai rata-rata atau *mean*. Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai *mean posttest* siswa kelas II SDN 148 Pamolongan adalah 85. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan rerata atau *mean* antara *pretest* dan *posttest* yang ditunjukkan pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.3 perbandingan nilai mean *pretest* dan mean *posttest***

Mean <i>pretest</i>	Mean <i>posttest</i>
70,28	85

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat nilai *mean pretest* adalah 70,28 dan nilai *mean posttest* dengan menggunakan media boneka tangan adalah 85. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan. Jika digambarkan dalam diagram batang akan terlihat sebagai berikut.



**Bagan 4.2 Perbandingan Nilai *Mean Pretest* dan *Mean Posttest***

## 2. Analisis data inferensial

### 1) Pengujian Hipotesis

Pada penelitian ini pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji-t untuk menguji kebenaran hipotesis. Hipotesis

yang akan diuji adalah:

$H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan.

$H_o$  : Tidak ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan.

Kriteria pengujian hipotesis tersebut adalah  $H_a$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_o$  diterima dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t seperti yang disajikan pada lampiran 4, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 11,253 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan ( $dk$ ) = 17 adalah sebesar 1,740.

Dari hasil analisis tersebut terlihat bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (11,253 > 1,740). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis  $H_a$  ( $H_a : \mu_1 > \mu_2$ ) diterima dan  $H_0$  ditolak, jadi terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka hipotesis  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berarti terdapat pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan sebelum dengan setelah penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Data selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 4.

## **B. Pembahasan**

### **1. Analisis Data Deskriptif**

Berdasarkan hasil perhitungan *mean pretest* adalah 70,28 dan hasil *mean posttest* adalah 85. Selisih nilai *mean pretest* dan *mean posttest* adalah 14,72. Hasil *mean pretest* dan *mean posttest* menunjukkan adanya perbedaan. Perbedaan hasil tersebut merupakan salah satu akibat dari penggunaan media boneka tangan. Data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar menyimak cerita siswa yang diperoleh pada *post-test* lebih tinggi

dibandingkan pada *pre-test*. Tingginya hasil belajar menyimak cerita siswa pada *post-test* disebabkan karena adanya pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan pada proses pembelajaran ini.

## 2. Analisis Data Inferensial

Berdasarkan analisis inferensial pada uji t yang menunjukkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $11,253 > 1,740$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan tahun ajaran 2018/2019 setelah digunakan media boneka tangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Menurut Bachri (2005: 138) boneka merupakan representasi wujud banyak obyek yang sangat disukai oleh anak dan memiliki daya tarik yang sangat kuat pada anak. Daya tarik yang sangat kuat dari boneka termasuk media boneka tangan dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa. Hal tersebut sesuai dengan pemaparan Sudjana & Rivai (Arsyad, 2011: 24-25) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa.

Penggunaan media boneka tangan dapat membuat siswa memahami isi cerita yang disampaikan oleh guru, sehingga nilai keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamoolongan menjadi lebih baik. Hal tersebut dapat terlihat dari nilai rata-rata atau *mean pretest* dengan nilai rata-rata atau *mean posttest* setelah menggunakan media boneka tangan dan juga dari pengujian hipotesis. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh

Arsyad (2011: 25-27) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penggunaan media boneka tangan dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Penggunaan media boneka tangan dalam proses pembelajaran juga membuat pesan atau isi cerita yang disampaikan oleh guru secara lisan menjadi lebih konkret dan lebih jelas, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Jadi penggunaan media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas SDN 148 Pamolongan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data yang diperoleh mengenai penelitian yang dilakukan dengan judul pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan, secara umum dapat disimpulkan bahwa:

1. Mean posttest hasil belajar siswa kelas II SDN 148 Pamolongan lebih besar dari mean pretest yakni  $85 > 70,28$ , sehingga terdapat perbedaan akibat penggunaan media boneka tangan.
2. Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan uji-t dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan, setelah diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yakni  $11,253 > 1,740$ .
3. Dari hasil penelitian diatas maka media boneka tangan cocok atau layak digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita karena dapat meningkatkan hasil belajar menyimak cerita siswa.

#### **B. Saran**

Sehubungan dengan hasil yang ditemukan dalam penelitian ini, maka saran yang dapat diajukan oleh penulis adalah:

1. Karena adanya peningkatan hasil belajar dari penggunaan pengajaran ini maka disarankan kepada guru Bahasa Indonesia hendaknya lebih

mempertimbangkan penggunaan media boneka tangan, sebagai salah satu media yang perlu dikembangkan dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi kepala sekolah hendaknya dapat melakukan pengadaan media termasuk media boneka tangan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia agar pembelajaran lebih inovatif
3. Bagi peneliti berikutnya yang ingin mengembangkan hasil penelitian ini diharapkan untuk mencoba menerapkannya pada pokok bahasan lain dengan cakupan yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bachri, Bachtiar. 2005. Pengembangan Kegiatan Bercerita di Taman Kanak-kanak, Teknik dan Prosedurnya. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Cakra, Ki Heru. 2012. *Mendongeng dengan Mata Hati*. Surabaya: Mumtaz Media
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Djuanda, Dadan, dkk. 2016. Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Quantum Dalam Membuat Denah Berdasarkan Penjelasan Yang Didengar. *Jurnal Pena Ilmiah*, (online), Vol. 1, No. 1, (<http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/viewFile/3049/>, diakses 6 Februari 2018).
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Mufida, Dini Erla. 2013. *Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Babat Lamongan*, (Online), (<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/1716/article.pdf>, diakses 6 Februari 2018).
- Munir, Abdul. 2015. *Keterampilan Berbahasa dan Apresiasi Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bercerita untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikti.
- Mustakhim, Muhammad Nur. 2005. *Peranan Cerita dalam Pembentukan Anak*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Siswoyo, D. 2013. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

- Slameto. 2015. *Belajar & Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdikarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparwoto. 2004. *Kemampuan Dasar Mengajar*. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Supriyadi. 2006. *Pembelajaran Sastra yang Apresiatif dan Integratif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Ketnagaan.
- Syamsuri, Andi Sukri. 2013. *Keterampilan Menyimak dan Ancangan Pembelajarannya*.
- Tarigan, Djogo & Tarigan, H.G. 1990. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa* Bandung: Angkasa Bandung.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widowati, Diah Ayu. 2016. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (online), Edisi 27 Tahun ke-5 2016. (<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/>, diakses 6 Februari 2018).

*Lampiran 1: Soal Pretest dan Posttest*

**Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!**

1. Tokoh yang ada di dalam cerita berjudul “Keledai yang Sakit” adalah ....
  - a. Keledai, Angsa, dan Kelinci
  - b. Keledai Ayam, dan Kelinci
  - c. Keledai, Bebek, dan Kelinci
2. Cerita yang berjudul “Keledai yang Sakit” terjadi pada ... hari.
  - a. pagi hari
  - b. siang hari
  - c. sore hari
3. Latar cerita berjudul “Keledai yang Sakit” berada di ....
  - a. di hutan dan di taman
  - b. di bukit dan di taman
  - c. di bukit dan di sungai
4. Pada akhir cerita Keledai berjanji jika sudah sembuh akan ....
  - a. makan dengan teratur
  - b. berolahraga dengan teratur
  - c. membersihkan lingkungan tempat tinggal
5. Peralatan olahraga yang ingin dimiliki oleh keledai adalah ....
  - a. Sepeda
  - b. Raket
  - c. bola

6. Akibat yang dirasakan oleh Keledai karena tidak pernah berolahraga adalah....
  - a. badan Keledai menjadi gendut
  - b. badan Keledai menjadi kurus
  - c. badan Keledai menjadi sakit
7. Amanat dari cerita yang telah kalian simak adalah ....
  - a. kita harus rajin berolahraga agar tubuh kita tidak mudah terserang penyakit
  - b. kita tidak boleh mengambil barang yang bukan milik kita
  - c. kita harus tolong menolong dalam kebaikan
8. Tokoh yang ada dalam cerita berjudul “Buaya yang Serakah” adalah ....
  - a. Buaya, Bebek, Keledai, Anak Gajah, dan Induk Gajah
  - b. Buaya, Angsa, Keledai, Anak Gajah, dan Induk Gajah
  - c. Buaya, Bebek, Kambing, Anak Gajah, dan Induk Gajah
9. Hewan yang kelaparan dalam cerita berjudul “Buaya yang Serakah” adalah ....
  - a. Induk Gajah
  - b. Keledai
  - c. Buaya
10. Yang dilakukan Bebek setelah mengetahui ada seekor Buaya yang sedang memburunya adalah ....
  - a. berenang cepat ke darat dan berlari
  - b. berlari ke darat dan bersembunyi
  - c. berenang cepat ke darat dan bersembunyi

11. Dalam cerita berjudul “Buaya yang Serakah” ada seekor Anak Gajah yang berada di ....
- di hutan
  - di telaga
  - di tepi sungai
12. Cerita yang berjudul “Buaya yang Serakah” menceritakan tentang ....
- Buaya yang mati karena serakah dan tidak bersyukur
  - Buaya yang mati karena berbohong
  - Buaya yang mati karena mencuri
13. Menolong adalah perbuatan yang....
- Terpuji
  - tercela
  - jahat
14. Sifat buruk yang tidak boleh kita tiru dari tokoh Buaya adalah....
- Sombong
  - pemarah
  - serakah
15. Cara anak Gajah menyelamatkan diri dari Buaya adalah ....
- lari dan berteriak meminta tolong kepada semua hewan
  - lari dan berteriak meminta tolong memanggil induknya
  - lari sekencang-kencangnya
16. Cerita yang berjudul „Macan Tutul yang Sedih“ menceritakan tentang ....
- Macan Tutul yang sedih karena hutan banjir

- b. Macan Tutul yang sedih karena manusia membakar hutan
  - c. Macan Tutul yang sedih karena pohon di hutan ditebang oleh manusia
17. Menolong teman yang sedang berada dalam kesulitan merupakan perbuatan yang ....
- a. buruk
  - b. tercela
  - c. terpuji
18. Sikap buruk yang tidak dapat kita tiru dari tokoh Moci adalah ....
- a. bertanggung jawab atas kesalahannya
  - b. membantu Siro menanam bibit pohon
  - c. akan menerkam manusia yang datang untuk menebang pohon di hutan
19. Cara yang dapat kita lakukan untuk menjaga lingkungan adalah ...
- a. menanam tumbuhan di sekitar tempat tinggal
  - b. membuang sampah sembarangan
  - c. menebang pohon secara liar
20. Amanat dari cerita yang berjudul “Macan Tutul yang Sedih” adalah ....
- a. kita harus bertanggung jawab atas kesalahan yang kita perbuat
  - b. kita harus menolong teman yang sedang kesusahan
  - c. kita harus menjaga lingkungan tempat tinggal kita

***Lampiran 2 : Kunci Jawaban***

- |       |       |
|-------|-------|
| 1. C  | 11. B |
| 2. A  | 12. A |
| 3. A  | 13. A |
| 4. B  | 14. C |
| 5. A  | 15. B |
| 6. C  | 16. C |
| 7. A  | 17. C |
| 8. A  | 18. C |
| 9. C  | 19. A |
| 10. A | 20. C |

*Lampiran 3 : RPP*

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

**Satuan Pendidikan : SDN 148 Pamolongan**

**Kelas / Semester : II /II (Dua)**

**Tema : Kesehatan**

**Pelajaran : Bahasa Indonesia**

**Alokasi Waktu : 2 x 35 menit**

**A. Standar Kompetensi**

Memahami pesan pendek dan dongeng yang dilisankan.

**B. Kompetensi Dasar**

Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri.

**C. Indikator**

1.3.1 Siswa menyebutkan tema yang terdapat dalam cerita.

1.3.2 Siswa menyebutkan tokoh yang terdapat dalam cerita.

1.3.7 Siswa menyebutkan amanat yang ada pada cerita.

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul „Keledai yang Sakit” siswa dapat menyebutkan tema yang terdapat dalam cerita dengan tepat
2. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul „Keledai yang Sakit” siswa dapat menyebutkan tokoh yang terdapat dalam cerita dengan benar.
3. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul „Keledai yang Sakit” siswa dapat menyebutkan amanat yang ada pada cerita dengan tepat.

#### **E. Materi Pokok**

##### **Teks Bacaan berjudul ‘Keledai yang Sakit’**

###### Keledai yang Sakit

Pada suatu pagi di sebuah bukit, ketika matahari mulai terbit dan menyinari bumi, ada seekor bebek yang bejalan-jalan dengan semangat.

Bebek : “Wek. Wek. Wek. Wah, hari sudah pagi seperti biasa aku harus olahraga supaya aku selalu sehat dan tidak mudah sakit.

Olahraga yang paling mudah aku lakukan adalah senam pagi.”

Kemudian Bebek bernyanyi sambil melakukan senam pagi.

Bebek : “Ayunkanlah lenganmu ke kiri dan ke kanan. Lalu hentakkanlah kakimu berganti kiri dan kanan. Ayo bukungkanlah badanmu lalu angkat lagi. Alangkah senangnya hatiku bila senam pagi.”

Selesai Bebek senam pagi datang seekor Keledai menghampiri Bebek.

Keledai : “Halo. Halo. Selamat pagi Bebek.”

Bebek : “Hai Keledai, selamat pagi.”

Keledai : “Aku lihat dari kejauhan, kamu tadi olahraga senam ya?”

Bebek : “Iya betul Keledai. Aku tadi olahraga senam supaya selalu sehat dan tidak mudah sakit.”

Keledai : “Aku tidak pernah olahraga karena ayah dan ibu belum bisa membelikan peralatan olahraga yang aku mau.”

Bebek : “Memangnya peralatan olahraga apa yang kamu inginkan?”

Keledai : “Aku ingin sekali punya sepeda. Kalau tidak ada sepeda aku malas berolahraga.”

Bebek : “Tidak boleh begitu Keledai. Untuk berolahraga kita tidak harus menggunakan peralatan apalagi menggunakan peralatan yang mahal.”

Keledai : “Ah, bagiku tidak asik kalau olahraganya hanya senam atau berlari saja. Pasti membosankan. Pokoknya aku tetap tidak mau olahraga kalau ayah dan ibuku belum bisa membelikan aku sepeda. Sudah ya Bebek, aku pergi dulu.”

Bebek : “Baiklah Keledai. Sampai bertemu lagi.”

Keesokan harinya, di taman yang indah ada seekor kelinci yang sedang asik bernyanyi.

Kelinci : “Betapa senang hatiku hidup ini indah bila aku sehat selalu.

Betapa sedih hatiku bila aku sakit, tak bisa bermain dengan teman. Hidup sehat itu penting bagi aku dan penting untuk kita semua. Ayo kita semua jangan pernah lupa jaga kesehatan tubuh kita.

Tidak lama kemudian datanglah Keledai yang terlihat lesu.

Keledai : “Haduh. Haduh. Haduh.”

Kelinci : “Hai Keledai. Kamu kenapa?”

Keledai : “Aku sakit Kelinci. Badanku terasa menggigil kedinginan dan tubuhku lemas sekali dan aku juga menderita batuk.”

Kelinci : “Kalau kamu sakit, kamu harus berobat ke dokter Keledai.”

Keledai : “Aku tidak mau ke dokter Kelinci. Kasihan orang tuaku, kalau berobat ke dokter pasti biayanya mahal.”

Kelinci : “Oh begitu, berarti kamu sekarang sudah tahu kan bahwa sehat itu murah dan sakit itu mahal. Sekarang lebih baik kamu aku antar pulang ke rumah. Daripada sakit kamu semakin parah maka

semakin mahal juga obat yang harus dibeli sama orang tua kamu.”

Keledai : “Iya deh kalau begitu. Jika sudah sembuh nanti aku akan rajin

olahraga supaya tidak mudah sakit lagi. Betul katamu Kelinci, sehat itu murah dan sakit itu mahal.”

#### **F. Metode Pembelajaran**

1. Bercerita
2. Diskusi
3. Tanya jawab
4. Penugasan

#### **G. Langkah-Langkah Pembelajaran**

1. Kegiatan Awal (10 menit)
  - a. Memberi salam
  - b. Membaca doa bersama
  - c. Tanya jawab tentang materi yang lalu
  - d. Menyampaikan materi, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.
2. Kegiatan Inti (50 menit)
  - a. Guru memberikan informasi awal tentang cerita
  - b. Guru membimbing siswa dalam pembentukan kelompok terdiri dari 4 orang dengan memperhatikan tingkat prestasi.
  - c. Siswa menyimak cerita yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media boneka tangan.

- d. Guru menugaskan kepada setiap kelompok menulis kembali cerita yang telah disimak.
  - e. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk memperagakan dialog yang telah ditulisnya dengan menggunakan media boneka tangan di depan kelas.
  - f. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang cerita yang telah disampaikan oleh guru.
  - g. Siswa diminta untuk mengerjakan tes objektif yang terkait dengan isi cerita yang telah disampaikan.
3. Kegiatan Penutup
- a. Memberikan kesimpulan
  - b. Refleksi
  - c. Memberikan pekerjaan rumah kepada peserta didik
  - d. Menyampaikan materi pembelajaran untuk pembelajaran selanjutnya
  - e. Menyampaikan pesan-pesan moral yang disampaikan oleh guru.
  - f. Berdoa sebelum pulang sekolah

#### **H. Sumber dan Media Pembelajaran**

Sumber : Umri Nur'aini dan Indriyani. 2008. *Bahasa Indonesia untuk SD Kelas II*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Media : Boneka tangan keledai, bebek dan kelinci

#### **I. Penilaian**

- a) Prosedur penilaian : *posttest*
- b) Jenis Penilaian : Tertulis

c) Bentuk tes : Isian Singkat

**Isiah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang singkat dan tepat.**

1. Judul cerita yang telah kalian simak adalah ....
2. Tokoh yang terdapat dalam cerita yang kalian simak adalah ....
3. Yang dilakukan ayam pada pagi hari adalah ....
4. Peralatan olahraga yang ingin dimiliki oleh keledai adalah ....
5. Akibat yang dirasakan oleh Keledai karena tidak pernah berolahraga adalah ....
6. Hewan yang meminta Keledai pergi ke rumah sakit adalah ....
7. Cerita yang kalian simak tentang ....
8. Kita harus rajin berolahraga agar ....
9. Dalam cerita yang kalian simak terdapat dialog yang mengatakan bahwa sehat itu ... dan sakit itu ....
10. Keledai berjanji jika sudah sembuh nanti ia akan rajin ....

**Kunci jawaban :**

1. Keledai yang sakit
2. Bebek, Keledai, dan Kelinci
3. Olahraga berupa senam
4. Sepeda
5. Sakit
6. Kelinci
7. Keledai yang sakit karena tidak mau berolahraga
8. Tubuh kita menjadi sehat

9. Murah dan mahal

10. Berolahraga

**Pedoman Penskoran:**

Soal nomor 1-10

Menjawab benar skor 1

Menjawab salah skor 0

**Skor Maksimal 10**

$$\text{nilai siswa} = \frac{\text{skor peroleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Pamolongan, Mei 2018

Mengetahui,

**Guru Kelas II**

**Mahasiswa**

**Jusria, S.Pd**  
NIP:196712312005022010

**Warda**  
NIM: 10540 9097 14

**Kepala Sekolah SDN 148 Pamolongan**

**Hj. Haeraty, S.Pd**  
NIP: 196212211984112000

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

**Satuan Pendidikan : SDN 148 Pamolongan**

**Kelas / Semester : II /II (Dua)**

**Tema : Budi Pekerti**

**Pelajaran : Bahasa Indonesia**

**Alokasi Waktu : 2 x 35 menit**

### **A. Standar Kompetensi**

Memahami pesan pendek dan dongeng yang dilisankan.

### **B. Kompetensi Dasar**

Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri.

### **C. Indikator**

1.3.2 Siswa menyebutkan tokoh yang terdapat dalam cerita.

1.3.4 Siswa menyebutkan sifat tokoh yang terdapat dalam cerita.

1.3.5 Siswa menyebutkan latar terjadinya peristiwa dalam cerita.

1.3.7 Siswa menyebutkan amanat yang ada pada cerita.

### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul „Buaya yang Serakah“ siswa dapat menyebutkan tokoh yang terdapat dalam cerita dengan benar.
2. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul „Buaya yang Serakah“ siswa dapat menyebutkan sifat tokoh yang terdapat dalam cerita dengan benar.
3. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul „Buaya yang Serakah“ siswa dapat menyebutkan latar terjadinya peristiwa dalam cerita dengan tepat.
4. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul „Buaya yang Serakah“ siswa dapat menyebutkan amanat yang ada pada cerita dengan tepat.

## **E. Materi Pokok Pembelajaran**

### **Teks Bacaan berjudul ‘Buaya yang Serakah’**

#### **Buaya yang Serakah**

Pagi hari yang cerah, di sebuah pinggiran sungai ada seekor buaya yang sedang kelaparan. Sudah tiga hari buaya tersebut belum makan. Perut buaya tersebut terasa lapar sekali. Oleh karena itu, hari ini dia harus mendapatkan makanan sebab jika tidak makan dia bisa mati kelaparan.

Kemudian buaya segera masuk ke dalam sungai. Dia berenang perlahan- lahan menyusuri sungai tersebut untuk mencari mangsa. Belum jauh buaya itu berenang, dia melihat ada seekor bebek yang juga sedang berenang di sungai yang sama. Buaya segera memburu bebek tersebut. Namun, bebek mengetahui ada seekor buaya yang sedang memburunya.

Kemudian bebek segera berenang cepat ke darat dan ia berlari sekencang-kencangnya.

Bebek : “Tolong. Tolong. Siapapun yang mendengarku tolonglah aku. Aku akan dimangsa oleh seekor buaya.”

Namun Buaya tidak menghiraukan perkataan Bebek. Buaya terus memburu bebek tersebut. Kemanapun Bebek berlari buaya tetap saja mengejarinya. Hingga akhirnya Bebek tersebut terdesak di sebuah pohon yang besar dan tidak bisa kemana-mana lagi.

Buaya : “Hahaha. Mau kemana kau Bebek? Aku akan makan kau hari ini.”

Bebek : “Wek. Wek. Wek. Buaya jangan kau makan aku. Daging ku tidak banyak buaya. Pasti kau tidak akan kenyang jika memakanku. Lebih baik kau makan seekor keledai yang ada di dalam hutan. Keledai tersebut segar dan pasti dagingnya lebih banyak dari aku.”

Buaya pun menjadi tergiur dengan perkataan Bebek tersebut. Akhirnya Buaya meminta kepada Bebek tersebut untuk mengantarkannya ke dalam hutan untuk menemui Keledai. Bebek pun menyetujui permintaan Buaya.

Sesampainya di hutan Buaya melihat ada seekor keledai yang besar dan segar. Lalu Buaya segera mendekati Keledai tersebut. Sementara Bebek pergi meninggalkan Buaya dan kembali ke sungai. Ketika Buaya sudah berada di dekat Keledai. Buaya langsung mencengkeram kaki Keledai tersebut.

Keledai : “Tolong Buaya, jangan kau makan aku. Lebih baik kau makan Seekor anak gajah. Pasti dagingnya lebih banyak dari pada aku Anak gajah itu berada di telaga.”

Mendengar apa yang dikatakan oleh Keledai. Buaya pun tidak jadi memakan Keledai itu dan memilih pergi ke telaga untuk mencari anak gajah. Ketika sampai di telaga, Buaya melihat ada seekor anak gajah yang besar dan gemuk. Karena sudah sangat kelaparan, Buaya segera mendekati anak gajah tersebut. Ketika sudah dekat dengan anak gajah, Buaya langsung membuka mulutnya lebar-lebar.

Buaya : “Aku makan kau Anak Gajah.”

Anak Gajah kemudian lari dan berteriak minta tolong memanggil induknya.

Anak Gajah : “Tolong. Tolong. Tolong aku, ibu. Aku akan dimakan oleh seekor Buaya.”

Induk Gajah yang berada tidak jauh dari anaknya mendengar teriakan minta tolong anaknya. Kemudian Induk Gajah segera berlari mendekati suara teriakan anaknya. Ketika melihat ada Buaya yang akan memangsa anaknya, Induk Gajah langsung mendekati Buaya tersebut dan menginjak-injak. Buaya pun merasa kesakitan dan akhirnya Buaya tidak dapat bernafas lagi. Tamatlah riwayat Buaya dan Anak Gajah itu pun selamat dari terkaman Buaya yang kelaparan.

#### **F. Metode Pembelajaran**

1. Bercerita
2. Diskusi
3. Tanya jawab
4. Penugasan

#### **G. Langkah-Langkah Pembelajaran**

1. Kegiatan Awal (10 menit)
  - a. memberi salam
  - b. Membaca doa bersama
  - c. Tanya jawab tentang materi yang lalu
  - d. Menyampaikan materi, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.
2. Kegiatan Inti (50 menit)
  - a. Guru memberikan informasi awal tentang cerita
  - b. Guru membimbing siswa dalam pembentukan kelompok terdiri dari 4 orang dengan memperhatikan tingkat prestasi.

- c. Siswa menyimak cerita yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media boneka tangan.
  - d. Guru menugaskan kepada setiap kelompok menulis kembali cerita yang telah disimak.
  - e. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk memperagakan dialog yang telah ditulisnya dengan menggunakan media boneka tangan di depan kelas.
  - f. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang cerita yang telah disampaikan oleh guru.
  - g. Siswa diminta untuk mengerjakan tes objektif yang terkait dengan isi cerita yang telah disampaikan.
3. Kegiatan Penutup
- a. Memberikan kesimpulan
  - b. Refleksi
  - c. Memberikan pekerjaan rumah kepada peserta didik
  - d. Menyampaikan materi pembelajaran untuk pembelajaran selanjutnya
  - e. Menyampaikan pesan-pesan moral yang disampaikan oleh guru.
  - f. Berdoa sebelum pulang sekolah

## **H. Sumber dan Media Pembelajaran**

Sumber : . H. Suryanto, dkk. 2008. *Indahnya Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SD/MI Kelas II*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Media : Boneka tangan buaya, keledai, bebek, anak gajah dan induk gajah

## I. Penilaian

- a. Prosedur penilaian : *posttest*
- b. Jenis Penilaian : Tertulis
- c. Bentuk tes : Isian Singkat

**Isiah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang singkat dan tepat.**

1. Tokoh yang akan dimangsa oleh Buaya dalam cerita berjudul „Buaya yang Serakah“ adalah ...., ...., .....
2. Sifat yang dimiliki oleh tokoh Buaya dalam cerita berjudul „Buaya yang Serakah“ adalah ....
3. Sifat yang dimiliki oleh tokoh Induk Gajah dalam cerita berjudul „Buaya yang Serakah“ adalah ....
4. Sifat buruk yang tidak boleh kita tiru dari tokoh Buaya adalah ....
5. Buaya melihat ada seekor Bebek yang sedang berenang di ....
6. Buaya mati diinjak oleh Induk Gajah saat berada di ....
7. Buaya memilih akan memakan Keledai dari pada Bebek karena ....
8. Cara anak Gajah menyelamatkan diri dari Buaya adalah ....
9. Jika ada teman yang mengalami kesulitan kita harus ....
10. Pesan dari cerita yang telah kalian simak adalah ....

### **Kunci jawaban**

1. Bebek, Keledai, dan Anak Gajah
2. Serakah
3. Melindungi
4. Serakah
5. di sungai

6. di telaga
7. Keledai memiliki daging yang lebih banyak dari Bebek
8. berlari dan berteriak minta tolong kepada induknya.
9. Menolong
10. kita harus menyukuri pemberian dari Tuhan Yang Maha Esa  
meskipun hanya sedikit

**Pedoman penskoran :**

- Soal nomor 1-10  
Menjawab benar skor 1  
Mwnjawab salah skor 0

**Skor Maksimal 10**

$$\text{nilai akhir} = \frac{\text{skor perolehn}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Pamolongan, Mei 2018

Mengetahui,

**Guru Kelas II**

**Mahasiswa**

**Jusria, S.Pd**  
NIP: 196712312005022010

**Warda**  
NIM: 10540 9097 14

**Kepala Sekolah SDN 148 Pamolongan**

**Hj. Haeraty, S.Pd**  
NIP: 196212211984112000

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

**Satuan Pendidikan : SDN 148 Pamolongan**

**Kelas / Semester : II /II (Dua)**

**Tema : Lingkungan**

**Pelajaran : Bahasa Indonsia**

**Alokasi Waktu : 2 x 35 menit**

### **A. Standar Kompetensi**

Memahami pesan pendek dan dongeng yang dilisankan.

### **B. Kompetensi Dasar**

Menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri.

### **C. Indikator**

1.3.2 siswa menyebutkan tokoh yang terdapat dalam cerita

1.3.5 Siswa menyebutkan latar terjadinya peristiwa dalam cerita.

1.3.6 siswa menyebutkan amanat dalam cerita

1.3.7 siswa menerapkan nilai yang ada pada cerita dalam kehidupan sehari-hari

### **D. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul „Bersyukur dan Ikhlas“ siswa dapat menyebutkan tokoh yang terdapat dalam cerita dengan benar.
2. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul „Macan Tutul yang Sedih“ siswa dapat menyebutkan latar terjadinya peristiwa dalam cerita dengan benar.
3. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul „Bersyukur dan Ikhlas“ siswa dapat menyebutkan amanat yang ada pada cerita dengan tepat.
4. Setelah siswa menyimak teks bacaan berjudul „Bersyukur dan Ikhlas“ siswa dapat menerapkan nilai yang ada dalam cerita pada kehidupan sehari-hari dengan tepat.

#### **E. Materi Pokok Pembelajaran**

##### **Teks Bacaan berjudul ‘Macan Tutul yang Sedih’**

###### Macan Tutul yang Sedih

Di suatu hutan yang rindang, ada seekor macan tutul bernama Moci yang sedang menangis meraung-raung.

Moci : “Aku sedih. Kenapa harus begini? Mereka jahat.”

Tidak jauh dari macan tutul ada seekor singa bernama Siro yang mendengar tangisan Moci. Siro kemudian datang menghampiri Moci.

Siro : “Hai Moci. Kenapa kamu mengangis seperti itu? Malu tau, masak macan tutul menangis. Macan tutul kan binatang yang kuat, kekar, pemberani, ditakuti, dan tidak cengeng.”

Moci : “Aku sedih karena pohon di hutan ini banyak yang menebang.

Hutan kita kini menjadi gundul dan tidak hijau lagi karena ulah

manusia. Mereka jahat sekali terhadap kita. Kalau semua hutan habis ditebangi oleh manusia, dimana lagi kita harus tinggal dan berlindung?"

Siro : "Iya ya, benar juga kata mu. Bukan kamu saja yang bingung nantinya. Mau tinggal dimana kalau hutan sudah habis ditebangi. Aku juga akan merasakan hal yang sama, tetapi kamu tidak perlu menangis seperti itu Moci. Jelek deh, masak Macan Tutul cengeng."

Moci : "Habisnya aku tidak tahu lagi harus bagaimana Siro. Jadi aku menangis saja."

Siro : "Permasalahan tidak akan selesai kalau kita hanya menangis. Kita justru harus melakukan sesuatu."

Moci : "Apa yang harus kita lakukan Siro? Apakah kita harus terkam satu per satu manusia-manusia yang akan menebang pohon di hutan ini? Agar tidak ada lagi manusia yang bisa menebang pohon."

Siro : "Jangan begitu Moci. Kalau seperti itu dapat menimbulkan permusuhan antara manusia dengan kita. Aku punya usul."

Moci : "Apa itu?"

Siro : "Bagaimana kalau kita menanam bibit-bibit pohon agar kelak bisa tumbuh banyak pohon lagi di hutan ini."

Moci : "Ah, percuma Siro. Nanti kalau bibitnya sudah tumbuh menjadi

pohon yang besar pasti akan ditebang lagi oleh manusia.”

Siro : “Mudah-mudahan saja tidak seperti itu lagi Moci. Aku yakin, kelak para manusia yang suka menebang pohon sembarangan di hutan pasti sadar akan kekeliruannya. Pohon itu tidak hanya penting untuk kita para binatang, tetapi juga penting bagi manusia sebagai sesama makhluk hidup di atas muka bumi ini.”

Moci : “Baiklah kalau begitu. Aku akan membantumu untuk menanam bibit-bibit pohon.”

Kemudian Moci dan Siro dengan senang hati menanam bibit pohon sambil menyanyi bersama.

Moci& Siro: “Yok ayok ayok, kita ciptakan budaya menanam pohon  
Menanam pohon agar bumi kita terlihat hijau lestari. Keletarian hutan mari kita jaga dengan menanam pohon. Pohon itu penting bagi semua makhluk hidup di bumi ini.”

## **F. Metode Pembeajaran**

1. Bercerita
2. Diskusi
3. Tanya jawab
4. Penugasan

## **G. Langkah-Langkah Pembelajaran**

1. Kegiatan Awal (10 menit)
  - a. memberi salam
  - b. Membaca doa bersama
  - c. Tanya jawab tentang materi yang lalu

d. Menyampaikan materi, tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

a. Guru memberikan informasi awal tentang cerita

b. Guru membimbing siswa dalam pembentukan kelompok terdiri dari 4 orang dengan memperhatikan tingkat prestasi.

c. Siswa menyimak cerita yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media boneka tangan.

d. Guru menugaskan kepada setiap kelompok menulis kembali cerita yang telah disimak.

e. Setiap kelompok diberi kesempatan untuk memperagakan dialog yang telah ditulisnya dengan menggunakan media boneka tangan di depan kelas.

f. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang cerita yang telah disampaikan oleh guru.

g. Siswa diminta untuk mengerjakan tes objektif yang terkait dengan isi cerita yang telah disampaikan.

3. Kegiatan Penutup

a. Memberikan kesimpulan

b. Menyampaikan materi pembelajaran untuk pembelajaran selanjutnya

c. Menyampaikan pesan-pesan moral yang disampaikan oleh guru.

d. Berdoa sebelum pulang sekolah

## H. Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber : . H. Suryanto, dkk. 2008. *Indahnya Bahasa dan Sastra*

*Indonesia untuk SD/MI Kelas II.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Media : Boneka tangan macan tutul dan singa

### **I. Penilaian**

- a) Prosedur penilaian : *posttest*
- b) Jenis Penilaian : Tertulis
- c) Bentuk tes : Isian Singkat

**Isiah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang singkat dan tepat.**

1. Tokoh yang ada pada cerita berjudul „Macan Tutul yang Sedih“ adalah ....
2. Latar cerita yang telah kalian simak berada di ....
3. Macan Tutul bersedih karena ....
4. Yang ingin dilakukan oleh Macan Tutul untuk menyelamatkan tempat tinggalnya adalah ...
5. Sikap baik yang dapat kita tiru dari tokoh singa adalah ....
6. Dalam cerita berjudul „Macan Tutul yang Sedih“ yang merusak hutan adalah ....
7. Hewan yang membantu macan tutul agar ia tidak bersedih lagi adalah....
8. Cara macan tutul dan singa untuk menjaga lingkungan tempat tinggal mereka adalah ....
9. Cara yang dapat kita lakukan untuk menjaga lingkungan adalah ....
10. Pesan dari cerita yang telah kalian simak adalah ....

### **Kunci jawaban**

1. Macan Tutul / Moci dan Singa / Siro
2. di hutan
3. pohon-pohon yang ada di hutan banyak yang menebang
4. menanam bibit-bibit pohon
5. tidak mudah marah dan mencari solusi atas suatu permasalahan
6. manusia
7. singa

8. menanam bibit-bibit pohon di hutan
9. tidak menebang pohon sembarangan, membuang sampah pada tempatnya, dan membersihkan lingkungan tempat tinggal
10. kita tidak boleh menebang pohon secara liar karena dapat merusak hutan.

**Pedoman Penskoran**

**Soal nomor 1-10**

Menjawab benar skor 1

Menjawab salah skor 0

**Skor Maksimal 10**

$$\text{nilai akhir} = \frac{\text{skor perolehn}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Pamolongan, Mei 2018

Mengetahui,

**Guru Kelas II**

**Mahasiswa**

**Jusria, S.Pd**  
NIP: 196712312005022010

**Warda**  
NIM: 10540 9097 14

**Kepala Sekolah SDN 148 Pamolongan**

**Hj. Haeraty, S.Pd**  
NIP: 196212211984112000

*Lampiran 4: Analisis Hasil Penelitian*

**DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTTEST**

<b>No</b>	<b>Kode</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
1.	Fr	90	100
2.	Hj	60	85
3.	My	80	85
4.	Mz	60	80
5.	Mf	60	80
6.	Mh	70	85
7.	Ms	65	80
8.	Mu	65	80
9.	Iq	60	75
10.	Mb	50	70
11.	Na	90	100
12.	Nz	85	95

13.	Pu	80	90
14.	Ra	85	95
15.	Zk	65	75
16.	Rh	65	80
17.	<hr/> Mh	55	80
18.	<hr/> Sl	80	95
	<hr/> <b>JUMLAH</b>	<b>1265</b>	<b>1530</b>
	<i>Mean</i>	70,28	85
	<i>Median</i>	65	82,5
	<i>Modus</i>	60 & 65	80
	<i>Minumun</i>	50	70
	<i>Maximum</i>	90	100

a. Rata-rata (Mean)

- Pretest

$$M = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1265}{18} = 70,28$$

- Posttest

$$M = \frac{\sum fx}{N} = \frac{1530}{18} = 85$$

b. t-test (Uji-t)

No	Kode	Pretest	Posttest	Gain (d)	d <sup>2</sup>
				Posttest -Pretest	
1.	Fr	90	100	10	100
2.	Hj	60	85	25	625
3.	My	80	85	5	25
4.	Mz	60	80	20	400
5.	Mf	60	80	20	400
6.	Mh	70	85	15	225
7.	Ms	65	80	15	225
8.	Mu	65	80	15	225
9.	Iq	60	75	15	225
10.	Mb	50	70	20	400
11.	Na	90	100	10	100

12.	Nz	85	95	10	100
13.	Pu	80	90	10	100
14.	Ra	85	95	10	100
15.	Zk	65	75	10	100
16.	Rh	65	80	15	225
17.	<hr/> Mh	55	80	25	625
18.	<hr/> Sl	80	95	15	225
	<hr/> <b>JUMLAH</b>	<b>1265</b>	<b>1530</b>	<b>265</b>	<b>4425</b>

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{265}{18} = 14,72$$

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} = 4425 - \frac{(265 \times 265)}{18} \\ &= 4425 - 3901,38 \\ &= 523,62 \end{aligned}$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{14,72}{\sqrt{\frac{523,62}{18(18-1)}}} = \frac{14,72}{\sqrt{\frac{523,62}{306}}}$$

$$t = \frac{14,72}{\sqrt{1,711}}$$

$$t = \frac{14,72}{1,308} = 11,253$$

Nilai t hitungnya adalah 11,253

$$dk = N - 1 = 18 - 1 = 17$$

Nilai t tabelnya adalah 1,740

Jadi, dari analisis data diatas, dengan menggunakan media boneka tangan maka ada pengeruh yang signifikan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN 148 Pamolongan karena nilai t hitungnya lebih besar dari t tabelnya yaitu  $11,253 > 1,740$

### *Lampiran 5 Dokumentasi*

#### **Menggunakan media boneka tangan**

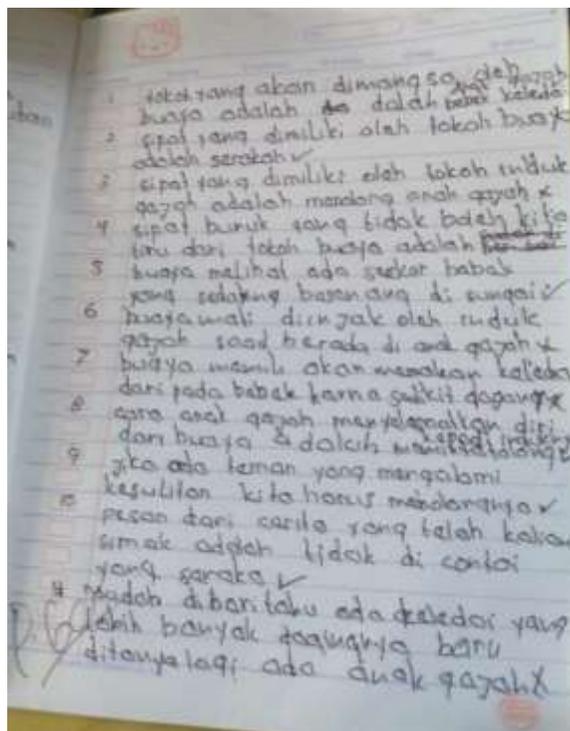
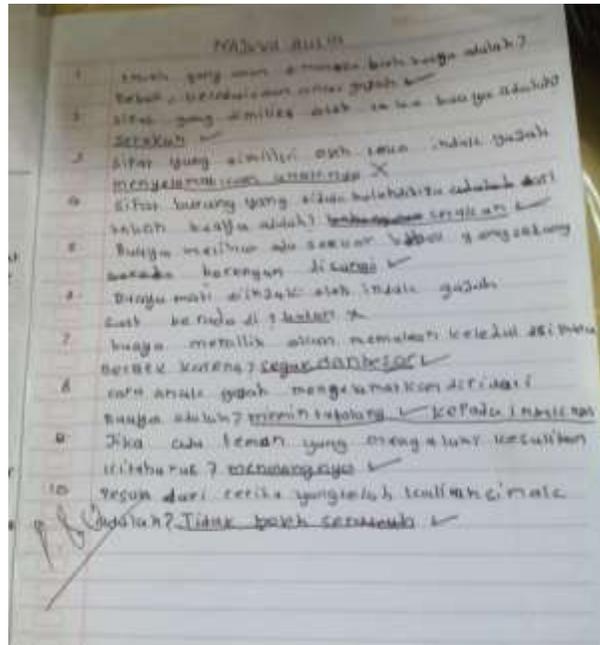




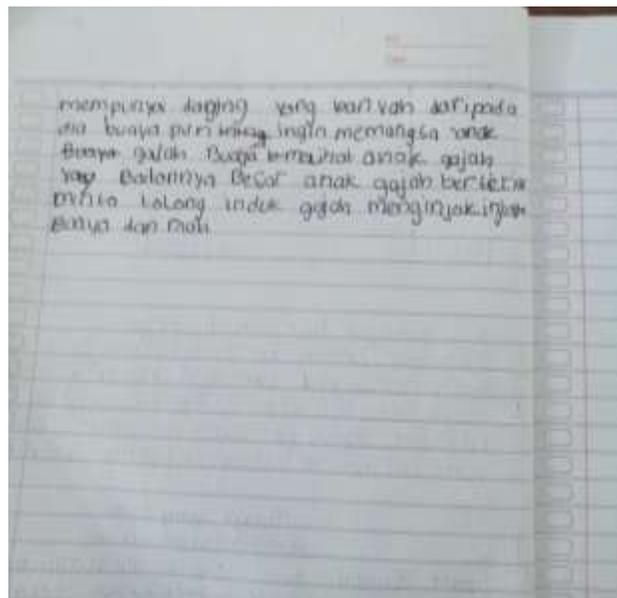
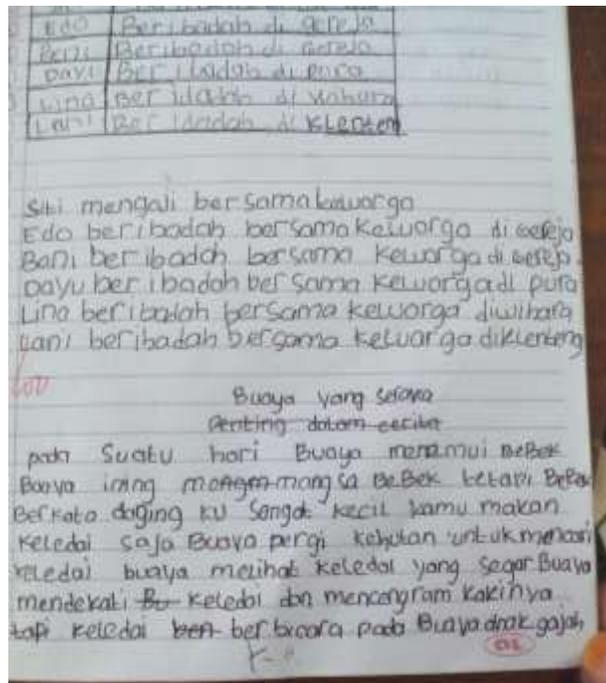
**Siswa secara berkelompok mendiskusikan hasil simakan**



### Hasil tes objektif salah satu siswa (soal isian singkat)



## Hasil simakan siswa



## RIWAYAT HIDUP



**Warda.** Dilahirkan di Pamolongan Kabupaten Enrekang pada tanggal 28 Oktober 1996, dari pasangan Ayahanda Suleman dan Ibunda Suri. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2003 di SDN 148 Pamolongan dan tamat tahun 2008, tamat SMP Negeri 1 Alla tahun 2011, dan tamat SMA Negeri 1 Alla tahun 2014. Pada tahun yang sama (2014), penulis melanjutkan pendidikan pada program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.