

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP
HASIL BELAJAR MENYIMAK DONGENG SISWA KELAS II SDN 88
LONRONG KABUPATEN SOPPENG**



SKRIPSI

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

Oleh

MUHAMMAD YUSUF ABDULLAH

NIM 10540 8811 13

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
JANUARI 2018**



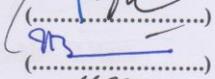
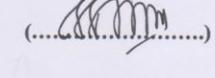
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

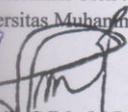
Skripsi atas nama **MUHAMMAD YUSUF ABDULLAH**, NIM **10540 8811 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 012/Tahun 1439 H/2018 M, tanggal 09 Jumadil Awal 1439 H/26 Januari 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu tanggal 31 Januari 2018.

14 Jumadil Awal 1439 H
Makassar, 31 Januari 2018 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.** 
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** 
3. Sekretaris : **Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.** 
4. Dosen Penguji :
 1. **Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum.** 
 2. **Dr. A. Rahman Rahim, M.Hum.** 
 3. **Dr. Muhammad Akhir, M.Pd.** 
 4. **Dr. Haslinda, S.Pd., M.Pd.** 

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


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



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **MUHAMMAD YUSUF ABDULLAH**
NIM : 10540 8811 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap
Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 88
Lompong Kabupaten Soppeng**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Januari 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Andi Sukri Svamsuri, M.Hum.

Dr. A. Rahman Rahim, M.Hum.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD

Erwin Akub, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.
NBM : 970 635



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

SURAT PERNYATAAN

Nama : **MUHAMMAD YUSUF ABDULLAH**
NIM : 10540 8811 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng**

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau dibuatkan oleh orang lain.

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

Makassar, Januari 2018
Yang Membuat Perjanjian

MUHAMMAD YUSUF ABDULLAH
10540 8811 13



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

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **MUHAMMAD YUSUF ABDULLAH**
NIM : 10540 8811 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya yang menyusunnya sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini yang selalu melakukan konsultasi dengan pembimbingan yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar janji saya seperti butir 1, 2, dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang ada.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Januari 2018
Yang Membuat Perjanjian

MUHAMMAD YUSUF ABDULLAH
10540 8811 13
MOTO DAN PERSEMBAHAN

**TIDAK ADA KEBAHAGIAN YANG TIDAK
BERLELAH-LELAH**

Kerja Keras !

Kerja Cerdas !

Kerja Ikhlas !

SUKSES !!!

**Ku persembahkan karya ini kepada:
Ayah dan Ibu Tercinta, Keluargaku, Saudara-Saudaraku, Sahabatku,
atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
mewujudkan harapan menjadi kenyataan**

ABSTRAK

Muhammad Yusuf Abdullah. 2018. *Pengaruh Media Boneka Tangan terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD Negeri 88 Lonrong Kabupaten Soppeng*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I H. Andi Sukri Syamsuri dan Pembimbing II H. Abdul Rahman Rahim

Masalah utama dalam penelitian ini adalah masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, hal ini ditemukan peneliti saat melakukan observasi awal di Kelas II SDN 88 Lonrong pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak dongeng. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar menyimak dongeng siswa Kelas II SD Negeri 88 Lonrong Kabupaten Soppeng dengan menggunakan media boneka tangan pada

saat proses belajar mengajar berlangsung. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen dengan model *one group pre test-post test* yaitu hanya melibatkan satu kelas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media boneka tangan pada Siswa Kelas II SD Negeri 88 Lonrong Kabupaten Soppeng. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II yang berjumlah 15 orang. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan dengan interval waktu 2 bulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kegiatan *pretest* (tanpa menggunakan media), terdapat 11 siswa atau sebesar 73 % yang berada pada kategori tidak tuntas dan 4 orang siswa atau 27 % yang mengalami ketuntasan. Adapun rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa saat *pretest* hanya mencapai 57,33. Secara klasikal belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada kegiatan *posttest* dengan menggunakan media boneka tangan, terdapat 14 orang siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dengan rata-rata nilai 83,33. Hal ini menandakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa Kelas II SD Negeri 88 Lonrong Kabupaten Soppeng

Kata kunci: Media Boneka Tangan, Hasil Belajar, Menyimak Dongeng

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah swt, Tuhan semesta alam. Allah yang Maha Penyayang, yang menganugerahkan kepada setiap hamba-Nya suara hati

yang senantiasa menuntun kepada jalan yang lurus. Allah yang Maha Bijaksana, yang senantiasa memudahkan setiap hamba-Nya yang ingin berusaha. Tiada daya dan kekuatan kecuali atas kehendak dari-Nya. terselesainya skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD Negeri 88 Lonrong Kabupaten Soppeng” merupakan setitik dari sederetan berhak-Nya. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Sepenuhnya penulis menyadari bahwa sejak penyusunan proposal sampai skripsi ini rampung, banyak hambatan, rintangan, dan halangan, sehingga karya ini takkan terwujud tanpa adanya uluran tangan dari insan-insan yang telah digerakkan hatinya oleh Sang Khaliq untuk memberikan dukungan, bantuan dan bimbingan baik secara langsung maupun tidak langsung bagi penulis. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis menghanturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak dan kepada kedua orang tua tercinta yang dengan ketulusannya mencurahkan cinta, kasih sayang, dan perhatiannya dalam mendidik dan membesarkanku disertai dengan iringan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya, semoga ananda dapat membalas setiap tetes demi tetes keringat yang tercurahkan demi membimbing ananda menjadi manusia yang berguna.

Selanjutnya ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis sampaikan 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;

Sulfasyah, MA., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar;
Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum pembimbing I dan Dr. H. Abdul Rahman Rahim, M.Hum pembimbing II yang telah meluangkan waktunya disela kesibukan beliau untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam upaya penyusunan skripsi ini sampai tahap penyelesaian;

Terima kasih kepada Hj. Nurhayati, S.Pd. kepala sekolah SD Negeri 88 Lonrong Kabupaten Soppeng, terima kasih atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk melakukan penelitian sekolah tersebut; Keluargaku, sahabatku di LKIMers terkhusus Angkatan 9 Para Jenderal Ilmiah yang telah menemani perjalananku baik suka maupun duka, mengingatkan kepada jalan yang benar, teman yang senantiasa menguatkan dan mengisi kekurangan yang ada.

Terlalu banyak orang yang berjasa kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar, sehingga tidak akan termuat bila dicantumkan namanya satu persatu, olah karena itu kepada mereka semua tanpa terkecuali penulis ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya dan penghargaan setinggi-tingginya. Semoga Allah Swt membalas semua kebaikan dan jerih payah kita dengan pahala yang melimpah dan tak terbatas.

Aamiin...

Makassar, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii

KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penulisan.....	6
D. Manfaat Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	8
1. Keterampilan Menyimak	8
2. Dongeng	11
3. Media Pembelajaran	12
4. Boneka Tangan	14
5. Hasil Belajar	16
6. Hasil Penelitian yang Relevan	17
B. Kerangka Pikir	18
C. Hipotesis Penelitian	20
BAB III METODE PENULISAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	21
B. Desain Penelitian	21
C. Variabel Penelitian	22
D. Definisi Operasional Variabel	22

E. Tempat dan Waktu Penelitian	23
F. Populasi dan Sampel	23
G. Instrumen Penelitian	24
H. Teknik pengumpulan data	25
I. Teknik Analisis Data	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	30
1. Hasil Analisis Statistika Deskriptif	30
2. Hasil Analisis Statistika Inferensial	39
B. Pembahasan	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	47
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN-LAMPIRAN	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 One Group Pre-test Post-test Design	21
Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong	24
Tabel 3.3 Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar (<i>Pretest atau Postest</i>)	27
Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar (Kriteria Ketuntasan Minimum)	28
Tabel 4.1 Deskripsi Skor <i>Pretest</i> Hasil Belajar Menyimak Dongeng	

Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong.....	31
Tabel 4.2 Distribusi dan Persentase Skor <i>Pretest</i> Hasil Belajar	
Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong.....	31
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Pretest</i> Ketuntasan Hasil Belajar Menyimak Dongeng	
Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong.....	33
Tabel 4.4 Deskripsi Skor <i>Postest</i> Ketuntasan Hasil Belajar Menyimak Dongeng	
Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong.....	34
Tabel 4.5 Distribusi dan Persentase Skor <i>Postest</i> Hasil Belajar	
Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong.....	35
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Postest</i> Ketuntasan Hasil Belajar Menyimak Dongeng	
Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong.....	36
Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Observasi Siswa di Kelas (Proses Belajar	
Mengajar	38
Tabel 4.8 Observasi Siswa di Kelas (<i>Pretest</i> atau <i>Postest</i>)	39
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas II.....	40
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Postest</i> Kelas II.....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	17
Gambar 4.1 Diagram Persentasi Skor <i>Pretest</i>	32
Gambar 4.2 Diagram Persentase Ketuntasan <i>Pretest</i>	34
Gambar 4.3 Diagram Persentasi Skor <i>Postest</i>	36
Gambar 4.4 Diagram Persentase Ketuntasan <i>Postest</i>	37

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang dijadikan sebagai langkah awal dalam mempersiapkan generasi masa depan. Pendidikan membentuk dasar dari setiap manusia, baik dari segi nilai, sikap, dan perilaku yang dapat memajukan kualitas suatu bangsa. Pendidikan selalu berpegang pada prinsip norma dan moral. Berarti pendidikan akan menjadikan manusia lebih bermoral terletak pada proses pembentukan kepribadian setiap individu itu sendiri. Peran pendidikan sebagai pembangun mentalis, generasi muda sangat penting. Dengan begitu pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar yang dilakukan manusia dalam mengembangkan potensi dirinya untuk proses perubahan sikap yang lebih baik.

Pendidikan pada dasarnya berlangsung dalam bentuk proses belajar mengajar yang melibatkan dua pihak yaitu guru dan siswa, untuk itu diperlukan sebuah kemampuan komunikasi yang baik sehingga tercipta tujuan pembelajaran yang diinginkan dan untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan sebuah penguasaan keterampilan berbahasa. Menurut Susanto (dalam Prihanjani 2016):

”Bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Berarti bahasa memiliki pengaruh yang penting dalam kemampuan berkomunikasi seseorang. Pada anak usia dini, perkembangan bahasa anak harus selalu diberikan stimulus untuk

merangsang anak agar perkembangan bahasa yang dimilikinya berkembang dengan baik”.

Bahasa dapat membantu dua pihak untuk saling bekerja sama dan saling mempengaruhi. Sehingga penguasaan keterampilan berbahasa sangat penting bagi kehidupan manusia, dapat dibayangkan apabila seorang individu tidak mempunyai keterampilan berbahasa. Seperti yang diungkapkan oleh Mulyati (dalam Fatimah 2013), menjelaskan bahwa seseorang yang tidak mempunyai kemampuan berbahasa maka orang yang bersangkutan tidak dapat mengungkapkan pikiran, tidak dapat mengekspresikan perasaan, tidak dapat melaporkan fakta-fakta yang diamati. Dipihak lain, juga tidak dapat memahami pikiran, perasaan gagasan, dan fakta yang disampaikan oleh orang lain.

Kemampuan berbahasa dapat dikembangkan melalui mata pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, bahwa standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global. Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah pembelajaran keterampilan berbahasa, bukan pembelajaran tentang bahasa dan fungsi bahasa. Pembelajaran bahasa Indonesia yang utama sebagai alat komunikasi seseorang. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan

peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, secara lisan maupun tulis (Muttaqin, 2013).

Pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai yang meliputi aspek menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Dari keempat keterampilan tersebut, menyimak merupakan keterampilan berbahasa awal yang dikuasai oleh manusia. Sebagai bagian dari keterampilan berbahasa, kegiatan menyimak sangat penting, baik dalam pengajaran bahasa maupun kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penguasaan kemampuan menyimak harus dimiliki oleh setiap orang.

Tarigan (dalam Widowati 2016) menyatakan bahwa dengan meningkatkan kualitas menyimak berarti membantu meningkatkan kualitas berbicara seseorang dan keterampilan menyimak juga merupakan faktor penting bagi keberhasilan seseorang dalam belajar membaca secara efektif. Dengan demikian penguasaan keterampilan menyimak akan berpengaruh pada 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.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng, terlihat bahwa guru hanya

menggunakan metode ceramah pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak cerita. Penggunaan metode ceramah yang pada dasarnya pengajaran dilakukan oleh guru secara monolog dan hubungan satu arah. Metode ini banyak digunakan oleh guru-guru dan telah lama dijalankan dalam sejarah pendidikan sehingga termasuk metode mengajar yang paling tradisional. Siswa hanya menyimak materi yang disampaikan oleh guru dan biasanya dilanjutkan dengan mengerjakan soal. Hal tersebut mengakibatkan siswa cenderung pasif dan membuat pembelajaran terlihat kurang menarik bagi siswa.

Pada saat pembelajaran berlangsung, 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 itu dikarenakan guru hanya menggunakan teks cerita saja dalam menyampaikan sebuah cerita yang mengakibatkan peserta didik kurang antusias dan tidak fokus dalam menyimak. Sehingga kemampuan menyimak cerita peserta didik yang diharapkan oleh guru tidak tercapai dengan baik dan masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh guru yaitu sebesar 70.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan psikis anak kelas rendah yang dijadikan sebagai alat bantu untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar. Keberadaan media

sebagai suatu benda yang nyata dihadapan siswa akan sangat membantu proses penyampaian materi. Media pembelajaran yang dianggap tepat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menyimak cerita adalah media boneka tangan.

Menurut Gunarti (dalam Sulianto 2014) 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. Jadi pengertian media boneka tangan adalah boneka dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan.

Boneka tangan dipilih karena media boneka sangat dekat dengan dunia anak-anak dan meskipun boneka tangan termasuk media visual, akan tetapi media tersebut berguna untuk memvisualisasikan cerita yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Daryanto (dalam Widowati 2016) yang menyatakan kelebihan dari media boneka tangan, yaitu: 1. efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan; 2. tidak memerlukan keterampilan yang rumit; 3. dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira.

Dari uraian masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang diuraikan sebelumnya, maka yang jadi tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

memperkaya khasanah kepustakaan pendidikan, khususnya mengenai pengaruh penggunaan media boneka tangan, serta dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti yang berminat untuk menindaklanjuti hasil penelitian ini ataupun mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan media.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengalaman dalam melakukan penelitian.

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

- c. Bagi Guru, dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu rujukan alternatif dalam memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas sehingga permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru, siswa dan lain sebagainya dapat dikurangi.
- 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, HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Keterampilan Menyimak

a. Pengertian Menyimak

Menyimak adalah kegiatan mendengarkan yang bertujuan untuk memahami pesan atau isi yang terkandung dalam simakkan. Menyimak sebagai salah satu kegiatan berbahasa merupakan keterampilan yang cukup mendasar dalam kemampuan berkomunikasi. Dalam kehidupannya, manusia dituntut untuk menyimak baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Susanti, 2016).

Hermawan (dalam Trisna 2014), menambahkan bahwa menyimak diakui sebagai suatu keahlian komunikasi verbal yang sulit dan unik dibandingkan dengan komunikasi verbal lainnya seperti berbicara, menulis dan membaca, karena itu sedikit sekali orang yang dapat melakukannya dengan baik. Kendati demikian menyimak harus dipelajari dan dilatih karena merupakan salah satu bagian penting dalam proses komunikasi, khususnya dalam pengembangan kemampuan berkomunikasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan proses kegiatan untuk mengorganisasikan lambang-lambang bunyi yang didengarkan dengan sengaja dan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi

agar dapat memperoleh informasi dan memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

b. Tujuan Menyimak

Dewi (dalam Fatimah 2013), tujuan menyimak adalah untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang hendak disampaikan oleh si pembaca melalui ujaran. Proses menyimak merupakan kegiatan yang direncanakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pentingnya mencapai tujuan tersebut menimbulkan kegiatan berpikir dalam menyimak. Kegiatan menyimak yang tidak tepat dapat menimbulkan tujuan menyimak tidak tercapai.

c. Tahapan dalam Proses Menyimak

Menurut Tarigan (dalam Setiawan 2016), terdapat beberapa proses tahapan menyimak yaitu :

- 1) Tahap mendengar; dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atas pembicaraannya. Jadi kita masih dalam tahap *hearing*.
- 2) Tahap memahami; setelah kita mendengar maka ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicara yang disampaikan oleh pembicara kemudian, sampailah kita dalam tahap *understanding*.
- 3) Tahap menginterpretasi; penyimak yang baik, yang cermat dan teliti, belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara, dia ingin menafsirkan atau menginterpretasikan isi, butir-butir pendapat yang terdapat dan tersirat dalam ujaran itu;

dengan demikian, sang penyimak telah tiba pada tahap *interpreting*.

- 4) Tahap mengevaluasi; setelah memahami serta dapat menafsirkan atau menginterpretasikan isi pembicaraan, penyimak pun mulailah menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicara mengenai keunggulan dan kelemahan serta kebaikan dan kekurangan pembicara; dengan demikian, sudah sampai pada tahap *evaluating*.
- 5) Tahap menanggapi; tahap ini merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak menyambut, mencamkan, dan menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atau pembicaraan. Lalu, penyimak pun sampailah pada tahap menanggapi atau pada tahap *responding*.

d. Tes Kompetensi Menyimak

Menurut Nurgiyantoro (2010: 360), menjelaskan tes kompetensi menyimak terdiri dari:

- 1) Tes kompetensi menyimak dengan memilih jawaban, Tes kompetensi menyimak jenis ini mengukur kemampuan menyimak peserta uji dengan cara memilih jawaban yang telah disediakan. Peserta uji hanya dituntut menyimak dengan baik wacana yang diperdengarkan dan kemudian merespon atau memilih jawaban dari soal-soal yang diberikan berkaitan dengan pesan yang terkandung dalam wacana.

- 2) Tes kompetensi menyimak dengan mengkonstruksi jawaban, tidak hanya sekedar menuntut peserta didik untuk memilih jawaban dari beberapa opsi yang disediakan. Akan tetapi peserta didik diharapkan dapat mengemukakan jawaban dengan mengkreasikan jawabannya sendiri melalui informasi yang diperoleh dari wacana yang telah didengar baik secara lisan maupun tertulis

2. Dongeng

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 Priyono (dalam Ardini, 2011) dongeng adalah cerita khayalan atau cerita yang mengada-ada serta tidak masuk akal dan dapat ditarik manfaatnya. Jadi, cerita yang terdapat di dalam dongeng adalah cerita khayalan yang terkadang di luar akal sehat. Seperti, cerita Timun Mas ketika menebar biji buah timun yang seketika berubah menjadi hutan lebat. Walaupun cerita dongeng tidak masuk akal tetapi cerita dalam dongeng memiliki informasi yang dapat ditarik manfaatnya. Seperti, pesan moral agar menghormati dan menyayangi orang tua pada kisah Malin Kundang atau cerita Roro Jograng yang berkisah tentang asal mula berdirinya Candi Prambanan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat di simpulkan bahwa dongeng merupakan cerita khayalan yang di dalamnya terdapat pesan moral positif yang mendidik.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Barus dan Suratno (2015: 18) media pembelajaran adalah alat dalam proses belajar mengajar antara guru dan para peserta didiknya dan supaya tujuan proses belajar mengajar mudah tercapai. Selain itu, Sadiman (dalam Rahmatullah 2011) mendefinisikan media pembelajaran sebagai penyalur pesan pembelajaran.

Di sisi lain, Setiawan (2016) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan sebuah informasi bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pengetahuan, sikap dan perasaan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang di harapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dipergunakan guru untuk menyalurkan sebuah informasi bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pengetahuan, sikap dan perasaan peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Simamora (2009: 66) menjelaskan bahwa ada beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan semangat belajar, interaksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar
- 4) Memungkinkan peserta belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori beserta dengan kinestetiknya.
- 5) Memberi stimulus yang sama, membandingkan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama

Di sisi lain, Setiawan (2016) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebuah penyajian stimulus atau informasi yang berguna untuk meningkatkan keserasian antara penerima informasi dan pengelolanya. Suatu media dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalitas. Media juga bermanfaat untuk mengatasi keterbatasan ruang gerak, waktu dan daya indera.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Nurseto (2011) adalah sebagai berikut:

- 1) Menyamakan Persepsi Siswa. Dengan melihat objek yang sama dan konsisten maka siswa akan memiliki persepsi yang sama.
- 2) Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya. bisa menggunakan media gambar, grafik atau bagan sederhana.

- 3) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau film tentang binatang-binatang buas, gunung meletus, lautan, kutub utara dll.
- 4) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, atau hewan/benda kecil lainnya.
- 5) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (slow motion) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusumah dan lain-lain.

4. Boneka tangan

a. Pengertian Boneka Tangan

Menurut Triutami (2014), boneka tangan merupakan boneka yang digerakkan oleh seseorang dengan cara seluruh jari-jari tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka yang dijadikan sebagai media pembelajaran pendidikan untuk anak yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam bercerita.

Hal ini selaras dengan pendapat Gunarti (dalam Sulianto 2014) tentang definisi dan gambaran boneka tangan. Menurut pendapatnya, 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. Jadi pengertian media boneka tangan adalah boneka dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang, yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut. Boneka ini biasanya menyerupai bentuk manusia dan atau binatang yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Boneka tangan ini sangat mendukung dalam kegiatan menyimak dongeng.

b. Manfaat Boneka Tangan

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

5. Hasil Belajar

Proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, perubahan terhadap aspek-aspek intelektual, emosional atau sikap, keterampilan akan terlihat dalam hasil belajar. Ini berdasarkan pada respon yang diberikan kepada siswa terhadap *stimulus* (rangsangan) yang diberikan guru. Baik *stimulus* tersebut berupa jawaban berbentuk lisan, tulisan, tes ataupun pelaksanaan tugas-tugas. Arikunto (dalam Ruswandi, 2013) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur. Perlu diketahui bahwa hasil belajar juga dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan oleh anak. Penilaian hasil belajar sangat berguna bagi kelancaran kegiatan pengelolaan interaksi belajar mengajar, karena penilaian hasil belajar merupakan komponen dari program pengajaran. Secara umum, penilaian hasil belajar dimaksudkan sebagai salah satu usaha yang dilakukan secara berencana, bertahap dan berkesinambungan untuk mengetahui kemajuan belajar murid.

Bloom (dalam Sudijono, 2011: 50) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah kemampuan seorang untuk mengingat-ingat kembali. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah diketahui dan diingat. *Application* (penerapan) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, rumus-rumus dan sebagainya. Analisis adalah kemampuan

seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan, dan mampu memahami hubungan. Sintesis adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis, dan evaluasi (menilai). Domain efektif adalah sikap menerima, memberikan respon, nilai, *organization* (organisasi), dan karakterisasi. Sedangkan domain psikomotor mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

6. Hasil Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan media boneka tangan diantaranya:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Fatimah (2013) dengan judul Pengaruh penggunaan media *hand puppet* terhadap kemampuan menyimak cerita pendek anak tunagrahita ringan kelas V. Dalam penelitiannya, Fatimah memperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media *hand puppet* terhadap kemampuan menyimak anak tunagrahita.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Prihanjani, dkk (2016), yang berjudul “Penerapan metode bercerita berbantuan media boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitiannya, Prihanjani, dkk memperoleh kesimpulan bahwa

penerapan metode bercerita berbantuan media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak pada anak usia 5-6 tahun semester ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017 di TK Dharma Kartini Les Buleleng. Hal ini dapat dilihat dari skala PAP dengan kategori redah pada siklus I dengan presentase 63,5% namun terjadi peningkatan signifikan pada siklus II yaitu 88,67%.

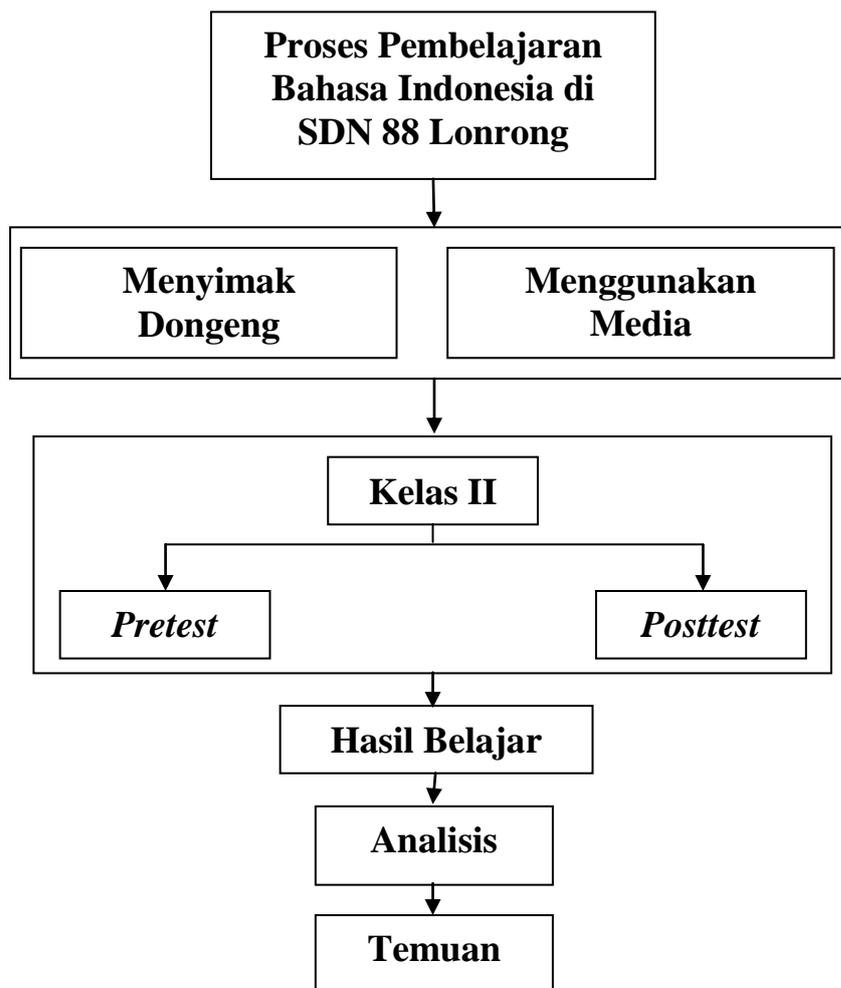
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Mariana (2014) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul”. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media boneka tangan berpengaruh signifikan terhadap keterampilan bercerita siswa dibandingkan dengan yang hanya menggunakan media gambar seri.

B. Kerangka Pikir

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa awal yang dikuasai oleh manusia. Sebagai bagian dari keterampilan berbahasa, kegiatan menyimak sangat penting, baik dalam pengajaran bahasa maupun kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng, terlihat bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak dongeng. Pada saat pembelajaran menyimak, masih banyak siswa yang mengobrol dengan temannya dan juga sibuk bermain sendiri, sehingga mereka tidak memahami isi dari cerita yang dibacakan oleh. Sehingga kemampuan menyimak cerita peserta didik yang diharapkan oleh guru tidak tercapai dengan baik dan masih berada di bawah

kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh guru yaitu sebesar 70.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan psikis anak kelas rendah yang dijadikan sebagai alat bantu untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar. Media pembelajaran yang dianggap tepat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menyimak cerita adalah media boneka tangan



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap penelitian, yang sebenarnya masih perlu diuji secara empiris. Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, peneliti beranggapan bahwa “terdapat pengaruh media boneka tangan terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng”. Secara statistika, hipotesis ini dikatakan benar jika $H_1 > H_0$.

Keterangan:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan

H_1 = Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan Jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2016: 72) Metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan.

Menurut Sugiyono (2016: 73) dalam penelitian eksperimen terdapat beberapa desain eksperimen yang dapat digunakan, yaitu: 1) *Pre-Exsperimetal Design*, 2) *True Experimental Design*, 3) *Factorial Design*, dan 4) *Quasi Exsperimetal Design*. Adapun bentuk jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Exsperimetal* atau pra eksperimen.

B. Desain Penelitian

Menurut Sukardi (dalam Widowati 2016) menjelaskan bahwa desain penelitian merupakan penggambaran secara jelas tentang hubungan antar variabel, pengumpulan data, dan analisis data. Desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Desain *one group pre-test-post-test design* dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 *One Group Pre-test Post-test Design*

O ₁ Pre-Test	X Perlakuan	O ₂ Post-Test
----------------------------	----------------	-----------------------------

Keterangan :

O_1 = Nilai Pretest (Sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai Posttest (Setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 38), variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel adalah sesuatu yang memiliki variasi atau jenis dan nilai.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel dependent (terikat). Variabel bebas biasanya diberi lambang X. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media boneka tangan.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menyimak dongeng siswa kelas II SD Negeri 88 Lonrong Kabupaten Soppeng.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Media boneka tangan merupakan boneka tangan merupakan boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang, yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut. Boneka ini biasanya menyerupai bentuk

manusia dan atau binatang yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Boneka tangan ini sangat mendukung dalam kegiatan menyimak dongeng.

2. Keterampilan menyimak dongeng merupakan proses kegiatan untuk mengorganisasikan lambang-lambang bunyi yang didengarkan dengan sengaja dan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi agar dapat memperoleh informasi dan memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Pada proses menyimak dongeng, penyimak dituntut untuk bisa menggunakan imajinasinya untuk dapat menerima informasi dalam dongeng.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng. Sekolah tersebut beralamat di Dusun Lonrong, Desa Jampu, Kecamatan Liriaja, Kabupaten Soppeng. SDN 88 Lonrong terletak cukup strategis dan mudah dijangkau. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2017/2018 pada bulan September sampai dengan November. Tepatnya pada tanggal 2 September 2017 – 15 November 2017.

F. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014: 80). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng

Tabel 3.2 Jumlah Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong

Kelas	Jumlah		Jumlah Keseluruhan
	Laki-laki	Perempuan	
V	6	9	15

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Serta hasil dari sampel tersebut, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Sehingga sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative/* mewakili (Sugiyono, 2015:136).

Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling*. *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Dalam *nonprobability sampling* ini teknik yang digunakan yaitu *sampling jenuh* yang penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2015:141-143). Oleh sebab itu peneliti mengambil sampel yaitu siswa kelas II yang berjumlah 15 orang. Spesifikasinya terdiri atas 9 orang perempuan dan 6 orang laki-laki.

G. Instrument penelitian

Menurut Gray (Sugiyono, 2015: 156) menyatakan bahwa instrumen merupakan alat seperti kuesioner, dan pedoman observasi yang digunakan

untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrument tes. Tes yang digunakan adalah tes objektif berupa soal pilihan ganda dengan jumlah butir soal yang diberikan kepada siswa sebanyak 10 butir soal. Dengan menggunakan bentuk tes ini maka jawaban dari peserta tes sudah pasti benar atau salah, sehingga bersifat objektif. Sehingga penggunaan tes pilihan ganda sesuai untuk menilai siswa SD kelas rendah pada materi menyimak cerita.

H. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi awal dilakukan dengan mengamati kondisi fisik sekolah, meliputi kondisi bangunan sekolah, sarana dan prasarana pembelajaran, media, kurikulum, dan hasil belajar siswa.

3. Tes

Tes merupakan instrumen atau alat untuk mengukur mengukur keterampilan atau kemampuan yang dimiliki individu atau kelompok. Kemampuan menyimak dongeng siswa menggunakan media boneka tangan adalah yang diukur dalam penelitian ini, dengan demikian data yang diteliti dan diukur adalah hasil simakan siswa yang diambil menggunakan tes objektif.

Menurut Sudjana (dalam Widjowati 2016), tes objektif terdiri dari beberapa bentuk yaitu: jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan pilihan ganda. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes dengan bentuk pilihan ganda. Tes dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest*.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan dengan mencari data melalui peninggalan tertulis seperti arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori dan data yang berhubungan dengan masalah penelitian. Dokumen yang dikumpulkan berupa data-data yang berkaitan dengan penilaian seperti identitas siswa, guru, sekolah, perangkat pembelajaran serta foto-foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung sebagai bukti jika penelitian sudah dilaksanakan.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik 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. Penyajian data dilakukan dengan menampilkan tabel penghitungan mean hasil belajar kognitif antara *pretest* dan *posttest*. Dalam hal ini akan dilakukan kegiatan membandingkan kedua nilai yang dapat dilakukan dengan mencari

perbedaan rata-rata antara 2 hasil *test* tersebut (O_1 dengan O_2). Untuk mencari nilai rata-rata baik O_1 maupun O_2 , dapat dilakukan dengan rumus berikut.

a. Penentuan Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik yang dimaksud meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, dan standar deviasi.

1) Penentuan nilai statistik deskriptif dilihat dari nilai rata-rata siswa (mean)

$$\sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n f_i \cdot x_i}{n}}$$

$$2) \text{ Standar Deviasi} = \sqrt{\frac{n \sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i^2 - (\sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}}$$

b. Penentuan Kategori Hasil Belajar

Penentuan kategori hasil belajar disesuaikan dengan ketentuan dari depdikbud. Kategori tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel 3.3 Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar (*Pretest* atau *Posttest*)

Skor	Kategori
0-51	Sangat rendah
51-60	Rendah
61-70	Sedang
71-80	Tinggi
81-100	Sangat tinggi

Sumber. Data SDN 88 Lonrong

c. Penentuan distribusi presentase ketuntasan

Kriteria ketuntasan minimum (KKM) siswa kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng untuk pembelajaran menyimak yang telah ditetapkan yaitu 70 dengan skor idealnya 100.

Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar (Kriteria Ketuntasan Minimum)

Nilai	Kriteria
0 – 69	Tidak Tuntas
70 – 100	Tuntas

Persentase ketuntasan belajar dapat diperoleh dengan rumus berikut:

- 1) Untuk menghitung persentase (%) ketuntasan, menggunakan

$$\text{rumus: \% ketuntasan} = \frac{\sum \text{Semua murid yang nilainya} \geq 70}{\sum \text{murid}} \times 100$$

- 2) Untuk menghitung persentase ketidaktuntasan, menggunakan

rumus:

$$\% \text{ ketidaktuntasan} = \frac{\sum \text{Semua murid yang nilainya} < 70}{\sum \text{murid}} \times 100$$

2. Analisis Statistik Inferensial

Teknik analisis inferensial digunakan dan ditujukan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah ditetapkan. Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Adapun teknik pengujian yang digunakan adalah uji-t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Berikut rumusnya:

$$t_{hitung} = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

3. Namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis, ada baiknya dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas. Dalam sugiyono (2015: 241), rumus yang digunakan untuk pengujian normalitas adalah sebagai berikut:

$$X^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

X^2 = Nilai Chi-Kuadrat

f_o = Frekuensi hasil pengamatan

f_n = frekuensi harapan

K = banyak Kelas

Kriteria Pengujian : Apabila X^2 hitung $\geq X^2$ tabel dengan dk = (k-1) pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5% maka data dikatakan berdistribusi normal.

Untuk keperluan pengujian hipotesis di atas maka digunakan uji pihak kanan. Kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang pengaruh media boneka tangan terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng. Penelitian ini dilaksanakan selama lima kali pertemuan, pertemuan pertama dan kedua pemberian materi tanpa menggunakan media boneka tangan, pertemuan ketiga pemberian *pretest*, pertemuan keempat pemberian materi dengan menerapkan penggunaan media boneka tangan serta pertemuan kelima pemberian *posttest*.

Hasil analisis penelitian terdiri dari dua yaitu hasil analisis yang menggunakan statistika deskriptif dan hasil analisis yang menggunakan statistika inferensial.

1. Hasil Analisis Statistika Deskriptif

- a. Tingkat Hasil Belajar Menyimak Dongeng Tanpa Menggunakan Media Boneka Tangan atau *Pretest*

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil belajar Menyimak Dongeng siswa kelas II yang dipilih sebagai unit penelitian. Berikut disajikan skor hasil belajar Menyimak Dongeng siswa kelas II tanpa menggunakan media boneka tangan.

Tabel 4.1 Deskripsi Skor *pretest* Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Murid	15
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimum	80
Nilai Minimum	30
Rentang Nilai	50
Nilai Rata-rata	57,33

(Sumber : data Pengelolaan 2017)

Berdasarkan Tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar Menyimak Dongeng tanpa menggunakan media boneka tangan (*Pretest*) adalah 57,33 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 80 dan skor terendah 30. Jika skor tes hasil belajar Menyimak Dongeng siswa tanpa menggunakan media (*Pretest*) dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Distribusi dan Persentase Skor *Pretest* Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong

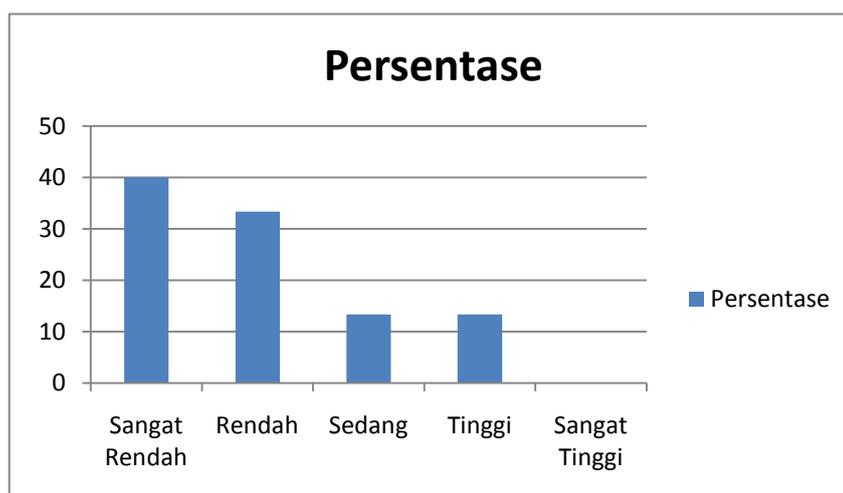
No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 - 50	Sangat Rendah	6	40 %
2	51 - 60	Rendah	5	33,33 %
3	61 - 70	Sedang	2	13,33 %
4	71 - 80	Tinggi	2	13,33 %
5	81 - 100	Sangat Tinggi	-	0 %

Jumlah	15	100 %
---------------	-----------	--------------

(sumber: Pengelolaan Data, 2017)

Berdasarkan Tabel 4.1 dan Tabel 4.2 dapat digambarkan bahwa dari 15 siswa kelas II SDN 88 Lonrong tanpa menggunakan media, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar Menyimak Dongeng dalam kategori rendah dengan skor rata-rata 57,33 dari skor ideal 100.

Presentase skor *pretest* hasil belajar Menyimak Dongeng siswa kelas II SDN 88 Lonrong dapat dilihat lebih jelas dalam gambar 4.1 berikut ini.



Gambar 4.1 Diagram Persentasi Skor *Pretest*

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan belajar Menyimak Dongeng siswa sebelum perlakuan (*Pretest*) dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut.

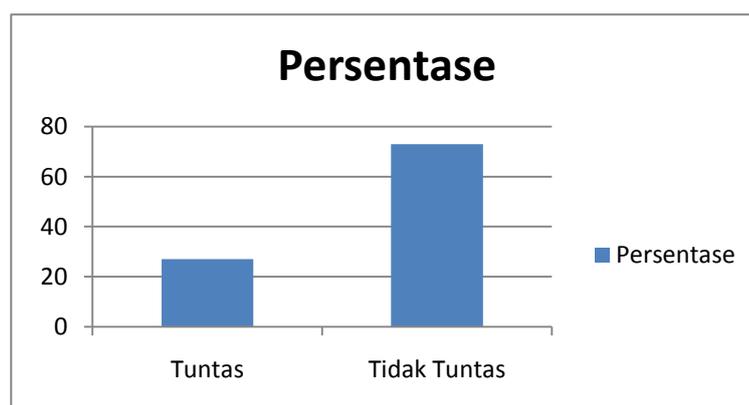
Tabel 4.3 Deskripsi *Pretest* Ketuntasan Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase
0 - 69	Tidak Tuntas	11	73 %
70 - 100	Tuntas	4	27 %
Jumlah		22	100 %

(Sumber: Pengelolaan data, 2017)

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Menyimak Dongeng siswa kelas II SDN Lonrong setelah dilakukan *Pre-Test*, ditemukan sebanyak 11 orang siswa yang berada pada kategori tidak tuntas dengan persentase sebesar 73 %, dan 4 orang siswa yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 27 %. Hal ini berarti ketuntasan belajar tidak memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 57,33 tidak mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

Ketuntasan hasil belajar Menyimak Dongeng siswa kelas II SDN 88 Lonrong (*pretest*) dapat dilihat lebih jelasnya dalam gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2 Diagram Persentase Ketuntasan *Pretest*

b. Tingkat Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II dengan Menggunakan Media Boneka Tangan

Berikut disajikan deskripsi dan persentase hasil belajar Menyimak Dongeng siswa kelas II dengan menggunakan media boneka tangan atau *posttest*.

Tabel 4.4 Deskripsi Skor *Posttest* Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Murid	15
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	60
Rentang Nilai	40
Nilai Rata-rata	83,33

(sumber. Pengelolaan Data, 2017)

Berdasarkan Tabel 4.4 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar Menyimak Dongeng siswa kelas II SDN 88 Lonrong dengan menggunakan media boneka tangan (*Posttest*) adalah 83,33 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 dan skor terendah 60 yang berarti bahwa skor hasil belajar menyimak dongeng siswa pada *Posttest* di SDN 88 Lonrong tersebar dari skor terendah 60 sampai skor tertinggi 100.

Jika skor tes hasil belajar menyimak dongeng siswa menggunakan media (*posttest*) dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada Tabel 4.5 berikut:

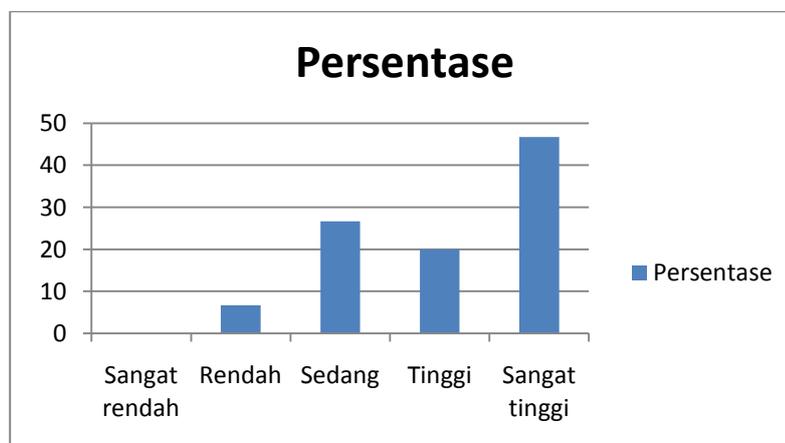
Tabel 4.5 Distribusi dan Persentase Skor *Posttest* Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 50	Sangat Rendah	0	0 %
2	51 – 60	Rendah	1	6,67 %
3	61 – 70	Sedang	4	26,67 %
4	71 – 80	Tinggi	3	20 %
5	81 - 100	Sangat Tinggi	7	46,67 %
Jumlah			15	100 %

(sumber: Pengelolaan data, 2017)

Berdasarkan Tabel 4.4 dan Tabel 4.5 dapat digambarkan bahwa dari 15 siswa kelas II SDN 88 Lonrong dengan menggunakan media, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar menyimak dongeng dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 82,67 dari skor ideal 100.

Persentase skor *posttest* hasil belajar Menyimak Dongeng siswa kelas II SDN 88 Lonrong dapat dilihat lebih jelas dalam gambar 4.3 berikut ini.



Gambar 4.3 Diagram Persentase Skor *Posttest*

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan hasil belajar Menyimak Dongeng siswa setelah perlakuan (*Posttest*) dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut.

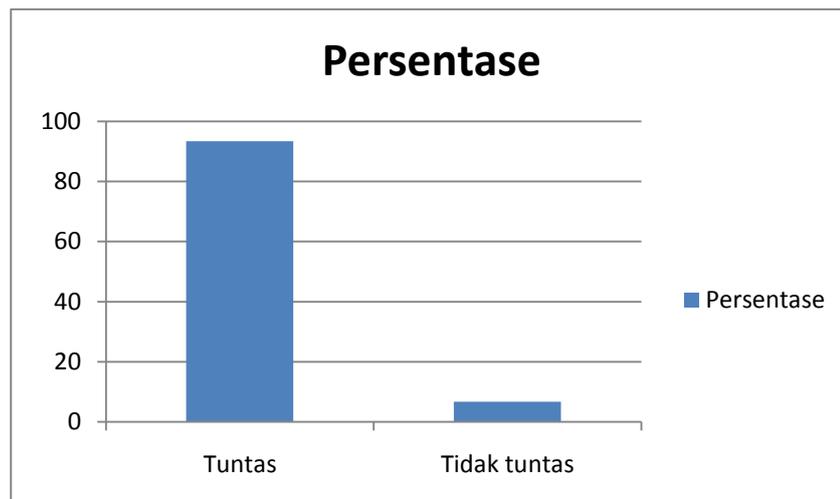
Tabel 4.6 Deskripsi *Posttest* Ketuntasan Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase
0 - 69	Tidak Tuntas	1	6,67 %
70 - 100	Tuntas	14	93,33 %
Jumlah		15	100 %

(sumber. Pengelolaan Data, 2017)

Berdasarkan Tabel 4.6 dengan menggunakan media (*Posttest*) dapat digambarkan bahwa terdapat 14 siswa termasuk dalam kategori tuntas dengan persentase ketuntasan mencapai 93,33 % dan terdapat 1 siswa termasuk dalam kategori tidak tuntas dengan presentasi ketuntasan 6,67 % dari 100 %. Apabila tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator ketuntasan hasil belajar siswa maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Menyimak Dongeng siswa kelas II SDN 88 Lonrong setelah dilakukan pembelajaran dengan penggunaan media boneka tangan sudah memenuhi indikator ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

Ketuntasan hasil belajar Menyimak Dongeng siswa kelas II SDN 88 Lonrong (*posttest*) dapat dilihat lebih jelasnya dalam gambar 4.4 berikut



Gambar 4.4 Diagram Persentase Ketuntasan *Posttest*

c. Deskripsi Aktivitas Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong Selama Proses Belajar Mengajar

Persentase hasil observasi aktivitas siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung sebanyak 5 kali pertemuan dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Observasi Siswa di Kelas (Proses Belajar Mengajar)

No	Komponen	Pertemuan					Rata rata	Persentase
		I	II	III	IV	V		
1	Murid yang hadir	15	15	15	15	15	15	100 %
2	Murid yang memperhatikan materi	10	11	P	13	P	11,3	75,33 %
3	Murid yang aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan	12	13	R E	15	O S	13,3	88,67 %
4	Murid yang masih m	6	3	T	1		3,33	22,2 %

	embutuhkan bimbingan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan			E S T		T T E S T		
5	Murid yang aktif mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis	11	12		14	12,3	82 %	
6	Murid yang mengerjakan aktivitas lain di kelas, selama proses belajar mengajar berlangsung	5	4		2	3,67	24,47 %	
7	Murid yang keluar masuk kelas	4	2		1	2,3	15,33 %	

(Sumber : data pengelolaan 2017)

Sesuai dengan kriteria hasil belajar siswa yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu bahwa siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif sebesar 75% baik untuk hasil belajar siswa perindikator maupun rata-rata hasil belajar siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif yaitu mencapai 82 % sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa selama proses pembelajaran berlangsung dikategorikan aktif mengikuti rangkaian kegiatan.

Selanjutnya lebih spesifik akan disajikan data observasi di kelas saat kegiatan pre test dan post test. Perhatikan tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Observasi Siswa di Kelas (*Pre test* dan *Post test*)

No	Komponen	Kegiatan Tes	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	Siswa yang hadir	15	15

		(100%)	(100%)
2	Siswa yang tenang (merasa nyaman) mengerjakan soal	8 (53,33%)	13 (86,67%)
3	Siswa yang tidak tenang (gelisah) mengerjakan soal	7 (46,67%)	2 (13,33 %)
4	Siswa yang keluar masuk kelas	7 (46,67%)	0 (0%)

(Sumber. Pengelolaan Data, 2017)

2. Hasil Analisis Statistika Inferensial

Berdasarkan hasil penelitian maka dilakukan pengujian normalitas dari hipotesis.

a. Uji normalitas

Hasil pengujian normalitas menggunakan chi kuadrat diperoleh nilai dengan $dk = n - 1 = 15 - 1 = 14$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (pengelolaan terlampir).

b. Pengelolaan Data Statistik Hasil Belajar Pre Test

Nilai Minimum = 30

Nilai Maksimum = 80

Rentang Nilai = Nilai Maksimum – Nilai Minimum

= 80 – 30

= 50

Banyaknyanya Siswa = 15

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai Pre Test kelas II

Xi	Fi	Fi.Xi	Xi²	Fi.Xi²
30	1	30	900	900
40	2	80	1600	3200
50	3	150	2500	7500

60	5	300	3600	18000
70	2	140	4900	9800
80	2	160	6400	12800
	N = 15	Σ = 860	Σ = 19900	Σ = 52200

$$\text{Mean (X)} = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n f_i \cdot x_i}{n}} = \frac{860}{15} = 57,33$$

$$\text{Standar Deviasi} = \sqrt{\frac{n \sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i^2 - (\sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{15(52200) - (860)^2}{15(15-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{783000 - 739600}{210}}$$

$$= \sqrt{\frac{43400}{210}}$$

$$= \sqrt{206,67}$$

$$= 14,37$$

c. Pengelolaan Data Statistik Hasil Belajar Post Test

$$\text{Nilai Minimum} = 60$$

$$\text{Nilai Maksimum} = 100$$

$$\text{Rentang Nilai} = \text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Minimum}$$

$$= 100 - 60$$

$$= 40$$

Banyaknya Siswa = 15

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Nilai *Post Test* kelas II

Xi	Fi	Fi.Xi	Xi²	Fi.Xi²
60	1	60	3600	3600
70	4	280	4900	19600
80	3	240	6400	19200
90	3	270	8100	24300
100	4	400	10000	40000
	N = 15	Σ = 1250	Σ = 33000	Σ = 106700

$$\text{Mean (X)} = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n f_i \cdot x_i}{n}} = \frac{1250}{15} = 83,33$$

$$\text{Standar Deviasi} = \sqrt{\frac{n \sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i^2 - (\sum_{i=1}^k f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{15(106700) - (1250)^2}{15(15-1)}}$$

$$= \sqrt{\frac{1600500 - 1562500}{210}}$$

$$= \sqrt{\frac{38000}{210}}$$

$$= \sqrt{180,95}$$

$$= 13,45$$

d. Pengujian Hipotesis

Rumus yang digunakan untuk menentukan nilai t_{hitung}

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{83,33 - 57,33}{13,91 \sqrt{\frac{1}{15} + \frac{1}{15}}} \\
&= \frac{26}{13,91 \sqrt{\frac{2}{15}}} \\
&= \frac{26}{13,91 \times 0,13} \\
&= \frac{26}{1,80} \\
&= 14,4
\end{aligned}$$

Kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima. t_{tabel} . Hasil analisis data menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $14,44 > 1,76131$, dengan hasil *pre-test*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 57,33 yang tergolong dalam kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil *post test* adalah 83,33 yang menandakan bahwa hasil setelah diberi perlakuan meningkat dengan rentang yang begitu besar. Maka hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Pembahasan

Media boneka tangan merupakan cara efektif untuk mempermudah pemahaman siswa. Media boneka tangan pada dasarnya digunakan sebagai sarana komunikasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam hal ini, media boneka tangan

memberikan pemahaman lebih kepada siswa terhadap materi karena media ini memberikan kebebasan siswa untuk menggunakannya secara sendiri.

Sesuai hasil *pre-test*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 57,33 dengan kategori sangat rendah 40 %, kategori rendah 33,33, kategori sedang sebesar 13,33 %, kategori tinggi sebesar 13,13 % dan kategori sangat tinggi berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media tergolong dalam kategori rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post test* adalah 83,33. Hasil belajar setelah menggunakan media evaluasi jauh lebih baik dengan peningkatan yang begitu besar. Adapun persentase hasil belajar siswa setelah diadakan *post test* adalah tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah 0 %, berada pada kategori rendah 6,67 %, kategori sedang 26,67 %, kategori tinggi 20 %, dan berada pada kategori sangat tinggi sebesar 46,67 %. Hal ini menandakan bahwa hasil setelah diberi perlakuan meningkat dengan rentang yang begitu besar.

Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji chi kuadrat, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 14,44. Dengan frekuensi (dk) sebesar $(15 - 1) = 14$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1.76131$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis alternatif (H_1) diterima yang berarti bahwa penggunaan media boneka tangan memiliki pengaruh yang signifikan karena mampu meningkatkan hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka benar adanya bahwa media pembelajaran dapat merangsang pemikiran peserta didik dan menghilangkan tekanan atau memberikan rasa rileks dalam menerima pelajaran. Penerapan media boneka tangan ini juga membangun keaktifan belajar siswa hal ini dapat dilihat pada saat proses dialog siswa menggunakan media boneka tangan. Walaupun demikian terdapat beberapa hal yang ditemui peneliti dalam melakukan penelitian ini. Dari segi keberhasilan penelitian ini dapat disebabkan karena sebagian siswa sudah mulai paham materi pada saat pembelajaran tanpa menggunakan media dan lebih dipahami lagi pada saat penggunaan media boneka tangan. Selain itu terdapat juga kendala yang ditemui dalam penelitian ini diantaranya, terdapat siswa yang sering mengganggu siswa lain pada saat pembelajaran berlangsung, siswa yang keluar masuk kelas, siswa yang belum lancar membaca, dan siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil analisis data yang diperoleh, maka penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fatimah (2013) dengan judul Pengaruh penggunaan media *hand puppet* terhadap kemampuan menyimak cerita pendek anak tunagrahita ringan kelas V. Dalam penelitiannya, Fatimah memperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media *hand puppet* terhadap kemampuan menyimak anak tunagrahita. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian sebelum dan sesudah dilaksanakan intervensi media *hand puppet* terhadap kemampuan menyimak cerita pendek, hasil pre tes melalui data tes lisan dan juga tes tulis, anak memperoleh rata-rata nilai 49,4. Dan hasil pos tes anak memperoleh rata-rata 62,3. Melihat dari rata-rata

nilai pre tes dan post tes tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *hand puppet* terhadap kemampuan menyimak cerita pendek anak tunagrahita ringan kelas V.

Penelitian yang dilakukan oleh Prihanjani, dkk (2016), yang berjudul “Penerapan metode bercerita berbantuan media boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitiannya, Prihanjani, dkk memperoleh kesimpulan bahwa penerapan metode bercerita berbantuan media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan berbicara anak pada anak usia 5-6 tahun semester ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017 di TK Dharma Kartini Les Buleleng. Hal ini dapat dilihat dari skala PAP dengan kategori rendah pada siklus I dengan presentase 63,5% namun terjadi peningkatan signifikan pada siklus II yaitu 88,67%.

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 menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bercerita siswa dibandingkan dengan yang hanya menggunakan media gambar seri.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan berpengaruh terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas II SD Negeri 88 Lonrong Kabupaten Soppeng.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa Media boneka tangan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas II SD Negeri 88 Lonrong. Hal ini berdasar pada data-data yang diperoleh setelah diadakan penelitian Kabupaten Soppeng. Hasil analisis data menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $14,44 > 1.76131$, dengan hasil *pre-test*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 57,33 yang tergolong dalam kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil *post test* adalah 83,33 yang menandakan bahwa hasil setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan.

B. Saran

Dari hasil penelitian, diajukan beberapa saran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, antara lain :

1. Disarankan kepada guru khususnya guru Bahasa Indonesia atau Wali kelas agar menggunakan media boneka tangan dalam proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini bertujuan agar siswa nyaman dan senang dalam proses belajar mengajar yang dilakukan.
2. Mempermudah dalam pencapaian kompetensi dasar diharapkan kepada guru untuk lebih mengoptimalkan penggunaan metode dan memilih metode yang relevan dengan pembahasan materi pelajaran.

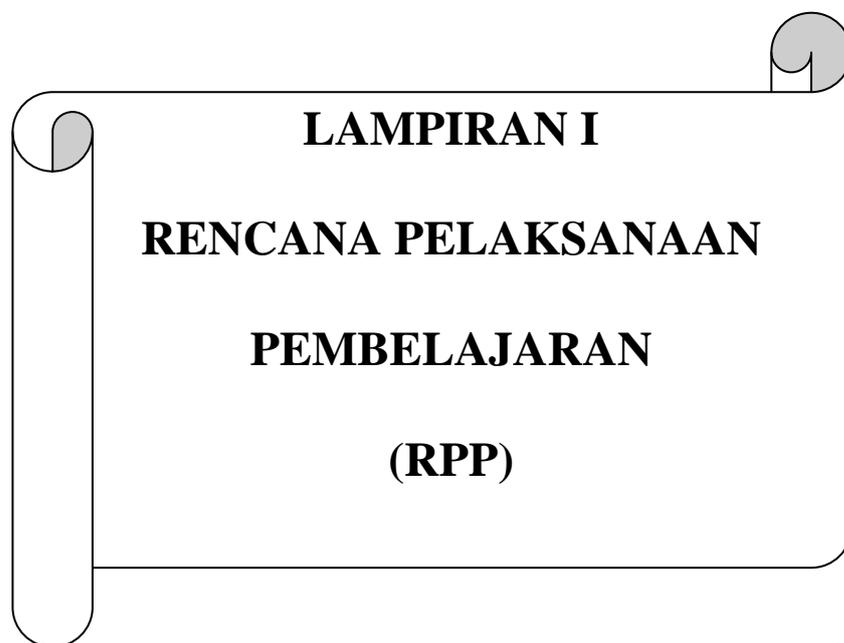
3. Bagi peneliti yang berminat melakukan penelitian lebih lanjut, diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. 2013. *Definisi Variabel Penelitian*. <http://www.lintasjari.com>. Diunduh 30 Mei 2017, 12:46.
- Ardini, Pupung Puspa. 2011. *Pengaruh Dongeng dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun*. <https://journal.uny.ac.id>
- Barus, Ulian dan Suratno. 2015. *Pemanfaatan Candi Bahal sebagai Media Pembelajaran Alam Terbuka dalam Proses Belajar Mengajar*. Medan. Perdana Mitra Handalan.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fatimah, Darul. 2013. *Pengaruh Media Hand Puppet Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Pendek Anak Tunagrahita Kelas*. Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Jurnal Pendidikan Khusus V.
- Isnaeni, Yari. (2012). *Dongeng Bentuk Karakter Anak*. Jakarta: Kemdikbud
- Mariana, Siti dan Enny Zubaidah. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul*. Jurnal Prima Edukasia Volume 3–Nomor 2, Juli 2015, (166-176)
- Muttaqin, Firdaus. 2013. *Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Pendekatan Savi Berbantuan Boneka Tangan Pada Siswa Kelas II SDN Karanganyar 01 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (Volume 8 Nomor 1, April 2011).
- Prihanjani, dkk. 2016. *Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6*. e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 4. No. 3 - Tahun 2016).
- Rahmatullah, Muhammad. 2011. *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 66 Banjarmasin)*. Edisi Khusus No. 1, Agustus 2011 1 78 ISSN 1412-565X.
- Ruswandi. 2013. *Psikologis Pembelajaran*. Bandung: Cipta Pesona Sejahtera.

- Setiawan, Dodi. 2016. *Penggunaan Media Boneka Tangan (Hand Puppet) untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Kelas III SDN 3 Telangkah Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi. Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.
- Sulianto, Joko dkk. 2014. *Media Boneka Tangan dalam Metode Bercerita untuk Menanamkan Karakter Positif kepada Siswa Sekolah Dasar*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang.
- Susanti. 2016. *Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Anak melalui Penggunaan Media Film Animasi*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 9 Tahun Ke-5. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Simamora, Roymond. 2009. *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Trisna, I Wyn Eddi dkk. 2014. *Pengaruh Strategi Drta Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014).
- Triutami, IGAAD, 2014. *Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak*. e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 2. No. 1 - Tahun 2014).
- Widowati, Diah Ayu. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

L
A
M
P
I
R
A
N



LAMPIRAN I

RENCANA PELAKSANAAN

PEMBELAJARAN

(RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 88 Lonrong
Kelas/Semester	: 2/I
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Tema	: Dunia Hewan
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Standar Kompetensi

Bahasa Indonesia

Memahami pesan pendek dan dongeng yang dilisankan.

PKn

Membiasakan hidup gotong royong.

IPA

Mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan, pertumbuhan hewan dan tumbuhan, serta berbagai tempat hidup makhluk hidup.

B. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

5.2 Menceritakan kembali isi dongeng yang didengarnya.

PKn

1.1 Mengenal pentingnya hidup rukun, saling berbagi, dan tolong menolong.

IPA

1.3 Mengidentifikasi berbagai tempat hidup makhluk hidup.

C. Indikator

Bahasa Indonesia

1. Siswa menyebutkan unsur-unsur dalam dongeng yang disampaikan.
2. Siswa mematuhi amanat yang terdapat dalam dongeng yang disampaikan.
3. Siswa mengidentifikasi tindakan yang sesuai amanat yang terdapat dalam dongeng yang disampaikan.

PKn

Menjelaskan pentingnya saling tolong-menolong.

IPA

Membedakan tempat hidup dan makanan hewan berdasarkan ciri-cirinya

D. Tujuan Pembelajaran

- 1 Siswa dapat menyebutkan tokoh yang terdapat dalam dongeng.
- 2 Siswa dapat menyebutkan sifat tokoh yang terdapat dalam dongeng.
- 3 Siswa dapat menyebutkan latar terjadinya peristiwa dalam cerita dongeng tersebut.
- 4 Siswa dapat menyebutkan amanat yang terdapat dalam cerita dongeng tersebut.

E. Materi Pokok Pembelajaran

Teks Dongeng berjudul ‘Persahabatan Bebek dan Monyet’

F. Metode Pembelajaran

Bercerita atau mendongeng, tanya jawab, dan penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)
 - a. Siswa menjawab salam dari guru untuk membuka pelajaran.
 - b. Siswa diajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
 - c. Siswa dipresensi kehadirannya oleh guru.
 - d. Siswa diminta untuk mendengarkan apersepsi dari guru berupa pertanyaan: Apakah kalian senang mendengarkan dongeng?
2. Kegiatan Inti (50 menit)
 - a. Siswa menyimak cerita dongeng yang disampaikan oleh guru.
 - b. Siswa diberi kesempatan untuk memperagakan dialog yang ada pada teks bacaan di depan kelas.
 - c. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang cerita yang telah disampaikan oleh guru.
 - d. Siswa diminta untuk mengerjakan tes objektif yang terkait dengan isi cerita yang telah disampaikan.
3. Kegiatan Akhir (10 menit)
 - a. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
 - b. Siswa diberikan amanat oleh guru dari dongeng yang telah di dengar

- c. Salah satu siswa memimpin doa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran

H. Sumber dan Media Pembelajaran

- 1. Sumber
 - a. BSE Bahasa Indonesia untuk Kelas 2
 - b. Silabus Bahasa Indonesia Kelas 2
- 2. Media
 - a. Boneka tangan

I. Penilaian

1. Penilaian Kognitif

- a. Prosedur penilaian : *pretest*
- b. Jenis tes : tertulis
- c. Bentuk tes : Pilihan Obyektif
- d. Pedomana penilaian
 - 1) Jenis soal : Pilihan Ganda
 - 2) Jumlah : 10 butir
 - 3) Skor setiap jawaban benar :10
 - 4) Skor maksimal :100
 - 5) Nilai Akhir :100

2. Sikap

Rubrik penilaian sikap

No.	Nama Siswa	Sikap Siswa Selama Proses Pembelajaran												Jumlah skor
		Sungguh-sungguh dalam menyimak				Aktif bertanya				Percaya diri				
		BT (1)	MT (2)	MB (3)	SM (4)	BT (1)	MT (2)	MB (3)	SM (4)	BT (1)	MT (2)	MB (3)	SM (4)	

Keterangan:

BT : Belum Tampak

MB : Mulai Berkembang

MT : Mulai Tampak

SM : Sudah Membudaya

$$\text{Pedoman penilaian} = \frac{15}{15} \times 100 = 100$$

Makassar, September 2017

Mengetahui,

Guru Kelas

Mahasiswa

Rosdaliah, S.Pd

NIP. 197812112006042021

Muhammad Yusuf Abdullah

NIM. 10540881113

Menyetujui,

Kepala sekolah SDN 88 Lonrong

Hj. Nurhayati, S. Pd

NIP. 196512311984112059

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 88 Lonrong
Kelas/Semester	: 2/I
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Tema	: Dunia Hewan
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

E. Standar Kompetensi

Bahasa Indonesia

Memahami pesan pendek dan dongeng yang dilisankan.

PKn

Membiasakan hidup gotong royong.

IPA

Mengenal bagian-bagian utama hewan dan tumbuhan, pertumbuhan hewan dan tumbuhan, serta berbagai tempat hidup makhluk hidup.

F. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

5.2 Menceritakan kembali isi dongeng yang didengarnya.

PKn

1.1 Mengenal pentingnya hidup rukun, saling berbagi, dan tolong menolong.

IPA

1.4 Mengidentifikasi berbagai tempat hidup makhluk hidup.

G. Indikator

Bahasa Indonesia

4. Siswa menyebutkan unsur-unsur dalam dongeng yang disampaikan.
5. Siswa mematuhi amanat yang terdapat dalam dongeng yang disampaikan.
6. Siswa mengidentifikasi tindakan yang sesuai amanat yang terdapat dalam dongeng yang disampaikan.

PKn

Menjelaskan pentingnya saling tolong-menolong.

IPA

Membedakan tempat hidup dan makanan hewan berdasarkan ciri-cirinya

H. Tujuan Pembelajaran

- 5 Siswa dapat menyebutkan tokoh yang terdapat dalam dongeng.
- 6 Siswa dapat menyebutkan sifat tokoh yang terdapat dalam dongeng.
- 7 Siswa dapat menyebutkan latar terjadinya peristiwa dalam cerita dongeng tersebut.
- 8 Siswa dapat menyebutkan amanat yang terdapat dalam cerita dongeng tersebut.

J. Materi Pokok Pembelajaran

Teks Dongeng berjudul 'Persahabatan Bebek dan Monyet'

K. Metode Pembelajaran

Bercerita atau mendongeng, tanya jawab, dan penugasan

L. Kegiatan Pembelajaran

4. Kegiatan Awal (10 menit)
 - e. Siswa menjawab salam dari guru untuk membuka pelajaran.
 - f. Siswa diajak berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
 - g. Siswa dipresensi kehadirannya oleh guru.
 - h. Siswa diminta untuk mendengarkan apersepsi dari guru berupa pertanyaan: Apakah kalian senang mendengarkan dongeng?
5. Kegiatan Inti (50 menit)
 - a. Siswa menyimak cerita yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media boneka tangan.
 - b. Siswa diberi kesempatan untuk memperagakan dialog yang ada pada teks bacaan dengan menggunakan media boneka tangan di depan kelas.
 - c. Siswa dan guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang cerita yang telah disampaikan oleh guru.
 - d. Siswa diminta untuk mengerjakan tes objektif yang terkait dengan isi cerita yang telah disampaikan.
6. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- b. Siswa diberikan amanat oleh guru dari dongeng yang telah di dengar
- c. Salah satu siswa memimpin doa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran

M. Sumber dan Media Pembelajaran

3. Sumber
 - c. BSE Bahasa Indonesia untuk Kelas 2
 - d. Silabus Bahasa Indonesia Kelas 2
4. Media
 - b. Boneka tangan

N. Penilaian

1. Penilaian Kognitif

- a. Prosedur penilaian : *posttest*
- b. Jenis tes : tertulis
- c. Bentuk tes : Pilihan Obyektif
- d. Pedomana penilaian
 - 1) Jenis soal : Pilihan Ganda
 - 2) Jumlah : 10 butir
 - 3) Skor setiap jawaban benar :10
 - 4) Skor maksimal :100
 - 5) Nilai Akhir :100

2. Sikap

Rubrik penilaian sikap

No.	Nama Siswa	Sikap Siswa Selama Proses Pembelajaran												Jumlah skor
		Sungguh-sungguh dalam menyimak				Aktif bertanya				Percaya diri				
		BT (1)	MT (2)	MB (3)	SM (4)	BT (1)	MT (2)	MB (3)	SM (4)	BT (1)	MT (2)	MB (3)	SM (4)	

Keterangan:

BT : Belum Tampak

MB : Mulai Berkembang

MT : Mulai Tampak

SM : Sudah Membudaya

$$\text{Pedoman penilaian} = \frac{15}{15} \times 100 = 100$$

Makassar, September 2017

Mengetahui,

Guru Kelas

Mahasiswa

Rosdaliah, S.Pd

NIP. 197812112006042021

Muhammad Yusuf Abdullah

NIM. 10540881113

Menyetujui,

Kepala sekolah SDN 88 Lonrong

Hj. Nurhayati, S. Pd

NIP. 196512311984112059

Persahabatan Bebek dan Monyet

Zaman dahulu, Bebek dan Monyet saling bersahabat. Mereka tinggal di sebuah hutan di pinggir sungai. Bebek adalah binatang yang ceria. Dia baik hati dan suka menolong teman yang sedang kesusahan. Akan tetapi, Monyet memiliki sifat yang kurang terpuji. Monyet sering mencuri buah pisang di kebun Pak Tani, sehingga dia sering dijauhi oleh teman-temannya yang lain.

Suatu hari, musim penghujan pun tiba. Biasanya, di musim penghujan, banyak pohon pisang yang hanyut terbawa arus sungai. Bebek mempunyai ide untuk mengajak Monyet menanam pohon pisang. Jika Monyet mempunyai buah pisang sendiri, tentu dia tidak harus mencuri buah pisang milik Pak Tani.

- Bebek : “Hai Monyet, kamu mau atau tidak, menanam pohon pisang bersamaku? Jika kita memiliki pohon pisang sendiri, tentu kita bisa makan buah pisang yang sangat manis setiap hari. Kamu juga tidak perlu mencuri pisang Pak Tani lagi.”
- Monyet : “Wah, iya ya. Aku juga ingin sekali makan buah pisang.”
- Bebek : “Baiklah, kalau begitu. Ayo kita mencari pohon pisang untuk ditanam.”
- Monyet : “Ayo, Bebek!”

Dengan senang hati, Bebek dan Monyet mencari pohon pisang yang hanyut terbawa arus. Namun, setelah menunggu lama, mereka hanya mendapatkan satu pohon pisang. Monyet terlihat sedih.

- Monyet : “Bagaimana ini? Kita hanya mendapatkan satu pohon pisang saja.”
- Bebek : “Agar lebih adil, bagaimana kalau pohon pisang ini kita bagi dua?”
- Monyet : “Ide yang bagus. Aku dapat bagian bawah, kamu dapat bagian atas.”
- Bebek : “Baiklah, Monyet.”

Kemudian, Bebek dan Monyet membawa bagian pohon pisang ke rumah masing-masing untuk ditanam. Mereka sangat bersemangat merawat pohon masing-masing. Setelah beberapa hari, pohon pisang yang ditanam Monyet mulai tumbuh daunnya. Akan tetapi, pohon pisang milik Bebek mulai layu.

Satu minggu kemudian, Bebek berkunjung ke tempat Monyet. Dia ingin melihat apakah pohon pisang milik Monyet juga layu seperti yang dimilikinya. Bebek senang melihat pohon pisang milik Monyet yang tumbuh subur dan sudah berbuah. Namun, dia juga sedih karena tidak dapat merawat pohonnya dengan baik.

Bebek : “Hai kawan, bagaimana kabar pohon pisangmu? Apakah sudah masak?”
Monyet : “Wah, tepat sekali kau datang. Pohon pisangku sudah masak dan sudah waktunya untuk dipanen.”
Bebek : “Syukurlah kalau begitu.”
Monyet : “Bagaimana dengan pohon pisangmu?”
Bebek : “Pohon pisangku mati. Sepertinya aku tidak merawat pohonku dengan baik.”
Monyet : “Jangan bersedih, Bebek. Mungkin pohonmu mati karena tidak memiliki akar.”
Bebek : “Iya, Monyet, tetapi aku senang karena pohonmu berbuah. Kamu tidak boleh mencuri pisang Pak Tani lagi, ya?”
Monyet : “Tentu saja. Aku tidak akan menyusahkan Pak Tani lagi. Kalau begitu, mari kita panen pisang ini bersama-sama, lalu kita bagi rata.”
Bebek : “Terima kasih, Monyet.”
Monyet : “Sama-sama, Bebek.”

Jadi kawan-kawan, jika ada teman yang sedang kesusahan, kita harus menolongnya.

A decorative scroll graphic with a black outline and grey shading on the rolled-up ends. The text is centered within the scroll.

LAMPIRAN II

**DAFTAR HADIR SISWA
KELAS II**

DAFTAR HADIR SISWA KELAS II

No	Nama Siswa	L/P	Pertemuan					Ket
			1	2	3	4	5	
1.	Aldi	L						A = Alpa S = Sakit I = Isin
2.	Nur Hikmah	P						
3.	Nur Inayah	P						
4.	Syifa Nur Alifiah	P						
5.	Awal ramadhana	L						
6.	Asyfatul Azifah	p						
7.	Muh. Ahsan	L						
8.	Muh. Restu Perdana	L						
9.	Ahmad Muhajirin	L						
10.	Siti Aisyah	P						
11.	Muh. Restu Perdana	L						
12.	Resky	P						
13.	Annisa	P						
14.	Andi Andriani	P						
15.	fajriani Syam	P						



LAMPIRAN III

SOAL EVALUASI

(PRE TEST DAN POST TEST)

Soal Pretest dan Postest

1. Tokoh yang terdapat dalam dongeng Persahabatan Bebek dan Monyet adalah...
 - a. Buaya dan ulat
 - b. Kelinci dan sapi
 - c. Monyet dan Bebek
2. Sifat Bebek yang terdapat dalam dongeng Persahabatan Bebek dan Monyet, adalah...
 - a. Kurang terpuji
 - b. Sombong
 - c. Baik hati
3. Sifat Monyet yang terdapat dalam dongeng Persahabatan Bebek dan Monyet, adalah...
 - a. Kurang terpuji
 - b. Sombong
 - c. Baik hati
4. Bebek dan Monyet tinggal di...
 - a. Sawah
 - b. Hutan
 - c. Danau
5. Dalam dongeng Persahabatan Bebek dan Monyet, di mana monyet sering mencuri buah pisang?
 - a. Danau
 - b. Kebun pak tani
 - c. Sawah
6. Berapa banyak pohon pisang yang didapatkan oleh Bebek dan Monyet?
 - a. Dua pohon
 - b. Satu pohon
 - c. Tiga pohon
7. Monyet dan Bebek mencari pohon pisang yang hanyut di...
 - a. Tengah hutan
 - b. Tepi sungai
 - c. Telaga
8. Peristiwa dalam dongeng Persahabatan Bebek dan Monyet, terjadi di...
 - a. Danau
 - b. Sawah
 - c. Hutan
9. Pohon pisang yang ditanam Monyet tumbuh dengan...
 - a. Subur
 - b. Layu
 - c. Tidak berbuah
10. Jika ada teman yang meminta pertolongan, kita harus...
 - a. Menolongnya
 - b. Mengusirnya
 - c. Membiarkannya

Kunci Jawaban

1. C

2. C

3. A

4. B

5. B

6. B

7. B

8. C

9. A

10.A

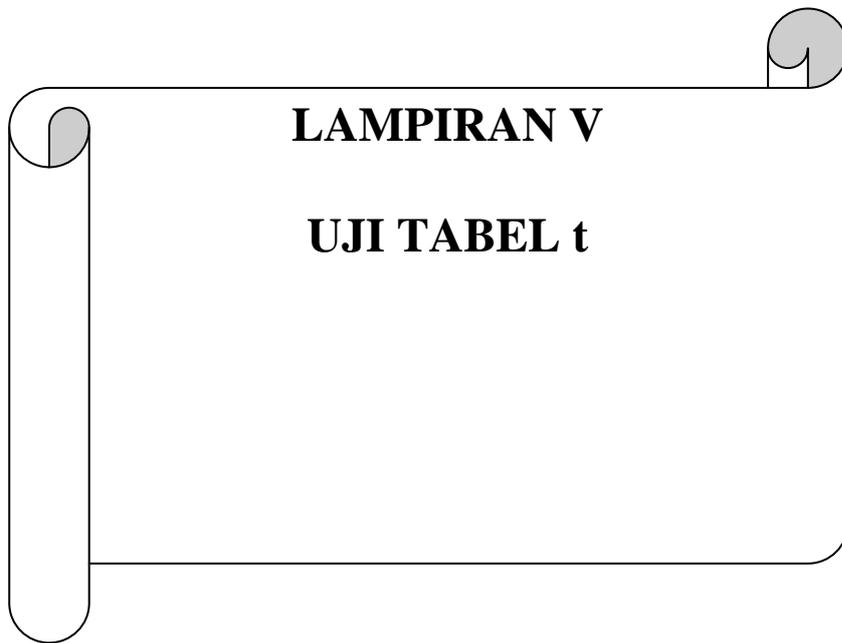


LAMPIRAN IV

**DAFTAR HASIL BELAJAR
SISWA (*PRE TEST* DAN
POST TEST)**

Daftar Hasil Belajar Siswa (*Pre Test dan Post Test*)

Nama Siswa	Pre Test	Post Test
Aldi	80	100
Nur Hikmah	60	80
Nur Inayah	60	70
Syifa Nur Alifiah	60	100
Awal ramadhana	40	80
Asyfatul Azifah	60	60
Muh. Ahsan	60	90
Muh. Restu Perdana	50	90
Ahmad Muhajirin	40	70
Siti Aisyah	50	80
Muh. Restu Perdana	80	100
Resky	70	100
Annisa	70	90
Andi Andriani	50	70
fajriani Syam	30	70



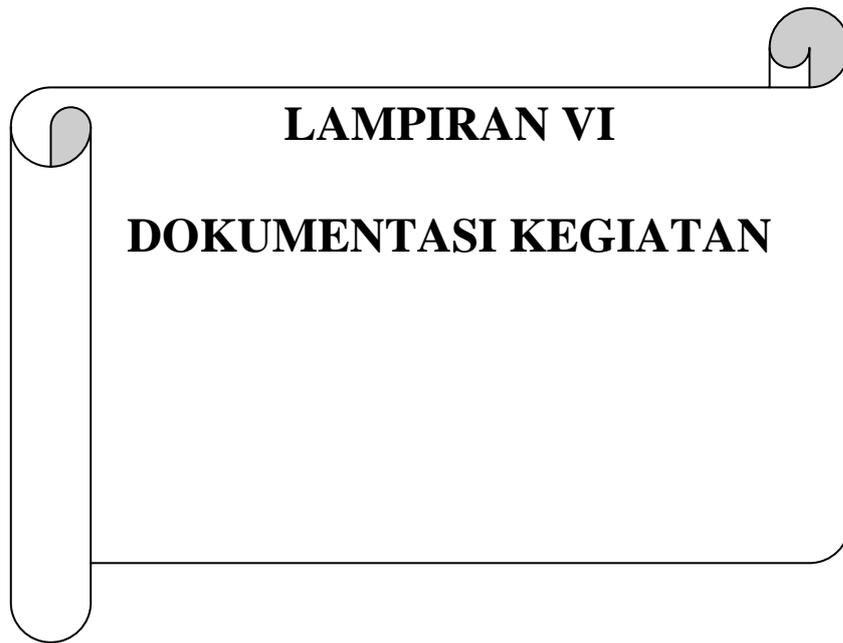
LAMPIRAN V

UJI TABEL t

NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

Distribusi t (dk = 1 – 80)

Pr df	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688



LAMPIRAN VI

DOKUMENTASI KEGIATAN

DOKUMENTASI

A. Keadaan Sekolah



B. Proses Belajar Mengajar



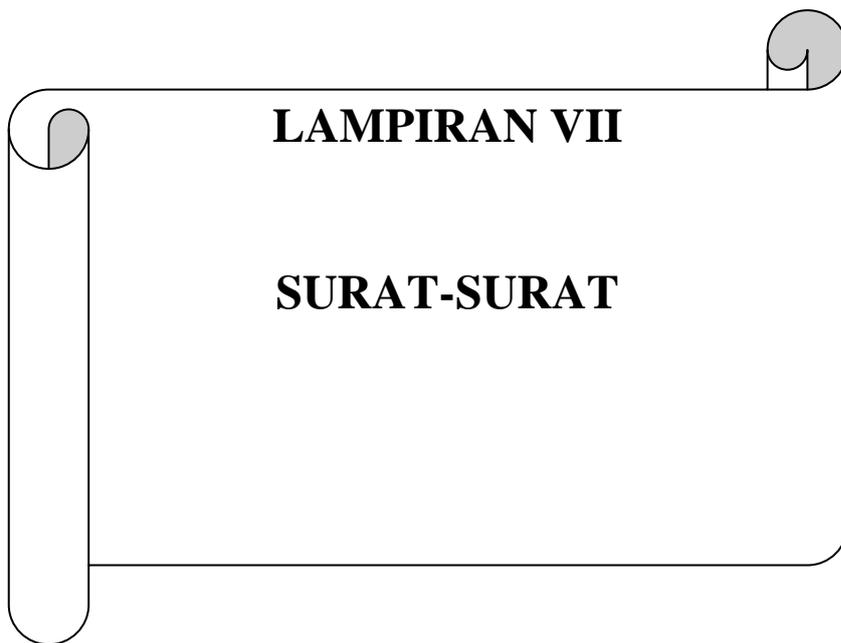


C. Pretest dan Posttest



D. Media Boneka Dongeng





LAMPIRAN VII

SURAT-SURAT

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah SDN 88 Lonrong, Kecamatan liliriaja, Kabupaten Soppeng, Menerangkan bahwa :

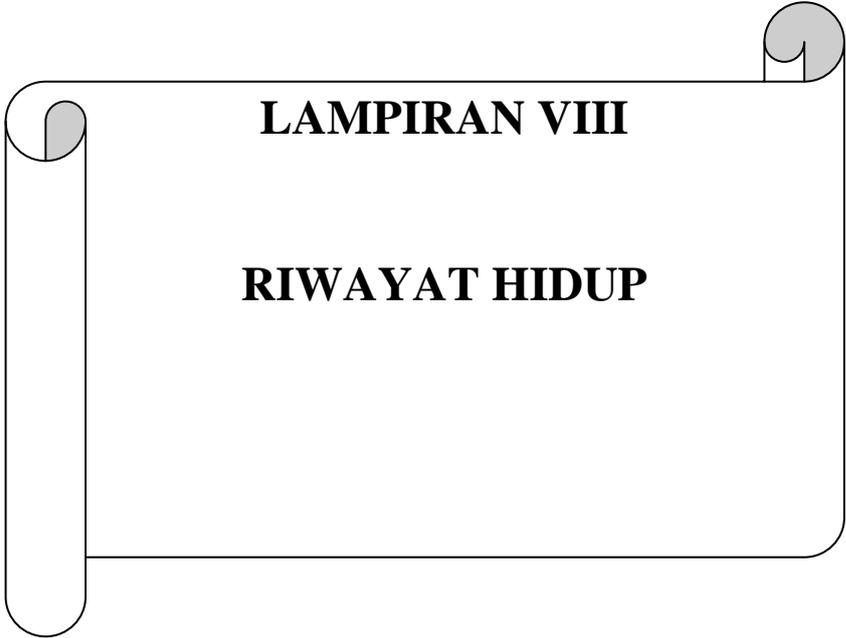
Nama : MUHAMMAD YUSUF ABDULLAH
Nim : 10540881113
Jurusan : PGSD
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN
TERHADAP HASIL BELAJAR MENYIMAK DONGENG
SISWA KELAS II SD NEGERI 88 LONRONG KABUPATEN
SOPPENG

Orang tersebut di atas telah melakukan penelitian mulai tanggal 2 September sampai 15 November 2017 di kelas II SD Negeri 88 Lonrong Kabupaten Soppeng Demikian surat keterangan ini di buat di gunakan sesuai kebutuhan.

Soppeng, 17 November 2017

Kepala sekolah

Hj. Nurhayati, S. Pd
NIP. 196512311984112059



LAMPIRAN VIII

RIWAYAT HIDUP

RIWAYAAT HIDUP



Muhammad Yusuf Abdullah dilahirkan di Kabupaten Soppeng pada tanggal 02 Mei 1995, dari pasangan Abdullah dan Nurlina. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2001 di SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng dan tamat tahun 2007, tamat SMPN 2 Liriaja tahun 2010, dan tamat SMA Negeri 1 Liriaja tahun 2013. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.