

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran Boneka Tangan

a. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pada proses pembelajaran dan bertujuan untuk menarik perhatian siswa agar muncul keinginan untuk mempelajari materi yang disampaikan.¹² Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, media pembelajaran sangat berperan penting sekali terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran akan mudah dicapai apabila siswa dan guru bisa saling bekerja sama saat proses pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, bahan materi yang diajarkan, karakteristik penggunaan media tersebut dan penggunaan medianya.¹³ Yang dimaksudkan dengan karakteristik siswa ialah penggunaan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa, dari latar kehidupan siswa itu sendiri yang mungkin berkaitan dengan kehidupan ataupun status sosialnya, dan kepribadian siswa yang berbeda-beda.

¹² Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta; PT RajaGrafindo Persada, 2013) hlm 10.

¹³ Indah Komsiyah, "*Belajar dan Pembelajaran*", (Yogyakarta: Teras, 2012) hlm 76

Media pembelajaran ketika digunakan hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, artinya sebelum menentukan media yang mungkin akan dipakai dalam proses pembelajaran guru lebih dahulu menyusun kiranya tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam pembelajaran kali ini, ketika proses penyusunan tersebut sudah selesai baru ia akan menentukan media pembelajaran yang kiranya cocok diaplikasikan pada proses pembelajaran tersebut.

Pemilihan penggunaan media pembelajaran juga didasarkan pada materi yang akan diajarkan. Dalam penggunaannya, antara materi yang disampaikan guru kepada peserta didik juga harus berkesinambungan dengan media yang dibuat dan dapat mengena pada siswa, juga media pembelajaran hendaknya bisa dimanfaatkan ulang agar menjadi hemat tenaga, waktu serta biaya yang dikeluarkan.

Penggunaan media pembelajaran hendaknya juga harus mempertimbangkan beberapa hal yang dapat meningkatkan kualitas pengajarannya.¹⁴ Hal-hal tersebut yakni, guru harus memahami betul jenis dan manfaat media yang digunakan tersebut, guru juga harus bisa membuat medianya sendiri, yang terakhir guru juga harus bisa menyelarasakan antara penggunaan media yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan keefektifan penggunaannya.

¹⁴Harjanto, “ *Perencanaan pengajaran*”, (Jakarta: PT Rineka cipta, 2006) hlm 239

Teknologi media seperti lingkungan pembelajaran yang dipersonalisasi dan ada dimana-mana, juga media diibaratkan seperti robot yang cerdas.¹⁵ Media pembelajaran dapat memberikan manfaat kepada siswa untuk ikut berpartisipasi pada proses pembelajaran. Media pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk bisa belajar secara berkelompok dan dapat memecahkan masalah yang ada dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat bagi terlaksananya proses belajar mengajar.¹⁶ Manfaat yang didapat dari penggunaan media pembelajaran ialah pembelajaran akan menjadi aktif dan menarik, guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada semua siswa, dapat menghemat waktu dan tenaga, memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi yang diajarkan, dan juga hasil belajar dapat dicapai dengan maksimal.

Penulis dari uraian diatas dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu terlaksananya proses belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan manfaat yang baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

¹⁵Heejon Suh, "Collaborative Learning Models and Support Technologies in the Future Classroom, *International Journal for Education Medis and Technology*", Vol.5 No,1 tahun 2011 hlm 59

¹⁶ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam pembelajaran", *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, Vol 1 No 4 tahun 2014 hlm 114

b. Media pembelajaran boneka tangan

Boneka tangan adalah boneka yang menyerupai karakter yang sedang ingin diperankan kemudian dimainkan menggunakan tangan.¹⁷ Pada boneka tersebut terdapat pakaian yang didalamnya terdapat ruang untuk si pengguna memainkan tangannya agar boneka bisa bergerak sesuai dengan cerita yang akan ditampilkan. Guru dapat menggunakan media pembelajaran ini pada materi pembelajaran yang berkenaan dengan materi cerita. Boneka tangan bisa menjadi media yang membuat anak lebih mengeluarkan ekspresinya dan meningkatkan daya imajinasi anak.¹⁸ Anak akan lebih faham terhadap cerita yang disampaikan jika guru menyampaikan cerita tersebut dengan ekspresif dan pandai dalam mengoperasikan boneka tangan yang dibawanya.

Manfaat yang didapat dari penggunaan media boneka tangan salah satunya ialah siswa dapat berfikir kreatif terhadap ide-ide maupun gagasan yang didapat dari cerita yang disampaikan guru.¹⁹ Siswa bisa dimungkinkan dapat bercerita kembali dengan bahasa mereka sendiri dan dibantu menggunakan media pembelajaran tersebut. Dengan begitu, siswa akan juga terlibat dengan pemanfaatan media

¹⁷Desty Pratiwi, "Penerapan Media Boneka Tangan Untuk meningkatkan Ketrampilan Bercerita Santri", *Jurnal PAI Raden Fatah*, Vol 1 No 3 tahun 2019 hlm 329

¹⁸Joko Sulianto, Mei Fita, "Media Boneka Tangan Dalam Metode Bercerita Untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar", Vol 15 No 2 *Jurnal Pendidikan* 2014 hlm 96

¹⁹Gloria Samosir, "Menggunakan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Ketrampilan Dalam Berdongeng Siswa Kelas IX-5 SMP Negeri 4 Tebing Tinggi", vol 8 no.3 tahun 2018 *School Education Journal* hlm 292

pembelajaran yang dibawa oleh guru sehingga menimbulkan keaktifan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Pembuatan media pembelajaran boneka tangan ini sangatlah gampang. Dimulai dengan menyiapkan peralatan dan bahan yang dibutuhkan untuk membuatnya, yakni kain flanel, benang dan jarum, dakron, spidol, gunting, lem. Dilanjutkan dengan membuat pola karakter sesuai yang diinginkan, kemudian gunting dan satukan pola lalu dijahit. Ketika menjahit disisakan sedikit lubang untuk mengisi dakron. Setelah dakron terisi, jahit kembali dan berikan pernak-pernik sesuai karakter yang ingin dibuat. Terakhir buat tempat dibelakan boneka untuk tempat jari tangan menggerakkan boneka tersebut.

Media pembelajaran boneka tangan memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihan media pembelajaran boneka tangan ialah tidak mengeluarkan banyak biaya untuk membuatnya, pembelajaran menjadi lebih aktif dan mengena serta membuat siswa tidak mudah lupa dengan cerita yang disampaikan. Disamping memiliki kelebihan, kekurangan boneka tangan sendiri ialah boneka tangan hanya dapat digunakan pada materi yang sesuai dengan karakter boneka tangan tersebut, guru juga harus dominan membimbing siswa pada saat proses pembelajaran.

Penulis dari uraian diatas dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran boneka tangan adalah sebuah boneka yang dapat

dimainkan dengan tangan yang merupakan tiruan dari karakter yang ditampilkan kepada siswa berdasarkan cerita yang disajikan oleh guru.

c. Media pembelajaran *pop-up book*

Media pembelajaran *pop-up book* merupakan sebuah media pembelajaran yang terbuat dari buku/kartu yang ketika dibuka berisi lipatan yang didalamnya terdapat gambar sesuai materi yang akan disampaikan.²⁰ Pada anak usia MI kiranya telah memasuki pada tahapan operasional konkrit, yakni seorang anak dapat menggabungkan pengetahuan yang lama dimiliki dengan pengetahuan baru yang ia dapat. Media pembelajaran *pop-up book* ini juga sangat tepat sekali diterapkan pada materi pembelajaran yang berkaitan dengan cerita. Anak yang diberikan cerita dengan media pembelajaran yang menarik akan tumbuh minat dan menarik perhatiannya untuk memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran *pop-up book* dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, artinya dapat digunakan secara mandiri ataupun kelompok.²¹ Antusiasme siswa dalam memahami materi pembelajaran akan lebih besar ketika guru memakai media ini dalam menyampaikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan cerita. Isi-isi cerita yang terdapat dalam

²⁰Aimatus Sholikhah, *Pengembangan Media Pop-Up Book...* hlm 3

²¹Meri Lismayanti, Afreni Hamidah, Evita Anggraeni, “ *Pengembangan Buku Pop-Up Book sebagai Media Pembelajaran pada Materi Crustacea untuk SMA Kelas X*”, Vol 18, No 1 hlm 47

pop-up book dan didukung dengan gambar-gambar yang menarik membuat siswa tidak bosan untuk melihatnya dan mendengarkan penjelasan dari gurunya. Penguasaan materi siswa dimungkinkan juga akan meningkat, karena media pembelajaran *pop-up book* ini juga berdampak besar pada daya imajinasi siswa.

Pop up book juga dapat diartikan sebagai buku yang menawarkan potensi gerak dan interaksi melalui mekanisme kertas seperti lipatan.²² *Pop-up book* memiliki ukuran yang bermacam-macam tergantung kebutuhannya. Dalam pembuatannya, disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan agar membantu proses pembelajaran.

Penulis dari uraian diatas dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran *pop-up book* ialah media pembelajaran yang berasal dari kertas atau buku yang jika dibuka lipatannya terdapat gambar-gambar yang berupa penyajian materi yang akan disampaikan sehingga siswa dapat berimajinasi dengan gambar yang dilihatnya tersebut.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa menuju pada perubahan yang lebih

²²Nancy Larson Bluemel,Rhonda Harris Taylor, "*Pop-Up Books*", (United States Of Amerika, 2012) hlm 1

baik.²³ Perubahan tersebut mengacu pada tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya. Seorang siswa dapat dikatakan telah mengalami proses pembelajaran adalah dengan dibuktikannya adanya hasil belajar yang sudah dicapai. Pencapaian ini pun juga tidak terlepas dari usaha sadar mereka untuk mengalami proses pembelajaran. Dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut, diperlukan waktu dan juga usaha melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari masing-masing individu.

Perubahan dari hal yang awalnya tidak tahu menjadi tahu merupakan salah satu contoh bukti bahwa seseorang telah mengalami proses belajar.²⁴ Pengetahuan yang ia dapatkan akan tersimpan lebih lama bahkan juga tidak akan hilang dalam ingatan seseorang karena dalam mendapatkan pengetahuan baru tersebut telah mengalami beberapa pengalaman yang ia lalui. Hasil belajar diperoleh seorang individu yang belajar.²⁵ Perolehan hasil antara individu dengan individu lainnya pun tidak sama. Hal itu disebabkan karena tingkat kemampuan dari masing-masing individu yang berbeda serta faktor yang lainnya. Usaha dari seorang individu pun juga sangat mempengaruhi hasil belajar yang dicapai.

²³Nana Sudjana, *“Penilaian hasil proses belajar mengajar”*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011) hlm 3.

²⁴Sulastri, Imran, Arif Firmansyah, *“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V sdn 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya”* Vol 3 No 1, Jurnal Kreatif Tadulako, hlm 92

²⁵Purwanto, *“Evaluasi Hasil Belajar”*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009) hlm 43

Hasil belajar yang diharapkan disesuaikan dengan kriteria tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.²⁶ Dalam membuat tujuan pembelajaran tersebut tentunya dilihat dari situasi dan kondisi para peserta didik, serta sarana dan prasarana yang mendukung. Hasil belajar yang telah dirumuskan kiranya dapat digunakan untuk mengukur seberapa besar kemampuan siswa yang telah mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila seorang individu yang telah mengalami pembelajaran tersebut mengalami perubahan, bisa dalam perilaku maupun kemampuan.

Penulis dari uraian diatas dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada seorang individu dimana perubahan tersebut mengarah pada perubahan yang menuju kebaikan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang telah dirumuskan sebelumnya.

b. Indikator-indikator hasil belajar

Setiap orang dapat dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan adalah dengan menunjukkan perubahan berupa tingkah laku, cara berfikirnya terhadap suatu objek dan sikapnya.²⁷ Keberhasilan dalam pencapaian kompetensi

²⁶Wina Sanjaya, "Perencanaan Desain Sistem Pembelajaran", (Jakarta: Kencana Prenada, 2007) hlm 120

²⁷Wahidmurni, Alfin Mustikawan, dan Ali Ridho, "Evaluasi Pembelajaran (Kompetensi dan praktik)", (Yogyakarta: Nuha Litera, 2010) hlm 18

dasar tentunya dilihat dari indikator hasil belajar yang telah dirumuskan. Indikator hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai tujuan akhir dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Proses perumusan indikator dapat dilakukan dengan empat cara yaitu subjek yang ada pada proses pembelajaran, perubahan tingkah laku yang diharapkan, kondisi pembelajaran yang seperti apa yang bisa mencapai indikator hasil belajar tersebut, darimana hasil belajar itu diperoleh.

Sistem Pendidikan Nasional merumuskan tujuan pendidikan melalui pengklasifikasian hasil belajar dari Benyamin Bloom. Menurutnya, hasil belajar mencakup 3 ranah yakni, ranah kognitif, afektif dan psikomotoris.²⁸

- 1) Ranah Kognitif, berkenaan dengan pencapaian hasil belajar dari seseorang. Dalam ranah kognitif ini, terdapat 6 aspek yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual. Keenam aspek tersebut ialah:
 - a. Pengetahuan, tahapan ini merupakan tingkat kognitif yang paling awal. Akan tetapi, dalam tahapan ini merupakan syarat untuk tipe hasil belajar selanjutnya. Dalam tahapan ini, individu dituntut untuk paham dahulu terhadap sesuatu yang ia terima dari pengalaman yang ia dapat.

²⁸ Nana Sudjana, "*Penilaian hasil proses belajar mengajar*"... hlm 22

- b. Pemahaman, pada tipe hasil belajar ini, merupakan hasil belajar yang tingkatnya lebih tinggi dari pengetahuan. Pada tahapan ini, seorang individu sudah dapat mengungkapkan apapun yang ia dapat termasuk pengetahuan baru dengan bahasanya sendiri.
- c. Aplikasi, tipe belajar ini lebih menekankan pada ide yang dimiliki dari seorang individu kemudian digunakan untuk memecahkan masalah yang sedang ia alami.
- d. Analisis, dalam hal ini seorang individu memiliki pemahaman yang komprehensif dan mampu menganalisa suatu materi yang ia dapatkan sehingga menjadi jelas.
- e. Sintesis, pada tahap ini seorang individu mampu berfikir secara menyeluruh, menggabungkan bagian-bagian yang semula terpisah menjadi unsur-unsur sintesis yang integritas dengan berbagi telaah.
- f. Evaluasi, pemberian nilai terhadap sesuatu dengan pertimbangan tujuan yang telah dibuat sebelumnya ataupun pertimbangan yang lainnya dengan kriteria tertentu.

2. Ranah Afektif

Afektif erat sekali kaitannya dengan tingkah laku dan nilai. Ranah afektif ini seringkali kurang menjadi prioritas dari guru. Seringkali guru hanya melihat kognitifnya saja dari masing-

masing individu, apabila kognitifnya bagus guru terkadang beranggapan bahwa afektifnya juga bagus. Padahal tingkah laku dari seorang siswa pun harusnya menjadi prioritas dalam penilaian sebagai bentuk kedisiplinan. Ranah afektif terbagi menjadi beberapa bentuk kategori. Sebagai hasil belajar kategori dalam ranah afektif yakni pertama, *receiving*, artinya siswa peka terhadap rangsangan yang datang pada dirinya dalam bentuk apapun dan dapat mengontrol maupun menyeleksi rangsangan yang datang tersebut. Kedua, *responding* artinya seorang siswa mampu memberikan jawaban yang tepat berdasarkan rangsangan yang ia peroleh sebelumnya. Ketiga, *valuing* artinya berkaitan dengan nilai dimana siswa dapat mengetahui seberapa nilai atau kepercayaan dari stimulus yang ia dapat tadi. Keempat, *organisasi* yaitu nilai dikembangkan menjadi satu organisasi dan terstruktur. Kelima, *internalisasi* nilai artinya tingkah laku ataupun pola kepribadian dari seorang individu merupakan perwujudan dari kepaduan semua sistem nilai yang dimiliki seseorang.

3. Ranah Psikomotoris

Psikomotoris dapat dilihat dari tindakan seorang individu maupun ketrampilan yang dimilikinya. Pada ranah ini, terdapat enam tingkatannya yakni ketrampilan gerakan yang mungkin dilakukan secara tidak sadar, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan

membedakan gerakan-gerakan, kemampuan yang berkaitan dengan fisik, ketrampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Untuk mengetahui hasil belajar dari siswa, seorang guru hendaknya mengetahui jelas tipe hasil belajar yang dinilai. Dalam praktiknya di pendidikan, guru ketika menilai hasil belajar dari seorang siswa lebih didominasi pada ranah kognitifnya dibanding ranah afektif dan psikomotorisnya. Akan tetapi meskipun demikian, tidak menutup kemungkinan bahwa aspek afektif dan psikomotoris itu perlu dinilai.

Penulis dari uraian diatas dapat menyimpulkan bahwa indikator-indikator dalam hasil belajar merupakan suatu ranah yang terbagi dalam tiga hal yang menjadikan tercapainya hasil belajar itu sendiri. Ranah tersebut meliputi ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), psikomotorik (ketrampilan).

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Masing-masing siswa memiliki motivasi dan hambatan tersendiri dalam mencapai hasil belajar sesuai yang diharapkannya.²⁹ Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yakni faktor internal, faktor eksternal, dan pendekatan belajar. Secara garis besar, dalam proses pencapaian hasil belajar, terdapat tiga macam faktor yang mempengaruhi

²⁹Indah Komsiyah, "*Belajar dan Pembelajaran*" ... hlm 89

dimana didalam aspek tersebut masih ada lagi aspek-aspek didalamnya.³⁰

Faktor internal pada siswa berkaitan dengan faktor fisiologis dan faktor psikologisnya. Faktor fisiologis meliputi kondisi kesehatan jasmani dari peserta didik itu sendiri. Peserta didik yang memiliki kesehatan dan memiliki badan yang tidak kurang suatu apapun atau yang dimaksudkan disini adalah cacat pada bagian tubuhnya akan lebih mudah dalam menerima proses pembelajaran yang pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa. Faktor psikologis dari peserta didik juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. faktor psikologis tersebut berkaitan dengan bakat, minat, intelegensi, motivasi yang ada pada diri peserta didik itu sendiri. Perhatian dari orang tua pun juga sangat berpengaruh pada peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Faktor eksternal siswa berkaitan dengan faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan ialah berkaitan dengan dimana peserta didik itu berada. Lingkungan yang baik akan membawa peserta didik berada dalam lingkup yang baik, begitupun sebaliknya lingkungan yang buruk akan membawa siswa pada lingkup yang buruk. Lingkungan tersebut berkaitan dengan lingkungan fisik dan lingkungan alam. Faktor

³⁰Muhibin Syah, "*Psikologi Belajar*", (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2007) hlm 145

instrumental berkaitan dengan sarana dan prasarananya tempat peserta didik itu mengenyam pendidikan. Selain itu kurikulum juga sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa karena didalam kurikulum terdapat komponen-komponen yang mencakup semua aspek yang berkaitan dengan tujuan dicapainya pembelajaran.

Faktor pendekatan belajar siswa tidak terlepas dari penggunaan strategi dan metode yang dipakai oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Strategi dan metode yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan akan membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan membuat siswa menjadi lebih tertarik ketika menerima proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Penulis dari uraian diatas dapat menyimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar ada hal-hal yang mempengaruhi tercapai tidaknya suatu tujuan pembelajaran. hal-hal yang mempengaruhi peserta didik tersebut berasal dari dalam maupun dari luar peserta didik, serta pendekatan yang dilakukan oleh seorang guru terhadap peserta didik.

d. Macam-macam tes hasil belajar

Tes digunakan untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik dan juga digunakan untuk mengetahui hasil belajar dari peserta didik itu sendiri sebagai pencapaian tujuan kompetensi yang telah dirumuskan sebelumnya. Ada

berbagai macam bentuk tes hasil belajar diantaranya ialah tes seleksi, tes awal (*pretest*), tes akhir (*posttest*), tes diagnosis, tes formatif, tes submatif.

Tes seleksi ialah tes yang digunakan untuk mengetes peserta didik yang layak mengikuti program pendidikan. Tes seleksi awal (*pretest*) merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh guru. Tes akhir (*posttest*) berkaitan dengan tes yang digunakan untuk mengetahui seberapa peserta didik menguasai materi yang telah disampaikan oleh gurunya.

Tes diagnosis adalah tes yang berkaitan dengan kesulitan yang dialami siswa dari materi yang telah disampaikan sebelumnya. Tes formatif yaitu tes yang dilakukan sesudah guru memberikan materi kepada peserta didik dan dilihat sejauh mana peserta didik itu telah terbentuk. Yang terakhir ialah tes sumatif. Tes sumatif merupakan tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada pertengahan semester.

Penulis dari uraian diatas dapat menyimpulkan bahwa dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran untuk mengetahuinya dapat dilakukan dengan tes. Tes disesuaikan dengan kebutuhan yang diinginkan oleh guru yang diseimbangkan dengan apa yang akan dinilai dari peserta didik.

3. Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Manusia dalam kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari proses komunikasi. Dalam proses komunikasi manusia seringkali menggunakan bahasa untuk mendukung proses komunikasi tersebut agar berjalan dengan sebagaimana mestinya. Bahasa juga lah yang bisa membuat manusia dapat belajar tentang keragaman budaya yang ada dilingkungannya. Pada awalnya Bahasa Indonesia sebelum masa kemerdekaan disebut dengan Bahasa Melayu, hingga pada saat sumpah pemuda diikrarkan bahasa melayu berganti nama menjadi Bahasa Indonesia dan diakui sebagai bahasa persatuan bangsa Indonesia.³¹

Lambang yang berupa bunyi dalam Bahasa digunakan masyarakat untuk menjalin komunikasi dan memungkinkan untuk saling bekerja sama.³² Bahasa merupakan suatu sistem yang memiliki aturan dan kaidah tersendiri, oleh sebab itu aturan pada kaidah tersebut tidak boleh terganggu karena jika terganggu akan menghambat proses komunikasi. Manusia dapat pula mewariskan suatu ilmu pengetahuan ataupun pengalaman kepada yang lainnya dengan bahasa itu pula, juga dapat mengungkapkan gagasan atau ide yang ada pada seorang individu.

³¹Yakub Nasucha,dkk “*Bahasa Indonesia untuk Karya ilmiah*”, (Jakarta:Media Perkasa, 2010) hal 06

³²Abdul Chaer, “*Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*”, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006) hal 01

KBBI memberikan pengertian bahasa kedalam 3 batasan yakni lambang bunyi berartikulasi yang berasal dari alat ucap dan bersifat konvensional serta dipakai sebagai pengungkapan gagasan dari seseorang, kata yang keluar dan dipakai dari seseorang (suku bangsa), bahasa sebagai cerminan tingkah laku yang baik.³³

Bahasa yang baik selalu berkembang dengan aturan yang dimilikinya. Aturan tersebut hendaknya adalah aturan yang dipahami oleh masyarakat sebagai pemakainya. Dalam Bahasa sistem yang dipakai harus juga bersifat konvensional dan lambangnya arbitrer.³⁴

Penulis dari uraian diatas dapat menyimpulkan bahwa Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang dapat digunakan oleh manusia dalam rangka mengungkapkan gagasan atau ide yang dimilikinya kepada individu yang lainnya dan juga digunakan untuk mengetahui lingkungan sekitarnya.

B. Penelitian Terdahulu

Sebelum diadakannya penelitian ini, telah ada penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media boneka tangan dan media *pop-up book* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian tersebut akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Muhammad Yusuf Abdullah *“Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng*

³³ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *“Kamus Besar Bahasa Indonesia”*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007)

³⁴ Widjono Hs, *“Bahasa indonesia Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Perguruan tinggi”*, (Jakarta: PT: Grasindo, 2005) hal 10

Siswa Kelas II SDN 88 Longrong Kabupaten Soppeng”, hasil ini menunjukkan bahwa boneka tangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa meningkat karena adanya penggunaan media pembelajaran boneka tangan tersebut. Rata-rata kelas sebelum perlakuan adalah 57,33, kemudian meningkat setelah diberi perlakuan menjadi 83,33.

2. Indah Putri Sariguam, “*Pengaruh Pemanfaatan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas III MIN Likuboddong Kec. Bontonompo Kab.Gowa*”, Penelitian ini menunjukkan hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan media boneka tangan diperoleh rata-rata sebesar 46,4 dan setelah diberikan perlakuan media boneka tangan meningkat menjadi 83,68.
3. Siti Nur Janah “*Pengaruh Penggunaan Media Pop-up Book terhadap Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV SDN Babatan Surabaya*”, Dari perhitungan t-test diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000. Ini berarti lebih kecil dari 0,05 dimana dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil penghitungan N-gain ternormalisasi kelas kontrol menunjukkan angka 0,29 yang berarti dalam kategori rendah dan n-gain kelas eksperimen sebesar 0,71 yang berarti dalam kategori tinggi yang memiliki arti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *pop-up book* terhadap keterampilan menulis paragraf deskripsi.

4. Bahtiar Subarkah, *“Efektifitas Penggunaan Media Hand Puppet (Boneka Tangan) Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak Tunagrahita Kelas VI SLB_C SETYA DARMA SURAKARTA Tahun Ajaran 2015/2016”*, Dari hasil analisis deskriptif dapat diperoleh bahwa nilai posttest lebih besar daripada nilai pretest. Nilai rata-rata posttest adalah 70,22 sedangkan nilai rata-rata pretest 59,27. Hasil analisis non parametrik diperoleh nilai $Z = -2,023$ dengan $p=0,043$ berada di bawah 0,05. Kesimpulan penelitian menyatakan bahwa media handpuppet efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak tunagrahita kelas IV SLB_C Setya Darma Surakarta
5. Canggih Devi Dijjar *“Efektivitas Media Pop-Up book terhadap peningkatan kemampuan Membaca Cerita pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Brawijaya Smart School Malang”*, Hasil penelitian dengan menggunakan uji-t, menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil posttest pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol ($p=0.000$) dan ada perbedaan yang signifikan terhadap perbandingan terhadap hasil pretest dan posttest pada kelas perlakuan ($p=0.000$). Hasil pretest pada kelas IB maupun IC keduanya memiliki selisih yang tidak terlalu besar dengan prosentasi untuk kelas IB 9,93% meningkat sebesar 13,7% dan hasil prosentasi untuk kelas IC 9,2% meningkat sebesar 10,7%

Perbedaan penelitian yang saya lakukan dengan penelitian terdahulu ialah terletak pada tujuan penelitian tersebut berorientasi. Dari penelitian terdahulu tersebut dapat dilihat tujuan penelitiannya mengarah pada ketrampilan berbicara ataupun peningkatan kemampuan berbicara ataupun kemampuan menyimak, sedangkan penelitian saya mengarah pada hasil pembelajarannya. Relevansi penelitian saya dengan penelitian terdahulu ialah terdapat persamaan penggunaan boneka tangan dan *pop-up book* sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk mengetahui pembelajarannya akan semakin baik atau tidak.

Penelitian terdahulu hasil belajarnya belum dibahas sehingga masalah yang diteliti ini merupakan masalah yang bersifat kebaruan yang nantinya ditujukan untuk mengetahui hasil belajar siswa. dengan begitu dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini ialah bersifat kebaruan.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Muhammad Yusuf Abdullah “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 88 Longrong Kabupaten	Menggunakan media pembelajaran yang sama	Penelitian terdahulu lebih memfokuskan pada hasil belajar menyimak, sedangkan saya hasil belajar ranah kognitif	Penelitian ini menunjukkan bahwa boneka tangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa meningkat karena adanya

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil
	Soppeng”		Lokasi penelitian dan kelas yang dipakai berbeda	penggunaan media pembelajaran boneka tangan tersebut. Rata-rata kelas sebelum perlakuan adalah 57,33, kemudian meningkat setelah diberi perlakuan menjadi 83,33.
2.	Indah Putri Sariguan “Pengaruh Pemanfaatan Media Boneka Tangan terhadap Ketrampilan Berbicara Peserta Didik Kelas III MIN Likuboddong Kec. Bontonompo Kab.Gowa”	Sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif. Media pembelajaran yang digunakan sama-sama menggunakan boneka tangan.	Lokasi penelitian berbeda. Penelitian terdahulu lebih memfokuskan pada ketrampilan berbicara, sedangkan saya hasil belajar ranah kognitif siswa.	Penelitian ini menunjukkan hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan media boneka tangan diperoleh rata-rata sebesar 46,4 dan setelah diberikan perlakuan media boneka tangan meningkat menjadi 83,68.
3.	Siti Nur Janah “Pengaruh Penggunaan Media <i>Pop-up Book</i> terhadap Ketrampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas IV SDN Babatan Surabaya”	Media pembelajaran yang digunakan sama-sama menggunakan <i>pop-up book</i> Sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif.	Lokasi penelitian Kelas yang digunakan untuk penelitiannya berbeda. Penelitian terdahulu lebih memfokuskan pada ketrampilan menulis	Dari perhitungan t-test diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000. Ini berarti lebih kecil dari 0,05 dimana dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil penghitungan N-gain ternormalisasi kelas kontrol menunjukkan angka 0,29 yang berarti dalam

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil
			deskripsi, sedangkan saya hasil belajar ranah kognitif siswa.	kategori rendah dan n-gain kelas eksperimen sebesar 0,71 yang berarti dalam kategori tinggi yang memiliki arti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media <i>pop-up book</i> terhadap ketrampilan menulis paragraf deskripsi.
4.	Bahtiar Subarkah <i>Efektifitas Penggunaan Media Hand Puppet (Boneka Tangan) Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak Tunagrahita Kelas VI SLB_C SETYA DARMA SURAKARTA Tahun Ajaran 2015/2016</i>	Media pembelajaran yang digunakan sama-sama menggunakan boneka tangan. Sama-sama memakai metode penelitian kuantitatif	Lokasi penelitian Siswa yang digunakan untuk penelitian berbeda. Penelitian terdahulu lebih memfokuskan pada kemampuan menyimak cerita, sedangkan saya hasil belajar ranah kognitif siswa.	Dari hasil analisis deskriptif dapat diperoleh bahwa nilai posttest lebih besar daripada nilai pretest. Nilai rata-rata posttest adalah 70,22 sedangkan nilai rata-rata pretest 59,27. Hasil analisis non parametrik diperoleh nilai $Z = -2,023$ dengan $p=0,043$ berada di bawah 0,05. Kesimpulan penelitian menyatakan bahwa media handpuppet efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak anak tunagrahita kelas IV SLB_C Setya Darma Surakarta
5.	Canggih Devi Dijjar	Media pembelajaran	Penelitian terdahulu	Hasil penelitian dengan

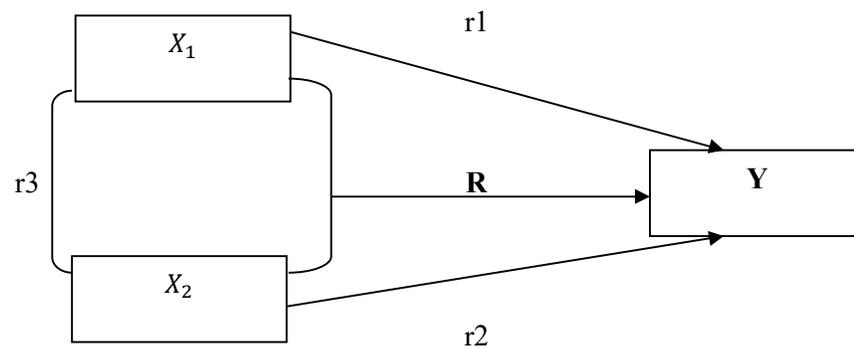
No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil
	“Efektivitas Media <i>Pop-Up book</i> terhadap peningkatan kemampuan Membaca Cerita pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Brawijaya <i>Smart School</i> Malang”	yang digunakan sama-sama menggunakan <i>pop-up book</i>	lebih memfokuskan pada kemampuan membaca cerita, sedangkan saya hasil belajar ranah kognitif siswa. Lokasi penelitian Siswa yang digunakan sebagai penelitian berbeda.	menggunakan uji-t, menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil posttest pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol ($p=0.000$) dan ada perbedaan yang signifikan terhadap perbandingan terhadap hasil pretest dan posttest pada kelas perlakuan ($p=0.000$). Hasil pretest pada kelas IB maupun IC keduanya memiliki selisih yang tidak terlalu besar dengan prosentasi untuk kelas IB 9,93% meningkat sebesar 13,7% dan hasil prosentasi untuk kelas IC 9,2% meningkat sebesar 10,7%

C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran merupakan aspek pendukung yang cukup penting dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa dari penelitian yang dilakukan dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Boneka Tangan dan Media

Pembelajaran *Pop-up book* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III di MIN 7 Tulungagung”

Berikut gambar alur kerangka yang peneliti lakukan:



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

Keterangan:

X_1 = Media pembelajaran boneka tangan merupakan variabel bebas 1

X_2 = Media pembelajaran *pop-up book* merupakan variabel bebas 2

Y = Hasil belajar merupakan variabel terikat

R = Korelasi antar variabel

r1 = Media pembelajaran boneka tangan merupakan variabel bebas 1

r2 = Media pembelajaran *pop-up book* merupakan variabel bebas 2

r3= Media pembelajaran boneka tangan dan media pembelajaran *pop-up book*

Berdasarkan konsep diatas dapat diuraikan bahwa dalam penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Boneka Tangan dan Media Pembelajaran *Pop-up book* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III di MIN 7 Tulungagung” pembelajaran awal peneliti memberikan materi mengenai materi teks cerita kepada semua peserta didik yang berada pada kelas III A dan III B. Pada kelas III A diberikan perlakuan dengan memberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran boneka tangan dan kelas III B menggunakan media pembelajaran *pop-up book* kemudian peneliti memberikan post test untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Peneliti kemudian membandingkan hasil belajar pada masing-masing kelas yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan boneka tangan dan media pembelajaran *pop-up book*.