

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN
TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK DONGENG SISWA
KELAS II SDN 47 TOMPOTIKKA KOTA PALOPO**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh:

Kiki Mulya Afrilia

NIM 10540920914

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2018



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **KIKI MULYA AFRILIA**
NIM : 10540 9209 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap
Kemampuan Memahami Dongeng Kelas II SDN 47
TOMPOTIKKA Kota Palopo**

Setelah diperiksa dan ditelaah ulang skripsi ini telah diajukan dihadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Oktober 2018

Pembimbing I

Dr. Andi Tenri Ampa, M.Hum

Pembimbing II

Dr. Hoddin SB, M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM : 160934

Altem Bahar, S.Pd., M.Pd
NBM : 1148913



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **KIKI MULYA AFRILIA**, NIM **10540 9209 14** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 181/Tahun 1440 H/2018 M, tanggal 19 Muharram 1440 H / 29 September 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 04 Oktober 2018.

Makassar, 24 Muharram 1440 H
04 Oktober 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.L., MM** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M.Pd** (.....)
4. Dosen Penguji : 1. **Dr. Andi Teari Ampa, M.Hum** (.....)
2. **Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D** (.....)
3. **Dr. Haslinda, S.Pd., M.Pd** (.....)
4. **Drs. Tjoddin SB, M.Pd** (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM : 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259, Telp. (0411)-866132

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo.**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Kiki Mulya Afrilia**

NIM : 10540 9209 14

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr.A. Tenri Ampa,M.Hum

Drs. H. Tjodding,SB.,M.Pd

Mengetahui

Dekan FKIP

Ketua Prodi

UNISMUH Makassar

Erwin Akib,S.Pd.,M.Pd

Aliem Bahri,S.Pd.,M.Pd

NBM : 860 934

NBM : 970 635



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259, Telp. (0411)-866132

HALAMAN PENGESAHAN

Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo.**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Kiki Mulya Afrilia**
NIM : 10540 9209 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, Agustus 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. A. Tenri Ampa, M.Hum

Drs. H. Tjodding, SB., M.Pd

Mengetahui

Dekan FKIP

Ketua Prodi

UNISMUH Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

NBM : 860 934

NBM : 970 635

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Jika Anda ingin anak Anda menjadi cerdas, bacakan mereka dongeng. Jika Anda ingin anak Anda menjadi lebih cerdas, bacakan mereka lebih banyak dongeng.”
-Albert Einstein

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini sebagai tanda buktiku kepada Ayah dan Ibu yang senantiasa memberikan segala rasa cinta, kasih sayang dan doa restu, dukungan dan semangat serta pengorbanan yang tulus dan ikhlas.

Buat semua keluarga guna tercapainya keberhasilan penulis.

End Thanks For All Of My Friend, Kalian adalah warna dalam keseharianku dan yakinlah kita akan selalu menjadi idola bagi diri kita sendiri.

ABSTRAK

Afrilia, Kiki Mulya. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Muhammadiyah Makassar. Pembimbing 1: A.Tenri Ampa., Pembimbing II: Tjoddin.SB

Pembelajaran menyimak dongeng menggunakan media boneka tangan di kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo masih kurang efektif penggunaannya di sekolah dikarenakan guru lebih memilih menggunakan media gambar dibandingkan menggunakan media boneka tangan yang telah tersedia di sekolah. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media boneka tangan tersebut secara optimal sehingga memberikan pembelajaran yang lebih berkesan dan bermakna kepada siswa. Berdasarkan hal tersebut dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimanakah pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng Kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian *Pre-Experimental Design* Dengan tipe *one group pretest-posttest design* dengan sampel yaitu seluruh siswa kelas II di SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo berjumlah 22 orang. Teknik pengumpulan data digunakan adalah tes yaitu tes sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan tes setelah diberikan perlakuan (*post-test*). Sedangkan pengujian hipotesis menggunakan uji t (*t-test*).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa: 1) ada perbedaan pengaruh penggunaan media boneka tangan dibandingkan model konvensional terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas II di SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo dengan nilai rata-rata saat pretest **57,72** dan nilai rata-rata saat posttest **82,27** ; 2) Penggunaan media boneka tangan lebih berpengaruh signifikan dibandingkan model konvensional terhadap keterampilan menyimak dongeng kelas II di SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo ditunjukkan dengan t hitung lebih besar dari t tabel (**9,76 > 1,279**). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menyimak dongeng kelas II di SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo.

Kata kunci: *media boneka tangan, kemampuan menyimak, dongeng*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Rabbil'Alamin penulis panjatkan kehadiran Allah swt. Rab yang Maha pengasih tapi tidak pilih kasih, Maha penyayang yang tidak pilih sayang penggerak yang tidak bergerak, atas segala limpahan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo”. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad SAW ,Sang Murabbi segala zaman, dan para sahabatnya, tabi'in dan tabi'ut tabi'in serta orang-orang yang senantiasa ikhlas berjuang di jalanNya.

Segala usaha dan upaya telah dilakukan oleh penulis dalam rangka menyelesaikan proposal ini dengan semaksimal mungkin. Namun, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Akan tetapi, penulis tak pernah menyerah karena penulis yakin ada Allah Swt yang senantiasa mengirimkan bantuanNya dan dukungan dari segala pihak.

Oleh karena itu, penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tuaku tercinta Muhammad Arfah Dan Suriani Nassa,S.Pd yang telah memberikan kasih sayang, jerih payah, cucuran keringat, dan doa yang tidak putus-putusnya buat penulis, sungguh semua itu tak mampu penulis gantikan

atas segala dukungan, semangat, pengorbanan, kepercayaan, pengertian dan segala doanya.

Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya Kepada Dr. H. A. Tenri Ampa, M.Hum selaku pembimbing I dan Drs. H. Tjodding, SB., M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan hingga selesainya skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu merahmati kita semua dan menghimpun kita dalam hidayahNya.

Penulis juga ingin mengucapkan banyak-banyak terima kasih kepada Dr. H. Abd Rahman Rahim SE., MM, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh Dosen dan para Staf Pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis. Keluarga dan seluruh sahabat penulis terkhusus buat teman-teman PGSD kelas 14F yang tak bosan-bosannya membantu dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan proses pendidikan.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah Baruddin, S.Pd., MM., Lina S.Pd selaku Guru kelas II serta kepada para Staff dan Guru di SDN 47 TOMPOTIKKA yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian.

Penulis berharap semoga amal baik semua pihak yang ikhlas memberikan dukungan dalam penyusunan proposal ini mendapatkan pahala dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan karya selanjutnya. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin Ya Rabbal Alamin.

Palopo, Agustus 2018

Penulis

Kiki Mulya Afrilia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	4

C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

PENELITIAN

A. Kajian Pustaka	7
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2. Manfaat Media Pembelajaran	10
3. Kegunaan Media Pembelajaran	10
4. Media Boneka Tangan	12
5. Keuntungan Penggunaan Media Boneka Tangan dalam Menyampaikan Pembelajaran	16
6. Tujuan Menyimak	17
7. Bahan Simakan yang Menarik Perhatian	20
8. Pengertian Dongeng	21
9. Penelitian yang Relevan.....	26
B. Kerangka Pikir	27
C. Hipotesis Penelitian	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian.....	30
B. Prosedur Pengumpulan Data.....	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
D. Definisi Operasional Variabel	34

E. Instrumen Penelitian	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	35
G. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan.....	44
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. SIMPULAN	49
B. SARAN	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kategori Penilaian Menyimak Isi Dongeng	36
Tabel 2. Rubrik Penilaian Menyimak Isi Dongeng	37
Tabel 3. Kategori Variabel Keterampilan Menyimak Dongeng	39
Tabel 4. Kategori Penilaian pretest dan posttest	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Diagram Distribusi skor kemampuan menyimak dongeng pada tahap <i>pre-test dan post-test</i>	43
--	----

DAFTAR BAGAN

Bagan Kerangka Pikir	28
----------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 2 : Dongeng

Lampiran 3 : Soal Pre-test

Lampiran 4 : Soal Post-test

Lampiran 5 : Rubrik Penilaian

Lampiran 6 : Daftar Nilai Pre-Test Menyimak Dongeng

Lampiran 7 : Daftar Nilai Pre-Test Menyimak Dongeng

Lampiran 8 : Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

Lampiran 9 : Analisis Test

Lampiran 10 : Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya, terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menyimak merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh anak manusia bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa.

Menurut Haryadi dan Zamzani (1996: 19), sebelum anak dapat melakukan berbicara, membaca, apalagi menulis, kegiatan menyimaklah yang pertama kali dilakukan.

Menurut Paul T. Rankin (Haryadi dan Zamzani, 1996: 17) menambahkan bahwa dalam kehidupan suatu masyarakat dijumpai porsi kegiatan menyimak 42%, berbicara 32%, membaca 15%, dan menulis 11%. Berdasarkan persentase kegiatan berbahasa tersebut, kegiatan menyimak mempunyai persentase paling tinggi di antara keterampilan berbahasa lainnya. Artinya, kegiatan menyimak memiliki peran yang fungsional dalam kehidupan sehari-hari.

Akan tetapi, dalam pelaksanaannya di sekolah, pembelajaran dan tes menyimak kurang mendapat perhatian sebagaimana halnya kompetensi berbahasa yang lain. Rankin (Tarigan, 2008: 140) menemukan bahwa penekanan pembelajaran di kelas pada sekolah-sekolah di Detroit, membaca memperoleh porsi 52%, sedangkan menyimak hanya 8%. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II di SDN 47 TOMPOTIKKA, diperoleh informasi bahwa guru belum secara khusus membelajarkan sekaligus menguji kemampuan

menyimak siswa dalam satu periode tertentu, walaupun guru mengetahui bahwa kemampuan menyimak sangat diperlukan untuk mengikuti berbagai pelajaran lainnya. Guru beranggapan bahwa dengan sendirinya siswa telah baik kemampuannya dalam menyimak tanpa harus diberikan pembelajaran menyimak secara khusus. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa terdapat ketidakselarasan antara persentase kegiatan menyimak yang tinggi dengan kenyataan praktik pembelajaran menyimak di sekolah. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak di sekolah perlu diberikan perhatian secara memadai sesuai persentasenya dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya dengan membelajarkan sekaligus menguji kemampuan menyimak siswa dalam satu periode tertentu.

Berkaitan dengan kompetensi menyimak di SD, Standar Kompetensi Bahasa Indonesia di kelas II semester 2 pada tema Binatang di Sekitar yaitu memahami pesan pendek dan dongeng yang dilisankan (Kosasih, 2007). Berdasarkan standar kompetensi tersebut, siswa diarahkan untuk tahu dan paham terhadap isi pesan pendek dan dongeng yang disampaikan oleh guru. Kegiatan menyimak dongeng berkaitan dengan kemampuan reseptif siswa, yakni kemampuan menerima informasi dari sumber pesan. Dalam hal ini, sumber pesan adalah dongeng yang disampaikan oleh guru. Dalam kegiatan menyimak dongeng, terjadi interaksi dan proses komunikasi berupa proses penyampaian pesan dari seseorang atau sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa).

Namun dalam proses komunikasi, terdapat faktor penghambat atau penghalang yang disebut dengan *barrier* dan *noise* yang menyebabkan proses

komunikasi tidak berlangsung secara efektif dan efisien, sehingga pesan tidak dipahami dengan baik oleh penerima pesan. Faktor-faktor penghambat tersebut dapat berasal dari komunikan, pesan, komunikator, maupun *channel*. Berdasarkan uraian tersebut, jelas tergambar bahwa media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, sehingga *channel* yang dimaksud yaitu berupa media pembelajaran.

Selain itu, salah satu fungsi media pembelajaran menurut Susilana dan Riyana (2008: 9) yaitu untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat. Berkaitan dengan kegiatan menyimak dongeng, media diperlukan untuk membantu memperjelas dan mempercepat pemahaman siswa terhadap isi dongeng yang disampaikan oleh guru.

Menurut Purwanto (2003:107), ketersediaan dan penggunaan media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Namun, tidak semua media pembelajaran relevan dan tepat jika digunakan dalam suatu pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media harus disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran sehingga penggunaannya dapat memberikan pengaruh hasil belajar yang positif.

Pada dasarnya, dongeng termasuk cerita, yakni cerita yang tidak benar-benar terjadi. Menurut Sudarmadji (2010: 21) mengungkapkan bercerita dengan alat peraga dapat menggunakan media boneka tangan, boneka jari, *flannel*, wayang, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara di kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA, diketahui bahwa sekolah sudah memiliki media boneka tangan, namun media yang digunakan guru untuk membelajarkan menyimak dongeng baru sebatas media gambar saja. Boneka tangan belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran. Guru juga belum melakukan variasi pembelajaran menyimak dongeng dengan media yang lain, seperti media boneka tangan.

Berkaitan dengan hal tersebut, penggunaan media boneka tangan dalam kegiatan menyimak dongeng dapat digunakan untuk memvisualkan tokoh dan penokohan dalam dongeng melalui gerakan dan percakapan boneka tangan.

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale (Arsyad, 2009: 11), media gambar dan boneka tergolong pada tingkat yang sama, yakni simbol atau lambang visual. Meskipun begitu, pengaruh yang ditimbulkan akibat penggunaan masing-masing media tersebut belum tentu sama. Oleh karena itu, cukup beralasan jika penelitian tentang pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SD ini dilaksanakan di SDN 47 TOMPOTIKKA.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA kota Palopo?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA kota Palopo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan literatur tentang pengaruh penggunaan media boneka tangan.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan media atau alat peraga kreatif dalam membelajarkan menyimak dongeng bagi siswa

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang penggunaan media boneka tangan dalam membelajarkan menyimak dongeng bagi siswa SD.

b. Manfaat bagi Siswa

Penggunaan media boneka tangan merupakan upaya membangkitkan minat siswa agar tertarik, paham dan memiliki kemampuan dalam menyimak dongeng.

c. Manfaat bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran
- 2) menyimak.

- 3) Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam menggunakan
- 4) media yang tepat dan bervariasi untuk pelajaran menyimak.

d. Manfaat bagi Sekolah

- 1) Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melengkapi sarana dan prasarana belajar dalam menunjang peningkatan kualitas hasil belajar siswa.
- 2) Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran menyimak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Kajian tentang Media

Wibawa dan Mukti (1991: 8) mengungkapkan media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) (Sadiman, 2002: 6) menyebutkan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Menurut Gerlach dan Elly (Arsyad, 2009: 3) bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, kemampuan, atau sikap.

Menurut Gagne (Sadiman, 2002: 6) bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Berdasarkan pendapat tersebut, media dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting bagi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Menurut Gerlach & Elly (Arsyad, 2009: 12) mengungkapkan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu pengetahuan atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Jadi, berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema atau topik pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar dalam diri anak.

Pemilihan media juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi, dan kondisi masing-masing. Media yang terbaik adalah media yang ada, sedangkan pengembangannya diserahkan kepada guru dengan disesuaikan pada isi, tujuan penjelasan pesan dan karakteristik siswa.

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Rudi Bretz (Wibawa dan Mukti, 1991: 20) mengklasifikasikan media atas karakteristik utamanya, yaitu suara, bentuk visual (gambar, garis, dan simbol), gerak, dan juga membedakan media transmisi dan media rekaman.

Menurut Sri Anitah (Sufanti, 2010: 68) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga, yaitu: (1) media visual yang terdiri dari media yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan, (2) media audio, dan (3) media audiovisual.

Menurut L.J. Briggs (Wibawa dan Mukti, 1991: 21) mengidentifikasi 13 macam media pengajaran yaitu objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pengajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film, televisi dan gambar. Gagne (Daryanto, 2013: 17) mengklasifikasikan media menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar.

Klasifikasi beberapa ahli di atas sesuai pada tujuan media pembelajaran yang bersifat menyampaikan bahan pengalaman belajar kepada peserta didik yang tidak dapat mereka peroleh dengan pengalaman langsung di sekolah. Pemahaman tentang macam-macam media pembelajaran dan pendaayagunaannya, akan sangat membantu tugas pendidik dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Menurut Munadi (Sufanti, 2010: 64-68) menyebutkan lima fungsi media pembelajaran yaitu (1) media pembelajaran sebagai sumber belajar; (2) fungsi

semantik; (3) fungsi manipulatif; (4) fungsi psikologis meliputi fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi; serta (5) fungsi sosio-kultural.

Media pembelajaran sebagai sumber belajar berarti media dapat dimanfaatkan untuk kepentingan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Menurut Arif S,dkk (Oka,2017:14 manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita.
2. Mengatasi keterbatasan siswa.
3. Media dapat melampaui batas ruang kelas..
4. Media memungkinkan adanya interaksi dengan langsung antara siswa dan lingkungan.
5. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman integral / menyeluruh dari suatu yang konkret maupun yang abstrak.
9. Media memberi kesempatan siswa untuk belajar mandiri.

3. Kegunaan Media Pembelajaran

Menurut Sadirman,dkk.(Zainyati,2017: 69) menyampaikan secara umum kegunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang waktu,dan daya indra,seperti :
 1. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar.
 2. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau yang terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video,film,gambar,slide,atau simulasi komputer.
 3. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film,gambar,slide, atau stimulasi komputer.
 4. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat di stimulasikan dengan media seperti komputer,film dan video.
 5. Peristiwa alam seperti terjadi letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataannya memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat dapat disajikan dengan teknik-teknik rekamanseperti time lapse untuk film,video,slide atau stimulasi komputer.
- c. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.
- d. Memberikan rangsangan yang sama,dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap materi pelajaran.

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

4. Media Boneka Tangan

Sudjana dan Rivai (2015:188-189), secara umum boneka (Marionette dalam bahasa Prancis) yaitu: (1) Tubuh yang dihubungkan dengan lengan, kaki dan badannya, digerakkan dari atas dengan tali-tali atau kawat-kawat halus. (2) Boneka yang digerakkan dari bawah oleh seorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka. Kadang-kadang boneka itu digerakkan oleh tali temali dan disebut marionette, sedangkan boneka yang digerakkan oleh tangan disebut boneka tangan. Secara umum boneka itu lebih mudah dibuat dan lebih mudah dimainkan. Bagaimanapun, gerakan-gerakannya lebih banyak terbatas daripada marionet. Sekali-kali boneka tangan dan marionet bisa dimainkan bersama-sama. Mungkin jenis boneka tanganlah yang paling sederhana, sebab dapat merupakan berbagai macam kantung. Boneka adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang. Jadi sebenarnya boneka merupakan salah satu model perbandingan juga.

Dalam penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Pada perkembangannya, boneka tidak hanya sebagai mainan anak ataupun perlambang kenegaraan. Di bidang pendidikan, boneka mulai digunakan sebagai media dalam membantu tumbuh kembang anak. Boneka

merupakan salah satu media pembelajaran yang tidak asing lagi dan sering digunakan pada sekolah tingkat dasar dan menengah. Cara penyajian boneka sebagai media pembelajaran bergantung pada kreativitas guru/ konselor yang juga disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai. Kalau boneka dari setiap ujung jari kita dapat memainkan satu tokoh, lain halnya dengan boneka tangan. Pada boneka tangan ini satu tangan kita hanya dapat memainkan satu boneka. Disebut boneka tangan, karena boneka ini 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). Cara memainkannya adalah jari telunjuk untuk memainkan atau menggerakkan kepala, ibu jari, dan jari tangan untuk menggerakkan tangan. Pakaian yang lebih indah untuk boneka tangan adalah pakaian boneka atau pakaian yang dijahit khusus untuk menggambarkan perwatakan.

Boneka tangan memiliki manfaat diantaranya (1) Tidak banyak memakan tempat dalam pelaksanaannya, (2) Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya, (3) Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan anak dan suasana gembira, (4) Mengembangkan aspek bahasa agar boneka dapat menjadi media instruksional yang efektif.

Menurut Raemiza (Yunus, 2015: 19) perlu memperhatikan beberapa hal dalam panggung boneka tangan, antara lain:

(1) Rumusan tujuan pembelajaran dengan jelas, (2) Buatlah naskah atau scenario sandiwara yang akan dimainkan secara terperinci, baik dialognya, settingnya dan

adegannya harus disusun secara cermat, (3) Permainan boneka mementingkan gerak dari pada kata, karena itu pembicaraan jangan terlalu panjang, karena dapat menjemukan penonton, (4) Permainan sandiwara boneka jangan terlalu lama, kira-kira 10 sampai 15 menit, (5) Hendaknya diselingi dengan nyayian, kalau perlu peserta didik diajak bernyanyi bersama, (6) Isi cerita hendaknya sesuai dengan umur dan kemampuan serta daya imajinansi anak-anak yang menonton, (7) Selesai permainan sandiwara, hendaknya diadakan kegiatan lanjutan seperti tanya jawab, diskusi atau menceritakan kembali tentang isi cerita yang disajikan. Jika memungkinkan, berilah kesempatan kepada anak-anak untuk memainkannya. Dari keterangan tentang boneka tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka sangat memungkinkan siswa untuk menguasai konsep-konsep yang sedang diajarkan karena siswa turut serta dalam situasi yang sesungguhnya. Media Boneka dapat menarik perhatian siswa dengan bantuan gerakan-gerakan, ekspresi dan intonasi suara.

Dewi, dkk (2014) Mengutarakan boneka tangan sangat sesuai untuk digunakan sebagai alat permainan edukatif. Dibandingkan dengan jenis boneka lain, boneka tangan lebih mudah digerak-gerakkan sesuai dengan jalan cerita. Selain itu, menurut Dewi dkk (2014) media ini mempunyai beberapa fungsi, yaitu:

(1) Memberikan pengalaman yang konkret, (2) Memungkinkan siswa menganalisis secara mendalam, (3) Membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu, (4) Informasi yang diperoleh akan lebih jelas, (5) Memperjelas suatu masalah atau proses kerja dari alat, dan (6) Mendorong timbulnya kreativitas siswa.

Menurut Gunawan (2010) Boneka tangan adalah suatu boneka yang penggunaannya atau cara pemakaiannya menggunakan keterampilan tangan agar benda tersebut terlihat hidup dan menarik perhatian dalam sebuah pertunjukan cerita boneka. Boneka tangan merupakan suatu sarana/media pembelajaran yang digunakan oleh guru agar anak didiknya dapat lebih mudah untuk mengingat dan memahami serta lebih meningkatkan konsentrasi anak dalam mendengarkan cerita yang disampaikan.

Menurut Gunarti (2010: 5). Boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka. Sedangkan Sudjana (2010: 188) menyebutkan apa yang dimaksud dengan boneka tangan yaitu boneka yang digerakkan oleh tangan disebut boneka tangan. Ditambahkan oleh Musfiroh (2005: 148) boneka tangan mengandalkan keterampilan guru dalam menggerakkan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan. Menurut Musfiroh (2005: 179) boneka sebagai media dapat menghidupkan suasana karena memiliki pesona dihadapan anak.

Tadzkiroatun Musfiroh (2005: 147) bahwa media boneka tangan merupakan media yang menarik bagi anak. Selain itu boneka tangan ini juga digunakan langsung oleh anak. Boneka tangan ini dapat digunakan sebagai media untuk bercerita.

Berdasarkan paparan di atas mengenai berbagai jenis boneka, peneliti memilih boneka tangan sebagai media pembelajaran menyimak dongeng. Pemilihan boneka tangan sebagai media pembelajaran menyimak dongeng karena dapat menarik

perhatian, minat siswa, dan stimulus yang baik dalam kegiatan menyimak dongeng. Media boneka berfungsi membantu mempermudah pemahaman isi cerita dan penokohan dalam dongeng.

Tompkins dan Hoskisson sebagaimana dikutip oleh Mariana (2014: 47) menyatakan bahwa boneka sederhana yang disediakan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan dramatikanya. Boneka-boneka tersebut dapat digunakan tidak hanya dalam aktivitas drama, tetapi juga sebagai suatu cara untuk mengembangkan keterampilan berbahasa.

Berdasarkan pengertian di atas, media boneka tangan dapat membantu siswa mengenal segala aspek yang berkaitan dengan benda dan memberikan pengalaman tentang tokoh dalam dongeng. Isi cerita dan situasi yang diajarkan kepada anak akan lebih mudah dipahami bila objek tersebut ada di hadapan mereka. Penggunaan media boneka tangan menolong anak untuk bernalar, berimajinasi dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek. Menggunakan boneka tangan sebagai alat bantu mendongeng akan membuat suasana kelas lebih berkonsentrasi pada cerita yang akan disampaikan.

5. Keuntungan Penggunaan Media Boneka Tangan dalam Menyampaikan Pembelajaran

Gunawan (2010) menyatakan beberapa keuntungan penggunaan media boneka tangan antara lain :

- 1) Mengundang minat dan perhatian anak.
- 2) Anak-anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka.
- 3) Boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak, sehingga bisa memacu tumbuhnya kreativitas anak.

Melalui penggunaan media boneka dalam pembelajaran menyimak dongeng, isi cerita dapat mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa dapat tertarik menyimak melalui media boneka yang menarik perhatiannya.

Berdasarkan ulasan di atas, media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media boneka tangan. Media boneka tangan dipilih karena bersifat komunikatif dan sesuai untuk memvisualkan tokoh dan penokohan dalam dongeng.

Sudarmadji (2010: 21) mengungkapkan berdasarkan pemanfaatan alat peraga, bercerita dapat dibedakan dengan alat peraga dan bercerita tanpa alat peraga. Bercerita dengan alat peraga yaitu menggunakan boneka tangan, boneka jari, *flannel*, wayang, dan lain-lain. Bercerita tanpa menggunakan alat peraga lebih mengoptimalkan seluruh anggota tubuh, mimik muka, ekspresi, suara, dll. Membelajarkan menyimak dongeng pada siswa SD kelas awal dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media sebagai pendukung dalam mendongeng. Menurut Tomkins dan Hoskisson (Mariana, 2014: 49), "*Students can use several techniques to make the story come alive as it is told. There are types of props that add variety of stories are: flannel board pictures, puppets, and objects.*" Siswa dapat menggunakan beberapa teknik untuk membuat cerita menjadi hidup seperti yang

diceritakan. Jenis media yang dapat menambah variasi pada cerita adalah dengan media gambar papan flanel, wayang atau boneka dan objek.

6. Tinjauan Menyimak Dongeng

Menurut Tarigan (2008: 31), menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau lisan. Herbert

Menurut H. Clark dan Eve V. Clark (Pintamtiyastirin, 1984: 10) mendefinisikan menyimak sebagai suatu proses mental pada saat penyimak menerima bunyi yang diucapkan oleh pembicara, menggunakan bunyi itu untuk menyusun penafsiran tentang apa yang disimaknya.

Menurut Kamijan (Saptanti: 2009) menyimak adalah penerimaan pesan, gagasan, perasaan, dan pikiran seseorang. Menyimak merupakan kegiatan aktif yang melibatkan unsur-unsur kejiwaan: pikiran dan perasaan. Menyimak bermakna sebuah proses mendengarkan lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh, penuh perhatian, pemahaman, apresiatif yang dapat disertai dengan pemahaman makna komunikasi yang disampaikan secara nonverbal.

Menurut Tarigan (2008: 38) mengklasifikasikan menyimak menjadi dua, yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif.

a. Menyimak Ekstensif, yaitu kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak perlu di bawah bimbingan langsung dari seorang guru.

- 1) Menyimak sosial, jenis menyimak sopan yang biasanya berlangsung dalam situasi-situasi sosial tempat orang mengobrol atau bercengkerama mengenai hal-hal yang menarik perhatian semua orang yang hadir.
- 2) Menyimak sekunder, sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan dan secara ekstensif.
- 3) Menyimak estetik (menyimak apresiatif)
- 4) Menyimak pasif, menyimak tanpa upaya sadar.

b. Menyimak Intensif, yaitu kegiatan menyimak secara lebih bebas dan lebih umum serta perlu di bawah bimbingan langsung para guru. Menyimak intensif diarahkan pada kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap satu hal tertentu.

- 1) Menyimak kritis, jenis menyimak berupa pencarian kesalahan atau kekeliruan bahkan juga butir-butir yang baik dan benar dari ujaran seorang pembicara dengan alasan-alasan yang kuat yang dapat diterima oleh akal sehat.
- 2) Menyimak konsentratif, menyimak sejenis telaah.
- 3) Menyimak kreatif, kegiatan menyimak yang dapat mengakibatkan kesenangan rekonstruksi imajinatif para penyimak terhadap bunyi, penglihatan, gerakan, serta perasaan-perasaan kinestetik yang disarankan atau dirangsang oleh sesuatu yang disimaknya.
- 4) Menyimak eksploratif, menyimak yang bersifat menyelidik.

- 5) Menyimak Interogatif, jenis menyimak yang perhatian
- 6) penyimak terletak pada pemerolehan informasi dengan cara menginterogasi atau menanyai pembicara.
- 7) Menyimak selektif, menyimak secara cerdas-cermat.

Berdasarkan klasifikasi menyimak di atas, dapat disimpulkan bahwa menyimak dongeng termasuk dalam klasifikasi menyimak intensif jenis menyimak kreatif. Berdasarkan pengertian menyimak intensif, kegiatan menyimak dongeng dilakukan secara lebih bebas dan lebih umum serta perlu di bawah bimbingan langsung guru. Menyimak dongeng diarahkan pada kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap satu hal tertentu.

Menurut Munirah (2017: 95) Tujuan menyimak adalah untuk dapat menangkap serta memahami pesan, ide dan gagasan yang terkandung pada bahasa atau materi simakan. Maka tujuan menyimak adalah sebagai berikut :

- a. Menyimak memperoleh atau mendapatkan fakta.
- b. Untuk mengevaluasi fakta.
- c. Untuk menganalisis fakta.
- d. Untuk mendapatkan inspirasi.
- e. Untuk menghibur diri atau mendapatkan hiburan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi menyimak dapat dikelompokkan berdasarkan faktor fisik, faktor psikologis, faktor pengalaman, faktor sikap, faktor motivasi, faktor jenis kelamin, dan faktor lingkungan (fisik dan sosial). Faktor fisik berarti kondisi fisik

yang dimiliki oleh diri penyimak, misalnya kondisi indera pendengaran. Faktor psikologis penyimak misalnya sedih, sakit, atau gembira, juga akan berpengaruh terhadap hasil simakan.

7. Bahan Simakan yang Menarik Perhatian

Menurut Paul D. MacLean (Chatib, 2013:4) mencetuskan konsep *Triune Brain*, pembagian otak manusia ke dalam tiga bagian, yaitu otak reptil, otak limbik atau mamalia, dan otak neokorteks. Otak reptil berfungsi mengatur gerak refleks dan keseimbangan koordinasi pada tubuh manusia. Otak inilah yang memerintahkan tubuh untuk bergerak jika terjadi bahaya atau melindungi dari bahaya fisik dengan pendekatan “lari” atau “lawan.” Otak reptil disebut Sang Penjaga yang mengendalikan dunia fisik. Pada saat otak reptil aktif, orang tidak dapat berpikir, yang berperan adalah insting dan langsung bereaksi, sehingga dapat disederhanakan bahwa pusat perhatian manusia yang pertama kali terhadap sesuatu terletak pada otak reptil. Otak limbik berfungsi sebagai pengendali emosi, membantu mempertahankan keseimbangan hormonal, rasa haus dan lapar, dorongan seksual, pusat kesenangan, metabolisme, dan bagian penting untuk ingatan jangka panjang. Tugas neokorteks adalah berpikir, berbicara, melihat, dan mencipta, serta intuisi. (Chatib, 2013 : 6).

Secara sederhana, informasi baru masuk melalui otak reptil. Apabila otak reptil terpuaskan, informasi tersebut akan masuk ke otak limbik. Jika otak limbik terpuaskan, informasi akan diolah oleh otak neokorteks dalam aktivitas berpikir. Sebaliknya, jika otak reptil tidak terpuaskan, informasi yang masuk ke otak limbik

tidak akan sempurna. Jadi, ketika diteruskan ke otak neokorteks, akan terjadi proses berpikir yang kurang sempurna. Pada proses menyimak, arus informasi dalam otak juga terjadi. Jika otak reptil siswa tidak terpuaskan dalam proses menyimak, selera menyimak menjadi tidak optimal. Selera menyimak yang rendah akan berpengaruh pada hasil menyimak yang rendah pula.

Menurut Awie Suwandi (Chatib, 2013 : 7) menjelaskan ada beberapa stimulus yang punya akses langsung terhadap otak reptile, sebagai berikut.

- a. Stimulus yang fokus pada diri individu yang bersangkutan.
- b. Stimulus yang mengandung kontras.
- c. Stimulus yang bersifat konkret, nyata, dan bisa diterima secara langsung oleh panca indera.
- d. Stimulus yang merupakan awal dan akhir sebuah proses.
- e. Stimulus yang bersifat visual.

Menurut Tarigan (2008: 207) mengungkapkan terdapat delapan bulir-bulir pokok membuat bahan simakan menarik perhatian penyimak, sebagai berikut.

- a. Tema harus *up-to-date*
- b. Tema terarah dan sederhana
- c. Tema dapat menambah pengalaman dan pemahaman
- d. Tema bersifat sugestif dan evaluatif
- e. Tema bersifat motivatif
- f. Pembicaraan harus dapat menghibur
- g. Bahasa sederhana dan mudah dimengerti

h. Komunikasi dua arah

Melalui bahan simakan yang menarik dan dapat memuaskan otak reptil, diharapkan selera menyimak bagi penyimak menjadi optimal. Ketika otak reptil terpuaskan oleh bahan simakan yang menarik, informasi tersebut akan masuk secara sempurna ke otak limbik. Informasi simakan akan diolah oleh otak neokorteks dalam aktivitas berpikir. Selera menyimak yang optimal akan berpengaruh pada hasil menyimak yang positif juga.

8. Pengertian Dongeng

Menurut Nurgiyantoro (2005: 198) mengungkapkan bahwa istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal. Pengertian di atas dapat dipahami jika dilihat dari sumber dongeng yang bermacam-macam, bisa dari mulut ke mulut yang diperoleh dari orang tua dahulu, dari buku-buku cerita, atau hasil penggalan cerita oleh para antropolog. Bentuk dongeng pun dapat berupa cerita rakyat, legenda, kehidupan sehari-hari, bahkan cerita dunia binatang yang tidak bersifat fiktif.

Menurut Isnaeni (2012: 23) mengungkapkan bahwa dongeng adalah cerita-cerita fiksi yang diceritakan pendongeng kepada para pendengar secara lisan yang di dalamnya terdapat pesan moral positif yang mendidik. Dongeng biasanya diceritakan atau dibacakan kepada anak-anak yang masih kecil, oleh orang tua, kakak, kakek, nenek, paman, bibi dan orang dewasa lainnya kepada anak-anak.

Menurut Danandjaja (1994: 83) dongeng adalah cerita pendek kolektif kasusastran lisan. Dongeng merupakan cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi dan diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran moral bahkan sindiran. Berdasarkan definisi menyimak dari ketiga ahli di atas dan dikaitkan dengan pengertian dongeng, dapat dikatakan bahwa menyimak dongeng berarti proses mendengarkan dengan penuh perhatian terhadap informasi dongeng yang disampaikan oleh pendongeng untuk dapat memahami dan memberikan penafsiran terhadap isi dongeng yang disimak agar dapat menjadi pelajaran hidup.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa dongeng merupakan cerita yang dibuat berdasarkan rekaan dan khayalan penulisnya serta kejadiannya benar-benar terjadi. Pada proses menyimak dongeng, penyimak dituntut untuk bisa menggunakan imajinasinya untuk dapat menerima informasi dalam dongeng.

Menurut Zubaidah (2006: 32), secara instrinsik dongeng bermanfaat untuk: (1) memberikan kesenangan, kegembiraan, kenikmatan, (2) mengembangkan daya imajinasi anak; (3) memberikan pengalaman baru; (4) mengembangkan wawasan anak; dan (5) menurunkan warisan budaya dari generasi satu ke generasi lainnya.

Berdasarkan manfaat dongeng di atas, dapat disimpulkan bahwa dongeng sangat bermanfaat bagi anak-anak karena dapat mengasah daya pikir dan imajinasinya.

Bagi seorang guru atau pun orang tua yang akan memilihkan cerita bagi siswa dan anak mereka, haruslah dapat memilihkan cerita yang sesuai dengan usianya. Usia

anak-anak adalah usia di mana dengan kuat, sehingga melalui dongeng yang sesuai dengan karakteristiknya, anak dapat merasakan dan memiliki ingatan yang panjang akan apa yang pernah didongengkan untuknya.

Menurut Anti Aarne dan Stith Thompson (Cakra, 2012: 14) dongeng dikelompokkan dalam empat golongan besar, sebagai berikut.

- a. Dongeng binatang, dongeng yang ditokohi oleh binatang-binatang yang dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia.
- b. Dongeng biasa, jenis dongeng yang ditokohi manusia atau biasanya adalah kisah suka duka seseorang.
- c. Lelucon atau anekdot, dongeng yang dapat menimbulkan tawa bagi yang mendengarnya maupun yang menceritakannya.
- d. Dongeng berumus, dongeng yang strukturnya terdiri dari pengulangan.

Berdasarkan jenis-jenis dongeng tersebut, peneliti menggunakan dongeng jenis fabel dalam penelitian ini. Pemilihan dongeng fabel disesuaikan dengan tema Binatang yang terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD. Dongeng fabel dapat menarik perhatian siswa dalam menyimak. Melalui karakter yang khas dan suara binatang yang unik, fabel dapat merangsang imajinasi anak dan ketertarikan terhadap jalannya cerita dalam dongeng.

Dongeng merupakan prosa yang dibangun oleh unsur-unsur pembangun (Anonim, 2011). Unsur intrinsik dongeng adalah sebagai berikut.

- a. Tema, yaitu ide dasar, ide pokok, atau gagasan yang menjiwai keseluruhan cerita.

- b. Amanat, yaitu pesan atau nasihat yang ingin disampaikan pengarang.
- c. Tokoh adalah pelaku dalam sebuah cerita. Tokoh dalam cerita dibedakan menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang paling banyak diceritakan. Tokoh tambahan adalah tokoh yang porsi penceritaannya lebih sedikit.
- d. Latar adalah tempat dan suasana kejadian. (www.erlangga.co.id)

Berdasarkan sumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa unsure-unsur intrinsik dongeng meliputi tema; tokoh dan penokohan; alur/plot; latar tempat dan waktu kejadian; sudut pandang; dan amanat.

9. Penelitian yang Relevan

Berikut adalah hasil penelitian yang relevan terkait dengan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan berbahasa.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sudaniti (2011) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 1 Prambanan Sleman dengan Menggunakan Media Boneka Tangan.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas VIIB SMP Negeri 1 Prambanan. Peningkatan keterampilan bercerita siswa tampak pada kualitas proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh keaktifan, perhatian pada pelajaran, antusiasme selama pembelajaran, keberanian bercerita di depan kelas dan kerjasama kelompok sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang

menyenangkan, aktif, dan kreatif. Peningkatan kualitas hasil dapat dilihat dari perbandingan skor hasil bercerita siswa pada setiap siklusnya.

Dengan demikian, penggunaan media boneka tangan terbukti dapat meningkatkan keterampilan bercerita pada siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mariana (2014) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul” (Tesis).

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media boneka tangan berpengaruh signifikan terhadap keterampilan bercerita siswa dibandingkan dengan yang hanya menggunakan media gambar seri.

Berdasarkan kajian hasil penelitian di atas, belum ada yang memanfaatkan media boneka tangan untuk membelajarkan menyimak dongeng pada siswa kelas II SD. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian tersebut dengan tujuan untuk meneliti pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan siswa dalam menyimak dongeng dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo.”

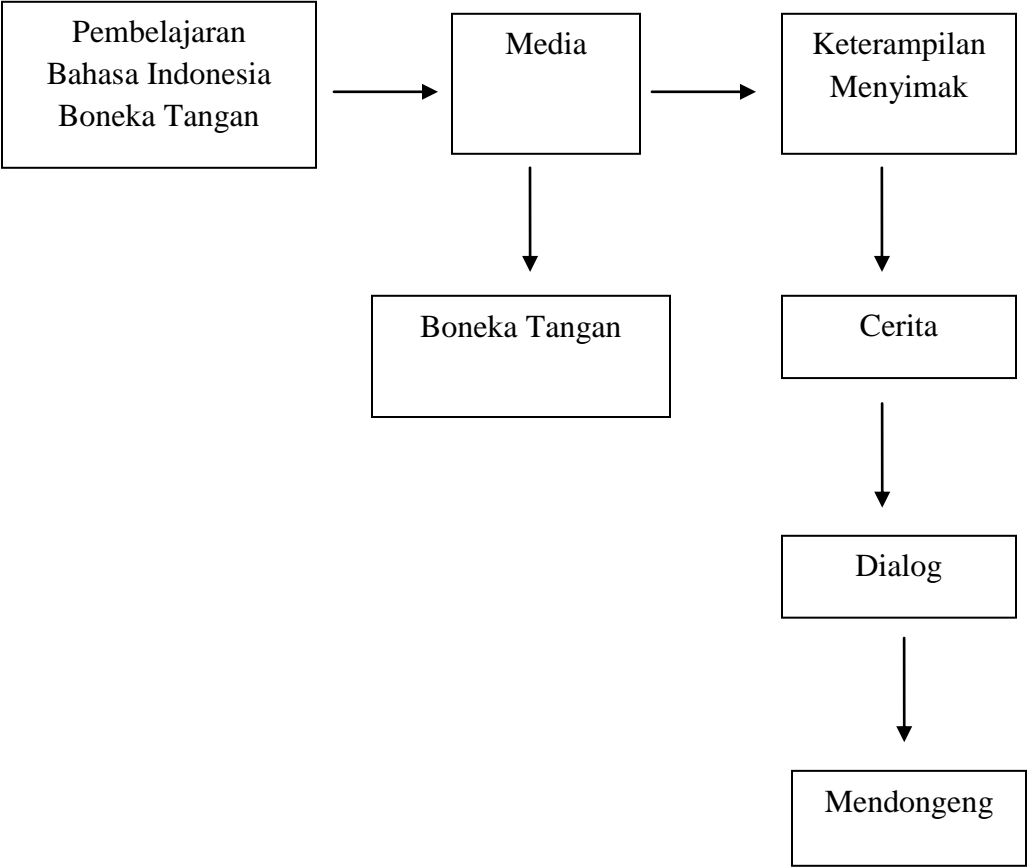
B. Kerangka Pikir

Media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, sehingga salah satu faktor yang

mempengaruhi keberhasilan belajar adalah ketersediaan media pembelajaran. Peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini, media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran. Melalui penggunaan media, diharapkan siswa dapat terbantu dalam menangkap tujuan dan bahan ajar dengan lebih mudah dan lebih cepat. pemilihan dan penggunaan media harus disesuaikan dengan isi pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

Kegiatan menyimak dongeng membutuhkan media boneka tangan untuk menyimak digunakan pretest setelah menyimak dongeng yang bacakan guru menggunakan media boneka tangan setelah selesai guru menggunakan posttest untuk menganalisis pengetahuan siswa setelah menggunakan media boneka tangan guru melakukan kegiatan menyimak dongeng untuk memvisualkan tokoh dan penokohan dalam dongeng melalui gerakan dan percakapan boneka tangan. Melalui penggunaan media boneka tangan, diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa dan dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap isi dongeng yang disimaknya.

Bagan 2 di bawah ini adalah kerangka pikir penelitian pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo.



Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

C. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini adalah:

Ho :Terdapat pengaruh positif terhadap penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo.

Ho : Kemampuan pemahaman siswa yang menyimak dengan menggunakan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo lebih tinggi pemahaman siswa setelah menyimak dongeng menggunakan media boneka tangan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimen. penelitian pre-eksperimen digunakan karena design ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Dikatakan pre-eksperimen karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen jadi hasil eksperimen.(Sugiyono,2017:74)

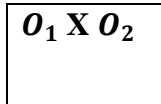
2. Desain Penelitian

Peneliti menggunakan desain penelitian berupa *pre-eksperimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependent. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependent bukan semata-mata dipengaruhi variabel independent. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel control dan sampel tidak dipilih secara random. (Sugiyono, 2016 : 74)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *pre-eksperimental design* dengan tipe *one-group pretest-posttest design*, pada tipe desain ini terdapat pretes (sebelum diberi perlakuan) dan posttest (setelah diberi perlakuan). Dengan demikian hasil

perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



(Sumber: Sugiyono, 2012: 116)

Keterangan:

O_1 : Nilai pretest Kemampuan menyimak dongeng kelompok eksperimen sebelum digunakan media boneka tangan (sebelum diberi perlakuan).

X : Treatment

O_2 : Nilai Posttest Kemampuan menyimak dongeng kelompok eksperimen setelah digunakan media boneka tangan (setelah diberi perlakuan).

B. Prosedur Pengumpulan Data

a. Pre-test

Guru mendongeng saja tanpa menggunakan media.

b. Treatment

Guru menggunakan Boneka Tangan sebagai media saat mendongeng sehingga siswa tertarik untuk memperhatikan dongeng yang dibawakan guru.

Tema dongeng adalah sebagai berikut:

1. Keledai Dan Sapi

2. Kelinci dan Keledai
3. Gajah Minta Maaf
4. Tolong menolong dalam kebaikan
5. Persahabatan bebek dan monyet
6. Kelinci yang pantang menyerah
7. Semua Jadi Juara
8. Kelinci yang Pembohong

Cara mengajarnya :

1. Guru menyiapkan beberapa boneka tangan untuk menyimak dongeng.
2. Guru menyiapkan dongeng yang akan diajarkan.
3. Guru menjelaskan materi tentang dongeng.
4. Guru menceritakan dongeng dengan menggunakan boneka tangan.
5. Siswa menyimak dongeng yang dibawakan guru.
6. Guru memberikan pertanyaan tentang dongeng yang diajarkan.
7. Siswa secara bergantian menjawab soal yang diberikan guru.

c. Post-test

Setelah kegiatan pre test dan treatment dilakukan maka selanjutnya adalah kegiatan post test untuk melihat bagaimana kemampuan siswa dalam menyimak dongeng. Setelah menggunakan media siswa akan semangat belajar dan siswa menyimak dongeng dengan baik jika guru menggunakan media boneka tangan.

Tes Menyimak

Cara memberikan Tes Menyimak adalah :

- a. Guru memberikan Tanya jawab tentang tokoh cerita, latar cerita, watak tokoh, alur cerita dan amanat.

- b. Guru memberikan tugas kepada siswa berupa soal yang telah disediakan untuk mengetahui pemahaman siswa.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi (Sugiyono, 2006: 80) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah II kelas yang berjumlah 46 orang, SDN 47 TOMPOTIKKA kota Palopo tahun ajaran 2017/2018.

2. Sampel

Sampel (Sugiyono, 2017 : 81) adalah bagian dari jumlah dan karakter yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila Populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2016 :85).

Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dari I kelas SDN 47 TOMPOTIKKA, Kota Palopo yang berjumlah 22 orang.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas berjumlah satu dan variabel terikat berjumlah satu. Variabel bebas dilambangkan dengan X,

sedangkan variabel terikat dilambangkan dengan Y. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media boneka tangan, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan menyimak dongeng.

a. Variabel Bebas

Variabel bebas atau independen merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau terikat (Sugiyono, 2012: 61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media boneka tangan. Media ini merupakan bentuk *treatment* bagi kelompok eksperimen, sedangkan untuk kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan media boneka tangan, yaitu menggunakan media gambar yang biasa digunakan guru.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat atau dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2012: 61). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II Sekolah Dasar.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun social yang diamati (Sugiyono, 2016 : 102). Instrumen penelitian sebagai alat ukur yang digunakan pada proses penelitian berdasarkan dari variabel dependen terhadap variabel independen.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah

Tes

Tes dengan jenis pretest dan posttest. *pretest* dilaksanakan sebelum Media Boneka Tangan diterapkan, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan Media Boneka Tangan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

Teknik tes

Menurut Wahyuni dan Ibrahim (2012: 11) tes merupakan serentetan pertanyaan, latihan, atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Kemampuan menyimak dongeng siswa menggunakan media boneka tangan adalah yang diukur dalam penelitian ini.

Tabel 1. Kategori Penilaian Menyimak Isi Dongeng

No	Unsur Penilaian	Skor	Kriteria	Kategori
1.	Kesesuaian isi dongeng	4	Isi dongeng tepat	Sangat baik
		3	Isi dongeng cukup tepat	Baik
		2	Isi dongeng kurang tepat	Cukup
		1	Tidak ada isi dongeng	Kurang
2.	Tokoh dan perwatakan	4	Tokoh dan watak tepat	Sangat baik
		3	Tokoh dan watak cukup tepat	Baik
		2	Tokoh dan watak kurang tepat	Cukup

		1	Tokoh dan watak tidak tepat	Kurang
3.	Latar	4	Latar tepat	Sangat baik
		3	Latar Cukup tepat	Baik
		2	Latar kurang tepat	Cukup
		1	Latar tidak tepat	Kurang
4.	Pilihan kata	4	Menggunakan kata yang sesuai	Sangat baik
		3	Menggunakan kata cukup sesuai	Baik
		2	Menggunakan kata kurang sesuai	Cukup
		1	Menggunakan kata tidak sesuai	Kurang
5.	Menyusun kalimat	4	Perpaduan isi antar kalimat jelas	Sangat baik
		3	Perpaduan isi antar kalimat	Baik
		2	cukup jelas	Cukup
		1	Perpaduan isi antar kalimat kurang jelas Perpaduan isi antar kalimat tidak jelas	Kurang

(Sumber : Sadjana,2005)

Tabel 2. Rubrik Penilaian Menyimak Isi Dongeng

No	Indikator	Skor				Skor yang diperoleh
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian isi dongeng					

2.	Tokoh dan perwatakan					
3.	Latar					
4.	Pilihan kata					
5.	Menyusun kalimat					
Jumlah Skor						

Jumlah Skor maksimal : 20

G. Teknik Analisis Data

1. Nilai Individu

$$\frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

2. Nilai Rata-Rata

$$\frac{\text{jumlah seluruh nilai}}{\text{banyaknya siswa}}$$

3. Uji t

Setelah data dari seluruh responden terkumpul maka dilakukan analisis data. Adapun teknik analisis yang digunakan dalam penelitian adalah analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2016:147).

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Skor total

N = Jumlah siswa

b. Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Kriteria kategori untuk Variabel keterampilan menyimak dongeng disesuaikan dengan PEMENDIKBUD 53 Tahun 2015 sebagai berikut :

Tabel 3 Kategori Variabel Keterampilan Menyimak Dongeng

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
86-100	Sangat Baik
71-85	Kurang Baik
56-70	Cukup Baik
≤ 55	Kurang Baik

2. Analisis Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistit t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

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

Keterangan :

T = Uji t

Md = mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

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

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

a. Mencari harga “MD” dengan menggunakan rumus :

$$MD = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (posttest-pretest)

N = Subjek pada sampel

b. Mencari harga “ $\sum x^2 d$ ” dengan menggunakan rumus :

$$\sum d \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$(\sum d)^2$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = jumlah dari gain (post test-pre test)

N = Subjek pada sampel

c. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan media boneka tangan berpengaruh terhadap kemampuan menyimak dongeng SDN 47 TOMPOTIKKA. Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima, berarti penggunaan Media Boneka Tangan tidak berpengaruh terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA.

d. Membuat kesimpulan apakah Media Boneka Tangan penggunaan berpengaruh terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil *Pretest dan Posttest* kemampuan Menyimak Dongeng Murid kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo setelah diterapkan *Media Boneka Tangan*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui keterampilan menyimak dongeng murid berupa nilai dari kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo.

- a. Gambaran hasil pretest dan posttest

Tabel 4. Deskripsi Nilai Rata-rata *pretest dan posttest dan*

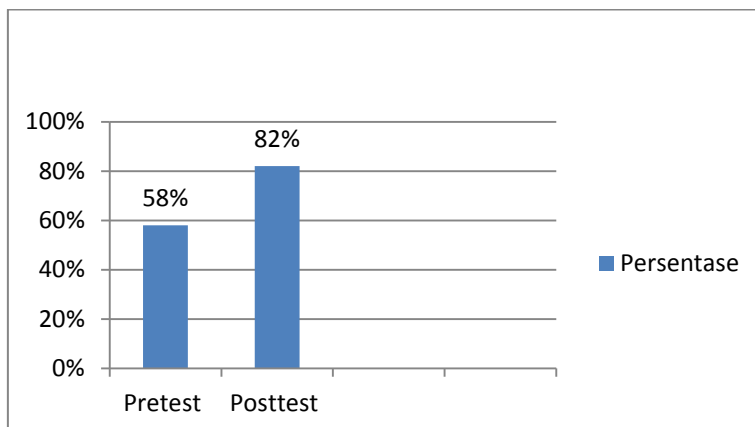
Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Hasil	Nilai Rata-rata
Pretest	57,72
Posttest	82,27
Peningkatan (%)	24,55

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari kemampuan menyimak dongeng murid kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo sebelum penggunaan Media Boneka Tangan berada pada kategori paling

“rendah” dengan standar kategori skor. Sedangkan Mean (Rata-rata) skor setelah diterapkan media boneka tangan yaitu sebesar **82,27** ini menunjukkan bahwa hasil belajar menyimak dongeng setelah diterapkan media boneka tangan berada pada kategori “tinggi”.

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan. Perubahan tersebut dapat dilihat pada peningkatan persentase dari nilai rata-rata sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) adalah **24,55**. Persentase nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dapat dilihat melalui diagram dibawah ini:



Gambar 1

Diagram Persentase Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Berdasarkan data yang dapat dilihat dengan jelas bahwa kemampuan persentase nilai rata-rata *pretest* dan nilai rata-rata *posttest*. Sesuai dengan hipotesis penelitian penggunaan media Boneka Tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA.

2. Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Murid kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo Uji

hipotesis digunakan untuk menyimpulkan dan membuktikan kebenaran dari

hipotesis yang telah dirumuskan berdasarkan teori yang didukung oleh data yang ada di lapangan. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh positif terhadap penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo.

H_a : Terdapat pengaruh positif terhadap penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo.

Ketentuan bila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Tetapi sebaliknya apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pengujian hipotesis menggunakan teknik statistik inferensial yaitu menggunakan uji t. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1 = 22 - 1 = 21$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,729$. Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 9,76$ dan $t_{Tabel} = 1,729$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $9,76 > 1,729$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa media boneka tangan kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo.

B. Pembahasan

1. Pembahasan tentang Hasil Yang Ditemukan Dalam Penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil *pre-test*, nilai rata-rata hasil belajar siswa 41,25 dengan kategori yakni kurang baik yaitu 95% dan cukup baik berada pada presentase 5%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan menyimak dongeng pada siswa sebelum digunakan *media boneka tangan* tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 79,5. Jadi setelah digunakan *media boneka tangan* mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penggunaan *media boneka tangan*. Selain itu persentasi kategori *kemampuan menyimak dongeng* pada siswa juga meningkat yakni sangat baik yaitu 40,90%, baik 27,27%, cukup baik 31,81%, dan kurang baik berada pada presentase 0%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 18,22. Dengan frekuensi (dk) sebesar $22 - 1 = 21$, pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 1,729$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa *media Boneka tangan* efektif pada kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan keefektifan *media boneka tangan* yang sejalan dengan hasil test yang dilakukan. Berdasarkan data yang diperoleh keterampilan siswa dalam menyimak dongeng masih sangat rendah sebelum diterapkan *media boneka tangan* yaitu berada pada rata-rata 57,72 sedangkan kemampuan siswa dalam menyimak setelah diterapkan *media boneka tangan*

berada pada rata-rata 82,27. Ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya *media boneka tangan* pada siswa.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil test yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *media boneka tangan* efektif pada kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA Kota Palopo.

2. Pembahasan tentang Media Boneka Tangan

Media boneka tangan merupakan media visual tiga dimensi yang merupakan tiruan dari benda sebenarnya. Tompkins dan Hoskisson (Mariana, 2014: 47) mengungkapkan bahwa boneka sederhana dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan dramatikanya. Penggunaan media boneka tangan menolong anak untuk bernalar, berimajinasi, dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek.

Kelebihan menggunakan boneka sebagai media pembelajaran menurut Daryanto (2013: 33) adalah sebagai berikut.

1. Efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan.
 2. Tidak memerlukan keterampilan yang rumit.
 3. Dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira.
- Melalui penggunaan media boneka dalam pembelajaran menyimak dongeng, isi

cerita dapat mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa dapat tertarik menyimak melalui media boneka yang menarik perhatiannya.

Berdasarkan ulasan di atas, media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media boneka tangan. Media boneka tangan dipilih karena bersifat komunikatif dan sesuai untuk memvisualkan tokoh dan penokohan dalam dongeng.

Sudarmadji (2010: 21) mengungkapkan berdasarkan pemanfaatan alat peraga, bercerita dapat dibedakan dengan alat peraga dan bercerita tanpa alat peraga. Bercerita dengan alat peraga yaitu menggunakan boneka tangan, boneka jari, *flannel*, wayang, dan lain-lain. Bercerita tanpa menggunakan alat peraga lebih mengoptimalkan seluruh anggota tubuh, mimik muka, ekspresi, suara, dll. Membelajarkan menyimak dongeng pada siswa SD kelas awal dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media sebagai pendukung dalam mendongeng. Menurut Tomkins dan Hoskisson (Mariana, 2014: 49), *"Students can use several techniques to make the story come alive as it is told. There are types of props that add variety of stories are: flannel board pictures, puppets, and objects."* Siswa dapat menggunakan beberapa teknik untuk membuat cerita menjadi hidup seperti yang diceritakan. Jenis media yang dapat menambah variasi pada cerita adalah dengan media gambar papan flanel, wayang atau boneka dan objek.

Berdasarkan pengertian di atas, media boneka tangan dapat membantu siswa mengenal segala aspek yang berkaitan dengan benda dan memberikan pengalaman tentang tokoh dalam dongeng. Isi cerita dan situasi yang diajarkan

kepada anak akan lebih mudah dipahami bila objek tersebut ada di hadapan mereka. Penggunaan media boneka tangan menolong anak untuk bernalar, berimajinasi dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek. Menggunakan boneka tangan sebagai alat bantu mendongeng akan membuat suasana kelas lebih berkonsentrasi pada cerita yang akan disampaikan.

Adapun rambu-rambu memainkan boneka pada kegiatan mendongeng menurut Cakra (2012: 64) adalah sebagai berikut.

1. Tanpa panggung

- a. Boneka cukup dua buah
- b. Cara memainkan boneka harus tepat, jangan sampai lepas
- c. Dialog boneka ke anak cukup satu boneka saja
- d. Intonasi wajib diperhatikan
- e. Waktu dan misi

2. Dengan panggung

- a. Konstruksi panggung harus memenuhi kriteria yang terbaik. Antara lain:
 - 1) Panggung boneka jangan sampai banyak gambar,
 - 2) Tempat penyimpanan boneka tangan harus ada,
 - 3) Tempat pendongeng dan pembantu harus sudah disediakan, dan

4) Pemakaian *background* sudah jelas diatur dalam situasi dan kondisi dongeng.

b. Keluar atau masuknya boneka tangan harus diperhatikan.

c. Dialog boneka dengan anak hanya satu boneka saja.

d. Intonasi setiap pelaku boneka harus jelas.

e. Jumlah boneka yang main harus sudah disiapkan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan berpengaruh terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA. Hal tersebut dibuktikan dari hasil *t-test* dengan taraf signifikansi 5% (derajat kepercayaan 95%) diperoleh t hitung (9,76) > t tabel (1,279). Nilai t hitung > t tabel menunjukkan kemampuan menyimak dongeng siswa secara signifikan.
2. Hasil rata-rata *pretest* adalah 57,72 sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 82,27 hasil menyimak dongeng siswa pada siswa kelas II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SDN 47 TOMPOTIKKA tahun pelajaran 2017/2018.

B. Saran

Sebagai upaya meningkatkan penelitian lebih lanjut, terdapat beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Dalam melaksanakan proses pembelajaran menyimak, guru sebaiknya menggunakan variasi media pembelajaran, sehingga pembelajaran menyimak sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Salah satunya dengan media boneka tangan.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan sekolah untuk menambah sarana prasarana yang dapat memfasilitasi sumber belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan penelitian berikutnya yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad,Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cakra,Ki Heru. (2012). *Mendongeng dengan Mata Hati*. Surabaya: Mumtaz Media.
- Chatib,Munif. (2013). *Kelasnya Manusia*. Bandung: Penerbit Kaifa
- Danandjaja,James. (1994). *Folklor Indonesia: Ilmu, Gosip, Dongeng, dan lain lain*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kosasih, Engkos(2007). *Bahasa Indonesia kelas 2 Sekolah Dasar*.Jakarta:Kuadra
- Haryadi dan Zamzani. (1996). *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Isnaeni,Yari. (2012). *7 Kekuatan Dongeng. Majalah PAUDNI: Dongeng Bentuk Karakter Anak*. Edisi VII Tahun 2012. Jakarta: Kemdikbud.
- Izzaty,Rita Eka. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Madania. (2010).*Mendidik Anak Lewat Dongeng*.Depok.PT Pustaka Intan Madani.
- Mariana,Siti. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul*.
- Munirah (2017).*Keterampilan Berbahasa Indonesia*.CV.Berkah Utami.Tidak Diterbitkan.
- Nurgiyantoro,Burhan. (2005). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University
- Oka,Gde Putu Arya.(2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*:Yogyakarta.CV Budi Utama.
- Pintamtiyastirin. (1984). *Menyimak dan Pengajarannya*. Yogyakarta: P3K IKIP Yogyakarta.

- Purwanto, Ngalim. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pusat Bahasa Depertemen Pendidikan Nasional.(2005).*Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*.Jakarta : Balai Pustaka.
- Sadiman,Arief S. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setiawan,Yohan Adi. Pustaka Media Guru. *Membuat Konten Pembelajaran Menarik melalui Android*.Surabaya:Dharmawangsa.
- Sudarmadji, dkk. (2010). *Teknik Bercerita*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.
- Sudaniti,Teny Wulan. (2011). Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 1 Prambanan Sleman dengan Menggunakan Media Boneka
- Sufanti,Main. (2010). *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. (2006). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- . (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*.Bandung:Alfabeta.
- . (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*.Bandung:PT Alfabeta
- . (2017). *Metode Penelitian*.Bandung:Alfabeta.
- Supriyadi. (2006). *Pembelajaran Sastra yang Apresiatif dan Integfratif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Ketenagaan Dirjen Dikti Depdiknas.
- Susilana,Rudi dan Riyana Cepi. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Teknologi pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
- Syah,Muhibbin. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa

Tesis. Universitas Negeri Yogyakarta.

Wahyuni,Sri& Ibrahim,Abd. Syukur. (2012). *Asesmen Pembelajaran Bahasa*.Bandung: PT Refika Aditama.

Wati,Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran. Kota tidak diterbitkan. Kata Pena*.

Wibawa,Basuki dan Mukti Farida. (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud RI.

Zubaidah,Enny. (2006). Teknik Mendongeng dan Manfaat Dongeng Bagi Anak. *Buletin PADU Vol. 5 No. 2, Agustus 2006* (halaman 29-51).

Zainyati,Husniyatus Salamah. (2017) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*,Kencana:Jakarta.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 47 TOMPOTIKKA
Kelas / Semester : II / 2
Tema 7 : Kebersamaan

Subtema 1 : Kebersamaan Di Rumah
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Matematika

3.7 Menjelaskan pecahan dan menggunakan benda-benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.

4.7 Menyajikan pecahan dan yang bersesuaian dengan bagian dari keseluruhan suatu benda konkret dalam kehidupan sehari-hari.

Indikator :

Matematika

1. Siswa menuliskan pecahan $\frac{1}{2}$

2. Siswa menyebutkan pecahan $\frac{1}{2}$

Bahasa Indonesia

3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri

Indikator

Bahasa Indonesia

1. Siswa menyebutkan tokoh, watak dan latar yang telah disampaikan
2. Siswa mematuhi amanat yang terdapat dalam dongeng yang disampaikan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Dengan mendengarkan dongeng dan menyimak dongeng, siswa dapat menceritakan isi dongeng fabel dengan tepat.
2. Dengan menyimak dongeng dari guru, siswa dapat menyebutkan tokoh, latar, watak dari dongeng yang mereka simak dengan benar.
3. Dengan menyimak dongeng, siswa dapat mematuhi amanat yang terdapat dalam dongeng yang disampaikan.

D. MATERI POKOK

Dongeng tentang Keledai Dan Sapi

E. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Model : Talking stik
- Media : Menggunakan Media Boneka Tangan

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : Kebersamaan Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : Kebersamaan Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

G. LANGKAH – LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "kebersamaan" • Guru melakukan apersepsi tentang dongeng yang telah siswa simak sebelumnya. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan tongkat untuk bermain menjawab soal. • Guru menceritakan dongeng menggunakan media boneka tangan. • Siswa menyimak dongeng yang dibawakan guru. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa menceritakan kembali dongeng yang telah mereka simak tadi. • Guru meminta siswa memegang tongkat dari barisan paling ujung depan kemudian dipegang secara bergantian dengan menyanyikan lagu balonku ada lima. • Setelah satu lagu selesai siswa yang memegang tongkat menjawab pertanyaan yang diberikan guru. • Siswa yang lain memerhatikan jawaban dari temannya. • Guru memberikan posttest kepada siswa. • Guru bersama siswa menjawab bersama soal yang telah dikerjakan. 	60 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa membuat kesimpulan. • Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) • Guru melakukan penilaian hasil belajar • Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. 	15 menit

H. PENILAIAN

a. Prosedur penilaian : *Post Test*

b. Jenis penilaian : Tes Tertulis

c. Bentuk Penilaian : Tes

d. Pedoman Penilaian

1) Jenis Soal : Isian Singkat

2) Jumlah Soal : 10 buah

3) Skor setiap jawaban benar : 1

4) Skor maksimal : 10

5) Nilai Akhir : $10 \times 100 = 100$

Palopo, Juli 2018

**Menyetujui,
Guru Kelas II**

Mahasiswa

LINA, S.Pd
NIP. 19651231 199103 2 072

KIKI MULYA AFRILIA
NIM. 10540920914

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

SYAHRUDDIN, S.Pd.MM
NIP.19650206 198511 1 003

Lampiran 2

Dongeng tentang Keledai Dan Sapi

Siang itu disebuah padang rumput, berkumpul puluhan keledai dan ratusan sapi. Mereka dikumpulkan karena sebentar lagi hari raya Idul Adha. Papan harga keledai dan sapi tertera di pinggir padang rumput.

Seekor keledai dan seekor sapi terlibat sebuah pembicaraan seru. Setelah diterjemahkan ke bahasa manusia, beginilah kira-kira pembicaraan yang terjadi.

Keledai:sapi, tolong menjauhlah....

Sapi: kenapa, keledai?

Keledai: bau (sambil menutup hidungnya)

Sapi: kau tuh yang bau.

Keledai: hehehehe...maaf sapi. Oh iya kamu tahu ga kenapa kita dikumpulkan disini?

Sapi : kurang tahu juga sih. Tapi seingatku waktu kecil, orang tuaku juga pergi ke tempat seperti ini.

Keledai: lalu?

Sapi: sampai sekarang mereka tidak kembali.

Keledai: wah, kenapa bisa begitu?

Sapi: mungkin sudah dibeli orang.

Keledai: mungkin saja sih. Tapi kalau bisa memilih, kamu mau tetap tinggal di kandang atau diambil orang?

Sapi: kalau saya terserah pemilik saya. Mau tetap di kandang atau dijual, saya menurut saja.

Keledai: mengapa tidak lari saja?

Sapi: mau lari kemana? Kemana pun kita tetap saja akan dimanfaatkan oleh orang lain. Lebih baik tinggal dan menurut kepada pemilik.

Keledai: kenapa, sapi? Bingung nih.

Sapi: karena pemilikku lah yang merawatku dan menjagaku sampai sekarang. Jika akhirnya aku dijual atau mati sekalipun tidak masalah. Daripada aku lari dan orang lain yang menikmati.

Keledai: hmm.... Kamu pernah tidak protes tentang hidup kita yang ujungnya harus mati demi manusia? Apakah kita tidak bisa mati karena tua?

Sapi: pernah aku berpikir seperti itu. Tetapi tidak lama.

Keledai: mengapa?

Sapi: karena aku menyadari bahwa kehadiranku di dunia ini adalah menyenangkan pemilikku. Jika aku harus mati demi yang lain bisa hidup, aku rela. Karena untuk itulah aku ada.

Keledai: bukankah banyak hal lain yang bisa dimakan manusia?

Sapi: kalau semua tidak mau dimakan seperti yang kita lakukan? Apa makanan manusia? Ingat kita adalah binatang dan diciptakan untuk menjadi makanan mereka.

Keledai : oh begitu ya sapi. Aku akhirnya mengerti. Aku tidak akan mengeluh lagi jika aku harus berkorban demi manusia.

Sapi: siplah.

Pesan: kita diciptakan punya maksud dan tujuan. Jangan sampai karena ego kita, maksud dan tujuan itu tidak tercapai.

Media Boneka Tangan



Sapi



Keledai

Lampiran 3

SOAL PRE TEST

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP
KEMAMPUAN MENYIMAK DONGENG SISWA KELAS II SDN 47
TOMPOTIKKA KOTA PALOPO

MATA PELAJARAN : BAHASA INDONESIA

NAMA :

KELAS/SEMESTER : II/II

Petunjuk

Tulislah nama pada tempat yang telah disediakan.

Soal

1. Siapa sajakah tokoh cerita dongeng Keledai dan Kancil?
2. Di mana tempat kejadian cerita dongeng Keledai dan Kancil?
3. Mengapa kancil tidak ingin melarikan diri?
4. Mengapa orang tua Sapi tidak kembali setelah dikumpulkan ?
5. Ceritakan Kembali Isi Dongeng “ Keledai dan Sapi “ yang Telah Kalian Simak Tadi di kolom yang telah disediakan!

Lampiran 4

SOAL POST TEST

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP
KEMAMPUAN MENYIMAK DONGENG SISWA KELAS II SDN 47
TOMPOTIKKA KOTA PALOPO

MATA PELAJARAN : BAHASA INDONESIA

NAMA :

KELAS/SEMESTER : II/II

Petunjuk

Tulislah nama pada tempat yang telah disediakan.

Soal :

1. Siapa sajakah tokoh cerita dongeng Keledai dan Sapi?
2. Di mana tempat kejadian cerita dongeng Keledai dan Sapi?
3. Mengapa Sapi tidak ingin melarikan diri?
4. Mengapa orang tua Sapi tidak kembali setelah dikumpulkan ?
5. Ceritakan Kembali Isi Dongeng “ Keledai dan Sapi “ yang Telah Kalian Simak Tadi di kolom yang telah disediakan!

Lampiran 5

Rubrik Penilaian

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP

KEMAMPUAN MENYIMAK DONGENG MURID KELAS II SDN 47

TOMPOTIKKA KOTA PALOPO

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Komptensi Dasar : 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.

Kelas / Semester : II / II

Materi Pokok : Menyimak Dongeng

No	Unsur Penilaian	Skor	Kriteria	Kategori
1.	Kesesuaian isi dongeng	4	Isi dongeng tepat	Sangat baik
		3	Isi dongeng cukup tepat	Baik
		2	Isi dongeng kurang tepat	Cukup
		1	Tidak ada isi dongeng	Kurang

2.	Tokoh dan perwatakan	4	Tokoh dan watak tepat	Sangat baik
		3	Tokoh dan watak cukup tepat	Baik
		2	Tokoh dan watak kurang tepat	Cukup
		1	Tokoh dan watak tidak tepat	Kurang
3.	Latar	4	Latar tepat	Sangat baik
		3	Latar Cukup tepat	Baik
		2	Latar kurang tepat	Cukup
		1	Latar tidak tepat	Kurang
4.	Pilihan kata	4	Menggunakan kata yang sesuai	Sangat baik
		3	Menggunakan kata cukup sesuai	Baik
		2	Menggunakan kata kurang sesuai	Cukup
		1	Menggunakan kata tidak sesuai	Kurang
5.	Menyusun kalimat	4	Perpaduan isi antar kalimat jelas	Sangat baik
		3	Perpaduan isi antar kalimat cukup jelas	Baik
		2	Perpaduan isi antar kalimat kurang jelas	Cukup
		1	Perpaduan isi antar kalimat tidak jelas	Kurang

No	Indikator	Skor				Skor yang diperoleh
		1	2	3	4	
1.	Kesesuaian isi dongeng					
2.	Tokoh dan perwatakan					
3.	Latar					
4.	Pilihan kata					
5.	Menyusun kalimat					
Jumlah Skor						

Jumlah Skor maksimal : 20

DAFTAR NILAI PRETEST MENYIMAK DONGENG MURID KELAS II

SDN 47 TOMPOTIKKA KOTA PALOPO

No	Kode Responden	Kriteria Penilaian					(20)	Nilai
		Kesesuaian Isi Dongeng	Tokoh Dan Perwatakan	Latar	Pilihan Kata	Menyusun Kata		
1.	001	3	2	1	2	2	10	50
2.	002	3	2	2	2	3	12	60
3.	003	2	3	1	2	2	10	50
4.	004	3	2	2	2	3	12	60
5.	005	2	2	2	2	2	10	50
6.	006	2	2	2	2	2	10	50
7.	007	4	3	3	2	2	14	70
8.	008	3	2	1	2	2	10	50
9.	009	2	3	2	1	2	10	50
10.	010	2	3	2	2	3	12	60
11.	011	2	3	2	2	3	12	60
12.	012	2	2	2	2	2	10	50
13.	013	3	1	3	2	1	10	50
14.	014	4	3	3	2	2	14	70
15.	015	4	3	3	3	3	16	80
16.	016	3	2	2	2	1	10	50
17.	017	2	3	2	3	2	12	60

18.	018	2	3	2	2	3	12	60	
19.	019	3	3	3	3	4	16	80	
20.	020	3	2	2	3	2	12	60	
21.	021	2	1	2	1	4	10	50	
22.	022	3	1	1	2	3	10	50	
Jumlah								= 1.270	
Nilai max								= 80	
Nilai min								= 50	
Rata – rata								= 57,72	

Lampiran 7

DAFTAR NILAI POSTTEST MENYIMAK DONGENG MURID KELAS II

SDN 47 TOMPOTIKKA KOTA PALOPO

No	Kode Responden	Kriteria Penilaian					(20)	Nilai
		Kesesuaian Isi Dongeng	Tokoh Dan Perwatakan	Latar	Pilihan Kata	Menyusun Kata		
1.	001	4	3	3	4	4	18	90
2.	002	4	3	3	2	4	16	80
3.	003	3	3	3	2	3	14	70
4.	004	4	2	3	3	4	16	80
5.	005	4	3	2	4	3	16	80
6.	006	3	2	4	4	3	16	80
7.	007	4	4	4	4	4	20	100
8.	008	2	2	2	3	3	12	60
9.	009	3	3	3	3	2	14	70
10.	010	3	3	4	2	4	16	80
11.	011	3	4	3	3	3	16	80
12.	012	4	4	4	4	4	20	100
13.	013	4	4	3	4	3	18	90
14.	014	4	4	4	4	4	20	100
15.	015	4	4	4	4	4	20	100
16.	016	2	2	2	2	4	12	60
17.	017	3	3	2	4	4	16	90

18.	018	3	3	3	3	3	14	70	
19.	019	4	4	4	4	4	20	100	
20.	020	2	4	2	4	2	14	70	
21.	021	1	2	4	3	4	14	70	
22.	022	4	4	4	3	3	18	90	
Jumlah							=	1.810	
Nilai max							=	100	
Nilai min							=	60	
Rata – rata							=	82.27	

Lampiran 8

Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	d = X2 - X1	d²
1	50	90	40	1600
2	60	80	20	400
3	50	70	20	400
4	60	80	20	400
5	50	80	30	900
6	50	80	30	900
7	70	100	30	900
8	50	60	10	100
9	50	70	20	400
10	60	80	20	400
11	60	80	20	400
12	50	100	50	2500
13	50	90	40	1600
14	70	100	30	900
15	80	100	20	400
16	50	60	10	100
17	60	90	30	900
18	60	70	10	100
19	80	100	20	400
20	60	70	10	100
21	50	70	20	100

22	50	90	40	1600
			540	15500

Lampiran 9

ANALISIS T-TEST

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

a. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{1270}{22} \\ &= 57,72 \end{aligned}$$

b. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 15500 - \frac{(1270)^2}{22} \\ &= 15500 - \frac{1612900}{22} \\ &= 15500 - 7331 \\ &= 8169 \end{aligned}$$

c. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{57,72}{\sqrt{\frac{8169}{22(22-1)}}} \\ t &= \frac{41}{\sqrt{\frac{8169}{462}}} \end{aligned}$$

$$t = \frac{41}{\sqrt{17,68}}$$

$$t = \frac{41}{4,20}$$

$$t = 9,76$$

Lampiran 10

DOKUMENTASI

Kegiatan Pre Tes



Kegiatan Treatment/Perlakuan Menggunakan Boneka Tangan







Kegiatan Post Test



