

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Diskripsi Teori

1. Media Boneka Tangan

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media bersal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media perantara (وَاسَائِل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima⁹. Dengan demikian media yaitu sebagai pengantar informasi pesan atau perantara pesan.

Menurut Gerlach&Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹⁰

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau perantara pesan dari satu sumber secara terencana dan tersusun, sehingga terjad lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.¹¹

Proses belajar yang efektif dan efisien ini tentu akan memberikan pengaruh yang besar pada hasil belajar siswa. Maka

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers. 2014), hal.3

¹⁰ *Ibid*, hal. 3

¹¹ Asyhar, R, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta : Gaung Persada. 2011), hal. 08

dengan menggunakan media yang konkrit diharapkan siswa menjadi lebih berminat dalam belajar, terlebih media yang digunakan dalam pembelajaran dibuat dan dirancang semenarik mungkin tanpa menghilangkan fungsi dan tujuan utamanya.

b. Pengertian Boneka Tangan

Menurut Daryanto boneka sebagai benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang.¹² Nana Sudjana dan Ahmad Rivai juga menyatakan bahwa boneka tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka.¹³

Berdasarkan pengertian diatas bisa disimpulkan, boneka tangan adalah suatu media tiruan binatang atau manusia yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakainya boneka tersebut.

c. Jenis-jenis Boneka

Menurut Daryanto boneka dapat diklasifikasikan kedalam lima jenis yaitu: 1) boneka jari, 2) boneka tangan, 3) boneka tongkat, 4) boneka tali, dan 5) boneka baying-bayang.

- 1) Boneka jari merupakan boneka yang dimainkan dengan menggunakan jari tangan.
- 2) Boneka tangan merupakan bonekaa yang dimainkan dengan menggunakan tangan.
- 3) Boneka tongkat seperti wayang-wayangan.

¹² Daryanto, hal. 33

¹³ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, hal. 188

- 4) Boneka tali digerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan dan kaki.
- 5) Boneka bayang-bayang (shadow puppet) merupakan boneka yang dimainkan dengan cara empertotonkan gerak bayang-bayangnya.¹⁴

Berdasarkan pemaparan tentang klasifikasi boneka di atas, maka peneliti menggunakan boneka tangan sebagai media untuk pembelajaran keterampilan bercerita dan menyimak. Pemilihan media boneka tangan ini dikarenakan dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran bercerita dan menyimak cerita, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami isi yang terkandung di dalam cerita pada pembelajaran bahasa Indonesia.

d. Manfaat Media Boneka Tangan

Boneka tangan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak, sebab boneka merupakan mainan yang universal. Baik anak perempuan atau anak laki-laki. Bermain bukan hanya aktifitas mengisi waktu bermain anak atau untuk bersenang-senang. Tetapi dengan bermain boneka, anak akan distimulus untuk melatih dan mengembangkan kemampuan kerja otak dan mengasah daya imajinasi anak juga sangat efektif untuk membantu anak belajar berbahasa.

¹⁴ Daryanto, hal 33

Hal ini juga didukung oleh pendapat Salsabila Manfaat boneka tangan yaitu:¹⁵

- 1) Membantu anak membangun keterampilan sosial.
- 2) Melatih kemampuan menyimak (ketika mendengarkan teman saling bercerita)
- 3) Melatih bersabar dan mengganti giliran.
- 4) Meningkatkan kerja sama.
- 5) Meningkatkan daya imajinasi anak.
- 6) Memotivasi anak agar mau tampil.
- 7) Meningkatkan keaktifan anak.
- 8) Menambah suasana gembira dalam kegiatan pembelajaran.
- 9) Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang memainkannya.
- 10) Tidak memerlukan waktu yang banyak biaya, dan persiapan yang rumit.

2. Keterampilan Bercerita

a. Pengertian Bercerita

Bercerita adalah suatu aktifitas dimana menuturkan sesuatu secara lisan yang terjadi pada dirinya tentang pengalaman, perbuatan atau kejadian yang benar-benar terjadi atau hasil rekaan.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Hidayat, bercerita merupakan aktifitas menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang

¹⁵ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta : PT Kharisma Putra Utama. 2017), hal. 186-187

perbuatan, pengalaman, atau kejadian yang sungguh-sungguh terjadi maupun hasil rekaan. Larkin juga memaparkan bercerita adalah seni bercakap-cakap secara lisan.¹⁶

Bercerita dapat dideskripsikan secara umum sebagai kegiatan yang memberikan informasi kepada anak baik secara lisan, tulisan maupun acting tentang nilai maupun tradisi budaya yang telah dipercayai melalui penggunaan alat peraga atau tidak untuk mengembangkan kemampuan sosial, belajar membaca, serta pemahaman tentang pengetahuan dunia melalui pengalaman yang didapatkan.

b. Manfaat Bercerita

Manfaat bercerita anak dapat mengembangkan kosakata, kemampuan berbicara, mengekspresikan cerita yang disampaikan sesuai karakteristik tokoh yang di bacakan dalam situasi yang menyenangkan, serta melatih keberanian siswa untuk tampil didepan umum dengan percaya diri.

Menurut Yudha manfaat bercerita antara lain, cerita mampu melatih daya konsentrasi anak, melatih anak-anak berasosiasi, mengasah kreativitas anak, media bersosialisasi, menumbuhkan kepercayaan dalam diri anak, melatih anak berpikir kritis dan sistematis, kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, dan yang terakhir melatih kemampuan berbahasa anak.

¹⁶ Aprianti., Hal 80

Hal ini sesuai dengan kurikulum bahwa kegiatan bercerita bermanfaat untuk:¹⁷

- 1) Menyalurkan ekspresi anak dalam kegiatan yang menyenangkan;
- 2) Mendorong aktivitas, inisiatif, dan kreativitas anak agar berpartisipasi dalam kegiatan, memahami isi cerita yang di bacakan; dan
- 3) Membantu anak menghilangkan rasa rendah diri, murung, malu, dan segan untuk tampil didepan teman atau orang lain.

c. Pemilihan Cerita Anak

Pemilihan cerita sangat diperlukan, agar cerita yang dibawakan anak sesuai dengan tingkat perkembangannya dan sesuai dengan mata pelajaran bahasa Indonesia yang di pelajari. Cerita tersebut meliputi binatang, rumah, anak-anak, lingkungan sekitarnya dan hal hal yang ada di sekitar anak.

Menurut Burhan Murgiyanto, cerita mempunyai berbagai komponen yang hadir dan tidak dapat dipisahkan. Komponen cerita meliputi:¹⁸

1) Tokoh

Cerita merupakan pelakau yang dikisahkan hidupnya dalam cerita. Menurut Supriyadi yaitu tokoh cerita yang membawa amanah atau pesan baik adalah tokoh protagonist, sedangkan

¹⁷ *Ibid*, hal. 82

¹⁸ Burhan Nurgianto, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta: BPF. 2013), hal. 222-273.

tokoh cerita yang memiliki sifat buruk disebut dengan tokoh antagonis.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita rekaan sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita. Penokohan yaitu penyajian watak tokoh dan penciptaan citra tokoh yang membedakan dengan tokoh yang lain

2) Alur Cerita

Alur dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang terjadi berdasarkan hubungan sebab akibat. Cerita tidak hanya menunjukkan urutan waktu secara lurus saja, tapi urutan waktu yang berjalan ke belakang .

Alur yang biasanya sering digunakan untuk anak-anak dalam cerita adalah alur maju berdasarkan usia dan tingkat konsentrasinya.

Dari pendapat tentang alur di atas, dapat disimpulkan bahwa alur adalah peristiwa-peristiwa yang terjalin dengan urutan yang baik dan membentuk sebuah cerita. Dalam alur terdapat serangkaian peristiwa dari awal sampai akhir.

3) Latar

latar atau setting merupakan lokasi dimana cerita itu terjadi, waktu, kapan cerita itu terjadi, dan lingkungan sosial budaya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa latar adalah tempat, waktu dalam cerita, dan suasana terjadinya peristiwa dalam karya sastra. Dalam penelitian ini karya sastra yang dimaksud adalah cerita anak.

4) Tema

Tema merupakan gagasan yang mengikat cerita. Menambahkan tema merupakan dasar pengembangan sebuah cerita.

Dari uraian pendapat tentang tema di atas, dapat disimpulkan bahwa tema adalah gagasan pokok yang ingin disampaikan pengarang melalui karyanya atau pokok permasalahan yang mendominasi suatu karya sastra.

5) Moral

Moral merupakan sesuatu yang ingin disampaikan kepada pembaca, misalnya: bermanfaat bagi kehidupan, bermakna positif dan mendidik.

Dari uraian tentang moral di atas dapat disimpulkan bahwa moral adalah ajaran tentang baik buruknya perbuatan dan perilaku, akhlak yang dimiliki seseorang dapat dianggap bermoral apabila sesuai dengan nilai-nilai moral yang dijunjung tinggi di lingkungannya.

6) Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan cara atau pandangan pengarang bagi sarana untuk menampilkan tokoh, tindakan, latar dan berbagai peristiwa.

7) Style/ gaya penceritaan

style berkaitan dengan masalah pilihan berbagai aspek kebahasaan yang dipergunakan dalam sebuah teks cerita.

d. Kegiatan Bercerita

Penerapan kegiatan bercerita dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, yaitu:

- 1) Kegiatan bercerita tanpa alat peraga;
- 2) Kegiatan bercerita dengan menggunakan alat peraga.

Kegiatan bercerita tanpa alat peraga adalah kegiatan bercerita dengan hanya mengandalkan kemampuan verbal, sedangkan kegiatan bercerita menggunakan alat peraga adalah kegiatan bercerita yang dalam pelaksanaannya menggunakan alat peraga langsung maupun tidak langsung seperti boneka, gambar-gambar, papan, kain flannel, buku, atau alat-alat lain.¹⁹

Dalam hal ini di kelas II A menggunakan alat peraga boneka tangan sebagai kegiatan bercerita di pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Menyimak

a. Pengertian Menyimak

¹⁹ Aprianti, hal. 88

Menyimak merupakan keterampilan berbahasa awal yang dikuasai manusia. Keterampilan menyimak sebagai dasar bagi keterampilan berbahasa lain. Pada awal kehidupan manusia lebih dulu belajar menyimak, setelah itu berbicara, kemudian membaca dan menulis. Menurut Tarigan keterampilan berbahasa mencakup empat segi, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.²⁰

Keterampilan menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambing-lambang lisan dengan perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta makna komunikasi yang hendak disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.²¹

Peristiwa menyimak memang selalu dimulai dengan mendengar bunyi bahasa yang baik secara langsung maupun tidak langsung ataupun melalui rekaman disertai dengan pemusatan perhatian, baru kemudian diikuti aktivitas identifikasi bunyi bahasa tersebut mulai dari mengenal, mengelompokkan menjadi suku kata, kata, frase, kalimat dan wacana. Lagu dan intonasi yang menyertai setiap kata atau kalimat pun tidak luput dari perhatian menyimak. Langkah berikutnya, penyimak mencoba menginterpretasi, memahami makna ujaran yang diterima. Setelah itu, makna tersebut dikaji, ditelaah, diuji dan baru ada keputusan menerima atau menolaknya. Menyimak melibatkan pendengaran,

²⁰ Tarigan, hal. 2

²¹ Badudu JS dan Zain Sutan Muhammad, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan. 1969), hal. 1323

penglihatan atau penghayatan, ingatan dan pengertian bahkan situasi yang menyertai bunyi bahasa yang disimak harus diperhatikan apalagi tekanan kata, kalimat, jeda, kesenyapan harus diperhitungkan karena hal itu turut menentukan makna.²²

Keterampilan menyimak sangat berperan dalam kehidupan manusia di lingkungan masyarakat. Peran penting penguasaan keterampilan menyimak sangat tampak di sekolah. Siswa mempergunakan sebagian besar waktunya untuk menyimak pelajaran yang disampaikan guru. Keberhasilan siswa dalam memahami serta menguasai pelajaran diawali oleh keterampilan menyimak yang baik. Keterampilan seseorang dalam menyimak dapat dilihat dari latar belakangnya. Latar belakang masing-masing seseorang mempunyai perbedaan, baik psikologis, sosiologis dan pendidikannya.

Sebuah keterampilan akan dikuasai dengan baik jika diajarkan dan dilatih. Demikian pula dengan keterampilan menyimak perlu diajarkan dan dilatih dengan baik dan terus menerus mengingat pentingnya peran dalam kehidupan, baik di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya.

Menyimak merupakan proses aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran siswa harus berpikir aktif selama mereka melakukan kegiatan menyimak. Menyimak dilibatkan dalam

²² Djago Tarigan, *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia I*, (Jakarta: Depdikbud. 1986), hal.

berbagai aktivitas dalam pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Keterampilan menyimak akan menjadi dasar bagi pengembangan keterampilan yang terpenting yang harus dimiliki seseorang sebelum memiliki keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak anak adalah kegiatan mendengarkan lambing-lambang lisan yang dilakukan dengan sengaja, penuh perhatian disertai dengan pemahaman, apresiasi dan interpretasi untuk memperoleh pesan, informasi, memahami makna komunikasi dan merespon yang terkandung dalam cerita sederhana yang ditulis untuk anak yang berbicara mengenai kehidupan. Ekspresi untuk anak-anak dan sekelilingnya mempengaruhi anak.

b. Tujuan Menyimak

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas dari menyimak, namun setiap orang memiliki tujuan yang berbeda-beda dari kegiatan menyimak. Hal tersebut tergantung dari apa yang dibutuhkan oleh penyimak.

Dalam hal ini Henry Guntur Tarigan mengemukakan tujuan menyimak yaitu:²³ Menyimak untuk belajar, yaitu seseorang menyimak dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara, menyimak untuk mengapresiasi simakan,

²³ Tarigan, hal. 60-61

yairu menyimak dengan maksud agar si penyimak dapat menikmati serta menghargai apa-apa yang disimaknya itu (pembaca cerita, pembacaan puisi, music dan lagu, dialog, diskusi panel, perdebatan).

Berdasarkan paparan diatas, tujuan menyimak yang digunakan dalam pembelajaran bercerita dan menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II A yaitu menyimak untuk belajar, karena agar siswa dapat memperoleh pengetahuan dari cerita anak yang disimaknya melalui media boneka tangan, sehingga dapat menceritakan kembali dan menjawab soal-soal yang diberikan pada siswa setelah menyimak selesai.

c. Manfaat Menyimak

Manfaat menyimak menurut Suratno sebagai berikut: Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi keterampilan siswa, sebab menyimak memiliki nilai informative, yaitu memberikan masukan-masukan tertentu yang menjadikan kita menjadi berpengalaman, meningkatkan intelektualitas serta memperdalam penghayatan keilmuan dan khasanah ilmu kita, memperkaya kosakata kita, perbendaharaan ungkapan yang tepat, bermutu, dan puitis.²⁴

Berdasarkan paparan manfaat menyimak di atas, manfaat menyimak cerita anak dalam penelitian ini adalah menambah ilmu

²⁴ Suratno, *Peningkatan Menyimak Berita Melalui Media Audio Visual dengan Pendekatan Kontekstual Komponen Inquiry pada siswa Kelas VII A SMPN 1 Tarub*, (Tegal: Skripsi, Unesa .2006), hal. 16-18

pengetahuan dan pengalaman hidup yang berharga bagi siswa, memperluas wawasan, dan meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial. Dalam hal ini penelitian yang dilaksanakan adalah keterampilan bercerita dan menyimak pada pembelajaran bahasa Indonesia, maka pada pembelajaran bahasa Indonesia perlu diapresiasi dan diambil nilainya.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Menyimak

Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam prose kegiatan menyimak Menurut Hunt, yaitu: a) sikap, b) motivasi, c) pribadi, d) situasi kehidupan dan e) peranan dalam masyarakat.

Webb juga menuturkan faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak: a) pengalaman, b) pembawaan, c) sikap atau pendirian, d) motivasi, daya penggerak dan e) perbedaan jenis kelamin atau seks.

Kemudian pakar lain juga mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak, yaitu: a) faktor lingkungan, b) faktor fisik, c) faktor psikologis, dan d) faktor pengalaman.²⁵

Dari pemaparan di atas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak, ketiga sumber tersebut mempunyai perbedaan dan kesamaan. Setelah dibandingkan sumber tersebut, dapat dikatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi dalam proses kegiatan menyimak adalah a) faktor fisik, b) faktor psikologis, c)

²⁵ Tarigan, hal. 97

faktor pengalaman, d) faktor sikap, e) motivasi, dan f) faktor lingkungan.

a. Faktor fisik

kondisi fisik seseorang penyimak merupakan faktor penting yang turut menentukan keefektifan serta kualitas dalam menyimak, misalnya, ada orang yang sukar sekali mendengar. Dalam hal ini, mungkin terganggu atau kehilangan ide-ide pokok seluruhnya.

Lingkungan fisik juga mempengaruhi dalam menyimak, seperti ruangan terlalu panas, lembab atau terlalu dingin, dan suara bising dapat mengganggu orang yang sedang melakukan kegiatan menyimak.

b. Faktor Psikologis

Menurut Tarigan faktor-faktor psikologis dalam menyimak mencakup masalah-masalah: a) prasangka dan kurangnya simpati terhadap para pembicara dengan aneka sebab dan alasan, b) keegosentrisan dan keasyikan terhadap minat pribadi serta masalah pribadi, c) kepicikan yang menyebabkan pandangan yang kurang luas, d) kebosanan dan kejenuhan yang menyebabkan tiadanya perhatian sama sekali pada pokok pembicaraan, e) sikap yang tidak layak terhadap sekolah, guru, pokok pembicaraan atau terhadap sang pembicara.²⁶

c. Faktor Pengalaman

²⁶ Ibid, hal 100

Latar belakang pengalaman merupakan suatu faktor penting dalam menyimak. Kurangnya minat dalam menyimak merupakan akibat dari kurangnya pengalaman dalam bidang yang akan disimak tersebut. Sikap-sikap yang menentang timbul dari pengalaman yang tidak menyenangkan.

d. Faktor Sikap

Setiap orang akan cenderung menyimak secara seksama pada topik-topik atau pokok-pokok pembicaraan yang dapat disetujui dibanding dengan yang kurang atau tidak disetujuinya. Pada dasarnya manusia hidup mempunyai dua sikap utama mengenai hal, yaitu sikap menerima dan sikap menolak orang akan bersikap menerima pada hal-hal yang menarik dan menguntungkan baginya, tetapi bersikap menolak pada hal-hal yang tidak menarik dan tidak menguntungkan baginya.

e. Faktor Motivasi

Menurut Tarigan motivasi merupakan salah satu butir penentu keberhasilan seseorang. Kalau motivasi kuat untuk mengerjakan sesuatu maka dapat diharapkan orang itu akan berhasil mencapai tujuan.

Jadi dorongan dan tekad diperlukan dalam mengerjakan sesuatu, bagi seorang guru merupakan suatu bimbingan kepada para siswa untuk menanamkan serta memperbesar motivasi mereka untuk menyimak dengan tekun.

f. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan terdiri atas dua, yaitu lingkun fisik dan sosial. Dlam lingkungan fisik, ruangan kelas merupakan faktor penting dalam memotivasi kegiatan menyimak.

Lingkungan sosial juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam menyimak. Anak-anak cepat sekali merasakan suatu suasana dimana mereka didorong untuk mengekspresikan ide-ide mereka. Anak-anak yang mempunyai kesempatan untuk didengarkan akan lebih sigap lagi mendengarkan apabila seseorang mempunyai kesempatan berbicara. Jadi, suasana guru merencanakan pengalaman-pengalaman yang memungkinkan anak-anak dapat memanfaatkan situasi ruangan kelas untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

4. Karakter Siswa Kelas II MI

Perkembangan anak Menurut Piaget mengklasifikasikan menjadi empat tingkatan yaitu: 1) tahap sensorimotorik (0-2 tahun), 2) tahap praoperasional (2-7 tahun), 3) tahap operasional konkret (7-11 tahun), 4) tahap operasional formal (11-15 tahun).²⁷

- 1) Tahap sensori motoric, menunjukkan kemampuan anak mengenai permanensi yaitu kecakapan psikis untuk mengerti bahwa suatu objek tetap ada meskipun sedang tidak tampak pada saat itu.

²⁷ Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia. 2002), hal. 72-73

- 2) Tahap praoperasional, pada tahap ini perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan objek yang ada di sekitarnya. Kemampuan berpikir anak masih egosentris.
- 3) Tahap operasional konkret, menunjukkan kemampuan anak dalam berpikir sudah mampu secara logis dan sudah mulai mengurangi egosentris. Namun pada tahap ini anak belum dapat berpikir secara banyak.
- 4) Tahap operasional formal, pada tahap ini anak sudah mampu berfikir secara abstrak dan dapat menganalisis masalah secara ilmiah, kemudian menyelesaikan.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas maka perkembangan ranah kognitif anak kelas II MI yang berumur 8/9 tahun tergolong dalam operasional konkret. Artinya dalam proses pembelajaran guru harus memanfaatkan media termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini penyampaian materi menyimak cerita dengan menggunakan media boneka tangan. Penggunaan media boneka tangan ini bertujuan untuk mengkonkretkan dan memperjelas isi atau pesan cerita.

5. Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita dan Menyimak

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran bahasa untuk mendorong tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media boneka tangan merupakan media pembelajaran yang di desain untuk dapat menumbuhkan keterampilan bercerita dan menyimak siswa, media boneka tangan ini adalah media yang sudah sering dipakai. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih menyukai mainan seperti boneka dibandingkan dengan hanya tulisan. Apalagi jika boneka dibuat sesuai dengan materi yang sesuai, sudah jelas akan menambah semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu contohnya dapat dilihat dalam kajian jurnal yang dilakukan oleh Joko Sulianto yang menyatakan bahwa boneka tangan berfungsi sebagai media perantara yang digunakan untuk melibatkan anak kedalam cerita yang sedang disampaikan agar anak mampu menangkap isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan media boneka tangan anak tertarik untuk berimajinasi, kemudian berusaha mencari kosa kata yang tepat untuk mengungkapkan ide yang ada pada diri mereka.²⁸

Keterampilan berbicara dan menyimak cerita yang dirasa cukup menarik adalah karena pembelajaran menggunakan media boneka tangan. Pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan dapat digunakan untuk menceritakan dan mengembangkan imajinasi anak. dengan demikian media ini, peserta didik dapat merumuskan pemahaman tentang suatu konsep, unsur-unsur pokok,

²⁸ Joko Sulianto, Profil Cerita Anak Dan Media Boneka Tangan Dalam Metode Bercerita Berkarakter Untuk Siswa Sd, jurnal Mimbar Sekolah Dasar, Volume 1 Nomor 2 Oktober 2014 hal. 113-122, dalam <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article>, diakses 21 Februari 2020

proses, hasil, dampak dan seterusnya. Dengan demikian tingkat pemahaman dan penguasaan keterampilan bercerita dan menyimak cerita anak akan menjadi lebih baik.

Media boneka tangan ini sangat berpengaruh terhadap keterampilan bercerita dan menyimak siswa. Hal ini di buktikan oleh penelitian dari Nur Farida Anggraini yang menyatakan bahwa Kegiatan pembelajaran bercerita dengan menggunakan media boneka tangan juga membuat pesan atau isi cerita yang ada pada cerita dapat mudah dimengerti karena pada saat guru membimbing siswa mencari pesan moral siswa sangat antusias dalam menjawab. Dengan demikian, media boneka tangan ini memberikan pengaruh lebih baik terhadap keterampilan bercerita siswa kelas IIISD Negeri Kasongan Bantul Yogyakarta.²⁹

2. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mencantumkan hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukann dan membedakan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan di teliti.

1. Pengaruh Media Boneka Jari Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar.³⁰ Dalam penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa hasil dari penelitian terdapat pengaruh yang

²⁹ Nur Farida Anggraini, Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 17 Tahun ke-5 2016 1.639, dalam <http://journal.student.uny.ac.id/> diakses 21 Februari 2020

³⁰ Ina Oktaviani, *Pengaruh Media Boneka Jari Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasa*, (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hal. 32 dalam <http://repository.upi.edu/id/eprint/17918> diakses 1 November 2019

signifikan penggunaan media boneka jari tangan terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Analisi data yang diperoleh nilai rata-rata *pretest* kelas Eksperien sebesar 60 meningkat secara signifikan pada hasil *posttest* menjadi 73 setelah diberikan treatment dengan menggunakan media boneka jari tangan.

Tabel 2.1
Persamaan dan perbedaan penelitian Septiani Ina Oktaviani dengan penelitian sekarang

Persamaan	Perbedaan	
	Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
1. Menggunakan jenis media pembelajaran inovatif	1. Diterapkan tahun 2014/2015	1. Diterapkan tahun 2019/2020
2. Penelitian dilakukan pada tingkat lembaga yang sama yaitu MI/SD	2. Penelitian dilakukan pada kelas II SD	2. Penelitian dilakukan pada siswa kelas II MI Tarbiyatul Islamiyah Tenggur Rejotangan Tulungagung
3. Menggunakan media boneka tangan	3. Penelitian ini menggunakan boneka jari tangan dilakukan SD Tarakan 1	3. Penelitian dilakukan di MI Tarbiyatul Islamiyah Tenggur Rejotangan Tulungagung

Penelitian terdahulu tersebut dan penelitian sekarang sama-sama meneliti tentang pengaruh media pembelajaran yang inovatif hanya saja pada penelitian terdahulu menggunakan media boneka jari tangan terhadap keterampilan berbicara. Dalam penelitian dari Ina Oktaviani yakni menggunakan boneka jari tangan dalam kegiatan berbicara membuahkan hasil yang signifikan. Oleh karena itu peneliti

ingin mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien ini guna untuk meningkatkan keterampilan bercerita dan menyimak siswa.

2. Pengaruh Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta PGSD FIP UNY (2015).³¹ Dalam penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa Hasil dari penelitian terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audiovisual terhadap efektifitas pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal iniditunjukkan dari nilai thitung lebih besar dari pada ttabel ($12,353 > 2,042$), dengannilai signifikan sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$)

Tabel 2.2
Persamaan dan perbedaan penelitian Septiani Utaminingrum
dengan penelitian sekarang

Persamaan	Perbedaan	
	Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
1. Menggunakan jenis media pembelajaran inovatif	1. Diterapkan tahun 2015/2016	1. Diterapkan tahun 2019/2020
2. Penelitian dilakukan pada tingkat lembaga yang sama yaitu	1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SD	1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas II MI

³¹ Septiana Ningrum, *Pengaruh Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD di Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hal. 40 dalam <http://eprints.uny.ac.id/eprint/25578> diakses 1 November 2019

MI/SD	<p>2. Penelitian dilakukan di SD dikecamatan Pandak</p> <p>3. Meneliti Pengaruh Media Audiovisual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia</p>	<p>2. Penelitian dilakukan di MI Tarbiyatul Islamiyah Tenggur</p> <p>3. Meneliti tentang pengaruh media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia</p>
-------	---	---

Dalam hal penelitian ini, peneliti mengambil populasi dari seluruh kelas II MI Tarbiyatul Islamiyah Tenggur, karena obyek penelitian adalah siswa kelas II. Sedangkan dalam penelitian terdahulu metode yang digunakan ialah media Audiovisual yang agak kurang menarik, maka dari itu peneliti tertarik untuk mengambil media boneka tangan ini sebagai bahan penelitian yang merupakan terobosan terbaru dalam media pembelajaran.

3. Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Anak Usia 4-5 Tahun Tk Dharma Wanita Persatuan Randuagung.³² Hasil dari penelitian ini Berdasarkan table yang didapatkan yakni nilai dari Thitung = lebih kecil dari Ttabel dengan taraf signifikan 5% dengan N=2= diperoleh Ttabel sebesar 52 (Thitung < Ttabel = 0 < 52). Hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan bercerita anak usia 4-5 tahun TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung dan dapat mengembangkan keterampilan bercerita anak menjadilebih baik dari sebelum diberi perlakuan menggunakan media boneka tangan.

³² Nur Rosidah, *Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Anak Usia 4-5 Tahun Tk Dharma Wanita Persatuan Randuagung*, (Surabaya: Jurnalasiswa.unesa.ac.id, 2018), diakses tanggal 20 November 2019

Tabel 2.3
Persamaan dan Perbedaan penelitian Nur Rosidah dengan penelitian sekarang

Persamaan	Perbedaan	
	Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
1. Menggunakan jenis media pembelajaran inovatif	1. Diterapkan tahun 2017/2018	1. Diterapkan tahun 2019/2020
2. Penelitian dilakukan pada tingkat lembaga yang sama yaitu MI/SD	2. Penelitian dilakukan pada Anak Usia 4-5 Tahun	2. Penelitian dilakukan pada siswa kelas II MI
3. Menggunakan media boneka tangan	3. Penelitian dilakukan TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung	3. Penelitian dilakukan di MI Tarbiyatul Islamiyah Tenggur

Dalam penelitian yang terdahulu dari Nur Rosidah yakni menggunakan boneka tangan dalam kegiatan bercerita membuahkan hasil yang bagus akan tetapi sasaran dari media ini ialah anak TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang berhasil ini di sekolah lanjutan yakni di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, yang menjadi obyek penelitian ialah MI Tarbiyatul Islamiyah Tenggur. Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat diaplikasikan diarahkan lanjutan karena terbukti membuahkan hasil ditingkat TK.

4. Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Bercerita Siswa kelas II SDN Keret Krembung Sidoarjo.³³ Dari hasil

³³ Annisa Rahi Safitri, *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Bercerita Siswa kelas II SDN Keret Krembung Sidoarjo*, Jurnal Penelitian PGSD, vol. 3, no. 2, 2015 dalam <http://www.neliti.com> diakses 1 November 2019

tersebut dapat diketahui bahwa nilai t empiric lebih besar dari nilai t teoritik dalam tarah signifikan 5% mupun 1%. Dalam skripsi tersebut penggunaan media boneka tangan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bercerita dan efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 2.4
Persamaan dan Perbedaan penelitian Annisa Rahi Safitri dengan penelitian sekarang

Persamaan	Perbedaan	
	Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
1. Menggunakan jenis media pembelajaran inovatif	1. Diterapkan tahun 2016/2015	3. Diterapkan tahun 2019/2020
2. Penelitian dilakukan pada tingkat lembaga yang sama yaitu MI/SD	2. Penelitian dilakukan pada siswa kelas II SDN	2. Penelitian dilakukan pada siswa kelas II MI
3. Menggunakan media boneka tangan	3. Penelitian dilakukan Keret Krembung Sidoarjo	3. Penelitian dilakukan di MI Tarbiyatul Islamiyah Tenggur

5. Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas I SDN Ponggok Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017.³⁴ Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa uji t pada taraf signifikan 5% dengan bantuan program SPSS versi 16. Dalam Skripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan menyimak dongeng.

Tabel 2.5

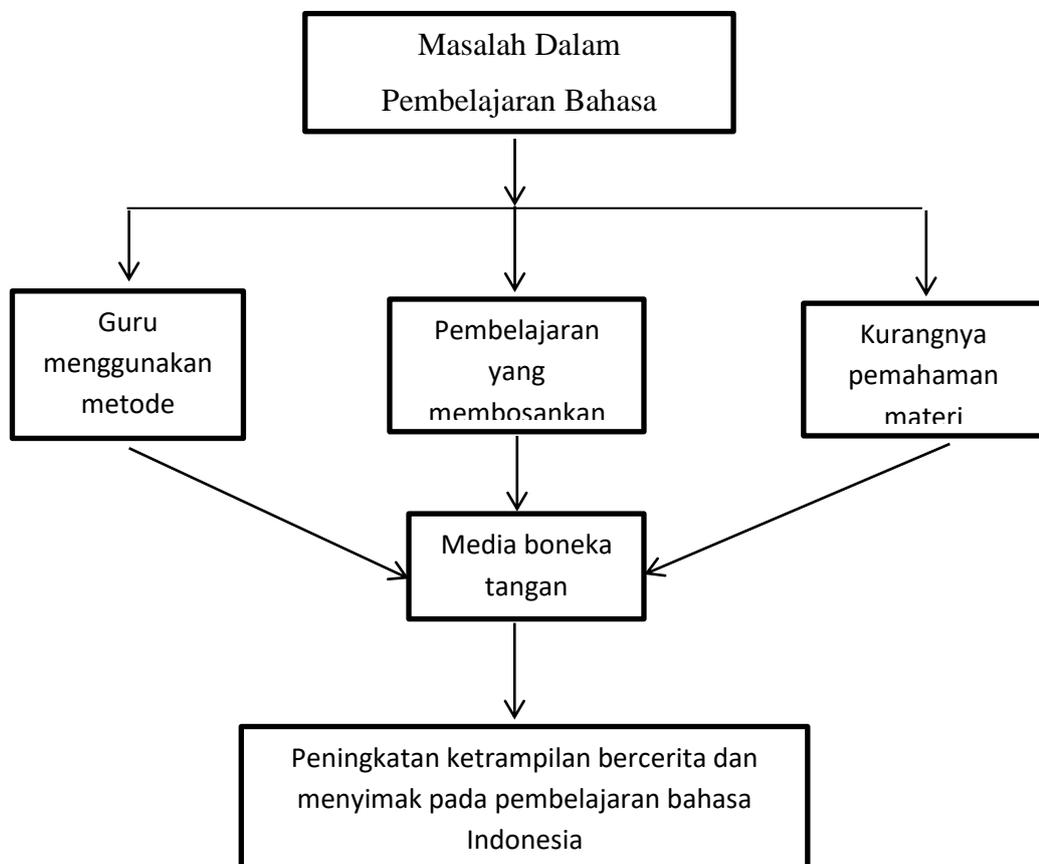
³⁴ Rina Andriani, *Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas I Sdn Ponggok Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017*, Jurnal Simki-Pedagogia Vol. 01 No. 06 Tahun 2017 dalam Simki-Pedagogia.ac.id diakses 19 Januari 2019

**Persamaan dan Perbedaan penelitian Rina Andriani dengan
penelitian sekarang**

Persamaan	Perbedaan	
	Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
1. Menggunakan jenis media pembelajaran inovatif	1. Diterapkan tahun 2016/2017	3. Diterapkan tahun 2019/2020
2. Penelitian dilakukan pada tingkat lembaga yang sama yaitu MI/SD	2. Penelitian dilakukan pada siswa kelas I SDN	2. Penelitian dilakukan pada siswa kelas II MI
3. Menggunakan media boneka tangan	3. Penelitian dilakukan SDN Ponggok Kabupaten Kediri	3. Penelitian dilakukan di MI Tarbiyatul Islamiyah Tengkur

A. Kerangka Berpikir

Gambar 2.6 Kerangka Berfikir Penelitian



Keterampilan bercerita dan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi yang baik. Keterampilan berbicara dan menyimak mempunyai pengaruh terhadap keterampilan berbahasa lainnya seperti berkomunikasi, membaca dan menulis.

Pembelajaran bahasa seringkali mengalami kendala yang menyebabkan siswa tidak termotivasi dan merasakan kejenuhan. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Sehingga membuat siswa tidak minat dan enggan mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap menyimak yang di peroleh siswa. Untuk dapat mengatasi masalah tersebut dalam pembelajaran menyimak guru harus mempunyai strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik akan pelajaran menyimak itu sendiri.

Pembelajaran keterampilan bercerita dan menyimak dengan media boneka tangan. Media ini digunakan untuk membantu proses pembelajaran, boneka ini digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan kebawah pakaian boneka tersebut. Boneka pada umumnya disukai oleh anak-anak, sehingga pemilihan boneka tangan ini dirasa sangat tepat karena dapat dengan mudah menarik perhatian siswa. Selain itu, pembuatan media boneka tangan ini sangat mudah dan sederhana, sehingga gurubtidak perlu kesusahan dalam mencari media ini.