

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori Media

1. Pengertian Media Pembelajaran.

Media berasal dari bahasa latin, yakni *medius* yang secara harfiah berarti tengah, pengantar atau perantara. Dalam bahasa arab, media disebut *wasait*, bentuk jamak dari *wasilah* yakni sinonim *al-wasath* yang artinya juga tengah. Kata tengah itu sendiri berarti berada di dua sisi., maka disebut juga sebagai perantara (*wasilah*), atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada ditengah, ia bisa juga disebut sebagai perantar atau penghubung.¹

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Semesntara itu menurut Briggs media dalah sebagai alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA), media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.²

¹Yudhi Munadhi, *Metode Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Press,2008).hal.6

² Arief, *Media Pedidikan...*, hal.7

Kata pembelajaran merupakan terjemah dari istilah bahasa Inggris yaitu "*instruction*". *Instruction* diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis. Pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Di sini media pembelajaran berperan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.³

Namun demikian, media bukan hanya merupakan alat bantu atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan.⁴ Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, foto grafis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual verbal.⁵

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, dimana penerima pesan

³Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011) hal. 6-7

⁴Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), hal. 204

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 3

(siswa) dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.⁶ Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai tujuan yang ingin dicapai.⁷

Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat atau penghalang proses komunikasi. Penghambat tersebut bisa dikenal dengan istilah *barries*, atau *noises*. Macam-macam hambatan tersebut adalah hambatan psikologis, seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan dan hambatan fisik seperti kelelahan, sakit, keterbatasan daya indera dan cacat tubuh. Dua jenis hambatan yang lain adalah hambatan kultural seperti perbedaan adat istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan dan nilai-nilai penutan: dan hambatan lingkungan yaitu hambatan yang ditimbulkan situasi dan kondisi keadaan sekitar perbedaan adat istiadat, norma sosial dan kepercayaan kadang-kadang bisa menjadi sumber salah paham. Media pendidikan/media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan, sehingga mengatasi hal tersebut. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, dll dapat diatasi dengan media pendidikan.⁸

⁶ Yudhi Munadhi, *Metode Pembelajaran.....*, hal. 8

⁷ M. Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputan Pers, 2002) hal. 11

⁸ Arief s. Sadiman, *Media Pendidikan....*, hal. 14

2. Kegunaan Media Dalam Proses Belajar Mengajar.

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya obyek yang besar bisa digantikan dengan realita gambar, film bingkai; obyek yang kecil dapat dibantu dengan proyektor; obyek yang terlalu kompleks(misalnya mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dll.
- c. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media, yaitu dengan kemampuannya dalam; memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.⁹

⁹ Arief s. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hal.18

3. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media.

Beberapa penyebab seseorang memilih media antara lain:

- a. Bermaksud mendemonstrasikannya.
- b. Merasa sudah akrab dengan media tersebut.
- c. Ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret.
- d. Merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya.

4. Kriteria Pemilihan Media.

Ely mengatakan bahwa pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

Dick dan Carey menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media dalam waktu yang lama. Faktor yang terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Ada jenis media yang biaya produksinya mahal

(seperti program film bingkai). Namun dapat digunakan berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang. Hakikat dari pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai, atau mengadaptasi media yang bersangkutan.¹⁰

Jadi dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak.¹¹

B. Landasan Teori Boneka Tongkat.

1. Boneka.

Boneka adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang. Jadi sebenarnya boneka merupakan salah satu model perbandingan juga. Sekalipun demikian, karena boneka dalam penampilannya memiliki karakteristik khusus, maka dalam bahasan ini dibicarakan tersendiri. Dalam penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Boneka, hewan, dan miniature (*dolls, animals, and miniatures*). Boneka merupakan model dari manusia, atau yang menyerupai manusia (contohnya Bert), atau hewan. Biasanya bagi masyarakat umumnya digunakan untuk berbagai keperluan, misalnya sebagai mainan anak, hiasan/maskot, dan pentas sandiwara. Dalam hubungannya dengan sandiwara bila ditinjau dari cara memainkannya maka boneka

¹⁰ Arief s. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hal.86

¹¹ Arief s. Sadiman, *Media Pendidikan...*, hal.84

dikelompokkan menjadi beberapa macam misal, boneka jari, boneka jari/tangan, boneka tongkat dan boneka tali.¹²

Permainan boneka pada dasarnya hampir sama dengan bentuk simulasi. Hanya saja peran dimainkan secara tidak langsung. Pemeran secara tidak langsung menggunakan bentuk boneka yang pada dasarnya hanya mewakili pemeran yang sesungguhnya. Pemeran yang sesungguhnya ialah orang yang menggerakkan boneka tersebut atau istilah populernya *the man behind the puppet*. Orang yang di belakang boneka itu berbicara sedemikian rupa sehingga seolah-olah suara itu merupakan suara si boneka.

2. Jenis-jenis Boneka.

Suhartono membagi beberapa jenis boneka dilihat dari bentuk dan cara memainkannya, antara lain:

a. Boneka jari.

Boneka ini dibuat dengan alat sederhana seperti tutup botol, bola pingpong, dan bambu kecil yang dapat dipakai sebagai kepala boneka. Sesuai dengan namanya boneka ini dimainkan dengan menggunakan jari tangan. Kepala boneka diletakkan pada ujung jari. Dapat juga dibuat dari semacam tangan, di mana pada ujung jari sarung tangan tersebut sudah berbentuk kepala boneka dan dengan demikian pencerita tinggal memainkannya. Boneka jari adalah sebuah media yang sangat berguna untuk memperkenalkan binatang-binatang kepada anak. Selain

¹² Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: PT. Book mart indonesia, 2016) hal.73

itu juga bisa digunakan untuk memperkenalkan binatang-binatang kepada anak. Media ini sangat cocok dimainkan orangtua dengan anak yang dapat mempermudah interaksi dan komunikasi serta melatih kreatifitas.

b. Boneka tangan.

Boneka tangan mengandalkan keterampilan guru dalam menggerakkan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan. Boneka tangan biasanya kecil dan dapat digunakan tanpa alat bantu yang lain. Boneka ini dibuat sendiri oleh guru dan dapat dibeli di toko-toko.

c. Boneka tongkat.

Disebut boneka tongkat karena cara memainkannya dengan menggunakan tongkat. Tongkat-tongkat ini dihubungkan dengan tangan dan tubuh boneka. Kelebihan penggunaan media boneka tongkat dalam proses pembelajaran yakni, pertama keterampilan berbicara dapat dilatih bersama-sama dengan keterampilan nonkebahasaan sekaligus. Kedua, kreatifitas siswa dapat berkembang secara maksimal. Ketiga, sandiwara menggunakan boneka ini menguntungkan siswa yang mempunyai sifat pemalu.

d. Boneka tali.

Boneka tali mengandalkan keterampilan menggerakkan boneka dan benang yang diikatkan pada materi tertentu seperti kayu, lidi, atau atap panggung boneka. Sepintas terlihat mudah, namun sebenarnya cukup

sulit untuk membuat gerakan yang pas sesuai dengan kadar gerak yang dituntut cerita. Pencerita kadang-kadang membuat gerakan boneka yang berlebihan, sehingga terkesan dibuat-dibuat dan hal semacam itu cenderung membosankan.¹³

3. Cara atau Kaidah Mendongeng dengan Alat Peraga Boneka.

Menurut Gunarti, mendongeng dengan alat peraga boneka memerlukan sedikit ketarampilan karena tokoh yang akan dibawakan (boneka) yang dipegang harus sesuai dengan karakter dalam cerita.

- a. Jarak boneka tangan harus agak jauh dari mulut.
- b. Kedua belah tangan harus lentur dalam memainkan boneka.
- c. Bisa diiringi dengan musik untuk menambah suasana.
- d. Libatkan anak-anak dalam adegan cerita yang dibawakan.
- e. Sesekali adakan dialog antar tokoh boneka dan pendengarnya/penonton.
- f. Suara karakter dari tokoh cerita dongeng harus sesuai peran
- g. Ajak anak bernyanyi bersama boneka guna memperoleh keterikatan dalam cerita dongeng
- h. Seusai mendongeng jangan lupa ulas pesan yang terkandung dalam dongeng tersebut, boneka seolah-olah berbicara dengan anak-anak.¹⁴

¹³Usep Kustiawan, *Pengembangan...*, hal 85

¹⁴Gunarti, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010) hal.56

C. Landasan Teori Motivasi.

1. Pengertian Motivasi.

Motivasi memiliki akar kata dari bahasa Latin *movere*, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Dengan memberikan motivasi bisa diartikan dengan memberikan daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak.¹⁵ Motivasi atau motif merupakan dorongan, keinginan, hasrat, dan tenaga penggerak lainnya yang berasal dari dalam diri atau luar untuk melakukan sesuatu. Motif dapat diartikan sebagai daya penggerak dalam diri subyek untuk melakukan sesuatu yang mempunyai tujuan tertentu.¹⁶

Menurut pendapat para ahli seperti Atkinson, motivasi dijelaskan sebagai suatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasil satu hasil pengaruh atau lebih.

Sementara itu Abraham Maslow mendefinisikan motivasi adalah sesuatu yang bersifat konstan atau tetap, tidak pernah berakhir, berfluktuasi, dan bersifat kompleks. Hal ini merupakan karakteristik universal pada setiap kegiatan organisme. Motivasi pada dasarnya adalah suatu usaha untuk meningkatkan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan tertentu, termasuk di dalamnya kegiatan belajar. Motivasi belajar yang dimaksud tentu segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan

¹⁵ Purwa Atmaja Prawira, *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2012), hal.319

¹⁶ Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*.(Yogyakarta: Kalimedia, 2015), hal. 239

belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi.¹⁷

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang dapat menimbulkan dan memberikan arah terhadap kegiatan belajarnya secara aktif, efektif, inovatif, dan menyenangkan. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran tercapai aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Macam-macam Motivasi Belajar

Motivasi belajar dibedakan dalam dua jenis, yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri individu atau motivasi intrinsik, dan motivasi yang timbul dari luar diri individu atau motivasi ekstrinsik.

a. Motivasi intrinsik.

Motivasi intrinsik adalah motif yang timbul tanpa adanya rangsangan dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada motif atau dorongan untuk melakukan sesuatu.¹⁸ Peserta didik yang mempunyai motivasi intrinsik akan memiliki tujuan untuk menjadi orang yang terdidik, berpengetahuan, dan lain-lain. Jalan atau cara untuk mewujudkan tujuan yang telah ditentukan itu ialah belajar, tanpa dengan belajar tidak mungkin akan tercapai semua tujuan yang diharapkan.

¹⁷ Prawira, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 320

¹⁸ Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), hal. 254

Kepribadian peserta didik juga merupakan salah satu motivasi intrinsik. Sifat dan kepribadian yang dimiliki masing-masing peserta didik akan mempengaruhi terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Masing-masing peserta didik mempunyai perbedaan kemampuan yang mana hal ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif yang berfungsi jika ada rangsangan dari luar diri individu.¹⁹ Rangsangan yang dimaksud adalah dorongan yang datang dari orangtua, guru, teman-teman. Dorongan dari luar ini bisa juga karena berupa hadiah, pujian, penghargaan dan juga hukuman.

Sebagai contoh seseorang belajar, karena besok pagi akan ada ujian ia belajar dengan harapan agar mendapatkan nilai yang bagus, sehingga nantinya akan mendapatkan pujian ataupun hadiah, dan lain-lain. Motivasi ekstrinsik ini sangat penting dalam kaitannya dengan kegiatan belajar mengajar. Dalam belajar tidak hanya memperhatikan kondisi internal peserta didik, namun harus diperhatikan juga aspek eksternal seperti aspek sosial yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah, teman, masyarakat, budaya, dan adat istiadat.²⁰

¹⁹ Noer, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 255

²⁰ Muhammad fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 149

3. Fungsi motivasi belajar.

Motivasi akan mempengaruhi kegiatan individu untuk mencapai segala sesuatu yang diinginkan dalam segala tindakan. Menurut Fudyartanto menyebutkan fungsi-fungsi motivasi sebagai berikut:²¹

- 1) Motivasi sebagai pengarah dan pengatur tingkah laku individu. Tingkah laku individu dikatakan mempunyai motif jika bergerak menuju ke arah tertentu. Suatu tingkah laku dapat dikatakan sebagai motif jika mempunyai tujuan, mengandung ketekunan, dan kegigihan dalam bertindak.
- 2) Motivasi sebagai penyeleksi tingkah laku individu. Motif yang terdapat dalam diri individu membuat individu yang bersangkutan bertindak secara terarah kepada suatu tujuan yang dipilih dan dikehendaki oleh individu.
- 3) Motivasi sebagai pemberi energi dan pengendali tingkah laku individu. Sudah dijelaskan di atas bahwa motif merupakan daya dorong dan meningkatkan energi seseorang sehingga terjadi perbuatan yang tampak. Motif juga mengendalikan dan mempertahankan tingkah laku agar dapat berlangsung secara terus-menerus dalam jangka waktu yang lama. Energi psikis bergantung pada besar kecilnya motif pada individu yang bersangkutan, jika motif yang ada pada individu besar atau kuat, maka energi psikis yang ada juga besar. Sebaliknya jika motif yang ada dalam diri individu lemah, maka energi psikis yang dimiliki juga lemah.

²¹ Prawira, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 320-322

Menurut Dimiyati dan Mudjono, menyatakan bahwa dalam belajar motivasi memiliki beberapa fungsi, yaitu:²²

- 1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses, dan hasil akhir.
- 2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar.
- 3) Mengarahkan kegiatan belajar.
- 4) Membesarkan semangat belajar.
- 5) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja.

Sedangkan menurut Noer Rohmah dalam bukunya *Psikologi Pendidikan* yang menjelaskan fungsi motivasi dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Motivasi sebagai motor penggerak atau pendorong kegiatan pembelajaran. Motivasi sebagai penggerak utama bagi peserta didik untuk belajar, baik berasal dari dalam dirinya (internal) maupun dari luar diri (eksternal) untuk melakukan proses pembelajaran.
- 2) Motivasi memperjelas tujuan pembelajaran. Motivasi berperan penting dalam mencapai hasil pembelajaran peserta didik menjadi optimal. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan bagi peserta didik yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan tersebut.
- 3) Motivasi menyeleksi arah perbuatan. Motivasi menyeleksi arah perbuatan bagi peserta didik apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan.

²² Fathurrohman, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 151

- 4) Motivasi intrinsik dan ekstrinsik dalam pembelajaran haruslah sejalan dalam kegiatan pembelajaran, apabila peserta didik ingin meraih hasil yang baik.
- 5) Motivasi menentukan ketekunan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik yang telah termotivasi untuk belajar, tentu akan berusaha seoptimal mungkin untuk belajar dengan tekun. Dengan harapan mendapat hasil yang baik.
- 6) Motivasi melahirkan prestasi. Tinggi rendahnya capaian peserta didik selalu dihubungkan dengan tinggi rendahnya motivasi pembelajaran seseorang tersebut.

Dapat diambil kesimpulan bahwa motivasi belajar penting untuk tingkah laku seseorang, khususnya untuk proses pembelajaran peserta didik, karena dengan adanya motivasi yang baik dalam diri peserta didik maka nilai akhir atau hasil belajarnya akan optimal.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi

Motivasi seorang peserta didik dipengaruhi oleh faktor-faktor yang ada dalam diri peserta didik, bakat, minat, lingkungan sekitar dan sebagainya.²³ Untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal diperlukan adanya motivasi yang tinggi dari diri sendiri.

Dalam hal ini, Amir D. Indrakusuma mengemukakan tiga hal yang dapat mempengaruhi motivasi intrinsik, yaitu:²⁴

- 1) Adanya kebutuhan.

²³ Fathurrohman, *Belajar dan Pembelajaran...*, hal. 152

²⁴ *Ibid.*, hal. 153

Semua tindakan manusia adalah untuk memenuhi kebutuhannya, oleh sebab itu kebutuhan dapat dijadikan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

2) Adanya pengetahuan tentang kemajuannya sendiri.

Dengan peserta didik mengetahui apa yang telah diperoleh, apakah sudah mengalami kemajuan atau sebaliknya, maka hal ini dapat menjadikan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.

3) Adanya cita-cita

Cita-cita dalam belajar merupakan tujuan hidup peserta didik, hal ini merupakan pendorong bagi seluruh kegiatan dan pendorong bagi aktivitas belajar peserta didik.

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi ekstrinsik, yaitu:

1) Penghargaan

Penghargaan merupakan salah satu alat dalam pendidikan yang diberikan untuk peserta didik yang telah mampu menunjukkan hasil-hasil yang baik dalam proses belajarnya, kerajinannya, tingkah lakunya, dan lain sebagainya.

2) Hukuman

Hukuman adalah alat pendidikan yang tidak menyenangkan dan alat pendidikan yang bersifat negatif. Namun hukuman juga dapat menjadi alat untuk mendorong peserta didik agar giat belajar.

Pemberian hukuman harus memahami prinsip-prinsip pemberian hukuman, agar hukuman yang diberikan tepat dan bijaksana.

3) Persaingan atau kompetisi.

Persaingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat yang mendorong kegiatan belajar peserta didik. Dengan adanya persaingan, maka secara otomatis seorang peserta didik atau sekelompok peserta didik akan lebih giat belajar agar tidak kalah bersaing dengan teman-temannya yang lain. Persaingan yang ada harus ke arah yang positif sehingga dapat menjadikan dorongan untuk memperoleh peningkatan hasil belajar.

D. Landasan Teori Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar.

Dalam proses pembelajaran, hal yang paling penting adalah hasil belajar peserta didik, karena dari hasil belajar dapat diketahui tentang pencapaian seorang peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah ia menempuh pengalaman belajarnya.²⁵ Menurut Gagne menyebutkan hasil belajar merupakan kapasitas terukur dari perubahan individu yang diinginkan berdasarkan ciri-ciri atau variabel bawaannya melalui perlakuan pengajaran tertentu.

²⁵ Sudjana, *Penilaian Hasil...*, hal. 2

Benyamin Bloom mengklasifikasikan hasil belajar yang digunakan dalam sistem pendidikan nasional, secara garis besar pembagiannya menjadi tiga ranah, yaitu:²⁶

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman (kognitif tingkat rendah), aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (kognitif tingkat tinggi)
 - b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
 - c. Ranah psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ranah psikomotor mempunyai enam aspek, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.
2. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor, baik internal maupun eksternal.²⁷

a. Faktor Eksternal

1) Faktor fisiologis.

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya dalam proses belajar. Bila seseorang tidak selalu sehat, dapat

²⁶ *Ibid...*, hal. 22-23

²⁷ Noer, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 194-198

mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula dengan kesehatan rohani kurang baik, misalnya mengalami gangguan pikiran, perasaan kecewa atau karena sebab lainnya dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Oleh sebab itu pemeliharaan kesehatan sangat penting bagi setiap orang baik fisik maupun mental karena semua itu sangat membantu dalam proses belajar dan hasil belajar.

2) Faktor psikologis.

Setiap manusia atau peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajar masing-masing. Beberapa faktor psikologis diantaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motivasi, dan kognitif dan daya nalar.

3) Faktor cara belajar.

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Ada orang yang sangat rajin belajar, siang dan malam tanpa istirahat yang cukup. Cara belajar seperti ini tidak baik, belajar harus ada istirahat untuk memberi kesempatan kepada mata, otak serta organ tubuh lainnya untuk memperoleh tenaga kembali. Teknik-teknik belajar perlu diperhatikan, bagaimana caranya membaca, mencatat, menggarisbawahi, membuat ringkasan atau kesimpulan, apa yang harus dicatat dan

sebagainya. Selain itu perlu juga diperhatikan waktu belajar, tempat, fasilitas, penggunaan media pengajaran dan penyesuaian bahan pelajaran.

b. Faktor Internal

1) Faktor keluarga.

Faktor keluarga ini mencakup ayah, ibu, anak, serta anggota keluarga. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, atau kurang perhatian dan bimbingan dari orangtua. Akrab atau tidaknya hubungan orangtua dengan anak-anaknya, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semua itu sangat mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak.

2) Faktor sekolah.

Keadaan sekolah sebagai tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas di sekolah, keadaan ruangan, jumlah peserta didik setiap kelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik.

3) Faktor lingkungan.

Faktor lingkungan meliputi dua aspek, yaitu lingkungan alami yang merupakan tempat tinggal peserta didik, dan lingkungan sosial budaya yang merupakan hubungan sosial peserta didik sebagai makhluk sosial. Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar

3. Pengukuran hasil belajar.

a. Pengukuran ranah kognitif.

Ranah kognitif ini merupakan ranah yang lebih banyak melibatkan kegiatan-kegiatan mental. Pada ranah ini terdapat enam jenjang berfikir mulai dari yang tingkat rendah sampai tinggi, yakni: (1) pengetahuan/ ingatan (*knowledge*) (2) pengetahuan (*comprehensif*), (3) penerapan (*aplication*), (4) analisis (*analysis*) (5) sintesis (*synthesis*), (6) evaluasi (*evaluation*).

b. Pengukuran ranah afektif.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi tipe belajar hasil efektif tampak pada siswa dalam beberapa tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

Pengukuran ranah afektif tidak semudah mengukur ranah kognitif. Pengukuran ranah afektif tidak dapat dilakukan setiap saat

karena perubahan tingkah laku siswa tidak dapat berubah-ubah setiap waktu. Perubahan sikap seseorang memerlukan waktu yang relatif lama, demikian juga pengembangan minat dan penghargaan serta nilai-nilai.²⁸ sehubungan dengan tujuan penilaiannya ini maka yang menjadi sasaran penilaian kawasan afektif adalah perilaku anak didik, bukan pengetahuannya. Pertanyaan afektif tidak menuntut jawaban benar salah, tetapi jawaban yang khusus tentang dirinya mengenai minat, sikap dan internalisasi nilai.

c. Pengukuran ranah psikomotorik.

Pengukuran ranah psikomotor dilakukan terhadap hasil-hasil belajar yang berupa penampilan. Namun demikian biasanya pengukuran ranah ini disatukan atau dimulai dengan pengukuran ranah ini disatukan atau dimulai dengan pengukuran ranah kognitif sekaligus. Hasil belajar ini merupakan ranah yang berkaitan dengan *keterampilan (skill)* atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif akan tampak setelah siswa menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung pada kedua ranah tersebut dalam kehidupan sehari-hari siswa.²⁹

Proses belajar mengajar yang ada disekolah yang ada saat ini, tipe belajar yang memiliki hasil belajar yang memiliki hasil belajar

²⁸Ahmad sofyan, *Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2006), hal.15

²⁹Ahmad, *Evaluasi Pembelajaran.....*, hal.23

kognitif lebih dominan jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar bidang afektif dan psikomotor. Sekalipun demikian tidak berarti bidang afektif dan psikomotor diabaikan sehingga tidak perlu lagi diberikan penilaian. Tipe hasil belajar ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ini sebenarnya tahap lanjutan dari hasil belajar afektif yang baru tampak dalam kecenderungan dalam berperilaku.

E. Landasan Teori SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)

Menurut bahasa, sejarah berarti riwayat atau kisah. Dalam bahasa Arab, sejarah disebut dengan tarikh, yang mengandung arti ketentuan masa atau waktu. Sebagian orang berpendapat bahwa sejarah sepadan dengan kata syajarah yang berarti pohon (kehidupan). Sedangkan menurut istilah, sejarah ialah proses perjuangan manusia untuk mencapai penghidupan kemanusiaan yang lebih sempurna dan sebagai ilmu yang berusaha mewariskan pengetahuan tentang masa lalu suatu masyarakat tertentu. Sejarah juga merupakan gambaran tentang kenyataan-kenyataan masa lampau yang dengan menggunakan indranya serta memberi kepahaman makna yang terkandung dalam gambaran itu.³⁰

Kebudayaan berasal dari bahasa Sansakerta yaitu buddhayah yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal). Budi mempunyai

³⁰Hugiono dan P.K. Poerwantana, *Pengantar Ilmu Sejarah*, (Jakarta : PT Rineka Cipta,1992), hlm. 8

arti akal, kelakuan, dan norma. Sedangkan “daya” berarti hasil karya cipta manusia. Dengan demikian, kebudayaan adalah semua hasil karya, karsa dan cipta manusia di masyarakat. Istilah "kebudayaan" sering dikaitkan dengan istilah "peradaban". Perbedaannya : kebudayaan lebih banyak diwujudkan dalam bidang seni, sastra, religi dan moral, sedangkan peradaban diwujudkan dalam bidang politik, ekonomi, dan teknologi. Apabila dikaitkan dengan Islam, maka Kebudayaan Islam adalah hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasarkan kepada nilai-nilai ajaran Islam yang bersumber hukum dari al-Qur'an dan sunnah Nabi.

Islam berasal dari bahasa arab yaitu “*Aslama-Yuslimu-Islaman*” yang artinya selamat. Menurut istilah, Islam adalah agama samawi yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad saw sebagai petunjuk bagi manusia agar kehidupannya membawa rahmat bagi seluruh alam. Jadi kesimpulannya, Sejarah Kebudayaan Islam adalah kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa dan cipta umat Islam yang didasarkan kepada sumber nilai-nilai Islam³¹

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dalam kurikulum adalah salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik dalam mengenal, memahami, menghayati sejarah Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of*

³¹ Abd Djabbar Adlan, *Dirasat Islamiyyah III*, (Surabaya : CV Anika Bahagia Offset, 1993), hal. 4

life) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, penggunaan pengalaman, dan pembiasaan³²

F. Penelitian Terdahulu.

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti dengan menggunakan media boneka tongkat. Pada bagian ini peneliti akan memaparkan penelitian terdahulu yang menerapkan media boneka tongkat, berikut ini adalah penelitian yang telah dilakukan. Diantaranya :

1. Oleh Dwi Agus Setiawan Universitas Negeri Malang. Jurusan PGSD 2013 dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan model CIRC berbantuan media boneka tongkat untuk meningkatkan kemampuan bercerita dalam dongeng di kelas III SDN Kanigoro 02 Kecamatan Pagelaran”

Hasil wawancara dan observasi awal di SDN Kanigoro 02 Kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang, ditemukan bahwa dalam pembelajaran guru jarang melibatkan keaktifan siswa. Hasil belajar siswa pada semester II rata-rata masih tergolong rendah dan di bawah Standar Ketuntasan Minimal (SKM). Rata-rata kelas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada semester II yaitu 61. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa

³²Departemen Agama RI, *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, 2004), hal. 64.

pada siklus I pertemuan I yaitu 67,00% hanya 9 siswa saja yang berhasil belajar dengan mencapai angka diatas Standar Ketuntasan Minimal (SKM) sesuai dengan Standart Ketuntasan Minimal (SKM) yang telah ditentukan, sedangkan 12 siswa yang lain tidak tuntas belajar. Ketuntasan klasikal yang diperoleh dari siklus I pertemuan I yaitu sebesar 58%. Sedangkan pada siklus I pertemuan kedua rata-rata kelas 73,33% dan 13 siswa yang tuntas belajar sedangkan sisanya 8 siswa yang lainnya tidak tuntas belajar (gagal) ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus I pertemuan kedua sebesar 62. Sedangkan pada Siklus II Pertemuan I rata-rata kelas mengalami sedikit peningkatan yaitu 74,52 terdapat 14 siswa yang tuntas dalam pembelajaran sedangkan sisanya 7 siswa yang lainnya tidak tuntas belajar. Ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus II adalah sebesar 66% saja, sedangkan pada pertemuan II terdapat peningkatan dalam bercerita dongeng yaitu rata-rata kelas mendapatkan nilai 82,85 terdapat 16 siswa yang tuntas belajar, sedangkan sisanya 5 siswa yang lainnya tidak tuntas belajar (gagal) ketuntasan klasikal yang diperoleh pada siklus II pertemuan kedua. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam bercerita melalui model Coopeartive Integrated Reading And Composition dan penggunaan media boneka tongkat di kelas III SDN Kanigoro 02 Kecamatan Pagelaran Kabupaten Malang.

2. Oleh Yunia Bintarti, Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar & Prasekolah - Fakultas Ilmu Pendidikan UM, 2013 dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan media boneka tongkat untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng kelas II SDN Dawung 2 Kediri”. Hasil observasi awal pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi menyimak dongeng di kelas II SDN Dawung 02 Kediri diperoleh informasi bahwa hasil belajar menyimak dongeng tidak memuaskan dengan nilai rata-rata hasil belajar 68,6 dan ketuntasan belajar 32% sehingga belum mencapai Standar Ketuntasan Minimal (SKM) yang ditetapkan yaitu 75,00. Pada saat pembelajaran guru belum menggunakan media yang sesuai sedangkan media yang digunakan berupa buku teks dan LKS sehingga siswa tidak tertarik dan bersemangat dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan penggunaan media boneka tongkat yang dapat meningkatkan kemampuan menyimak dongeng.

Penelitiannya menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN Dawung 2 Kediri. Peneliti berperan sebagai praktikan sedangkan guru kelas melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa. Tahap-tahap dalam penelitian ini terdiri dari: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan dan observasi, (3) refleksi, (4) revisi. Proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan boneka

tongkat telah dilaksanakan secara efektif dalam 2 siklus. Hal tersebut terbukti karena seluruh indikator di setiap siklusnya berhasil tercapai dengan baik sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Aktivitas pembelajaran dalam penelitian ini meliputi kegiatan menyimak dongeng, tanya jawab, dan pengerjaan soal evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan boneka tongkat mampu meningkatkan kemampuan menyimak dongeng. Kemampuan menyimak dongeng siswa meliputi pemahaman literal, reorganisasi, dan inferensial. Hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai tes tahap pra-tindakan yaitu 68,6 dengan ketuntasan belajar 32%, pada siklus I meningkat menjadi 73,5 dengan ketuntasan belajar 48%, pada siklus II meningkat menjadi 82,76 dengan ketuntasan belajar 80%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa boneka tongkat dapat digunakan dalam peningkatan pembelajaran menyimak dongeng di kelas II.

3. Hardiyanti Lestari, Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar & Prasekolah - Fakultas Ilmu Pendidikan UM, 2017 dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Media Boneka Tongkat Di Kelas III SDN Kedungkandang 2 Kota Malang”.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media Boneka Tongkat dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran tematik kelas III

SDN Kedungkandang 2 Kota Malang. Hal ini dapat dibuktikan hasil ketuntasan belajar siswa dari pratindakan sebanyak 5 siswa meningkat menjadi 9 siswa pada siklus I pertemuan 1, pada pertemuan 2 meningkat menjadi 17 siswa. Pada siklus II pertemuan 1 hasil ketuntasan tes keterampilan berbicara sebanyak 21 siswa dan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 28 siswa yang tuntas. Disarankan agar guru menggunakan media Boneka Tongkat sebagai salah satu media pembelajaran dan menggunakan media lain agar tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga akan diperoleh keterampilan berbicara yang maksimal.

4. Junaidin, Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Malang, 2014. Dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Boneka Tongkat Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Kelas II SDN Mojolangu 05 Malang”

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media Boneka Tongkat, di peroleh kesimpulan (1) penggunaan media boneka tongkat mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran menyimak dongeng. (2) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, di ketahui hasil belajar menyimak dongeng dengan menggunakan media boneka tongkat mengalami peningkatan. Pada rata-rata nilai tes akhir siklus I sebesar 52%, dan kemudian nilai rata-rata pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 44% menjadi 96%. Hal ini sudah

melebihi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan yaitu 75%. Peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan bahwa penggunaan media boneka tongkat dapat meningkatkan keterampilan menyimak dongeng siswa kelas II SDN Mojolangu 05 Malang.

5. Ayunda Sayyidatil Ifadah, 2017 Universitas Muhammadiyah Gresik, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Boneka Tongkat Dalam Kegiatan Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Perkembangan Emosional Anak Usia Dini” hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut adalah:

- 1) Berdasarkan pada hasil penelitian pengembangan media boneka tongkat dalam kegiatan bercerita untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan perkembangan emosional anak usia dini, disimpulkan : Media boneka yang dikembangkan telah dinyatakan layak melalui validasi beberapa ahli yakni ahli media, ahli perkembangan anak, dan ahli desain pembelajaran PAUD, uji coba perorangan diperoleh hasil 100% anak menjawab “ya”. Dan uji coba kelompok kecil diperoleh hasil 100% anak menjawab “ya”.
- 2) Penggunaan Media boneka tongkat yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari uji lapangan yaitu didapatkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media boneka tongkat berpengaruh untuk

meningkatkan kemampuan menyimak anak kelompok A2 TK N Pembina Kabupaten Gresik.

- 3) Penggunaan Media boneka tongkat yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan perkembangan emosional anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari uji lapangan yaitu didapatkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media boneka tongkat berpengaruh untuk meningkatkan perkembangan emosional anak kelompok A2 TK N Pembina Kabupaten Gresik.

Tabel 2.1

Tabel Persamaan, Perbedaan dan Hasil

No.	Nama Peneliti, Judul, Penerbit dan Tahun Penelitian.	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Dwi Agus Setiawan dalam penelitiannya yang berjudul "Penerapan model CIRC berbantuan media boneka tongkat untuk meningkatkan kemampuan bercerita dalam dongeng di kelas III SDN Kanigoro 02 Kecamatan Pagelaran" Skripsi Universitas Negeri Malang. Jurusan PGSD 2013	Sama-sama menggunakan media boneka tongkat	Peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bercerita dalam mendongeng.	Bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam bercerita melalui model Coopeartive Integrated Reading And Composition dann penggunaan media boneka tongkat

Tabel Berlanjut...

Tabel Lanjutan...

2.	Yunia Bintarti, dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan media boneka tongkat untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng kelas II SDN Dawung 2 Kediri”	Sama-sama menggunakan media boneka tongkat	Peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak Dan penelitian menggunakan PTK	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan boneka tongkat mampu meningkatkan kemampuan menyimak dongeng.
3.	Hardiyanti Lestari dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Media Boneka Tongkat Di Kelas III SDN Kedungkandang 2 Kota Malang”	Sama-sama menggunakan media boneka tongkat	Peneliti bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan peneliti menggunakan PTK	Dengan menggunakan boneka tongkat dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam pembelajaran.
4.	Junaidin, Dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Boneka Tongkat Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Kelas II SDN Mojolangu 05 Malang”	Sama-sama menggunakan media boneka tongkat, sama-sama untk meningkatkan hasil belajar siswa.	Peneliti bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng.	(1) Dengan menggunakan media boneka tongkat mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran menyimak dongeng, (2) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa, di ketahui hasil belajar menyimak dongeng dengan menggunakan media boneka tongkat mengalami peningkatan.

Tabel Berlanjut...

Lanjutan Tabel...

5.	Ayunda Sayyidatil Ifadah, dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Boneka Tongkat Dalam Kegiatan Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dan Perkembangan Emosional Anak Usia Dini”	Sama-sama menggunakan media boneka tongkat.	Peneliti bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak	(1) pengembangan media boneka tongkat dalam kegiatan bercerita, (2) Media boneka tongkat yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan kemampuan menyimak anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari uji lapangan yaitu didapatkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, (3) media boneka tongkat berpengaruh untuk meningkatkan perkembangan emosional anak kelompok A2 TK N Pembina Kabupaten Gresik, Hal ini dapat dilihat dari uji lapangan yaitu didapatkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
----	--	---	--	--

G. Kerangka Penelitian.

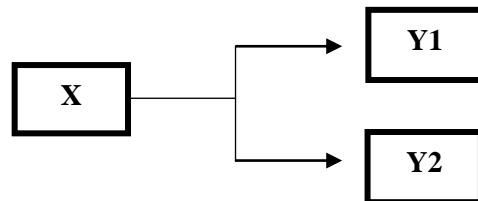
Kerangka penelitian sama dengan kerangka berfikir. Kerangka berpikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono kerangka berpikir adalah sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.³³ Seperti yang telah diungkapkan dalam landasan teori penelitian ini keyakinan bahwa variabel bebas (media boneka tongkat) memiliki pengaruh yang positif terhadap variabel terikat (motivasi instrinsik dan hasil belajar siswa).

Siswa belajar di sekolah untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Tetapi, ada kalanya siswa mengalami kendala dalam belajar sehingga tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah penggunaan media dan metode mengajar yang kurang optimal dalam mengembangkan potensi siswa. Apabila metode pembelajaran sudah sesuai tetapi kurang divariasikan dengan media pembelajaran oleh guru sebagai pengajar, maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan optimal. Maka dari itu penggunaan media sangatlah penting dalam proses belajar mengajar. Karena dengan adanya media yang menarik akan membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Maka dari itu penggunaan media boneka tongkat sangat cocok untuk diterapkan pada siswa kelas rendah (kelas 3),

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 60

sesuai dengan karakteristik siswa yang masih ingin bermain. Sehingga kita dapat membuat siswa bermain sambil belajar.

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X = Media Boneka Tongkat

Y1 = Motivasi Instrinsik

Y2 = Hasil belajar siswa

—————> = Pengaruh Antar Variabel