

**PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I
DI SDN 8 MADUREJO PANGKALAN BUN**



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
TAHUN 2022 M/1443 H**

**PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 1
DI SDN 8 MADUREJO PANGKALAN BUN**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TAHUN 2022 M/1443 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Rita Ashari Anjarwati**

NIM : **1701170108**

Jurusan/Prodi : **Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

Menyatakan skripsi dengan judul **Penggunaan Media Boneka Tangan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun** adalah benar karya saya sendiri.

Jika kemudian dari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 14 April 2022

Yang Membuat Pernyataan,



Rita Ashari Anjarwati
NIM.1701170108

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Penggunaan Media Boneka Tangan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun**

Nama : **Rita Ashari Anjarwati**

NIM : **1701170108**

Fakultas : **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

Jurusan : **Tarbiyah**

Program Studi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya.

Palangka Raya, 14 April 2022

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Hj. Mila, M.Pd

NIP. 19770127 200312 2 004



Rahmad, M.Pd

NIP. 19830815 201801 1 001

Mengetahui:

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Ketua Jurusan Tarbiyah,



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd

NIP. 19800307 200604 2 004



Sri Hidayati, M.A

NIP. 19720929 199803 2 002

NOTA DINAS

Hal : **Mohon Diujikan Skripsi**
Saudari **Rita Ashari Anjarwati**

Palangka Raya, 14 April 2022

Kepada
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah
FTIK IAIN Palangka Raya
di-

Palangka Raya

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudari:

Nama : **Rita Ashari Anjarwati**

NIM : **1701170108**

Judul Skripsi : **PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I DI SDN 8 MADUREJO PANGKALAN BUN**

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di IAIN Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Hj. Mila, M.Pd
NIP. 19770127 200312 2 004



Rahmad, M.Pd
NIP. 19830815 201801 1 001

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Penggunaan Media Boneka Tangan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun

Nama : Rita Ashari Anjarwati

NIM : 1701170108

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

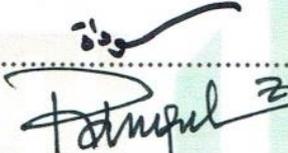
Telah diujikan dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya, pada

Hari : Kamis

Tanggal : 19 Mei 2022 M / 18 Syawal 1443 H

TIM PENGUJI:

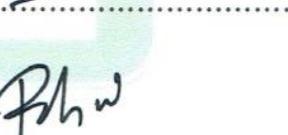
Saudah, M.Pd.I
Ketua Sidang/Penguji

(.....


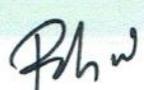
Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
Penguji Utama

(.....


Hj. Mila, M.Pd
Penguji

(.....


Rahmad, M. Pd
Sekretaris/Penguji

(.....


Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Palangka Raya,



Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd

NIP. 196710031993032001

PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I DI SDN 8 MADUREJO PANGKALAN BUN

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa kelas I yang masih malu-malu dan tidak percaya diri didepan orang-orang baru. Ketika siswa memperkenalkan diri, siswa akan cenderung tidak percaya diri, hal inilah yang membuat guru kelas I menggunakan media boneka tangan untuk menarik perhatian siswa dan memberikan rangsangan kepada siswa agar lebih percaya diri.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui penerapan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun; (2) Mengetahui kemampuan menyimak siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun; (2) Mengetahui kemampuan berbicara siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan subjek penelitian guru kelas I dan siswa kelas I, sedangkan yang menjadi informan yaitu kepala sekolah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Proses penerapan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun adalah mempersiapkan terlebih dahulu bahan ajar maupun media boneka tangan. Guru akan terlebih menggunakan media boneka tangan guna memperagakan cara pakai media boneka tangan tersebut. Guru dan siswa dapat menggunakan media boneka tangan dengan baik, media boneka tangan digunakan untuk memperkenalkan diri, bernyanyi dan bercerita; (2) Kemampuan menyimak siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun mampu menarik perhatian siswa karena bentuknya menyerupai siswa dan guru yang terkesan lucu. Dengan menggunakan media boneka tangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran, lebih aktif mengikuti kegaitan pembelajaran, kreatif dalam menuangkan ide-ide, dan merasa senang serta semangat dalam mengikuti pembelajaran; (3) Kemampuan berbicara siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun siswa mampu untuk menggunakan media boneka tangan dengan percaya diri. Siswa berbicara dengan baik dan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik. Siswa dengan percaya diri maju ke depan kelas dan mengenalkan dirinya dengan tetap menggunakan media boneka tangan. Penggunaan media boneka tangan terhadap siswa sebagai alat siswa memperkenalkan diri. Siswa menggerakkan media boneka tangan dengan baik dan menceritakan dirinya dihadapan teman-temannya yang lain.

Kata Kunci: Media Boneka Tangan, kemampuan menyimak, kemampuan berbicara

THE USE OF HAND PUP MEDIA IN INDONESIAN LEARNING CLASS I AT SDN 8 MADUREJO PANGKALAN BUN

ABSTRACT

This research was motivated by first grade students who were still shy and not confident in front of new people. When students introduce themselves, students tend to be insecure, this is what makes first grade teachers use hand puppet media to attract students' attention and provide stimulation to students to be more confident.

This study aims to (1) determine the application of hand puppet media in learning Indonesian at SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun; (2) Knowing the listening ability of class I students in learning Indonesian at SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun; (2) Knowing the speaking ability of class I students in learning Indonesian at SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun.

This study used a descriptive qualitative method, with the research subject being class I teachers and class I students, while the informant was the principal. Data collection techniques in research using observation, interviews, and documentation.

The results showed that (1) The process of applying hand puppet media in Indonesian language learning at SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun was to prepare teaching materials and hand puppet media in advance. The teacher will primarily use the hand puppet media to demonstrate how to use the hand puppet media. Teachers and students can use hand puppet media well, hand puppet media are used to introduce themselves, sing and tell stories; (2) The ability to listen to class I students in learning Indonesian at SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun is able to attract students' attention because its shape resembles that of students and teachers who seem funny. By using hand puppet media in Indonesian language learning, it is easier for students to understand the learning material, more active in participating in learning activities, creative in expressing ideas, and feeling happy and enthusiastic in participating in learning; (3) The speaking ability of class I students in learning Indonesian at SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun, students are able to use hand puppet media with confidence. Students speak well and use good Indonesian. Students confidently come to the front of the class and introduce themselves by continuing to use hand puppet media. The use of hand puppet media for students as a tool for students to introduce themselves. Students move the hand puppet media well and tell themselves in front of their other friends.

Keywords: Hand Puppet Media, listening ability, speaking ability.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita ke jalan kebenaran dan peradaban sertajalan yang di ridhoi-Nya. Untuk memenuhi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana S-1 dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Palangka Raya, maka penulis mengajukan skripsi yang berjudul **PENGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I DI SDN 8 MADUREJO PANGKALAN BUN.**

Penulis menyadari bahwa tercapainya keberhasilan dalam menyusun skripsi ini dapat diselesaikan tidak terlepas dari bimbingan, motivasi serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh Karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis hendak menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu dengan fasilitas selama berstudi.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd yang memberi pengesahan pada skripsi.

3. Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd yang telah memberi ijin untuk melaksanakan penelitian dan membantu dalam persetujuan skripsi.
4. Ketua Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, Ibu Sri Hidayati, MA yang membantu proses persetujuan dan memberi arahan proses munaqasah skripsi
5. Dosen Pembimbing Akademik, Bapak Muhammad Syabrina, M.Pd.I yang selama masa perkuliahan berkenan meluangkan waktunya memberikan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan dengan baik.
6. Dosen Pembimbing I, Ibu H. Mila, M.Pd dan Dosen Pembimbing II Bapak Rahmad, M.Pd yang selama ini selalu memberi saran, motivasi dan bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Kepala SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun, Ibu Haterah, S.Pd., M.Pd yang telah mengizinkan melakukan penelitian di sekolah.
8. Wali kelas I di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun, Ibu Fakriatul Qoriah, S.Pd yang telah membantu dan meluangkan waktu untuk membantu dalam proses penelitian.
9. Bapak dan Ibu dosen Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang memberikan ilmu yang bermanfaat selama saya berkuliah serta dukungan, sehingga penelitian ini berjalan dengan baik.

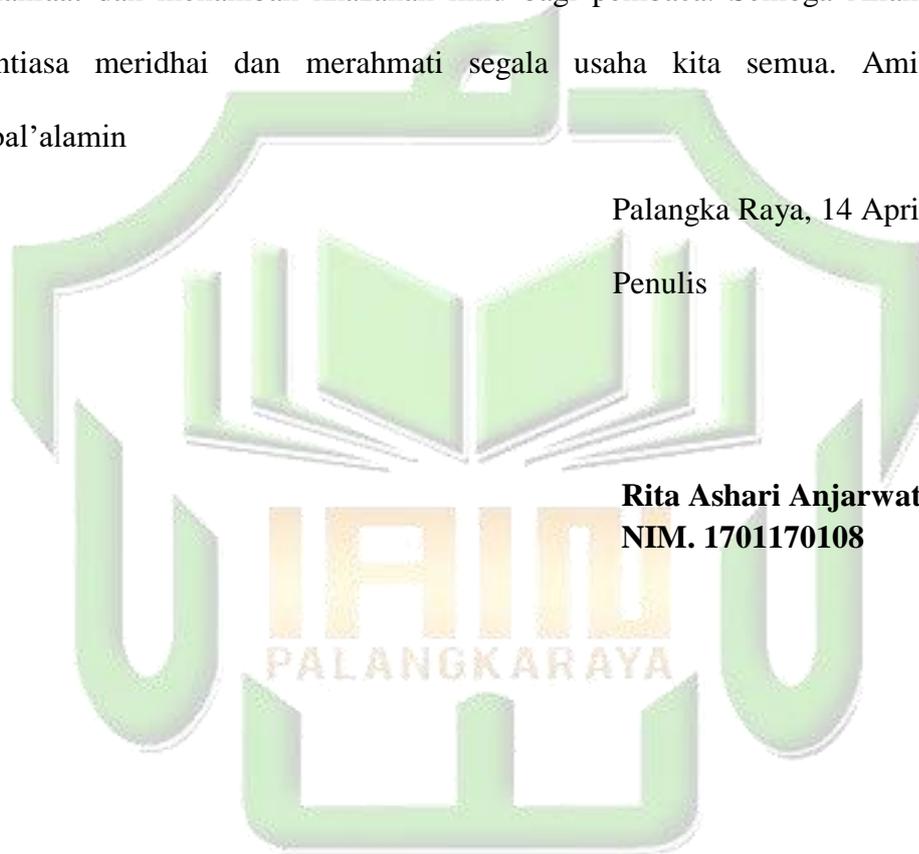
10. Bapak/Ibu Pengelola Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya yang telah memberikan pelayanan administrasi selama masa studi dan proses verifikasi pemberkasan skripsi

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati, Penulis harapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan menambah khazanah ilmu bagi pembaca. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai dan merahmati segala usaha kita semua. Amiin ya Rabbal'alam

Palangka Raya, 14 April 2022

Penulis

Rita Ashari Anjarwati
NIM. 1701170108



MOTTO

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ رَّسُولٍ إِلَّا بِلِسَانٍ قَوْمِهِ لِیُبَیِّنَ لَهُمْ فَمَا یُضِلُّ اللَّهُ مَنْ
یَشَاءُ وَیَهْدِی مَنْ یَشَاءُ ۗ وَهُوَ الْعَزِیزُ الْحَكِیْمُ ﴿٤﴾

Artinya: “Kami tidak mengutus seorang rasul pun, melainkan dengan bahasa kaumnya, supaya ia dapat memberi penjelasan dengan terang kepada mereka .maka Allah menyesatkan siapa yang dikehendaki dan memberikan petunjuk kepada siapa yang dia kehendaki ,Dan Dialah Tuhan Yang Maha Kuasa lagi Maha Bijaksana”. (Q.S. Ibrahim: 4) (Kementrian Agama RI Al Qur’an dan Terjemahan: 2019)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas Rahmad Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat dan salam tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan jalan kebenaran yang diridhoi-Nya. Alhamdulillah saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi. Segala puji syukur saya ucapkan, karena hadirnya orang-orang yang baik dan berarti disekeliling saya. Terima kasih atas doa dan dukungannya sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya. Ayah saya Djarwoko dan ibu saya Jumiati yang sangat saya cintai, yang selalu memberikan doa, restu, dukungan, nasihat hingga materi. Untuk adik saya Muhammad Insan Al-Hakim yang selalu memberikan semangat. Untuk keluarga besar saya yang memberikan dukungan. Untuk sahabat-sahabat saya, serta teman-teman khususnya PGMI 2017 yang selalu siap membantu dalam memenuhi segala keperluan mengenai penulisan skripsi ini.

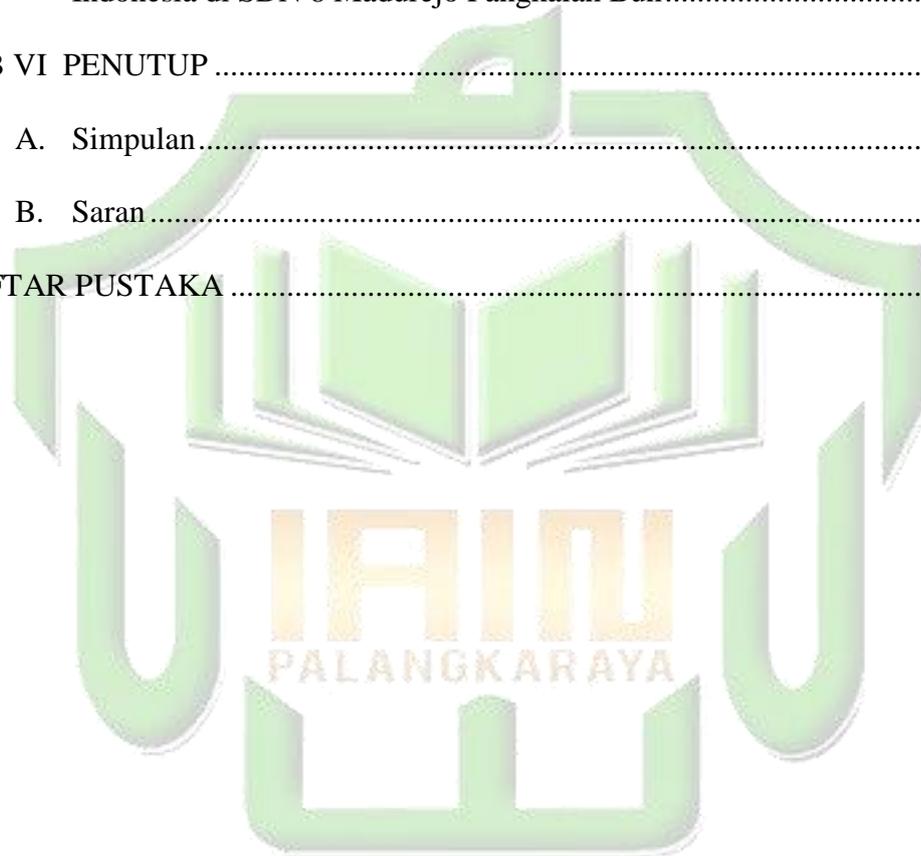
Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi orang banyak. Aamiin Yaa Rabbal Aalaamiin.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	i
PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
NOTA DINAS	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
MOTTO.....	x
PERSEMBAHAN	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Hasil Penelitian yang Relevan/ Sebelumnya	5
C. Fokus Penelitian	12
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	13
G. Definisi Operasional	14
H. Sistematika Penulisan	14
BAB II TELAAH TEORI	14

A.	Deskripsi Teori	14
1.	Media	14
2.	Media Boneka Tangan	19
3.	Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	23
B.	Kerangka Berpikir dan Pertanyaan Penelitian.....	27
1.	Kerangka Berpikir.....	27
2.	Pertanyaan Penelitian.....	28
BAB III	METODE PENELITIAN.....	30
A.	Metode dan Alasan Menggunakan Metode	30
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
C.	Sumber Data	31
D.	Instrumen Penelitian.....	32
E.	Teknik Pengumpulan Data	32
F.	Teknik Pengabsahan Data	36
G.	Teknik Analisis Data	37
BAB IV	PEMAPARAN DATA.....	40
A.	Penerapan Media Boneka Tangan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun.....	40
B.	Kemampuan Menyimak Siswa Kelas I pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun.....	47
C.	Kemampuan Berbicara Siswa Kelas I pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun.....	51
BAB V	PEMBAHASAN	55

A. Penerapan Media Boneka Tangan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun.....	55
B. Kemampuan Menyimak Siswa Kelas I pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun.....	68
C. Kemampuan Berbicara Siswa Kelas I pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun.....	76
BAB VI PENUTUP	83
A. Simpulan.....	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86



DAFTAR TABEL

1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Relevan/ Sebelumnya	8
3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian	32



DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir.....	29
----------------------------	----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa pada suatu lingkungan belajar. Menurut Nata (2009: 85) pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri.

Proses penyampaian materi pada pembelajaran berguna untuk mengembangkan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Dalam penyampaian materi tersebut diperlukannya alat pengajaran yang berupa media pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi-materi pembelajaran dengan cara merangsang pikiran, perasaan, perhatian, keterampilan dan kemampuan siswa. Allah berfirman dalam Q.S An-Nahl/16: 125 sebagai berikut:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجِدِلْهُمْ بِآيَاتِي هِيَ
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ
(النحل : ١٦١ : ١٢٥)

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa

yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk” (Q.S. An-Nahl/16: 125)

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses pembelajaran dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Pemakaian media pembelajaran juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Menggunakan media pembelajaran akan membantu materi pelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan baik oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan sehingga materi pembelajaran lebih dapat tergambar nyata pada diri siswa. Materi akan menjadi semakin konkret sehingga materi mudah ditangkap dan tertanam kuat pada diri siswa. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru menyesuaikan terhadap materi maupun mata pelajaran yang diajar. Salah satu mata pelajaran yang menggunakan media pembelajaran adalah Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran Bahasa Indonesia adalah alat yang digunakan oleh guru maupun siswa untuk memperlancar proses belajar mengajar Bahasa Indonesia. Hal ini bertujuan agar memudahkan proses pembelajaran dan

menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran terutama pada siswa kelas I SD/MI yang masih lebih suka bermain.

Pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Resmi (2006: 49) diartikan sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi dengan bahasa baik lisan maupun tertulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas I bersifat konvensional yakni hanya menggunakan metode ceramah atau menggunakan alat komunikasi lisan antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini akan menyebabkan siswa tidak aktif, pemalu, susah untuk mengungkapkan ide dan perasaannya, serta menjadi kurang percaya diri dihadapan orang banyak.

Idealnya setiap pembelajaran harus didukung oleh media pembelajaran. Berdasarkan hasil peninjauan awal di SDN 8 madurejo Pangkalan Bun dapat diketahui bahwa guru menggunakan media pembelajaran dalam mendukung proses belajar mengajar salah satunya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada Tema 1 Diriku, terdapat materi memperkenalkan diri. Pada saat menyampaikan materi tersebut guru menggunakan media pembelajaran yaitu media boneka tangan.

Media boneka tangan yang digunakan dapat mewakili benda-benda yang bagi anak sulit dijangkau menjadi sesuatu yang nyata melalui model tiruan. Bentuk-bentuk boneka tangan dapat berupa tiruan berbagai macam binatang, manusia yang berperan ayah, ibu, anak, profesi pekerjaan dan lain-lainnya. Sehingga melalui model boneka tangan inilah dapat mencapai tujuan

pembelajaran yaitu mendapatkan pengetahuan yang baru dan juga siswa dapat berperan aktif dalam bermain menggunakan media boneka tangan.

Penggunaan media boneka tangan oleh guru kelas I SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun didasari oleh siswa kelas I yang masih malu-malu dan tidak percaya diri didepan orang-orang baru. Hal ini lebih banyak terjadi ketika awal masuk sekolah di kelas I. Ketika siswa memperkenalkan diri, siswa akan cenderung tidak percaya diri, hal inilah yang membuat guru kelas I menggunakan media boneka tangan untuk menarik perhatian siswa dan memberikan rangsangan kepada siswa agar lebih percaya diri.

Media boneka tangan yang digunakan oleh siswa sebelumnya guru akan mencontohkan terlebih dahulu dan siswa menyimak guru. Dalam proses menyimak inilah proses penarik perhatian siswa karena media boneka tangan yang digunakan guru. Siswa akan tertarik terhadap perkenalan diri yang guru lakukan menggunakan media boneka tangan dan dengan demikian rasa percaya diri akan timbul sedikit demi sedikit.

Perkenalan diri pada penelitian tidak hanya sebatas nama saja, tetapi juga mengenai hobi, cita-cita, keluarga dan usia. Bukan hanya berkenalan saja, tetapi siswa akan bercerita tentang diri maupun sekilas tentang keluarganya. Dengan media boneka tangan, diharapkan agar rasa percaya diri siswa didepan teman-teman barunya akan tercipta dengan sendirinya.

Boneka sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga kalimat yang dituturkan lewat boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya.

Siswa juga dapat terlibat dalam permainan boneka dan ikut untuk memainkan boneka. Hal ini berarti boneka bisa menjadi pengalih perhatian sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Menurut Sulianto (2014: 97) boneka tangan memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut. 1) Efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan; 2) Tidak memerlukan keterampilan yang rumit; 3. Dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana gembira.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa boneka tangan berfungsi sebagai media yang patut diperhitungkan dengan adanya perantara yang digunakan untuk melibatkan siswa dalam keterampilan berbicara dengan kegiatan berkenalan diri (menceritakan diri sendiri) agar lebih aktif dan siswa juga mampu mengungkapkan isi pembelajaran dengan media boneka tangan, tidak hanya itu siswa mungkin lebih tertarik untuk memainkannya dengan media boneka tangan siswa dapat memiliki keterampilan berbicara yang ia tuangkan dengan berekspresi dalam menyatakan perasaannya. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Boneka Tangan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Di Sdn 8 Madurejo Pangkalan Bun”.

B. Hasil Penelitian yang Relevan/ Sebelumnya

1. Jurnal. Gloria Samosir, Desember 2018. Menggunakan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan Berdongeng Siswa Kelas IX-5 SMP Negeri 4 Tebing Tinggi. Kemampuan rata-rata siswa dalam bercerita

sebelum adanya tindakan berkategori kurang. Namun, setelah implementasi tindakan selama dua siklus, kemampuan rata-rata siswa dalam bercerita menjadi kategori baik. Peningkatan kualitas produk/hasil dapat dilihat dari perbandingan skor rata-rata bercerita siswa pada tahap pratindakan sampai pasca tindakan Siklus II. Skor rata-rata siswa pada tahap pratindakan sebesar 19,17, pada Siklus I meningkat menjadi 23,03, dan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 25,89.

2. Jurnal. Siti Mariana dan Enny Zubaidah, Juli 2015. Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skor keterampilan bercerita kelompok kontrol dan kelompok eksperimen I dan II berdistribusi normal dan homogen. Kelompok kontrol memperoleh rata-rata skor pretest 16,07 dan posttest 16,60, kelompok eksperimen I memperoleh rata-rata skor pretest 16,13 dan posttest 20,97, sedangkan kelompok eksperimen II memperoleh skor pretest 15,80 dan posttest 20,90. Hasil uji-t adalah sig. 2 tailed $0,000 < 0,05$. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD segugus 4 Kecamatan Bantul.
3. Skripsi. Eva Rahma, 2019. Pengaruh Penggunaan Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak Isi Dongeng pada Siswa Kelas II SDI Al-Falah I Petang Jakarta Barat. Adapun hasil penelitiannya membuktikan bahwa media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan

menyimak dongeng siswa kelas II SDI Al-Falah I Petang. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan rata-rata pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas control. Rata-rata pretest yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 64,63 sedangkan rata-rata pretest yang diperoleh kelas control yaitu 63,89. Setelah dilakukan tindakan pada kedua kelas, maka diperoleh rata-rata posttest kelas eksperimen yaitu 79,25 sedangkan rata-rata posttest kelas control yaitu 71,85

4. Jurnal. Khairunnisa dan Dina Aryanti, September 2018. Penerapan Media Boneka Tangan dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IIIb MI at-Thayyibah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Penerapan media boneka tangan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terlaksana dengan baik, terlihat dari perencanaan, aktivitas siswa dan guru, serta respon siswa terhadap media yang ditunjukkan oleh perhatian, antusias, semangat, keaktifan, memahami materi, kerjasama kelompok. Siswa memperoleh pengalaman baru dalam meningkatkan keterampilan berbicara melalui kegiatan bercerita. 2) Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dengan uji U Mann Whitney diperoleh nilai signifikan 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

5. Artikel Penelitian. Pudi, Sri Utami dan Siti Halidjah. 2014. Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Peserta Didik Kelas III MIS Awaluddin. Analisis data yang diperoleh dari hasil tes kemampuan menyimak cerita siswa kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya, hasil rata-rata sebelum dilakukan perlakuan (tidak menggunakan media

boneka tangan) adalah 69,06 dan di kelas eksperimen sebesar 68,55 dan standar deviasi yang diperoleh untuk kelas kontrol adalah 6,18 dan pada kelas eksperimen sebesar 4,59. Untuk skor rata-rata sesudah dilakukan perlakuan (menggunakan media boneka tangan) adalah 72,94 dan pada kelas eksperimen sebesar 77,26 dan standar deviasi yang diperoleh pada kelas kontrol adalah 6,89 dan pada kelas eksperimen sebesar 6,97. Hasil analisis data dengan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $1,8948 > 1,6871$ dan yang berarti signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sebaliknya H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak cerita siswa kelas III MIS Awaluddin Kubu Raya.

Dari beberapa penelitian sebelumnya atau relevan dapat ditulis perbedaan dan persamaan dari penelitian ini dalam tabel berikut:

Tabel 1.1. Persamaan dan Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Relevan/Sebelumnya

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Gloria Samosir SEJ (<i>School Education Journal</i>) Vol. 8. No 3 Desember 2018	Menggunakan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan dalam Berdongeng Siswa Kelas IX-5 SMP Negeri 4 Tebing Tinggi	Fokus penelitian untuk keterampilan berbicara	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian yang digunakan oleh Gloria adalah dengan menggunakan tindakan kelas, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. • subjek penelitian Gloria sebanyak 36 siswa,

				<p>sedangkan dalam penelitian ini adalah 34 siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian oleh Gloria, penggunaan media boneka tangan dalam bentuk tim, sedangkan penelitian ini dalam bentuk individu.
2.	<p>Siti Mariana dan Enny Zubaidah Jurnal Prima Edukasia Vol. 3. No 2 Juli 2015</p>	<p>Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul</p>	<p>Fokus penelitian untuk keterampilan berbicara</p>	<ul style="list-style-type: none"> • metode yang digunakan dalam penelitian Siti Mariana dan Enny Zubaidah adalah penelitian kuantitatif kuasi eksperimen dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas control, sedangkan dalam penelitian menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. • Sampel penelitian Siti Mariana dan Enny Zubaidah adalah 3 kelas sedangkan penelitian ini hanya menggunakan 1 kelas saja
3.	<p>Eva Rahma (2019) Universitas Islam Negeri Syarif</p>	<p>Pengaruh Penggunaan Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak Isi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama untuk keterampilan menyimak. • kelas yang digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode yang digunakan dalam penelitian Eva Rahma adalah <i>Quasi Eksperimental</i>

	Hidayatullah Jakarta	Dongeng pada Siswa Kelas II SDI Al-Falah I Petang Jakarta Barat	dalam penelitian adalah kelas rendah.	<p><i>Design</i> dengan <i>Control Group Pretest-Posttest Design</i> dengan jumlah siswa 27 siswa, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan jumlah siswa 34 siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian Eva Rahma, siswa hanya menyimak apa yang diceritakan oleh guru dan menceritakan kembali dalam bentuk tulisan. Sedangkan dalam penelitian ini tidak hanya mendengarkan guru, tetapi siswa juga menggunakan media tangan.
4.	Khairunnisa dan Dina Aryanti Al-Adzka, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Vol. VIII. No 2 September 2018	Penerapan Media Boneka Tangan dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IIb MI At-Thayyibah	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus penelitian untuk keterampilan berbicara • Media boneka tangan nya berupa manusia • kelas yang digunakan dalam penelitian adalah kelas rendah 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian Khairunnisa dan Dina, siswa menggunakan penelitian tindakan kelas dengan desain <i>one group pre-test-post test</i>, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. • Pada penelitian

				<p>Khairunnisa dan Dina media boneka tangan dengan berkelompok (3-4orang perkelompok), sedangkan penelitian ini siswa menggunakan media boneka tangan dengan individu.</p>
5.	<p>Pudi, Sri Utami dan Siti Halidjah (2014) Universitas Tanjungpura Pontianak</p>	<p>Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Peserta Didik Kelas III MIS Awaluddin</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama untuk keterampilan menyimak • kelas yang digunakan dalam penelitian adalah kelas rendah 	<ul style="list-style-type: none"> • metode penelitian yang digunakan oleh Pudi dkk adalah metode eksperimen dengan jumlah siswa 37 siswa, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif dengan jumlah siswa 34 siswa. • Aspek pada penelitian Pudi dkk untuk keterampilan menyimak saja, sedangkan peneliti lebih ke keterampilan menyimak dan berbicara.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka fokus penelitian ini adalah penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia oleh guru dan siswa.

D. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun?
2. Bagaimana kemampuan menyimak siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun?
3. Bagaimana kemampuan berbicara siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penerapan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun.
2. Mengetahui kemampuan menyimak siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun.
3. Mengetahui kemampuan berbicara siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat mengembangkan ilmu berupa penggunaan media pembelajaran yakni media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam menggunakan media yang tepat dan bervariasi.

c. Bagi Siswa

Penggunaan media boneka tangan merupakan upaya membangkitkan rasa percaya diri siswa dalam memperkenalkan diri ataupun bertemu orang baru.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dalam meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam memperkenalkan diri

G. Definisi Operasional

1. Media Boneka Tangan

Media boneka tangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang berbentuk karakter manusia yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas I agar siswa menjadi tertarik dalam pembelajaran, lebih percaya diri, serta leluasa mengungkapkan ide dan perasaannya.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan diperlukan dalam rangka mengarahkan pembahasan agar sistematis dan mengerucut pada pokok permasalahan, sehingga dapat mempermudah memahami kandungan dari penelitian ini. Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN. Pada bab ini terdiri dari latar belakang masalah; hasil penelitian yang relevan/sebelumnya; fokus penelitian; rumusan masalah; tujuan penelitian; manfaat penelitian; definisi operasional; dan sistematika penulisan.

BAB II: KAJIAN TEORI. Pada bab ini terdiri dari deskripsi teori yang didalamnya membahas mengenai 1) Media, yang dijabarkan menjadi pengertian media, penggolongan media dan fungsi media

pembelajaran; 2) Media boneka tangan yang dijabarkan menjadi pengertian boneka tangan, jenis-jenis boneka dan penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran; dan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dijabarkan menjadi pengertian pembelajaran Bahasa Indonesia, Fungsi dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Serta terdapat pula kerangka berpikir dan pertanyaan penelitian.

BAB III: METODE PENELITIAN. Pada bab ini terdiri dari metode dan alasan menggunakan metode; waktu dan tempat penelitian; sumber data penelitian; instrument penelitian; teknik pengumpulan data; teknik pengabsahan data; dan teknik analisis data.

BAB IV: PEMAPARAN DATA. Pada bab ini berisikan temuan penelitian dan hasil penelitian.

BAB V: PEMBAHASAN. Pada bab ini terdiri dari penerapan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun; Kemampuan menyimak siswa kelas I pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun; Kemampuan berbicara siswa kelas I pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun.

BAB VI: PENUTUP. Pada bab ini terdiri dari simpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN. Terdiri dari surat-surat mulai dari penetapan judul sampai selesai penelitian; Instrumen Penelitian; RPP; Silabus; Materi.

BAB II

TELAAH TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media

a. Pengertian Media

Azhar (2013: 3) mendefinisikan kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “pengantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Rusman dkk (2013: 169) media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

b. Penggolongan Media

Penggolongan media dapat dipandang dari sudut pandang yang berbeda sesuai dengan karakter media tersebut. Asyhar (2012: 46), mengelompokkan media berdasarkan ciri fisiknya, dari segi unsur pokoknya, dan segi penggunaan media tersebut. Adapun jabarannya adalah sebagai berikut:

1) Pengelompokan Berdasarkan Ciri Fisik

Berdasarkan ciri fisik dari media, media dibedakan menjadi 4 macam yaitu:

a) Media Pembelajaran Dua Dimensi

Media dua dimensi adalah media yang tampilannya dapat diamati dari satu sudut pandang saja atau sisi datarnya. Misalnya foto, grafik, peta, gambar, bagan, dan lainnya.

b) Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana pun, dapat diamati bentuknya secara keseluruhan (volume yang terdiri dari dimensi panjang, lebar, dan tinggi). Media yang termasuk dalam kelompok ini adalah model, *prototipe*, bola, buah, perabotan, diorama, dan lainnya.

c) Media Pandang Diam

Media pandang diam adalah media yang menggunakan media proyeksi tetapi hanya untuk menampilkan gambar diam di layar, misalnya foto, tulisan, gambar, dan biasa disebut *still picture*.

d) Media Pandang Gerak

Media ini disebut juga *motion picture*, yaitu menggunakan media proyeksi untuk menampilkan gambar bergerak di layar, termasuk televisi, film, atau *video recorder*.

2) Pengelompokan Berdasarkan Unsur Pokoknya

Berdasarkan unsur pokok alat indra yang digunakan untuk memahami media, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 3 kelompok yaitu:

a) Kelompok Media Audio

Media ini hanya bisa didengar. Yang termasuk dalam kelompok ini adalah radio, rekaman suara, dan *tape recorder*.

b) Kelompok Media Visual

Media ini hanya bisa dilihat atau diamati dengan indra penglihatan. Yang termasuk dalam kelompok ini adalah gambar, foto, tulisan, dan model.

c) Kelompok Media Audio Visual

Media ini dapat didengar dan dilihat. Yang termasuk dalam kelompok audio visual adalah video, televisi, dan film.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran. Azhar (2013: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Yaumi (2017: 12-13) mengemukakan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan komponen yang ingin dicapai dan pembelajaran itu sendiri.

Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.

- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan. Dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian peserta didik semata.
- 5) Media pembelajaran bias berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran peserta didik dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran . Pada umumnya hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir. Oleh karena itu, dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi

konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan menyamakan anatar teori dengan realitanya.

2. Media Boneka Tangan

a. Pengertian Boneka Tangan

Daryanto (2013: 33) mendefinisikan boneka sebagai benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 188) menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, jika dikaitkan dengan pengertian boneka tangan dapat disimpulkan media boneka tangan adalah suatu media tiruan binatang yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut.

b. Jenis-jenis Boneka

Menurut Daryanto (2013: 33) boneka dapat diklasifikasikan ke dalam lima jenis yaitu:

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

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

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

Peneliti tidak memilih boneka jari dikarenakan ukurannya yang terlalu kecil, sehingga tidak semua siswa dapat melihat boneka tersebut. Jenis boneka tongkat tidak digunakan oleh peneliti dikarenakan susah mencari boneka tersebut dipasaran. Peneliti tidak menggunakan boneka tali dan bayang-bayang karena memerlukan waktu yang banyak untuk persiapan sebelum digunakan.

c. Penggunaan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran

Ki Heru Cakra (2012: 64-65) menyatakan bahwa ada rambu-rambu dalam memainkan boneka yaitu:

- 1) Memainkan boneka tanpa panggung dilakukan dengan cara sebagai berikut:
 - a) Boneka cukup dua buah.
 - b) Cara memainkan boneka harus tepat, jangan sampai lepas.

- c) Dialog boneka ke anak cukup satu boneka saja.
 - d) Intonasi wajib diperhatikan.
 - e) Waktu dan misi.
- 2) Memainkan boneka dengan menggunakan panggung dilakukan dengan cara sebagai berikut:
- a) Konstruksi panggung harus memenuhi kriteria yang terbaik, antara lain:
 - (1) Panggung boneka jangan sampai banyak gambar,
 - (2) Tempat penyimpanan boneka tangan harus ada,
 - (3) Tempat pendongeng dan pembantu harus sudah disediakan, dan
 - (4) pemakaian background sudah jelas diatur dalam situasi dan kondisi dongeng.
 - b) Keluar atau masuknya boneka tangan harus diperhatikan.
 - c) Dialog boneka dengan anak hanya satu boneka saja.
 - d) Intonasi setiap pelaku boneka harus jelas.
 - e) Jumlah boneka yang main harus sudah disiapkan.
 - f) Misi dan waktu.
- d. Manfaat Media Boneka Tangan

Boneka tangan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa, sebab boneka merupakan mainan yang universal. Bermain boneka bukan hanya aktivitas mengisi waktu bermain siswa atau untuk bersenang-senang. Tetapi dengan bermain boneka, siswa

akan distimulasi untuk melatih dan mengembangkan kemampuan kerja otak dan mengasah daya imajinasi siswa dan juga sangat efektif untuk membantu siswa belajar berbahasa.

Menurut Lilis Madyawati (2017: 186-187) manfaat boneka tangan sebagai berikut:

- 1) Membantu anak membangun keterampilan social.
- 2) Melatih kemampuan menyimak.
- 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.

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

- 1) Efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan.
- 2) Tidak memerlukan keterampilan yang rumit.
- 3) Dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2011: 180) menyatakan bahwa Pembelajaran merupakan terjemahan dari bahasa Inggris “*Instruction*” yang terdiri dari kegiatan utama, yaitu belajar (*learning*) dan mengajar (*teaching*) kemudian disatukan dalam satu aktivitas, yaitu kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian pembelajaran adalah ketentuan, kaidah, hukum atau norma yang harus diperhatikan oleh setiap pelaku pembelajaran, agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Menurut peraturan Menteri Pendidikan Nasional (PERMENDIKNAS) Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Menurut Susanto (2013: 19) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sedangkan Aprida & Muhammad Darwis (2017: 337) mengemukakan pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar

peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses pembelajaran.

Resmini dkk (2006: 49) mengemukakan bahwa, pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam komunikasi dengan bahasa baik lisan maupun tertulis. Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran dalam berkomunikasi baik lisan maupun tertulis.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Kemampuan berkomunikasi didukung dengan empat keterampilan bebrbaha yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu proses perjalanan panjang yang dilalui oleh setiap siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia atau bahasa kedua setelah bahasa Ibu. Adapun kompetensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa nasional, sehingga Bahasa Indonesia sebagai lambang kebanggaan kebangsaan, lambang identitas nasional, alat pemersatu, serta alat komunikasi antardaerah dan antarkebudayaan.

Fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah suatu proses menyampaikan maksud kepada orang lain dengan menggunakan saluran tertentu. Komunikasi bisa berupa pengungkapan pikiran, gagasan ide, pendapat, persetujuan, keinginan, penyampaian informasi suatu peristiwa. Hal itu disampaikan dalam aspek kebahasaan berupa kata, kalimat, paragraf, ejaan dan tanda baca dalam bahasa tulis, serta unsur-unsur prosodi (intonasi, nada, irama, tekanan, dan tempo) dalam bahasa lisan.

Menurut Yakub Nasucha, dkk (2010: 8-10) Bahasa Indonesia memiliki fungsi sebagai berikut:

1) Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional

Sebagai bahasa nasional Bahasa Indonesia berfungsi sebagai lambang kebanggaan kebangsaan, lambang identitas nasional, alat pemersatu berbagai suku bangsa, dan alat perhubungan antar daerah dan antar budaya.

2) Bahasa Indonesia sebagai lambang kebanggaan nasional

Tidak semua bangsa di dunia mempunyai sebuah bahasa nasional yang dipakai secara luas dan dijunjung tinggi. Adanya

sebuah bahasa yang dapat menyatukan berbagai suku bangsa yang berbeda merupakan suatu kebanggaan bagi bangsa Indonesia. Ini menunjukkan bahwa bangsa Indonesia sanggup mengatasi perbedaan yang ada

3) Bahasa Indonesia sebagai identitas sebuah bangsa

Indonesia terdiri atas berbagai suku bangsa yang budaya dan bahasanya berbeda. Untuk membangun kepercayaan diri yang kuat, sebuah bangsa memerlukan identitas. Identitas sebuah bangsa bisa diwujudkan di antaranya melalui bahasanya. Dengan adanya sebuah bahasa yang mengatasi berbagai bahasa yang berbeda, suku-suku bangsa yang berbeda dapat mengidentikkan diri sebagai suatu bangsa melalui bahasa tersebut.

4) Bahasa Indonesia sebagai alat pemersatu berbagai suku bangsa

Sebuah bangsa yang terdiri atas berbagai suku bangsa yang budaya dan bahasanya berbeda akan mengalami masalah besar dalam melangsungkan kehidupannya. Bahasa Indonesia berfungsi untuk menyatukan suku-suku bangsa yang berbeda yang akan menyatukan.

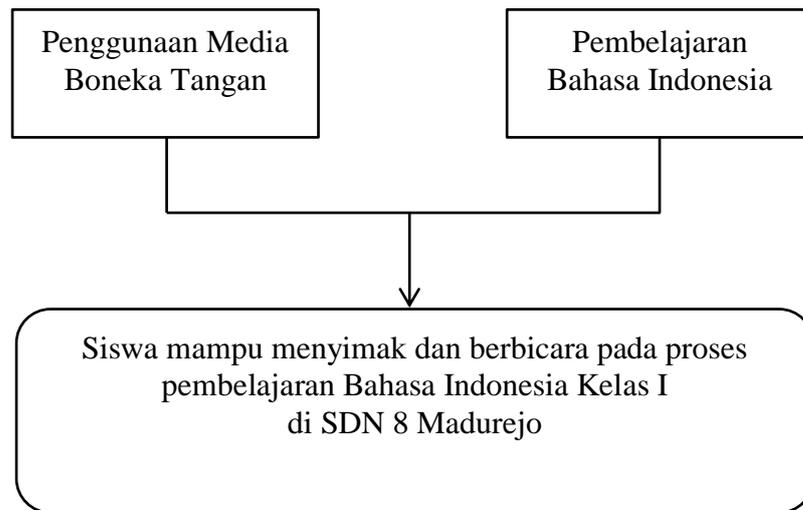
Pembelajaran Bahasa Indonesia diberikan pada siswa sudah tentu memiliki tujuan dan manfaatnya bagi siswa itu sendiri, seperti yang tercantum dalam kurikulum 2004 (Tim Depdiknas, 2004: 6) adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa menghargai dan membanggakan bahasa dan sastra Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa Negara.
- 2) Siswa memahami bahasa dan sastra Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk macam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan
- 3) Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa dan sastra Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan kematangan social.
- 4) Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).
- 5) Siswa dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Siswa menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual Indonesia.

B. Kerangka Berpikir dan Pertanyaan Penelitian

1. Kerangka Berpikir

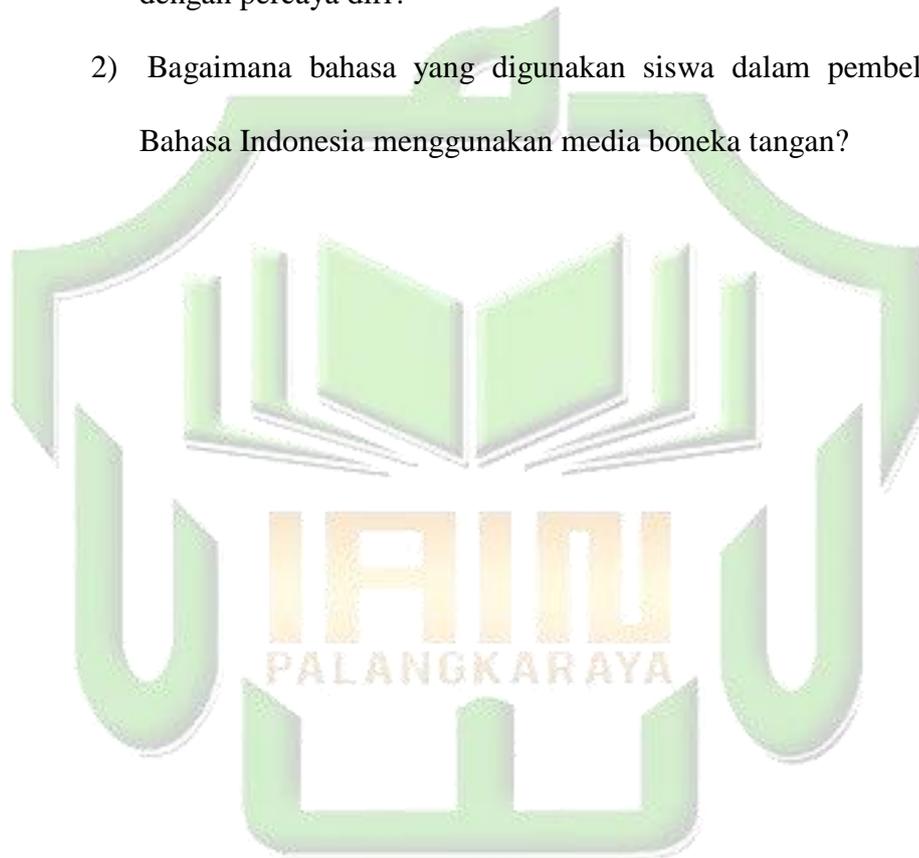
Kerangka berpikir adalah model atau gambaran berupa konsep tentang hubungan antara variabel satu dengan berbagai faktor lainnya. Kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat dari bagan dibawah ini:

Bagan 2.1. Kerangka Berpikir

2. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana penerapan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun?
 - 1) Apa saja persiapan guru sebelum memulai proses pembelajaran?
 - 2) Bagaimana guru menggunakan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia?
 - 3) Bagaimana pembelajaran setelah menggunakan media boneka tangan?
- b. Bagaimana kemampuan menyimak siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun?
 - 1) Apakah media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia menarik perhatian siswa?
 - 2) Apakah siswa mendengarkan penjelasan guru dengan sikap yang baik/tenang?

- 3) Apakah setelah guru menggunakan media boneka tangan, siswa terlihat senang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
- c. Bagaimana kemampuan berbicara siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun?
- 1) Apakah siswa dapat berbicara menggunakan boneka tangan dengan percaya diri?
 - 2) Bagaimana bahasa yang digunakan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media boneka tangan?



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Alasan Menggunakan Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2011: 207) metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk mengalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpulkan sebagaimana adanya. Metode kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya kemudian menggambarkan keadaan dan mengungkapkan fakta yang ada dari informasi yang diperoleh selanjutnya dengan menjelaskan secara deskriptif tentang fakta yang bersangkutan.

Penelitian kualitatif ini diambil karena dalam penelitian ini sasaran atau objek penelitian dibatasi agar data-data yang diambil dapat digali sebanyak mungkin serta agar dalam penelitian ini tidak memungkinkan adanya pelebaran objek penelitian. Melalui metode ini, peneliti bermaksud menggambarkan dan mendeskripsikan mengenai bagaimana guru menggunakan media boneka tangan dalam materi bahasa Indonesia.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun. Yang berlokasi di Jl. HM. Rafii, Kelurahan Madurejo, Pangkalan Bun,

Kecamatan Arut Selatan, Kabupaten Kotawaringin Barat, Kalimantan Tengah.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini terhitung sejak 22 juli sampai 31 agustus 2021.

C. Sumber Data

Purhantara (2010: 79) mengemukakan bahwa sumber data di dalam penelitian meruoakan faktor yang snagat penting, karena sumber data akan menyangkut kualitas dari hasil penelitian. Oleh karenanya, sumber data menjadi bahan pertimbangan dalam penentuan metode pengumpulan data. Maka Purhantara mengelompokan Sumber data menjadi 2 yakni sebagai berikut:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, dalam hal ini peneliti memperoleh data atau informasi langsung dengan menggunakan instrumen-instrumen yang telah ditetapkan. Data primer dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Pengumpulan data primer merupakan bagian internal dari proses penelitian dan yang seringkali diperlukan untuk tujuan pengambilan keputusan. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini ialah guru kelas I dan siswa kelas I di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (dokumeter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Adapun data sekunder dalam penelitian ini adalah kepala SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun, RPP, Silabus, dokumentasi berupa foto dan video saat kegiatan penelitian berlangsung.

D. Instrumen Penelitian

Purwanto (2010: 56) menjelaskan instrument penelitian adalah alat ukur yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dengan cara pengukuran. Menurut Arikunto (2000: 134) Instrumen yaitu alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah dalam memperolehnya. Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat dipahami bahwa istrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun alat bantu tersebut untuk menunjang informasi tentang penggunaan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun.

Instrumen penelitian ini yaitu lembar Observasi, wawancara dan dokumentasi dalam bentuk foto dan video.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2009: 225) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari

penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Dalam penelitian ini observasi dilakukan untuk memantau guru dan siswa selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan berlangsungnya pembelajaran. Observasi yang dilakukan peneliti menggunakan penilaian unjuk kerja. Adapun data yang dikumpulkan melalui teknik observasi adalah:

a. Penerapan Media Boneka Tangan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2) Membuka pembelajaran
- 3) Memberikan apresiasi
- 4) Mempersiapkan media boneka tangan
- 5) Menjelaskan penggunaan media boneka tangan
- 6) Memberikan kesempatan siswa untuk menggunakan media boneka tangan
- 7) Melakukan refleksi
- 8) Menyimpulkan pembelajaran

b. Kemampuan Menyimak Siswa Kelas I pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

- 1) Mendengarkan penjelasan guru
- 2) Mencatat penjelasan guru

- 3) Mengajukan pendapat atau menjawab pertanyaan guru
- 4) Antusias
- 5) Merespon saat guru penggunaan media boneka tangan
- 6) Memperhatikan penjelasan guru dengan baik
- 7) Fokus dalam menyimak penjelasan guru
- 8) Bertanya

c. Kemampuan Berbicara Siswa Kelas I pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

- 1) Senang menggunakan media boneka tangan
- 2) Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik
- 3) Dapat mengeluarkan pendapat saat menggunakan media boneka tangan
- 4) Penuturan jelas
- 5) Percaya diri
- 6) Aktif saat pembelajaran
- 7) Interaksi kepada guru dan siswa lain
- 8) Mengembangkan cerita dengan media boneka tangan

2. Wawancara

Wawancara ditujukan kepada sumber data yang terlibat dalam peningkatan keterampilan berbicara. Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dengan menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Sumber data dalam teknik wawancara adalah guru kelas. Kegiatan wawancara

dilakukan di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun dengan menggunakan pedoman wawancara yang disesuaikan dengan sumber dan peneliti.

a. Bagaimana penerapan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun?

- 1) Apa saja persiapan guru sebelum memulai proses pembelajaran?
- 2) Bagaimana guru menggunakan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia?
- 3) Bagaimana pembelajaran setelah menggunakan media boneka tangan?

b. Bagaimana kemampuan menyimak siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun?

- 1) Apakah media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia menarik perhatian siswa?
- 2) Apakah siswa mendengarkan penjelasan guru dengan sikap yang baik/tenang?
- 3) Apakah setelah guru menggunakan media boneka tangan, siswa terlihat senang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

c. Bagaimana kemampuan berbicara siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun?

- 1) Apakah siswa dapat berbicara menggunakan boneka tangan dengan percaya diri?
- 2) Bagaimana bahasa yang digunakan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media boneka tangan?

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini sebagai bukti kegiatan seorang peneliti, baik berupa catatan, foto, rekaman audio maupun video dan lain-lain. Selain itu, data lain yang diperlukan melalui dokumentasi ini adalah sejarah singkat berdirinya sekolah, denah lokasi sekolah, data guru dan staff sekolah, sarana prasarana yang ada di sekolah, catatan-catatan selama proses kegiatan berlangsung, video, gambar atau foto selama kegiatan berlangsung dan RPP dan silabus pembelajaran.

F. Teknik Pengabsahan Data

Lexy (2004: 330) berpendapat bahwa pengabsahan data adalah untuk menjamin bahwa semua yang diamati dan diteliti sesuai dengan sesungguhnya ada dan memang terjadi. Hal ini dilakukan peneliti untuk memelihara dan membentuk jaminan bahwa data maupun informasi yang berhasil dihimpun mampu dikumpulkan itu benar, baik pembaca maupun subjek yang diteliti.

Teknik pengabsahan data yang peneliti pakai adalah Triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data itu. Untuk ini digunakan triangulasi sumber yang berarti membandingkan data dan mengecek baik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda.

Langkah yang ditempuh melalui triangulasi sumber adalah dengan membandingkan data hasil pengamatan secara langsung terhadap subjek penelitian dengan data hasil observasi dan wawancara di lapangan baik dengan subjek penelitian maupun terhadap informan.

G. Teknik Analisis Data

Sugiyono (2011: 244) mengemukakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari oleh diri sendiri maupun orang lain.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap, yakni sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data.

Pengumpulan data adalah peneliti mengumpulkan data dari sumber sebanyak mungkin untuk dapat diproses menjadi bahasan dalam penelitian dan hal-hal yang berhubungan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini. Data yang dikumpulkan berhubungan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini baik didapatkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang kemudian diubah kedalam bentuk tulisan.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan pengabstrakan dan transformasi data mentah yang didapat dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi dimulai pada awal kegiatan penelitian sampai dilanjutkan selama kegiatan pengumpulan data dilaksanakan. Peneliti harus membuat ringkasan, menelusuri tema, membuat gugus-gugus dan menulis memo.

3. Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses penyusunan informasi secara sistematis dalam rangka memperoleh kesimpulan. Penyajian data dikembangkan format berupa ringkasan untuk menjelaskan dan menyederhanakan data agar menjadi lebih mudah memahami apa yang terjadi, sehingga yang telah digali dapat disajikan. Data yang didapat berupa kalimat, kata-kata yang berhubungan dengan rumusan masalah, sehingga sajian merupakan sekumpulan informasi yang tersusun secara sistematis yang memberikan kemungkinan untuk ditarik kesimpulan.

4. Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah berdasarkan data relevan yang dikumpulkan dan ditampilkan tersebut, kemudian ditarik suatu kesimpulan untuk memperoleh hasil akhir penelitian. Sehingga data yang diambil tidak menyimpang dari data yang diperoleh atau dianalisis. Hal ini dilakukan agar kesimpulan dalam penelitian kualitatif secara kongkrit sesuai dengan keadaan yang terjadi di lapangan.

Keempat tahap ini sebagai antar jalinan sebelum dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk parallel, untut menyusun domain umum yang disebut analisis.



BAB IV

PEMAPARAN DATA

Data yang diperoleh dari informasi secara langsung selama penelitian. Data tersebut berguna untuk memastikan dan membandingkan kebenaran temuan penulis. Melalui penelitian yang dilakukan, penulis mendapatkan temuan terkait pelaksanaan penerapan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun, Kemampuan menyimak siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun, serta Kemampuan berbicara siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun temuan peneliti yang peneliti dapatkan akan dijabarkan sebagai berikut.

A. Penerapan Media Boneka Tangan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun

Berdasarkan data awal saat peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap Kepala SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun Ibu Haterah, S.Pd pada hari senin tanggal 26 Juli 2021, beliau mengatakan bahwa:

“Pembelajaran di sekolah kami dapat dikatakan menggunakan pembelajaran daring. Tugas dikirim lewat aplikasi WhattsApp. Tetapi saat pengumpulan tugas, banyak siswa yang ikut orang tuanya untuk mengumpulkan tugas tersebut. Untuk pembelajaran tatap muka, kami bisa meupayakan hal tersebut dengan catatan pertemuan akan kami batasi dengan hanya 2 kali pertemuan pada satu minggu. Untuk siswa pun akan kami batasi sebanyak 5 orang siswa dalam satu kali pertemuan”.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 22 Juli 2021 dengan Guru Kelas I Ibu Fakriatul Qoriah, S.Pd, beliau mengatakan bahwa “menggunakan media

boneka tangan untuk pembelajaran tatap muka akan sangat membantu menarik perhatian siswa. hal ini sangat bagus untuk interaksi siswa yang belum saling mengenal satu sama lainnya”.

Ibu Fakriatul Qoriah, S.Pd menambahkan bahwa:

“Anak-anak memang pada dasarnya suka bermain terutama untuk siswa kelas rendah. Untuk itulah guru perlu menggunakan media maupun strategi yang menarik selama proses pembelajaran berlangsung. Terutama untuk kelas I yang dikatakan kelas rendah ini masih sepenuhnya dalam bimbingan guru. Untuk itulah dengan adanya media boneka tangan ini akan membantu guru dalam proses pembelajaran terutama dalam hal menarik perhatian siswa”.

Penerapan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I dapat dilihat dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi pada saat penelitian berlangsung. Adapun data yang didapatkan dijabarkan sebagai berikut.

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 22 Juli 2021 kepada Ibu Fakriatul Qoriah, S.Pd mengenai perencanaan dalam pembelajaran, beliau mengatakan bahwa hal yang paling mendasar yang perlu dipersiapkan adalah RPP dan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi selama penelitian berlangsung, dapat dilihat sebagai berikut.

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama penelitian berlangsung pada tanggal 2 sampai 23 Agustus 2021 di kelas I SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun, guru selalu mempersiapkan Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum akan memulai pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 26 agustus 2021 kepada Ibu Fakriatul Qoriah, S.Pd, beliau selalu mempersiapkan RPP setiap kali akan mengajar di kelas.

Berdasarkan hasil dokumentasi yang didapat penulis mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan oleh guru, terdapat hasil analisis yang dapat penulis jabarkan sebagai berikut:

- 1) RPP yang digunakan oleh guru terdapat keterangan materi yang akan diajarkan, yakni Tema 1 Diriku, Subtema 1 Aku dan Teman Baru.
- 2) RPP yang digunakan oleh guru terdapat 4 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Indikator
- 3) RPP yang digunakan oleh guru terdapat tujuan pembelajaran
- 4) RPP yang digunakan oleh guru menguraikan kegiatan pembelajaran dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan terdapat guru memberikan salam, mengecek kehadiran siswa dan menyebutkan materi dan tujuan pembelajaran hari itu. Pada kegiatan inti menjelaskan materi yang diajarkan dan kegiatan pembelajaran sesuai dengan pendekatan saintifik yang berlaku. Serta pada kegiatan penutup dijelaskan bahwa guru dan siswa akan menyimpulkan pembelajaran dan menutup pembelajaran,

- 5) RPP yang digunakan oleh guru menguraikan sumber pembelajaran yakni buku guru dan buku siswa serta media pembelajaran yang akan digunakan yakni media boneka tangan.
- 6) RPP yang digunakan oleh guru menyebutkan materi yang akan dibahas pada hari itu
- 7) RPP yang digunakan oleh guru tercantum penilaian proses dan hasil belajar tetapi tidak jelaskan bagaimana proses dalam penelitian tersebut, serta penilaian seperti apa yang digunakan oleh guru.

b. Media Boneka Tangan

Media Boneka Tangan pada penelitian disiapkan oleh penulis, hal ini dikarenakan media boneka tangan yang digunakan dalam penelitian ini dibuatkan oleh penulis. Sehingga guru tinggal menggunakannya saja. Media Boneka tangan yang disiapkan oleh penulis terdapat 3 boneka yang berbentuk guru beejilbab, siswa laki-laki dan siswa perempuan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama penelitian berlangsung pada tanggal 2 sampai 23 agustus 2021 di kelas I SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun, guru selalu menggunakan media boneka tangan dalam menyampaikan materi. Materi yang digunakan oleh guru selama penelitian ini adalah Tema 1 Diriku, Subtema 1 Aku dan Teman Baru dengan materi pengenalan diri.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 5 agustus, 9 agustus dan 23 agustus 2021 terdapat beberapa siswa yang menggunakan media boneka tangan tidak hanya untuk memperkenalkan diri tetapi untuk bernyanyi. Hal ini sebelumnya ditawarkan terlebih dahulu oleh guru untuk bernyanyi, hanya beberapa siswa saja yang meiyakan ajakan guru untuk bernyanyi.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 26 agustus 2021 kepada Ibu Fakriatul Qoriah, S.Pd, beliau mengatakan bahwa:

“Penggunaan media boneka tangan ini cukup mudah, tidak ada kendala untuk saya memakainya. Hanya saja seperti yang kita lihat pada pertemuannya sebelumnya ada satu anak yang tidak bisa memakai boneka tangan ini dikarenakan tangannya cukup besar. Tetapi diluar dari itu media boneka tangan yang digunakan tadi sangat membantu dan siswa pun menjadi tertarik dalam proses pembelajaran”.

Ibu Fakriatul Qoriah, S.Pd menambahkan bahwa setelah menggunakan media boneka tangan siswa lebih bisa memperhatikan pembelajaran sehingga media bisa menarik perhatian siswa saat guru menjelaskan.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

a. Kegiatan Pendahuluan

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran berlangsung dari tanggal 2 sampai 23 agustus, kegiatan pendahuluan yang dilakukan oleh guru sebagai berikut.

- 1) Guru mengucapkan salam dan memimpin berdoa. Hal ini dilakukan oleh guru dengan “Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

anak-anak ibu. Selamat Pagi, sebelum kita belajar kita terlebih dahulu berdoa sesuai agama masing-masing ya. Berdoa dimulai”

- 2) Guru mengecek kehadiran siswa dan mengkondisikan kelas.
- 3) Guru memulai pembelajaran dengan membuka buku tema. Hal ini dilakukan dengan “Ayo buka buku temanya, coba kalian lihat, pada halaman pertama, apa yang sedang terjadi?” dan dilanjutkan dengan “Ada yang ingin memberitahukan kepada ibu apa yang terjadi” kemudian “Jadi kita hari ini akan belajar Tema 1 subtema 1 Aku dan Teman Baru dengan tujuan pembelajaran..”

Berdasarkan hasil dokumentasi yang dikumpulkan oleh penulis melalui RPP maupun silabus, kegiatan pendahuluan yang dilakukan oleh guru selama pembelajaran berlangsung telah menerapkan sesuai dengan yang telah ada di RPP.

b. Kegiatan Inti

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran berlangsung dari tanggal 2 sampai 23 agustus, kegiatan inti yang dilakukan oleh guru sebagai berikut.

- 1) Guru mengajak siswa untuk saling berkenalan
- 2) Guru menjelaskan kepada siswa cara berkenalan dengan mengenalkan nama lengkap, nama panggilan, umur, alamat, hoby, cita-cita dan nama orangtua maupun nama kakak dan adik.
- 3) Kemudian guru mengambil media boneka tangan dan menunjukan cara penggunaan media boneka tangan kepada siswa.

- 4) Guru mempraktekan kepada siswa cara memperkenalkan diri dengan menggunakan media boneka tangan.
- 5) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi dan penggunaan media boneka tangan.
- 6) Siswa bertanya kepada guru terkait materi dan penggunaan media boneka tangan.
- 7) Guru meminta siswa satu-satu maju ke depan untuk memperkenalkan diri dengan menggunakan media boneka tangan.
- 8) Dengan bantuan guru, siswa menggunakan media boneka tangan berdasarkan bonekanya (Siswa perempuan menggunakan media boneka tangan perempuan, siswa laki-laki menggunakan media boneka tangan laki-laki)
- 9) Dengan bimbingan guru, siswa memperkenalkan diri menggunakan media boneka tangan “Assalamualaikum/Halo teman-teman perkenalkan nama lengkap saya... Biasa dipanggil... umur saya 6 tahun. Hobi saya membaca buku. Saya tinggal di... Nama ayah saya... dan nama ibu saya... saya memiliki kakak bernama... dan adik bernama...
- 10) Setelah melakukan perkenalan diri, siswa diminta guru untuk bernyanyi/ bercerita/ menghitung/ mengeja abjad.
- 11) Guru menjelaskan kepada siswa mengenai huruf vocal dan konsonan
- 12) Siswa mendengarkan penjelasan dengan guru

- 13) Guru menyebutkan nama, benda, sifat dan meminta siswa untuk menyebutkan huruf vocal dan konsonannya
- 14) Siswa menyebutkan huruf vocal dan konsonan yang terdapat pada nama, benda, sifat yang disebutkan oleh guru
- 15) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami siswa
- 16) Guru mengajak siswa untuk bernyanyi dengan menggunakan media boneka tangan

c. Kegiatan Penutup

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran berlangsung dari tanggal 2 sampai 23 agustus, kegiatan penutup yang dilakukan oleh guru sebagai berikut.

- 1) Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran pada hari ini dan memotivasi untuk terus belajar.
- 2) Guru menutup pembelajaran

B. Kemampuan Menyimak Siswa Kelas I pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama penelitian berlangsung pada tanggal 2 sampai 23 agustus 2021 di kelas I SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun ditunjukkan bahwa keterampilan menyimak siswa di kelas I di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun dalam penggunaan media boneka tangan dinilai baik oleh peneliti maupun guru. Hal ini dapat dinilai dari pengamatan tingkah laku siswa yang nampak dan menggambarkan

keterlibatan langsung dalam bentuk keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I, Ibu Fakriatul Qoriah, S.Pd pada hari Selasa tanggal 24 Agustus 2021 dapat dipaparkan sebagai berikut:

“Dengan adanya media boneka tangan ini, siswa lebih bisa menyimak dan lebih memperhatikan penjelasan dari guru. Tidak hanya itu, siswa pun terlihat senang sekali dan terlihat lebih kondusif pada saat pembelajaran berlangsung. Dan bisa dilihat pula, siswa jadi bisa bermain dengan teman lainnya setelah pembelajaran berlangsung. Karena memang kelas rendah itu masih suka untuk bermain, media boneka tangan ini cocok untuk kelas rendah terutama kelas I.”

Indikator kemampuan menyimak siswa dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut.

1. Aspek mendengar

a. Melihat ke arah pembicara

Berdasarkan hasil observasi, siswa selama pembelajaran berlangsung perhatian terarah kepada guru. Pengamatan yang peneliti lakukan dapat dilihat bahwa guru dalam penyampaian pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat ketika guru menggunakan media boneka tangan siswa dengan senang dan penuh tanda tanya memperhatikan guru.

Selain memperhatikan penjelasan guru, siswa juga memperhatikan ketika temannya maju kedepan kelas untuk memperkenalkan diri.

Hal ini dapat dilihat pula dari cara siswa memperhatikan dan menanggapi temannya ketika berbicara di depan kelas.

b. Posisi duduk tenang dan mendengarkan pembicara

Selama proses pembelajaran berlangsung siswa duduk dengan tertib dan tenang. Tidak hanya itu, siswa juga terlihat mendengarkan penjelasan dari guru. Berdasarkan hasil observasi, siswa dapat dengan tenang duduk tetapi dapat merespon ucapan maupun pertanyaan yang diajukan oleh guru.

c. Ekspresi wajah antusias mengikuti cerita hingga akhir

Media boneka tangan dapat membuat siswa menaruh perhatian lebih di boneka tangan. Hal ini dikarenakan usia siswa kelas 1 masihlah usia-usia yang masih ingin bermain, dan boneka adalah salah satu dari permainan yang sering mereka lakukan.

2. Aspek memahami

a. Mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam cerita

Dalam penelitian ini, 3 boneka tangan yang diperkenalkan oleh guru memiliki masing-masing nama sendiri. Berdasarkan hasil observasi, siswa mampu menyebutkan kembali dan mengenal nama-nama boneka tangan tersebut. Tidak hanya itu, ketika siswa lain menggunakan media boneka tangan dan menyebutkan bonekatersebut dengan nama berbedar, siswa mampu menyebutkan kembali nama tersebut.

b. Menjelaskan peristiwa yang terjadi dalam cerita

Didalam penelitian ini, guru menjelaskan bagaimana cara memperkenalkan diri dengan baik didepan kelas. Guru memberikan contoh bagaimana memperkenalkan diri dengan menggunakan media boneka tangan. Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa siswa memperkenalkan diri dengan baik didepan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu dan mengerti penjelasan guru. Siswa dapat menjelaskan kembali proses memperkenalkan diri.

3. Aspek menginterpretasi

Dalam indikator ini siswa diharapkan dapat menceritakan kembali cerita yang didengarnya dengan benar dan runtut. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, dapat diketahui bahwa siswa mampu menggunakan media boneka tangan dengan baik dan mampu memperkenalkan diri dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik. Tidak hanya itu, siswapun mampu menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh guru.

4. Aspek mengevaluasi dan menanggapi

Dalam indikator ini siswa diharapkan mampu memberikan pendapat mengenai tokoh atau peristiwa maupun cerita yang telah didengarnya. Hal ini dapat dilihat siswa mampu memberikan pendapat mengenai media boneka tangan. Dapat dilihat dari ketertarikan siswa terhadap media boneka tangan selama proses pembelajaran berlangsung.

Guru dengan perlahan membimbing siswa untuk masing-masing mengeluarkan pendapatnya mengenai media boneka tangan tersebut.

C. Kemampuan Berbicara Siswa Kelas I pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama penelitian berlangsung pada tanggal 2 sampai 23 Agustus 2021 di kelas I SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun ditunjukkan bahwa keterampilan menyimak siswa di kelas I di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun dapat dilihat bahwa siswa mampu berbicara dengan baik. Tidak hanya menggunakan media boneka tangan untuk berkenalan diri, beberapa siswa ada pula yang dengan percaya diri bernyanyi.

Pada penelitian ini guru menggunakan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengembangkan kemampuan berbicara siswa. Dengan menggunakan media boneka tangan untuk melihat kemampuan berbicara siswa peneliti memperoleh informasi kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut:

1. Mampu Melafalkan Kata atau Kalimat dengan Tepat

Ketika siswa diminta untuk memperkenalkan diri menggunakan media boneka tangan di depan kelas, disitulah guru dapat melihat kemampuan siswa dalam melafalkan kata atau kalimat dengan tepat. Selama peneliti melakukan observasi di kelas, peneliti dapat mengidentifikasi bahwa hampir seluruh siswa sudah tepat dalam mengucapkan atau melafalkan suatu kata ataupun kalimat, hal tersebut dapat dilihat dari cara siswa memperkenalkan diri yang menggunakan

kata atau kalimat yang tepat dan mudah dipahami oleh teman-temannya yang lain.

Selain ketika maju kedepan, siswa dapat tepat dalam mengucapkan dan melafalkan kata atau kalimat dapat dilihat saat siswa mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai hal-hal yang belum mereka pahami. Dari kegiatan tersebut peneliti dapat mengetahui pengucapan dan pelafalan siswa menggunakan kata atau kalimat yang baik. Hal ini dapat dilihat dari cara berbicara siswa yang menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan sopan.

2. Mampu Menggunakan Tempo, Jeda, dan Suara Yang Jelas

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, dapat diketahui bahwa siswa sudah bisa menggunakan tempo dan jeda ketika berbicara. Hal tersebut dapat dilihat pada saat siswa memperkenalkan diri. Siswa dapat mengetahui kapan mereka berhenti berbicara dan menggunakan suara yang lantang dan jelas. Serta mereka dapat berbicara dengan memperhatikan temponya seperti saat guru memberikan pertanyaan, maka siswa akan menjawabnya dengan tempo yang sedang tidak cepat. Siswa juga berbicara dengan tempo yang sedang tidak cepat, sehingga mempermudah teman-temannya dalam mendapatkan informasi mengenai dirinya.

3. Sikap Tubuh Ketika Berbicara

Sikap ketika berbicara tersebut meliputi ketika berbicara tenang, tidak kaku, berani dan sikap ketika memainkan media boneka tangan.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian siswa sudah berani dan percaya saat memperkenalkan diri dan ada beberapa siswa yang kurang percaya diri. Seperti saat Ibu Qori memberikan pertanyaan kepada siswa, maka dengan antusias siswa berani menjawab dan mengacungkan tangan terlebih dahulu, adapula siswa yang ditunjuk guru untuk menjawab.

Saat memperkenalkan diri, sebagian siswa sudah berani dan percaya diri maju kedepan serta berbicara dengan tenang, namun sebagian kecil siswa masih malu-malu ketika berdiri di depan. Untuk mengatasi hal tersebut, maka Ibu Qori memberikan pengarahan kepada siswa dengan mengulang kembali cara memperkenalkan diri serta memberikan motivasi kepada siswa agar berani dan percaya diri di depan teman-temannya.

Kemampuan berbicara siswa pada penggunaan media boneka tangan di pelajaran mata Bahasa Indonesia dalam penelitian ini mencakup kemampuan mengucapkan konsonan dan vocal secara benar, ucapan, aksent, nada, tingkatan jeda, kecepatan, kelancaran penggunaan kata dan kalimat serta bahasa tubuh. Siswa yang memiliki kepercayaan diri dalam kegiatan berbicara tidak akan merasa takut, cemas dan ragu.

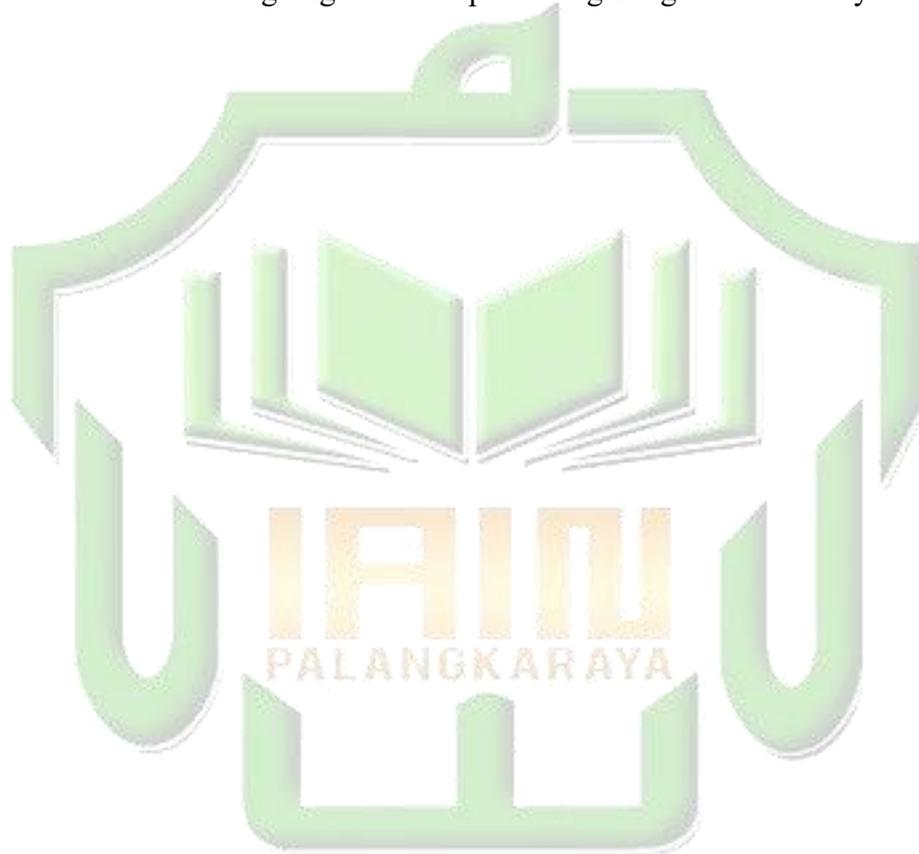
Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I, Ibu Fakriatul Qoriah, S.Pd pada hari Selasa tanggal 24 Agustus 2021 dapat dipaparkan sebagai berikut:

“Mereka (siswa) pintar dan berani, mau maju ke depan kelas untuk memperkenalkan dirinya di depan teman-teman yang sebelumnya belum pernah mereka temui. Bisa dilihat juga, dengan bantuan media boneka tangan ini, siswa menjadi tertarik saat pembelajaran berlangsung. dengan media boneka tangan ini juga, mereka bisa berinteraksi dengan teman-temannya. Mereka bermain bersama menggunakan boneka tangan.

Bahasa yang digunakan mereka sudah baik, mereka menggunakan Bahasa Indonesia saat pembelajaran berlangsung, tidak ada yang menggunakan Bahasa daerah.”

Ibu Fakriatul Qoriah, S.Pd menambahkan bahwa:

“Anak-anak pada dasarnya memang suka bertanya dan memiliki banyak pertanyaan dikepala mereka. Tetapi tidak banyak anak-anak yang mau mengeluarkan apa yang dipikiran mereka. Untuk itulah pembelajaran yang menyenangkan akan mampu menarik perhatian siswa dan memberikan rangsangan terhadap siswa agar ingin mau bertanya”.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Penerapan Media Boneka Tangan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (Aqib, 2013:50). Salah satu media yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan pembelajarannya adalah media Boneka Tangan.

Sulianto (2014: 94) mengatakan sebagai berikut:

Media boneka tangan adalah media alat bantu yang digunakan baik guru atau siswa dalam kegiatan pembelajaran, yang terbuat dari potongan kain flanel, katun, kaos tangan, kaos kaki, dan sebagainya yang dibentuk atau dihias sedemikian rupa sehingga dapat ditampilkan menjadi beragam tokoh dengan karakter masing-masing. Dinamakan boneka tangan karena para pemain guru, siswa, atau orang tua dimainkan dengan cara memasukkan tangan ke dalam boneka.

Pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 sekarang ini lebih banyak terlaksana secara daring. Tetapi tidak menutup kemungkinan adanya pembelajaran secara tatap muka di sekolah. Dalam penelitian ini, pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dengan tetap melaksanakan protocol kesehatan. Hal ini telah ditegaskan sebelumnya oleh kepala SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun bahwa pembelajaran tatap muka bisa dilaksanakan berdasarkan aturan-aturan yang telah ditetapkan oleh dinas pendidikan.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada penelitian ini dilaksanakan secara pembelajaran tatap muka (PTM) Terbatas dengan berbagai pertimbangan oleh

pihak sekolah. Hal ini dilakukan karena mengantisipasi penularan Covid-19. Untuk itu pihak sekolah memberikan wewenang untuk siswa melakukan pembelajaran *offline* dengan membatasi jumlah siswa yang turun pada setiap pertemuan. Satu kali pertemuan siswa yang turun hanya 4-5 orang siswa saja dan tetap melakukan pembelajaran sesuai protocol kesehatan.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 22 Juli 2021 dengan Guru Kelas I Ibu Fakriatul Qoriah, S.Pd, beliau mengatakan bahwa menggunakan media boneka tangan untuk pembelajaran tatap muka akan sangat membantu menarik perhatian siswa. hal ini sangat bagus untuk interaksi siswa yang belum saling mengenal satu sama lainnya.

Media boneka tangan pada penelitian ini berbentuk 3 karakter manusia yakni, seorang guru perempuan, siswa laki-laki dan siswa perempuan. Ketika guru menggunakan media boneka tangan yang berbentuk guru, siswa terlihat tertarik. Hal ini dapat terlihat dari pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan siswa saat pembelajaran berlangsung. Dengan media boneka tangan berbentuk guru tersebut, guru memperkenalkan diri, bernyanyi dan bercerita. Siswa terlihat senang saat pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran dengan media boneka tangan dilakukan dengan guru terlebih dahulu menjelaskan kepada siswa cara pemakaian media boneka tangan tersebut. Guru menjelaskan materi menggunakan media boneka tangan dengan memperkenalkan diri dan bercerita. Hal ini dilakukan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan sebelumnya yang hanya mendapatkan pembelajaran secara online saja. Guru mengajarkan cara

berkenalan diri dengan menyebutkan nama, umur, hoby, cita, alamat rumah serta nama orang tua. Lalu dilanjutkan dengan guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperkenalkan dirinya di depan kelas.

Guru membimbing siswa cara memakai media boneka tangan. Dengan menggunakan media boneka tangan, siswa dapat memperkenalkan dirinya dihadapan teman-teman yang baru pertama ditemui secara tatap muka. Cara berkenalan diri siswa sesuai dengan yang dijelaskan sebelumnya oleh guru, dengan menyebutkan nama, umur, hoby, cita-cita, alamat, serta nama orang tua. Tidak sedikit siswa yang menggunakan media boneka tangan untuk bernyanyi.

Selama proses pembelajaran berlangsung, media boneka tangan mampu untuk menarik perhatian siswa. Pembawaan guru saat menggunakan media boneka tangan pun sangat laur biasa baik, sehingga siswa hanyut dalam pembelajaran walaupun sesekali ada yang bercanda dengan teman lainnya. Ketika ada siswa yang ribut, guru akan menegur dan akan meminta siswa yang ribut untuk maju terlebih dahulu.

Menurut guru kelas I, Ibu Fakriatul Qoriah, S.Pd anak-anak memang pada dasarnya suka bermain terutama untuk siswa kelas rendah. Untuk itulah guru perlu menggunakan media maupun strategi yang menarik selama proses pembelajaran berlangsung. Terutama untuk kelas I yang dikatakan kelas rendah ini masih sepenuhnya dalam bimbingan guru. Untuk itulah dengan adanya media boneka tangan ini akan membantu guru dalam proses pembelajaran terutama dalam hal menarik perhatian siswa.

Sebelum proses pembelajaran berlangsung, guru terlebih dahulu akan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Berdasarkan hasil Observasi, guru sudah sepenuhnya menerapkan yang ada didalam RPP-nya.

Pembawaan guru yang sangat baik dalam pembelajaran membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan media boneka tangan yang guru bawakan pun bergaam. Media boneka tangan tersebut digunakan guru untuk berkenalan terhadap siswa, bercerita, dan bernyanyi. Hal ini membuat siswa menjadi lebih bersemangat.

Kebanyakan siswa terlihat senang ketika pembelajaran berlangsung. walau ada beberapa siswa yang mengganggu temannya saat pembelajaran berlangsung, guru memberikan teguran kecil dan pembelajaran tetap berjalan dengan menyenangkan. Guru juga menyatakan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan sangat membantu dalam menarik perhatian siswa dan siswa pun terlihat aktif saat pembelajaran berlangsung dengan melontarkan beberapa pertanyaan terkait media boneka tangan yang digunakan oleh guru, seperti “Ibu itu boneka ya?”, “Ibu kenapa boneka nya dimasukkan kedalam tangan?”, “Ibu bonekanya bisa ngomong gk bu?”, “Ibu kita belajarnya sambil main boneka ya bu?”, dan sebagainya.

Suasana belajar yang diciptakan oleh guru dapat menciptakan siswa yang aktif dan dapat dilihat dalam pembelajaran yang menjadikan siswa ikut berpartisipasi aktif, interaksi siswa dengan siswa lain maupun siswa dengan guru, komunikasi yang terjadi dalam pembelajaran dapat menghidupkan

suasana belajar sehingga kondusif, dan refleksi yang didapat siswa dan guru menjadikan siswa termotivasi untuk menjadi lebih baik lagi.

Hal ini sejalan dengan Asmani (2011:92) yang mengatakan bahwa siswa dikatakan aktif apabila memeneuhi beberapa kriteria berikut ini:

1. Membangun konsep bertanya
2. Bertanya
3. Bekerja, terlibat, dan berpartisipasi
4. Menemukan dan memecahkan masalah
5. Mengemukakan gagasan
6. Mempertanyakan gagasan

Dalam menilai keaktifan siswa peneliti melakukan observasi langsung saat proses pembelajaran. Dengan demikian, keaktifan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu tingkah laku siswa pada saat pembelajaran atau keikutsertaan siswa dalam pembelajaran.

Tidak hanya guru saja yang menggunakan media boneka tangan dalam pembelajaran ini, siswa pun ikut menggunakan media boneka tangan ini. Setelah sebelumnya guru menggunakan boneka tangan tersebut, siswa satu persatu diminta untuk maju kedepan. Dengan bimbingan dari guru, siswa menggunakan media boneka tangan untuk berkenalan dengan teman-temannya dan bernyanyi. Siswa pun dapat bermain dengan media boneka tangan bersama teman yang baru pertama kali ditemui.

Penelitian ini melakukan beberapa tahapan yang dilakukan guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan adalah awal dari semua proses yang rasional dan mengandung sifat optimism yang didasarkan atas kepercayaan bahwa akan dapat mengatasi berbagai macam permasalahan (Banghart dan Trull dalam Majid, 2015: 16). Selanjutnya menurut Sanjaya (2013: 23) menjelaskan perencanaan dimulai dari penetapan tujuan yang akan dicapai melalui analisis kebutuhan serta dokumen yang lengkap, kemudian menetapkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut.

Perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan hasil berpikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu yakni perubahan perilaku serta rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada (Sanjaya, 2013: 28).

Perencanaan pembelajaran pada penelitian ini peneliti sebagai pengamat sekaligus observer. Hal yang perlu dipersiapkan dalam pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan proses belajar mengajar harus menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) agar proses belajar mengajar memenuhi syarat dalam mengajar. Sebagaimana dijelaskan oleh Nanang Hanifah dan Cucu Suhana (2012: 120), rencana pelaksanaan

pembelajaran adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus.

Lingkup rencana pembelajaran paling luas mencakup satu kompetensi dasar yang terdiri atas 1 indikator atau beberapa indikator untuk satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan RPP untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan.

Sebelum pembelajaran berlangsung, guru terlebih dahulu mempersiapkan RPP. RPP adalah pegangan seorang guru dalam mengajar di dalam kelas. RPP dibuat oleh guru untuk membantunya dalam mengajar agar sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada hari tersebut. RPP berisi pengaturan yang berkenaan dengan perkiraan atau proyeksi tentang apa yang akan dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini telah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan, hal ini karena guru telah mempersiapkan perencanaan yang disusun secara matang sehingga proses dan hasil pembelajaran dapat berjalan dengan semestinya.

RPP yang disusun oleh guru telah terdapat Kompetensi Inti (KI) mulai dari KI 1 sampai KI 4. Kompetensi Inti yaitu KI 1 “Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya”; KI 2 “Menunjukkan

perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga”; KI 3 “Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah”; dan KI 4 “Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia”.

Selain Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, RPP yang dibuat oleh guru juga mencakup komponen RPP yang lain yaitu (1) identitas sekolah, mata pelajaran, kelas/semester, tema dan subtema, serta alokasi waktu; (2) tujuan pembelajaran; (3) langkah-langkah pembelajaran; (4) sumber dan media pembelajaran; (5) materi pembelajaran;. (6) metode pembelajaran; (7) penilaian hasil belajar

b. Media Boneka Tangan

Daryanto (2013: 33) mendefinisikan boneka sebagai benda tiruan dari bentuk manusia dan binatang. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 188) boneka tangan adalah boneka yang digerakan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tangan tersebut.

Pada penelitian ini, media boneka tangan yang digunakan adalah berupa karakter guru perempuan, siswa laki-laki dan siswa perempuan. Tidak hanya guru yang menggunakan media boneka tangan ini, tetapi juga digunakan oleh siswa.

Media boneka tangan pada penelitian ini digunakan untuk memperkenalkan diri. Dengan adanya media boneka tangan ini, dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih percaya diri.

c. Menyusun Lembar Observasi

Lembar observasi disusun sebagai salah satu instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui kegiatan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media boneka tangan. Pada penelitian lembar observasi yang digunakan oleh peneliti adalah lembar observasi guru dan lembar observasi siswa (terkait kemampuan menyimak dan kemampuan berbicara siswa). Penelitian ini dilaksanakan selama 7 kali pertemuan, yang setiap pertemuannya terdiri dari 4-5 orang siswa.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

a. Kegiatan Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan

memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Abdul Gafur, 2012: 174). Suharsimi Arikunto (dalam B. Suryosubroto, 2002: 51) berpendapat bahwa dalam tahap ini meliputi kegiatan menenangkan kelas, menyiapkan perlengkapan belajar, apersepsi (menghubungkan dengan pelajaran yang lalu), membahas pekerjaan rumah (PR). Pada tahap pendahuluan ini, guru memotivasi siswa agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Kegiatan pendahuluan pada penelitian ini diawali dengan mengucapkan salam, berdoa, mengecek kehadiran siswa, dan mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan diajarkan.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai Kompetensi Dasar. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspitatif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Abdul Gafur, 2012: 174).

Pada kurikulum 2013, kegiatan inti lebih menuntut guru untuk membawa siswa berfikir melalui pendekatan saintifik yaitu dengan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring. Mengamati memberikan kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan melihat, menyimak, mendengar, dan membaca. Menanya memberikan kesempatan siswa untuk

membangkitkan rasa ingin tahu, minat, dan perhatian terhadap proses pembelajaran. Menaar memberikan kesempatan siswa untuk berfikir logis atas fakta yang ada. Mencoba memberikan kesempatan siswa untuk membayangkan dan membuktikan demi pengembangan tujuan belajar yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Membentuk jejaring memberikan kesempatan siswa untuk mengemukakan ide menggunakan kata-kata lisan, grafik, table, diagram dan presentasi informasi lainnya.

Kurikulum 2013 mewajibkan untuk menggunakan pendekatan saintifik. Dengan pendekatan saintifik ini maka pembelajaran yang dilakukan akan melibatkan banyak aspek. Dalam pentelitian ini materi yang digunakan adala Tema 1 (Diriku) Subtema 1 (Aku dan Teman Baru) dengan tujuan pembelajaran: (1) Dengan menggunakan media boneka tangan, siswa dapat memperkenalkan diri dengan menggunakan bahasa yang baik dan berani; (2) Dengan menggunakan media boneka tangan, siswa dapat mengetahui nama teman dengan benar; (3) Setelah menggunakan media boneka tangan, siswa dapat mengingat semua nama teman dengan benar; dan (4) Dengan memperkenalkan diri, siswa dapat memberikan informasi mengenai dirinya dengan benar.

Kegiatan inti pada penelitian ini guru telah menerapkan lima langkah pendekatan saintifik yaitu mengamati, menanya, menalar atau mengumpulkan informasi, mencoba, dan mengkomunikasikan.

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran dikelas, tidak semua siswa melakukan kegiatan menanya, guru memberikan kesempatan kepada siswa secara luas untuk bertanya mengenai apa yang sudah dijelaskan, dibaca, dan dilihat. Melalui kegiatan bertanya, dikembangkan rasa ingin tahu siswa.

Guru mengajak siswa untuk saling berkenalan. Kegiatan ini dilakukan dengan tanpa menggunakan media boneka tangan. Guru akan memperkenalkan dirinya lalu menyebutkan nama siswa satu persatu dan meminta siswa untuk memperkenalkan dirinya di depan masing-masing.

Guru menjelaskan kepada siswa cara berkenalan dengan mengenalkan nama lengkap, nama panggilan, umur, alamat, hoby, cita-cita dan nama orangtua maupun nama kakak dan adik. Kemudian guru akan menunjukkan media boneka tangan kepada siswa dan menjelaskan cara pemakaian media boneka tangan tersebut. Disini guru akan memperlihatkan kepada siswa dari memasukan media boneka tangan ke dalam tangan siswa, dan mempraktekan cara menggerakan media boneka tangan tersebut.

Guru menggunakan media boneka tangan seolah-olah sedang memperkenalkan diri melalui boneka tangan. Setelah guru selesai menggunakan media boneka tangan, guru meminta siswa satu persatu maju ke depan untuk memperkenalkan diri sesuai dengan yang dijelaskan oleh guru.

Siswa menggunakan media boneka tangan dengan berani dan senang sehingga dapat menyebutkan nama, umur, hoby, cita-cita maupun nama orang tuanya. Beberapa siswa ada yang melanjutkan perkenalan diri dengan bercerita dan bernyanyi.

c. Kegiatan Penutup

Penutup adalah kegiatan akhir pembelajaran. Menurut Abdul Gafur (2012: 174) penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut. Jadi pada kegiatan penutup ini, pembelajaran diakhiri dengan melihat kembali pelajaran yang telah dilakukan dan mempersiapkan materi pelajaran berikutnya.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru sangat baik dalam menggunakan media boneka tangan. Guru dapat menghidupkan suasana menjadi lebih menyenangkan dengan pembawaan guru saat mengajar. Guru bisa menghidupkan suasana menjadi lebih menyenangkan. Ditambah lagi dengan menggunakan media boneka tangan, perhatian siswa lebih terfokus ke pembelajaran yang dibawakan oleh guru. Ketika wawancara, guru mengatakan dengan menggunakan media boneka tangan ini siswa menjadi lebih aktif, dan boneka tangan ini mampu untuk menarik perhatian siswa. walau ada siswa yang mengganggu temannya, ini tidak menjadi masalah besar.

Guru memberikan beberapa saran terhadap media boneka tangan yang disiapkan oleh peneliti. Yang pertama, alangkah lebih baiknya media boneka tangan disesuaikan oleh jumlah siswa. yang kedua, alangkah lebih baiknya, media boneka tangan dibesarkan sedikit karena terdapat 1 siswa merasa kesempitan saat menggunakan media boneka tangan tersebut. Selain hal tersebut, guru mengatakan media boneka tangan ini baik digunakan dalam pembelajaran terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas rendah.

B. Kemampuan Menyimak Siswa Kelas I pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun

Keterampilan menyimak merupakan hal yang sangat dibutuhkan bagi siswa baik untuk proses pembelajaran disekolah maupun untuk kegiatan sehari-hari diluar lingkungan sekolah. Menurut Saddhono dan Slamet (2012:4) keterampilan menyimak merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh manusia bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa, secara berturut-turut pemerolehan keterampilan berbahasa itu pada umumnya dimulai dari menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak terlepas dari kegiatan menyimak untuk mendapatkan sebuah informasi atau pemberitahuan, agar informasi yang didapat menjadi jelas maka kita perlu mendengarkannya dengan benar, kegiatan mendengar inilah yang berhubungan erat dengan menyimak. Moeliono dalam Saddhono dan Slamet (2012:8) menjelaskan bahwa mendengar diartikan sebagai menangkap bunyi (suara) dengan telinga. Mendengarkan berarti menangkap sesuatu (bunyi) dengan sungguh-sungguh,

berbeda dengan menyimak. Menyimak berarti memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang.

Sadjono dan Slamet (2012: 11) menyatakan kegiatan menyimak dapat dilakukan oleh seseorang dengan bunyi bahasa sebagai sasaran, sedangkan mendengar dan mendengarkan sasarannya dapat berupa bunyi apa saja. Sedangkan menurut Kamidjan (2001: 4) menyimak adalah suatu proses mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh penuh perhatian, pemahaman, apresiatif yang dapat disertai dengan pemahaman makna komunikasi yang disampaikan sebagai nonverbal.

Kemampuan menyimak siswa ini ditujukan saat proses pembelajaran berlangsung. Menyimak merupakan proses interaktif yang mengubah bahasa lisan menjadi makna dalam pikiran, kegiatan berpikir atau menangkap makna yang didengar merupakan bagian dari proses menyimak.

Penggunaan media sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami siswa. Menurut Suparman dalam Asyhar (2011: 4) media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Kemudian menurut Asyhar (2011: 5) media memiliki peranan yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.

Kaitannya dengan media boneka tangan, dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan adalah boneka yang dijadikan sebagai media atau alat bantu

yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan.

Pada penelitian ini, siswa akan menyimak guru ketika menggunakan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan media boneka tangan ini dapat menarik perhatian siswa untuk menyimak penjelasan guru. Media boneka tangan dapat digunakan dengan baik, sehingga siswa dalam pembelajaran berlangsung lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran, dan merasa senang serta semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan Hermawan Herry (2012: 33) yang mengatakan bahwa indikator menyimak memuat konsentrasi siswa saat menyimak yang berarti siswa berarti mampu memusatkan perhatian. Menurut Abidin Yunus (2012: 96) ada tiga tujuan menyimak, yaitu melatih konsentrasi siswa, melatih daya paham, dan melatih daya kreatif siswa. Menyimak seharusnya diorientasikan agar siswa benar-benar mampu memusatkan perhatian terhadap bahan simakan yang diperdengarkan. Strategi menyimak mampu membuat siswa aktif saat menyimak dan menuntut siswa untuk selalu berkonsentrasi selama menyimak.

Penggunaan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam penelitian ini mampu menarik perhatian siswa. Karena dasarnya siswa kelas I masih senang untuk bermain, dengan adanya media boneka tangan ini siswa tetap bisa belajar sambil bermain. Media boneka tangan ini mampu

menarik perhatian siswa karena bentuknya menyerupai siswa dan guru yang terkesan lucu.

Siswa akan senang mendapati ada boneka yang menyerupai seorang siswa dan akan memperagakannya. Dengan guru menjelaskan pembelajaran menggunakan media boneka tangan ini, perhatian siswa akan tertuju terhadap guru. Siswa menyimak penjelasan guru dan mampu untuk menjawab pertanyaan yang akan diajukan oleh guru.

Annisa Rahmi Safitri dalam skripsinya (2015: 19) mengatakan bahwa media 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.

Hal ini juga didukung oleh pendapat Lilis Masyawati (2017: 186-187) yang mengatakan bahwa media boneka tangan memiliki manfaat yaitu (1) Membantu anak membangun keterampilan social; (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.

Ketika siswa diminta untuk ke depan untuk memperkenalkan diri seperti yang dijelaskan guru, siswa akan bisa memperkenalkan diri dengan baik. Siswa dapat berbicara didepan kelas dihadapan teman-temannya dengan rasa percaya diri.

Berdasarkan hasil observasi, ditunjukkan bahwa keterampilan menyimak siswa di kelas I di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun dalam penggunaan media boneka tangan dinilai baik oleh peneliti maupun guru. Hal ini dapat dinilai dari pengamatan tingkah laku siswa yang nampak dan menggambarkan keterlibatan langsung dalam bentuk keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media boneka tangan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa lebih memahami materi yang diajar. Dengan adanya media boneka tangan ini pula fokus perhatian siswa lebih banyak ke guru. Ini dikarenakan media boneka tangan mampu menarik perhatian siswa pada pembelajaran berlangsung.

Media boneka tangan yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini, siswa dapat mengingat identitas boneka, mampu mengkomunikasikan ide-ide maupun aktif menanggapi guru saat pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media boneka tangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran, lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, kreatif

dalam menuangkan ide-ide, dan merasa senang serta semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Nurgiyantoro menyatakan bahwa indikator menyimak adalah kemampuan menangkap dan memahami atau sekaligus menanggapi informasi yang disampaikan pihak lain lewat sarana suara. Selain itu indikator menyimak juga dilakukan melalui hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Indikator ini menggunakan pedoman pengamatan dengan mengambil aspek proses menyimak yang dikemukakan oleh Tarigan (2008: 63-64) yang terdiri dari sebagai berikut:

1. Aspek mendengar
 - a. Melihat ke arah pembicara

Berdasarkan hasil observasi, siswa selama pembelajaran berlangsung perhatian terarah kepada guru. Pengamatan yang peneliti lakukan dapat dilihat bahwa guru dalam penyampaian pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat ketika guru menggunakan media boneka tangan siswa dengan senang dan penuh tanda tanya memperhatikan guru.

Selain memperhatikan penjelasan guru, siswa juga memperhatikan ketika temannya maju kedepan kelas untuk memperkenalkan diri. Hal ini dapat dilihat pula dari cara siswa memperhatikan dan menanggapi temannya ketika berbicara di depan kelas.

b. Posisi duduk tenang dan mendengarkan pembicara

Selama proses pembelajaran berlangsung siswa duduk dengan tertib dan tenang. Tidak hanya itu, siswa juga terlihat mendengarkan penjelasan dari guru. Berdasarkan hasil observasi, siswa dapat dengan tenang duduk tetapi dapat merespon ucapan maupun pertanyaan yang diajukan oleh guru.

c. Ekspresi wajah antusias mengikuti cerita hingga akhir

Media boneka tangan dapat membuat siswa menaruh perhatian lebih di boneka tangan. Hal ini dikarenakan usia siswa kelas 1 masihlah usia-usia yang masih ingin bermain, dan boneka adalah salah satu dari permainan yang sering mereka lakukan.

2. Aspek memahami

a. Mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam cerita

Dalam penelitian ini, 3 boneka tangan yang diperkenalkan oleh guru memiliki masing-masing nama sendiri. Berdasarkan hasil observasi, siswa mampu menyebutkan kembali dan mengenal nama-nama boneka tangan tersebut. Tidak hanya itu, ketika siswa lain menggunakan media boneka tangan dan menyebutkan bonekatersebut dengan nama berbedar, siswa mampu menyebutkan kembali nama tersebut.

b. Menjelaskan peristiwa yang terjadi dalam cerita

Didalam penelitian ini, guru menjelaskan bagaimana cara memperkenalkan diri dengan baik didepan kelas. Guru memberikan

contoh bagaimana memperkenalkan diri dengan menggunakan media boneka tangan. Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa siswa memperkenalkan diri dengan baik didepan kelas. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu dan mengerti penjelasan guru. Siswa dapat menjelaskan kembali proses memperkenalkan diri.

3. Aspek menginterpretasi

Dalam indikator ini siswa diharapkan dapat menceritakan kembali cerita yang didengarnya dengan benar dan runtut. Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, dapat diketahui bahwa siswa mampu menggunakan media boneka tangan dengan baik dan mampu memperkenalkan diri dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik. Tidak hanya itu, siswapun mampu menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh guru.

4. Aspek mengevaluasi dan menanggapi

Dalam indikator ini siswa diharapkan mampu memberikan pendapat mengenai tokoh atau peristiwa maupun cerita yang telah didengarnya. Hal ini dapat dilihat siswa mampu memberikan pendapat mengenai media boneka tangan. Dapat dilihat dari ketertarikan siswa terhadap media boneka tangan selama proses pembelajaran berlangsung. Guru dengan perlahan membimbing siswa untuk masing-masing mengeluarkan pendapatnya mengenai media boneka tangan tersebut.

C. Kemampuan Berbicara Siswa Kelas I pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun

Kemampuan berbicara merupakan bagian dari keempat aspek keterampilan berbahasa yang diajarkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan berbicara dan membaca ini juga sangat perlu ditumbuhkan pada anak sejak dini. Semakin dini dikembangkan, tentu diharapkan hasilnya akan semakin optimal. Disamping itu adanya peran orang tua dan guru memiliki peran penting untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan siswa, yang didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah berbicara atau berujar dipelajari (Tarigan, 2008:3). Pembelajaran keterampilan berbicara pada jenjang sekolah dasar merupakan tantangan untuk peningkatan kompetensi berbicara siswa. Mereka diharapkan dapat menyerap aspek-aspek dasar keterampilan berbicara untuk bekal ke jenjang yang lebih tinggi atau memiliki keterampilan berbicara yang baik.

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas I, guru selalu melakukan interaksi di dalam pembelajaran. Agar komunikasi tersebut berjalan dengan lancar maka setiap siswa dituntut untuk memiliki kemampuan berbicara yang baik. Dengan memiliki kemampuan berbicara yang baik, maka siswa dapat berkomunikasi dengan teman-temannya serta mempermudah mereka dalam menyampaikan ide, gagasan maupun pikiran mereka tentang sesuatu.

Setelah guru menjelaskan materi dengan menggunakan media boneka tangan, siswa akan maju kedepan satu persatu untuk memperkenalkan diri

dengan menggunakan media boneka tangan. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mampu untuk menggunakan media boneka tangan dengan percaya diri.

Siswa tidak hanya menggunakan media boneka tangan untuk memperkenalkan diri saja, siswa juga bernyanyi dengan menggunakan media boneka tangan. Dengan bimbingan dari guru, siswa dengan percaya diri mampu untuk menggunakan media boneka tangan. Penggunaan media boneka tangan pada siswa sesuai dengan materi yang telah guru ajarkan sebelumnya.

Siswa berbicara dengan baik dan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik. Siswa dengan percaya diri maju ke depan kelas dan mengenalkan dirinya dengan tetap menggunakan media boneka tangan. Penggunaan media boneka tangan terhadap siswa sebagai alat siswa memperkenalkan diri. Siswa menggerakkan media boneka tangan dengan baik dan menceritakan dirinya dihadapan teman-temannya yang lain.

Hal ini sejalan dengan Solchan (2014: 20) yang menyatakan bahwa tujuan keterampilan berbicara di sekolah dasar kelas rendah adalah melatih keberanian siswa, melatih siswa menceritakan pengetahuan dan pengalamannya, melatih menyampaikan pendapat, dan melatih siswa untuk bertanya. Tujuan keterampilan berbicara dalam penelitian ini dapat dicapai karena proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan berbicara seperti melalui kegiatan tanya jawab, bernyanyi, bercerita, dan memperkenalkan diri dengan menggunakan media boneka tangan.

Kemampuan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia dinilai baik oleh guru maupun peneliti. Siswa mampu menggunakan Bahasa Indonesia. Siswa mampu memperkenalkan diri dengan menggunakan bahasa yang baik maupun mengekspresikan perasaannya dengan bahasa yang baik.

Penggunaan media boneka tangan pada penelitian ini membuat siswa lebih aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Terlihat saat penelitian berlangsung, beberapa siswa melontarkan apa yang ada dipikirkan mereka terkait media boneka tangan, seperti “Bonekanya lucu”, “Bonekanya dibuat dari apa ibu?”, “Ibu, bonekanya boleh dibawa pulang?”, “Ibu, bisa nyanyi pakai boneka tidak bu?”, “Ibu, bonekanya kayak saya ya bu”, dan lain sebagainya.

Menurut guru kelas I, Ibu Fakriatul Qorih, S.Pd anak-anak pada dasarnya memang suka bertanya dan memiliki banyak pertanyaan dikepala mereka. Tetapi tidak banyak anak-anak yang mau mengeluarkan apa yang dipikiran mereka. Untuk itulah pembelajaran yang menyenangkan akan mampu menarik perhatian siswa dan memberikan rangsangan terhadap siswa agar ingin mau bertanya.

Media boneka tangan ini akan menjadi salah satu media yang akan guru gunakan selanjutnya dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan media boneka tangan dari guru maupun siswa sama-sama menyenangkan. Tidak hanya memperkenalkan diri (sesuai dengan tema) tetapi beberapa siswa mampu menambah kemampuan berbicaranya dengan bernyanyi dan bercerita (keluar dari tema).

Berdasarkan ketentuan ketuntasan individu dan klasikal yang diatur oleh Depdiknas (2001:38), siswa dianggap berhasil jika terjadi peningkatan rata-rata kelas pada keterampilan berbicara. Indikator untuk aktivitas siswa dalam peningkatan keterampilan berbicara melalui metode latihan meliputi lima komponen yaitu (1) kelancaran berbicara, (2) ketepatan pilihan kata (diksi), (3) struktur kalimat, (4) kelogisan (penalaran), dan (5) komunikatif/kontak mata.

Hal ini sejalan dengan Brooks dan Tarigan (2008: 28) yang menyatakan bahwa dalam menilai keterampilan berbicara seseorang, pada prinsipnya seorang guru harus memperhatikan lima factor, yaitu: (1) ketepatan pengucapan bunyi-bunyi tersendiri (vokal dan konsonan); (2) Pola-pola intonasi, naik turunnya suara, serta tekanan suku kata memuaskan; (3) Ketetapan dan ketepatan ucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa referensi internal memahami bahasa yang digunakan; (4) Ketepatan bentuk dan urutan kata-kata yang diucapkan; (5) Sejauh mana “kewajaran” atau “kelancaran” ataupun “ke-native-speaker-an” yang tercermin bila seseorang berbicara.

Pada penelitian ini guru menggunakan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengembangkan kemampuan berbicara siswa. dengan menggunakan media boneka tangan untuk melihat kemampuan berbicara siswa peneliti memperoleh informasi kemampuan berbicara siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut:

1. Mampu Melafalkan Kata atau Kalimat dengan Tepat

Ketika siswa diminta untuk memperkenalkan diri menggunakan media boneka tangan didepan kelas, disitulah guru dapat melihat kemampuan siswa dalam melafalkan kata atau kalimat dengan tepat. Selama peneliti melakukan observasi di kelas, peneliti dapat mengidentifikasi bahwa hampir seluruh siswa sudah tepat dalam mengucapkan atau melafalkan suatu kata ataupun kalimat, hal tersebut dapat dilihat dari cara siswa memperkenalkan diri yang menggunakan kata atau kalimat yang tepat dan mudah dipahami oleh teman-temannya yang lain.

Selain ketika maju kedepan, siswa dapat tepat dalam mengucapkan dan melafalkan kata atau kalimat dapat dilihat saat siswa mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai hal-hal yang belum mereka pahami. Dari kegiatan tersebut peneliti dapat mengetahui pengucapan dan pelafalan siswa menggunakan kata atau kalimat yang baik. Hal ini dapat dilihat dari cara berbicara siswa yang menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan sopan.

2. Mampu Menggunakan Tempo, Jeda, dan Suara Yang Jelas

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, dapat diketahui bahwa siswa sudah bisa menggunakan tempo dan jeda ketika berbicara. Hal tersebut dapat dilihat pada saat siswa memperkenalkan diri. Siswa dapat mengetahui kapan mereka berhenti berbicara dan menggunakan suara yang lantang dan jelas. Serta mereka dapat berbicara dengan

memperhatikan temponya seperti saat guru memberikan pertanyaan, maka siswa akan menjawabnya dengan tempo yang sedang tidak cepat. Siswa juga berbicara dengan tempo yang sedang tidak cepat, sehingga mempersulit teman-temannya dalam mendapatkan informasi mengenai dirinya.

3. Sikap Tubuh Ketika Berbicara

Sikap ketika berbicara tersebut meliputi ketika berbicara tenang, tidak kaku, berani dan sikap ketika memainkan media boneka tangan. Berdasarkan hasil observasi, sebagian siswa sudah berani dan percaya saat memperkenalkan diri dan ada beberapa siswa yang kurang percaya diri. Seperti saat Ibu Qori memberikan pertanyaan kepada siswa, maka dengan antusias siswa berani menjawab dan mengacungkan tangan terlebih dahulu, adapula siswa yang ditunjuk guru untuk menjawab.

Saat memperkenalkan diri, sebagian siswa sudah berani dan percaya diri maju kedepan serta berbicara dengan tenang, namun sebagian kecil siswa masih malu-malu ketika berdiri di depan. Untuk mengatasi hal tersebut, maka Ibu Qori memberikan pengarahan kepada siswa dengan mengulang kembali cara memperkenalkan diri serta memberikan motivasi kepada siswa agar berani dan percaya diri di depan teman-temannya.

Kemampuan berbicara siswa pada penggunaan media boneka tangan di pelajaran mata Bahasa Indonesia dalam penelitian ini mencakup kemampuan mengucapkan konsonan dan vocal secara benar, ucapan, aksen, nada, tingkatan jeda, kecepatan, kelancaran penggunaan kata dan kalimat serta

bahasa tubuh. Siswa yang memiliki kepercayaan diri dalam kegiatan berbicara tidak akan merasa takut, cemas dan ragu.

Hal ini sejalan dengan Nurgiyantoro (2013: 409) yang mengatakan indikator keterampilan berbicara diantaranya: 1) Ketepatan kandungan isi program; 2) Ketepatan isi cerita; 3) Ketepatan diksi; 4) Ketepatan kalimat; 5) Kelancaran berbicara.



BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian Penggunaan Media Boneka Tangan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun adalah mempersiapkan terlebih dahulu bahan ajar maupun media boneka tangan. Guru akan terlebih menggunakan media boneka tangan guna memperagakan cara pakai media boneka tangan tersebut. Guru dan siswa dapat menggunakan media boneka tangan dengan terampil, media boneka tangan digunakan untuk memperkenalkan diri, bernyanyi dan bercerita dengan menyesuaikan tema yang dilaksanakan pada pembelajaran yakni Tema 1 (Diriku) Sub Tema 1 (Aku dan Teman Baru).
2. Kemampuan menyimak siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun mampu menarik perhatian siswa karena bentuknya menyerupai siswa dan guru yang terkesan lucu. Dengan menggunakan media boneka tangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran, lebih aktif mengikuti kegaitan pembelajaran, dan merasa senang serta lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

3. Kemampuan berbicara siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun siswa mampu untuk menggunakan media boneka tangan dengan percaya diri. Siswa berbicara dengan baik dan menggunakan Bahasa Indonesia yang baik. Siswa dengan percaya diri maju ke depan kelas dan mengenalkan dirinya, dan menyanyi dengan tetap menggunakan media boneka tangan. Penggunaan media boneka tangan terhadap siswa sebagai alat siswa memperkenalkan diri. Siswa menggerakkan media boneka tangan dengan baik dan menceritakan dirinya dihadapan teman-temannya yang lain.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, peneliti mengharapkan agar siswa dapat selalu fokus dalam menyimak serta menghargai guru ketika sedang berbicara/menjelaskan saat proses pembelajaran berlangsung, terutama ketika adanya kegiatan pembelajaran menyimak sehingga keterampilan siswa bisa meningkat.
2. Bagi guru, peneliti mengaharapkan agar guru lebih variatif dan dapat memanfaatkan serta menggunakan media dalam kegiatan pembeljaran di kelas, terutama saat melaksanakan kegiatan untuk mengetahui keterampilan menyimak dan berbicara siswa agar pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa sehingga bisa lebih fokus dalam pembelajaran.

3. Bagi sekolah, peneliti mengharapkan agar sekolah mampu memenuhi serta menyediakan sarana dan prasarana yang dapat memfasilitasi sumber belajar siswa dan mempermudah guru dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa, khususnta di kelas rendah.
4. Bagi peneliti agar dapat dijadikan ilmu pengetahuan, pengalaman, serta memotivasi peneliti untuk lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan berbagai media.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aprida, P., & Muhammad Darwis, D. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Fitrah Jurnal-Jurnal Keilmuan, 337.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model dan Strategi Pembelajaran Kontektual (inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Cakra, Ki Heru. 2012. *Mendongeng dengan Hati*. Surabaya: Mumtaz Media.
- Daryanto, 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media.
- Kamidjan. 2001. *Teori Menyimak*. Surabaya: FBS UNESA.
- Kundharo, Saddhono dan St. Y. Slamet. (2002). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Bandung: Karya Putra Darwanti.
- Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Moleong, Lexy j. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasucha, Yakub., dkk. 2010. *Bahasa Indonesia untuk Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Media Perkasa.
- Nata, Abuddin. 2009. *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Resmini, dkk. 2006. *Membaca dan Menulis di SD: Teori dan Pengajarannya*. Bandung: UPI PRESS.

- Rivai, Ahmad. & Sudjana, Nana. 2002. *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rivai, Ahmad. & Sudjana, Nana. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rusman. Deni Kurniawan. & Cepi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Skripsi. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi IAIN Palangka Raya*. Palangka Raya: IAIN Palangka Raya.
- Yaumi, Muhammad. 2014. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Prenada Media Group.

Jurnal/Artikel

- Gloria Samosir. 2018. Menggunakan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan dalam Mendongeng Siswa Kelas IX-5 SMP Negeri 4 Tebing Tinggi. *Dalam jurnal SEJ (School Education Journal)*. 8(3): 290-297.
- Khairunnisa. & Dina Aryanti. 2018. Penerapan Media Boneka Tangan dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IIIb MI At-Thayyibah. *Dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 8(2): 107-116.
- Siti Mariani. & Enny Zubaidah. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul. *Dalam Jurnal Prima Edukasia*. 3(2): 166-176.
- Sulianto. Joko. Mei Fita Asri Utari. & Fitri Yulianti. 2014. Media Boneka Tangan Dalam Metode Berbicara untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar. *dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang*. 15(2): 95.

Peraturan Menteri/Undang-Undang

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 tentang Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.

