**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu hal yang selalu menarik dan tak habis-habisnya dibicarakan dan dikaji. Betapa tidak, sepanjang peradaban manusia maka sepanjang itu pula pendidikan selalu diperlukan dan dibutuhkan sebab pendidikan menempati kedudukan yang paling utama dan strategis dalam proses peningkatan sumber daya manusia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu penekanan dari tujuan pendidikan, seperti yang tertera dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 disebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mengcerdasakan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peningkatan kualitas pendidikan tidak terlepas dari peningkatan seluruh komponen pendidikan yang terkait dalam proses pembelajaran. Salah satu komponen yang dimaksud adalah guru. Guru penentu keberhasilan pembelajaran, karena fungsi utama guru ialah merancang, mengelola, dan mengevaluasi pembelajaran. Guru bertugas mengalihkan seperangkat pengetahuan yang terorganisasikan sehingga pengetahuan tersebut menjadi bagian dari sistem pengetahuan siswa.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (Mulyasa, 2012 : 39) menegaskan bahwa “Kedudukan guru dalam kegiatan belajar mengajar sangat strategis dan menentukan. Strategis karena guru akan menentukan kedalaman dan keluasan materi pelajaran, sedangkan menentukan karena gurulah yang memilah dan memilih bahan pelajaran yang akan disajikan kepada siswa”. Dalam perkembangannya, guru harus memiliki keahlian untuk memilih dan menggunakan pembelajaran pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran serta mengetahui kondisi siswa di samping penguasaan keterampilan yang lain.

Hakikatnya dalam melaksanakan proses belajar mengajar, guru diharapkan lebih selektif dalam memilih dan menerapkan cara yang tepat untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kesesuaian pembelajaran dengan bahan atau materi ajar, tujuan yang akan dicapai, karakteristik, dan kebutuhan dalam pembelajaran diharapkan dapat memotivasi/mendorong siswa untuk aktif dalam belajar. Sebagaimana dalam paradigma baru pendidikan yang lebih menekankan pada siswa yang harus aktif dalam mencari dan mengembangkan pengetahuan, sedangkan guru harus menjadi fasilitator yang membimbing siswa ke arah pembentukan pribadi yang utuh. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran tidak lepas dari keterkaitan dengan lingkungan sekitar. Seperti pada salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar yakni mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan dasar dari berbagai ilmu pengetahuan lain yang harus dikuasai oleh peserta didik di kelas rendah, karena di dalam pembelajaran bahasa terdapat beberapa aspek penting dalam kegiatan belajar mengajar selanjutnya. Aspek tersebut yaitu Menulis, Membaca, Menyimak dan Mendengar. Pelajaran Bahasa Indonesia baik dari tingkat SD hingga SMA sampai saat ini masih menjadi salah satu mata pelajaran yang menjadi tolok ukur kelulusan seorang siswa. Meskipun nilai dari mata pelajaran lain semua bagus, tetapi bila nilai Bahasa Indonesia kurang dari standar kelulusan, maka siswa tersebut tidak akan lulus. Untuk itu perlu usaha yang keras yang harus dilakukan oleh guru dalam menerapkan kemampuan dasar Bahasa Indonesia pada umumnya dan khususnya di kelas rendah diperlukan kemampuan dasar Menulis, Membaca, Mendengar dan Menyimak yang memadai, agar nantinya tidak memgalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia di kelas selanjutnya. Hal itu dapat terwujud melalui proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan perkembangan berpikir siswa dan malalui pelaksanaan pembelajaran yang baik, untuk itu diperlukan adanya perencanaan, baik materi, metode, media maupun pengembangannya. Dalam kurikulum KTSP, Kompetensi Dasar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II semester genap adalah siswa mampu menceritakan kembali isi dongeng yang didengarnya. Berdasarkan pengamatan penulis pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/1 Kecamatan Manggala Kota Makassar masih perlu mendapat perhatian. Hal tersebut disebabkan karena adanya hambatan yang dihadapi guru maupun siswa yaitu, karena guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan sumber belajar hanya berasal dari buku cetak saja sehingga siswa cepat merasa bosan dan tidak bergairah untuk mengikuti proses pembelajaran, khususnya pada bidang studi Bahasa Indonesia.

Siswa yang sudah dapat menulis dengan lancar belum tentu mampu menyimak dengan baik, dan siswa yang sudah dapat menyimak dengan baik belum tentu memiliki keberanian untuk berbicara di depan teman-temannya saat pembelajaran, untuk siswa yang memiliki kemampuan membaca yang sangat kurang tentunya memiliki kekurangan dalam menulis, menyimak maupun berbicara di muka umum. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap menurunnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mengingat kondisi tersebut, maka perlu diupayakan adanya solusi yang tepat agar pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menyenangkan bagi siswa diantaranya dengan merancang suatu pembelajaran yang menggunakan alat peraga relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Destriati dengan judul “Penggunaan Media Boneka Tangan (*hand puppet* ) Dalam Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Di TK Aisyiyah I Kebumen Tahun 2010”, menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan media boneka tangan (*hand puppet* ) dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak seperti peningkatan perbendaharaan kosa kata dan peningkatan anak dalam berbicara dalam kalimat sederhana. (Destriati, 2010)

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ismoyowati dengan judul “Penggunaan Metode Bercerita Untuk Mengembangkan Keterampilan Menyimak Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bercerita Di TK Sri Widodo Jerukagung Klirong Kebumen Tahun 2010”, menghasilkan kesimpulan bahwa Penggunaan Metode Bercerita dapat meningkatkan keterampilan menyimak pada anak usia dini yang merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak. (Ismoyowati, 2010)

Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut ada persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu: (1) Penelitian yang menerapkan media boneka tangan/*hand puppet* ; (2) hasil penelitiannya yaitu meningkatkan hasil belajar belajar Bahasa Indonesia pada keterampilan menyimak yang merupakan salah satu aspek perkembangan bahasa anak, (3) metode yang akan digunakan yaitu metode bercerita. Kondisi seperti inilah yang membuat peneliti ingin mengadakan sebuah penelitian yang menggunakan sebuah media pembelajaran baru, aman, dan dapat menarik perhatian siswa, memfokuskan siswa saat pembelajaran pada guru dan membangkitkan kretivitas dan kemaun siswa untuk mencapai hasil belajar Bahasa Indonesia secara maksimal baik dalam menyimak, menulis, dan berbicara.

Penulis memilih media boneka tangan *(Hand Puppet).* karena selain media tersebut termasuk media yang baru dan pertama digunakan di SD Inpres Perumnas Antang II/1 boneka juga media yang aman digunakan di kelas rendah, menarik dan tentunya disukai anak-anak pada umumnya. Boneka tangan (*hand puppet)* dalam hal ini adalah boneka yang digerakkan oleh tangan (Sudjana & Rivai: 188). Dalam http://en.wikipedia.org/wiki/*hand puppet*  boneka tangan adalah jenis boneka yang dikendalikan oleh tangan atau tangan yang menempati bagian dalam boneka. Boneka yang penulis gunakan dalam pembelajaran tentunya akan disesuaikan dengan dongeng yang akan dilisankan, untuk kisah tentang fabel maka boneka yang penulis gunakan yaitu boneka dengan bentuk-bentuk hewan, seperti kancil, buaya, burung, harimau dan lainnya, sehingga melukiskan tokoh dalam dongeng tersebut. Penulis menyesuaikan tingkahlaku tokoh dalam dongeng saat menggerakkan boneka tersebut, mulai dari suara dan gerakan gerakannya, sehingga kesan mendongeng lebih jelas, menarik dan menimbulkan kebermaknaan bagi siswa khususnya siswa kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/1. Sehingga peneliti bermaksud melakukan penelitian tentang, pengaruh penggunaan media boneka tangan *(hand puppet)* untuk meningkatan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/1 Kecamatan Manggala Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan *(Hand Puppet)* Untuk Meningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/1 Kecamatan Manggala Kota Makassar?”.

1. **Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/1 Kecamatan Manggala Kota Makassar Tahun Ajaran 2015/2016.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoretis**
2. Bagi akademisi

Menjadi bahan referensi dalam pengembangan ilmu dan pengetahuan, khususnya untuk mata pelajaran matematika.

1. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dan masukan tentang penggunaan media boneka tangan *(Hand Puppet).*

1. **Manfaat Praktis**
2. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi acuan untuk pembelajaran bahasa indonesia, agar dapat menunjang tercapainya target kurikulum dan daya serap siswa sesuai yang diharapkan dalam tujuan pendidikan.

1. Bagi Guru

Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan memilih pembelajaran pembelajaran yang sesuai dan bervariasi serta sebagai masukan dalam memberikan dorongan terhadap hasil belajar siswa di sekolah demi kemajuan belajarnya melalui penggunaan media boneka tangan *(Hand Puppet).*

1. Bagi Siswa

Dapat menumbuhkan semangat kerjasama antar siswa, meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap pembelajaran bahasa indonesia, serta mampu memberikan sikap positif terhadap pembelajaran.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

**PENELITIAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Media Boneka Tangan (*hand puppet* )**
	1. **Pengertian Media Pembelajaran**

Pendidikan memegang peranan yang amat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia ialah melalui proses pembelajaran di sekolah. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam mentransfer materi pembelajaran kepada siswa. Terutama dalam memberikan gambaran konkret dari materi yang disampaikan. Olehnya itu, harus diakui bahwa media memberikan kontribusi positif dalam suatu pembelajaran dalam hal menkonkretkan materi pembelajaran.

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008) media adalah perantara atau penghubung antara dua pihak/orang. Sedangkan pembelajaran menurut Mappasoro (2012: 3) :

Pembelajaran menunjuk pada segala upaya yang dilakukan untuk membantu seseorang atau sekelompok orang sedemikian rupa dengan maksud supaya disamping tercipta proses belajar sekaligus supaya proses belajar itu menjadi lebih efisien dan efektif.

Melihat bahwa betapa pentingnya suatu media dalam proses pembelajaran, tidak sedikit ahli yang mencoba untuk mendifinisikan arti dari media pembelajaran sebagai berikut :

1. Hamalik (Ahmad, 2007: 5) “Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.”
2. Arsyad (2011: 7) “Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.”
3. Rusman et.al (2012) media pembelajaran adalah wahana pengantar pesan belajar dari pengirim kepada penerima guna mencapai tujuan pembelajaran.
4. Briggs (Sundayana, 2013: 5) secara implisit menyatakan bahwa :

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, tape-recorder, kaset, video, camera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

1. Miarso (Musfiqon, 2012: 27) mendefinisikan media pembelajaran sebagai berikut:

Media pembelajaran adalah wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyelurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

Berpedoman dari penjelasan di atas, jelaslah bahwa meskipun tidak ada kesamaan definisi tentang media pembelajaran, tetapi pada hakikatnya ada kesamaan jika ditunjau dari segi arti bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat perantara terjadinya proses pembelajaran.

* 1. **Landasan Penggunaan Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu guru dan siswa memahami materi pembelajaran. Untuk memilih media yang tepat seorang guru perlu mempertimbangkan berbagai landasan agar media yang dipilih benar-benar sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berpikir, psikologis, dan kondisi sosial siswa. Sebab penggunaan media yang tidak sesuai dengan kondisi anak akan menyebabkan tidak berfungsinya media secara optimal.

Ada tiga landasan penggunaan media pembelajaran yang dapat dipertimbangkan oleh guru dalam memilih media yang tepat sesuai tujuan pembelajaran sebagai berikut (Musfiqon, 2012) :

1. Landasan Filosofis

Proses pembelajaran tidak terlepas dari interkasi guru dan siswa guna mencari mana yang benar dan mana yang salah. Proses mencari kebenaran inilah yang merupakan ranah filsafat. Mengacu pada konsep filosofis tersebut, seorang guru dalam menggunakan media pembelajaran perlu memperhatikan landasan filosofis. Artinya, penggunaan media semestinya didasarkan pada nilai kebenaran yang telah ditemukan dan disepakati banyak orang. Baik kebenaran akademik maupun kebenaran sosial.

Media yang digunakan guru juga perlu dicek kembali kebenaran dan ketepatannya, guru yang memilih media belum sesuai dengan materi yang akan disampaikan berarti media tersebut tidak benar, tidak bagus, dan tidak indah. Artinya penggunaan media yang tidak tepat belum mempertimbangkan landasan filosofis.

1. Landasan Psikologis

Kondisi psikologis siswa dalam satu kelas biasanya berbeda perkembangan psikologinya. Oleh karena itu, perlakuan dalam interaksi antar siswa dan guru tidak bisa disamaratakan antara siswa satu dengan yang lainnya. Pemberian materi dan penggunaan media pembelajaran pun perlu disesuaikan dengan kondisi psikologis anak yang beragam tersebut. Peserta didik tentunya berbeda dalam hal perkembangan dan cara belajarnya. Karenanya, minimal ada dua bidang psikologi yang mendasari media pembelajaran yaitu psikologi perkembangan dan psikologi belajar.

Kesesuaian antara teori perkembangan dengan jenis dan desain media yang diterapkan akan menentukan tingkat efektifitas media dan ketuntasan belajar peserta didik. Sedangkan psikologi belajar dalam hal ini tidak kalah pentingnya yang meliputi bagaimana anak belajar dan motivasi belajar anak. Olehnya perkembangan psikologis anak harus diperhatikan dalam penggunaan media sebab anak tidak bisa mengambil makna pembelajaran melalui media yang tidak sesuai modalitas dan psikologisnya.

1. Landasan Sosiologis

Penggunaan media pembelajaran tidak bisa dilepaskan dengan kondisi sosiologis siswa. Sebab, kondisi sosiologis siswa mempengaruhi respon terhadap jenis media yang digunakan guru. Dalam menggunakan media, guru perlu mempertimbangkan latar belakang sosial anak didik dalam sekolah. Sebab jika media yang digunakan tidak sesuai latar belakang sosial anak didik maka materi pelajaran atau pesan yang dikirim tentunya tidak bisa tersampaikan secara optimal. Bahkan pembelajaran akan menjadi bias karena media yang digunakan guru tidak sesuai dengan kondisi sosial siswa.

* 1. **Ciri Pemilihan dan Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran**
1. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (Arsyad, 2011) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya. Adapun ciri-ciri media pembelajaran tersebut antara lain :

1. Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Suatu peristiwa dan diurut dan disusunkembali dengan video, fotografi, film, dan sejenisnya. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dapat digunakan setiap saat. Demikian pula dengan kegiatan siswa dapat direkam kemudian dianalisis dan dikritik oleh guru maupun teman sejawat.

1. Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif yaitu dimana suatu kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan pada siswa dalam waktu dua atau tiga menit baik itu melalui video, foto, film maupun gambar.

1. Ciri Distributif

Ciri ini memungkinkan suatu objek ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa. Maksudnya sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan alinya.

1. Pemilihan Media Pembelajaran

Banyaknya media pembelajaran yang kesemuanya dapat dipakai, maka pada saat guru akan menggunakannya harus memilih media yang paling tepat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu guru juga harus menyadari bahwa tidak ada media yang paling baik untuk semua tujuan pembelajaran, tiap media memiliki kelebihan dan kekurangan serta hendaknya pemilihan media dilakukan secara obejektif dengan pertimbangan keefektifan balajar siswa.

Syarat-syarat pemilihan media pembelajaran (Ahmad, 2007) yaitu harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sesuai dengan anak yang belajar maksudnya bahwa media tersebut menarik perhatian dan sesuai dengan kemampuan anak, keterbatasan bahan media, biaya pengadaan, dan kualitas mutu dari media yang dipilih.

1. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip untuk mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya (Rusman et.al, 2012) :

1. Efektivitas, pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatgunaan dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru harus dapat berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.
2. Relevansi, kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia.
3. Efisiensi, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan, dan penggunaannya relatif memrlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.
4. Dapat digunakan, media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
5. Kontekstual, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa.
	1. **Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media di dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Secara umum Sadiman (Sundayana, 2013) media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
7. Pembelajaran dapat lebih menarik.
8. Pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
9. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
10. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
11. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
12. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut terkait fungsi media pembelajaran, secara garis besar media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara lebih jelas dan nyata dengan tujuan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

* 1. **Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Mengingat banyaknya media dalam pembelajaran, maka dirasa sangat perlu untuk melakukan pengelompokan terhadap berbagai media pendidikan yang ada tersebut. Pengelompokan ini secara praktis dimaksudkan agar memudahkan kita sebagai pengguna dalam memahami prinsip penggunaan, perawatan, dan pemilihan media dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (Sundayana, 2013) jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan dalam beberapa kelompok antara lain (dapat dilihat pada lembaran berikutnya) :

1. Dilihat dari sifatnya, media ini dibagi ke dalam :
2. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
3. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah foto, transparansi, gambar, lukisan, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
4. Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video. Kemampuan media ini dianggap lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media auditif dan media visual.
5. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media ini dibagi ke dalam :
6. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang actual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
7. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film, film slide, video, dan lain sebagainya.
8. Dilihat dari cara atau terknik pemakaiannya, media dapay dibagi :
9. Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus seperti OHP, film projector, dan slide projector. Tanpa dukungan alat proyeksi, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
10. Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.
	1. **Pengertian Boneka**

Menurut Sudjana & Rivai (2010): Boneka termasuk kedalam media tiga dimensi selain boneka media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah model yaitu tiruan tiga dimensional dari objek nyata yang tidak memungkinkan dipelajari secara langsung oleh siswa karena terlalu besar, terlalu jauh, terlalu mahal, terlalu kecil dan hal-hal lain yang menyebabkan benda tersebut tidak dapat dibawa langsung ke dalam kelas.

Daryanto (2010) juga menjelaskan bahwa boneka adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Sedangkan boneka (dari bahasa portugis boneca) adalah sejenis mainan yang dapat berbentuk bermacam-macam, terutama manusia atau hewan serta tokoh-tokoh fiksi (http://id.wikipedia.org/wiki/Boneka). Menurut Sudjana & Rivai (2010) Boneka merupakan jenis model yang sering dipergunakan untuk memperlihatkan atau mempertunjukkan sebuah permainan. Jadi boneka adalah benda tiruan dari bentuk binatang atau manusia serta tokoh-tokoh fiksi yang digunakan sebagai model dalam sebuah permainan.

1. **Macam-Macam Boneka**

Secara umum boneka (marionette dalam bahasa perancis) ada 2 macam yaitu: (a) tubuh yang dihubungkan dengan lengan, kaki dan badannya, digerakkan dari atas dengan tali-tali atau kawat-kawat halus, (b) boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang tangannya dimasukkan kebawah pakaian boneka, Padmono (2011).

Daryanto (2010) menyebutkan macam-macam boneka yaitu: (a) boneka jari yaitu boneka yang dimainkan dengan jari tangan, (b) boneka tangan yaitu boneka yang dimainkan dengan tangan jadi satu tangan memainkan satu boneka, (c) boneka tongkat yaitu seperti wayang-wayangan, (d) boneka tali atau sering disebut marionette yaitu boneka yang digerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, kaki, dan tangan, (e) boneka bayang-bayang (*shadow puppet*) yaitu boneka yang dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangnya.

1. **Boneka Tangan/*Hand puppet***

Boneka tangan/*hand puppet*  adalah boneka yang digerakkan oleh tangan (Sudjana & Rivai: 188). Dalam http://en.wikipedia.org/wiki/*hand puppet*  boneka tangan adalah jenis boneka yang dikendalikan oleh tangan atau tangan yang menempati bagian dalam boneka. Macam-macam bentuk boneka tangan adalah sebagai berikut:

Boneka tangan dapat dibentuk sesuai dengan kebutuhan dan selera warna yang diinginkan. Boneka tangan ada yang berbetuk hewan dan ada pula yang berbentuk manusia. Boneka tangan dapat dibuat dengan kain bulu *yelvo* ataupun *velboa*, alasan dipilihnya kain tersebut yaitu karena kain ini sangat halus sehingga tidak akan membuat goresan pada tangan ketika digunakan. Boneka tangan juga dapat dibuat dengan kain perca, adapun alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat boneka tangan yaitu gunting, jarum, benang, pensil, lem, kertas, pita, kain bulu *yelvo* ataupun *velboa,* kain flanel atau kain perca. Bentuk dapat dirancang sesuai dengan pola atau tokoh yang diinginkan, untuk warna tentu saja ditentukan sebelum kain dipotong dan dijahit untuk menjadi boneka tangan yang diinginkan. Untuk bagian dalam boneka tentunya berongga karena akan dimasuki tangan untuk menggerakannya.

* 1. **Penggunaan Media Boneka Tangan/*Hand puppet***

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 370) kata penggunaan berasal kata dasar “guna” yang memiliki arti faidah atau manfaat, sedangkan dalam (www.artikata.com) penggunaan memiliki pengertian proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu atau pemakaian sesuatu.

Penggunaan boneka tangan menurut Daryanto (2010) yaitu dengan cara satu tangan memegang satu boneka. Menurut Rofi‘udin & Zuhdi (2001): Cara menggunakan media boneka ada dua cara yaitu: (1) dengan mencari/menemukan cerita yang sesuai dengan boneka-boneka yang sudah ada/tersedia, (2) dengan mencari/membuat boneka sesuai dengan cerita yang sudah ada. Cerita yang baik yang akan diceritakan menggunakan boneka yaitu cerita yang dialognya terasa hidup dan sederhana, serta alur ceritanya bergerak cepat (tidak berputar-putar). Sebelum memperdengarkan cerita dengan media boneka hendaknya berlatih dahulu teknik dialog/monolog sesuai dengan peran tokoh yang ada dalam cerita, serta berlatih untuk menggerakkan bonekanya. Seperti contoh peran kancil dan gajah, kancil memiliki suara kecil dan bernada tinggi serta bergerak sangat lincah sedangkan gajah memiliki suara yang besar dan bergerak lambat. Menurut (Sudjana & Rivai 2010): Cara memainkan boneka tangan yaitu: (1) ibu jari menempati kantung tangan boneka atau jika tidak ada tangan maka dimasukkan kedalam telinga, (2) jari telunjuk dan jari tengah menempati kantung untuk menggerakkan kepala boneka, (3) jari kelingking dan jari manis menempati kantung tangan atau telinga boneka, (4) Guru menggunakan dua *hand puppet*  pada tangan kiri dan tangan kanan, (5) diusahakan badan Guru tidak kelihatan oleh anak atau penonton saat memainkannya, misalnya Guru berdiri dibelakang papan tulis, (6) saat memainkan, boneka tangan berada diatas papan tulis sehingga yang terlihat hanya *hand puppet* nya.

Daryanto (2010) juga mengemukakan: Keuntungan menggunakan media pengajaran boneka yaitu: (1) efisien terhadap penggunaan waktu, tempat, biaya dan persiapannya, (2) tidak memerlukan keterampilan yang rumit, (3) dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira. Agar penggunaan media boneka tangan efektif maka harus memperhatikan hal-hal yaitu: (1) tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara jelas, (2) harus diawali dengan pembuatan naskah atau penentuan naskah ceritanya, (3) harus lebih banyak mementingkan gerak dari pada verbal (4) waktu bermain berdurasi 10-15 menit, (5) diselingi dengan nyanyian, (6) cerita disesuaikan dengan perkembangan anak, (7) diikuti dengan kegiatan tanya jawab, (8) siswa diberi peluang untuk memainkannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan, cara mendongeng menggunakan boneka tangan yaitu:

1. Merumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas.
2. Menentukan naskah cerita yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
3. Memilih boneka sesuai dengan peran/tokoh yang ada dalam cerita.
4. Ketika mendongeng guru menggunakan satu tangan satu boneka.
5. Harus lebih banyak mementingkan gerak dari pada verbal.
6. Waktu bermain berdurasi 10-15 menit.
7. Ketika memainkan boneka tangan bisa dengan cara pendongeng dan boneka kelihatan atau hanya boneka tangannya yang kelihatan.
8. Diselingi dengan nyanyian.
9. Diikuti dengan kegiatan tanya jawab.
10. Siswa diberi peluang untuk memainkannya.
11. **Hasil Belajar**
	1. **Pengertian Hasil Belajar**

Sebelum menjelaskan pengertian hasil belajar maka dijelaskan terlebih dahulu pengertian belajar. Untuk memperoleh pengertian yang objektif tentang belajar terutama belajar di sekolah, perlu dirumuskan secara jelas pengertian belajar. Pengertian belajar sudah banyak ditemukan oleh para ahli psikologi termasuk ahli psikologi pendidikan.

Pengertian belajar menurut Mappasoro (2011: 2) sebagai berikut:

Belajar adalah aktivitas mental (psikhis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek: kognitif, psikomotor dan afektif. Perubahan tersebut dapat berupa sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan/peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya.

Namun Slameto (2003: 2) mengemukakan belajar adalah “aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil interaksinya dengan lingkungan sekitarnya”. Pendapat lain dikemukakan oleh Susanto (2014: 4) “Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak”. Lebih lanjut, Hergenhahn dan Olson (Bundu, 2008: 64) mengemukakan lima hal yang perlu diperhatikan berkaitan dengan belajar, yaitu:

1) belajar menunjuk pada suatu perubahan tingkah laku; 2) perubahan tingkah laku tersebut relatif menetap; 3) perubahan tingkah laku tidak segera terjadi setelah mengikuti pengalaman belajar; 4) perubahan tingkah laku merupakan hasil pengalaman dan latihan; dan 5) pengalaman dan latihan harus diberi penguatan.

 Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang sebagai hasil proses belajar yang ditunjukkan dengan berbagai perubahan seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, sikap dan tingkah laku serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Sebagai hasil dari belajar, akan meningkatkan kemampuan belajar siswa sehingga akan dapat memberikan hasil belajar yang maksimal di sekolah sebagai pencerminan kemampuan belajar siswa, yang lazim dikenal dengan istilah hasil belajar. Hasil belajar yang dicapai siswa merupakn wujud tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang diperoleh melalui tes hasil belajar.

Dimyati dan Mujiono (2010 : 3) mengatakan bahwa ”hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tidak belajar dan tidak mengajar”. Sedangkan, Bundu (2008:66) juga menyatakan “hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto, (2014 : 5) mengemukakan bahwa: “hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”.

Mappasoro (2011: 2) perubahan sebagai hasil belajar memiliki sejumlah ciri yang antara lain:

a) Perubahan hasil belajar bersifat relatif tetap; b) perubahan hasil belajar terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu yang belajar dengan lingkungannya; dan c) perubahan sebagai hasil belajar bersifat progresif dan dinamis dalam arti perubahan tersebut merupakan aspek-aspek kepribadian yang terus menerus berfungsi, makin lama makin menuju ke tingkat yang lebih tinggi atau baik.

Berdasarkan berbagai defenisi yang dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang bersifat tetap pada diri siswa yang telah melewati suatu kegiatan belajar, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

* 1. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa Menurut Susanto (2014 : 14) merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dari diri maupun dari luar diri siswa. Pengenalan terhadap faktor-faktor tersebut penting sekali artinya dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Di samping itu, diketahuinya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, akan dpat diidentifikasi faktor yang menyebabkan kegagalan bagi siswa sehingga dapat dilakukan antisipasi atau penanganan secara dini agar siswa tidak gagal dalam belajarnya atau mengalami kesultian belajar yang dapat menghambat kesuksesan studi siswa. Guru perlu mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar sehingga dapat dilakukan upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Bahkan guru dapat melakukan upaya antisipasi jika terjadi kesulitan belajar atau kegagalan siswa dalam belajar di sekolah.

Menurut Suryabrata (Mappasoro, 2007:9) mengemukakan bahwa “Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal”. Kedua faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Faktor internal
2. Faktor fisiologis (jasmaniah) seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna.
3. Faktor psikologis meliputi kematangan belajar, kecerdasan atau intelegensi, minat, konsentrasi, ingatan, dorongan, rasa ingin tahu, dan sebagainya.
4. Faktor eksternal

Faktor ini berasal dari luar individu yang belajar, meliputi faktor alam fisik, lingkungan, sarana fisik dan non fisik, pengajar serta strategi pembelajaran yang dipilih pengajar dalam menunjang proses belajar mengajar.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Purwanto (2007:102) tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

(1) faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual, (2) faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial. Yang termasuk faktor individual antara lain: faktor kematangan/ pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan yang termasuk faktor sosial antara lain faktor keluarga/ keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi belajar.

Secara sederhana menurut Ruseffendi (Susanto, 2014 : 14) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: “kecerdesan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat”.

Berdasarkan pendapat di atas, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan atas dua jenis, yaitu bersumber dari dalam diri manusia yang belajar atau disebut faktor internal dan faktor yang bersumber dari luar diri manusia yang belajar atau disebut sebagai faktor eksternal.

1. **Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia**
	1. **Hakikat Bahasa**

Tak ada yang memungkiri bahwa bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Tanpa bahasa, manusia tidak dapat berbuat apa-apa, atau malahan bisa dikatakan jika bahasa tidak ada, manusia pun tidak ada. Jadi, bahasa ada karena manusia ada. Melihat betapa pentingnya bahasa dalam kehidupan maka, jawaban tentang arti dari bahasa itu pun bervariasi. Pengertian bahasa itu sendiri telah dirumuskan oleh beberapa ahli. Menurut Wardaugh (Solchan, 2009: 1.3) “Bahasa adalah sebuah simbol bunyi yang arbiter yang digunakan untuk komunikasi manusia.” Sedangkan menurut *Webster’s New Collegiate Dictionary* (Solchan, 2009: 1.3) :

Bahasa adalah sebuah alat untuk mengkomunikasikan gagasan atau perasaan secara sistematis melalui penggunaan tanda, suara gerak, atau tanda-tanda yang disepakati, yang memiliki makna yang dipahami.

Sejalan dengan itu Akhadiah et.al (1991: 2) berpendapat bahwa “Bahasa merupakan rangkaian bunyi yang melambangkan pikiran, perasaan, serta sikap.” Berdasarkan definisi tersebut, ada yang menekankan bahwa bahasa adalah alat dan ada juga yang menyatakan bahwa bahasa adalah simbol. Namun, apapun rumusan yang telah dibuat, pada dasarnya konsep bahasa adalah lambang yang berfungsi sebagai alat komunikasi baik itu melalui bunyi maupun gerak.

* 1. **Fungsi Bahasa**

Berdasarkan penjelasan tentang pengertian bahasa, secara umum bahasa memiliki fungsi yaitu fungsi personal dan sosial. Menurut Solchan (2009) fungsi personal mengacu pada bahasa sebagai alat untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan, sedangkan, fungsi sosial mengacu pada bahasa sebgai alat komunikasi antar individu atau antar kelompok sosial.

Berbeda dengan Solchan, Halliday (Solchan, 2009: 1.7) secara khusus mengidentifikasi fungsi-fungsi bahasa sebagai berikut :

(a) Fungsi personal, yaitu penggunaan bahasa untuk mengungkapkan pendapat, pikiran, sikap atau perasaan pemakainya. (b) Fungsi regulator, yaitu penggunaan bahasa untuk mempengaruhi sikap atau pikiran/pendapat orang lain, seperti bujukan, rayuan, permohonan atau perintah. (c) Fungsi interaksional, yaitu penggunaan bahasa untuk menjalin kontak dan menjaga hubungan sosial, seperti sapaan, basa-basi, simpati atau penghiburan. (d) Fungsi informatif, yaitu penggunaan bahasa untuk menyampaikan informasi, ilmu pengetahuan atau budaya. (e) Fungsi heuristik, yaitu penggunaan bahasa untuk belajar memperoleh informasi, seperti pertanyaan atau permintaan penjelasan atas sesuatu hal. (f) Fungsi imajinatif, yaitu penggunaan bahasa untuk memenuhi dan menyalurkan rasa estetis (indah), seperti nyanyian dan karya sastra. (g) Fungsi instrumental, yaitu penggunaan bahasa untuk mengungkapkan keinginan atau kebutuhan pemakainya, seperti saya ingin….

Pada dasarnya meskipun fungsi bahasa ditafsirkan dan diidentifikasi sedemikian rupa yang jelas fungsi bahasa adalah alat untuk mengungkapkan perasaan dan berkomunikasi antar individu dan kelompok.

* 1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengajaran Bahasa**

Seperti telah dijelaskan sebelumnya bahwa bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Namun, dalam pengajarannya pada jenjang pendidikan formal ada faktor-faktor yang turut mempengaruhi pengajaran bahasa. Menurut Akhadiah et.al (1991) faktor-faktor yang turut mempengaruhi pengajaran bahasa antara lain :

1. Tujuan yang Ingin Dicapai

Tujuan yang ingin dicapai merupakan faktor penentu. Hal ini dikarenakan tujuan akan memberikan arahan dalam memilih materi, strategi, serta evaluasi hasil belajar. Tujuan tersebut mengacu kepada kemampuan yang ditunjukkan setelah pengajaran.

1. Jenis Mata Pelajaran/Pokok Bahasan

Jenis mata pelajaran yang diberikan akan berpengaruh terhadap pemilihan kegiatan belajar yang direncanakan. Hal ini disebabkan pandangan terhadap mata pelajaran itu. Bagaimana cara memandang bahasa dan cara belajar berbahasa, akan menjadi dasar dalam proses belajar mengajar.

1. Kondisi Siswa

Faktor ini turut menentukan pengajaran bahasa, mengingat bahwa terdapat perbedaan individual antar siswa baik itu sosial ekonomi, budaya, bakat, kecerdasan, dan sebagainya. Maka dari itu guru harus menciptakan kegiatan belajar secara bervariasi, dengan memperhatikan perbedaan individual seperlunya.

1. Sarana

Sarana merupakan faktor yang membatasi guru memilih kegiatan belajar yang diselenggarakan. Tidak mungkin seorang guru mengadakan kegiatan menyimak video cerita anak tanpa adanya listrik atau sarana yang mendukung terlaksananya kegiatan belajar. Dalam hal ini guru terpaksa menciptakan kegiatan yang didukung oleh sarana yang ada.

1. Lingkungan Sosial

Keberhasilan belajar siswa sedikit banyak ditentukan oleh lingkungan sosialnya. Lingkungan sosial yang dimaksud adalah kondisi rumah, taraf pendidikan, sikap orang tua serta perlengkapan belajar di rumah. Tentu saja lingkungan itu tidak dapat atau sulit sekali untuk diubah. Sekolah dalam hal ini sebagai pusat pembelajaran dapat menyediakan lingkungan yang diperlukan.

* 1. **Keterampilan Berbahasa**

Dalam berkomunikasi kita menggunakan keterampilan berbahasa yang telah kita miliki. Seberapa pun tingkat atau kualitas keterampilan itu. Keempat jenis keterampilan berbahasa dalam tabel yaitu :

Tabel 1.1 Empat jenis Keterampilan Berbahasa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Lisan** | **Tulisan** |
| **Reseptif**  | Menyimak | Membaca |
| **Produktif** | Berbicara  | Menulis  |

Sumber : Mulyati (2009: 1.10)

Memperjelas pemaparan Mulyati, Solchan (2009) mengemukakan terdapat empat keterampilan berbahasa sebagai berikut :

1. Keterampilan Mendengarkan atau Menyimak

Mendengarkan adalah keterampilan memahami dan menafsirkan pesan yang disampaikan secara lisan oleh orang lain. Mendengarkan adalah keterampilan yang bersifat reseptif

1. Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah keterampilan untuk menyampaikan pesan secara lisan kepada orang lain. Pesan disini adalah pikiran, perasaan, sikap, tanggapan, penilaian, dan sebagainya berbicara merupakan keterampilan yang bersifat produktif.

1. Keterampilan Membaca

Membaca adalah keterampilan reseptif bahasa tulis yang berfungsi memahami dan menafsirkan pesan yang disampaikan secara tertulis oleh pihak lain. Keterampilan ini tidak hanya berkaitan dengan pemahaman simbol-simbol tertulis, tetapi juga memahami pesan atau makna yang disampaikan oleh penulis.

1. Keterampilan Menulis

Menulis adalah keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan atau dapat dikatakan bahwa menulis adalah keterampilan menyampaikan pesan kepada pihak lain secara tertulis. Menulis bukanlah sekedar menyalin kata-kata dan kalimat-kalimat, melainkan juga mengembangkan dan menuangkan pikiran-pikiran dalam suatu struktur tulisan yang teratur.

1. **Kerangka Pikir**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk menggunakan media boneka tangan/*hand puppet*  dikarenakan guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dimana siswa kurang aktif dan pembelajaran masih otoritas guru, sehingga siswa kurang tertarik pada kegiatan pembelajaran, yang berimplikasi pada hasil belajar mereka, terutama hasil belajar tentang keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Untuk itu peneliti berupaya untuk melakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media yang baru yang belum pernah digunakan disekolah itu yaitu media boneka tangan/*hand puppet* . Dengan menggunakan media ini diharapkan anak mendapat pengalaman yang baru dalam belajar sehingga hasil belajar akan lebih bermakna bagi anak. Langkah awal dalam penelitian ini adalah menentukan subyek yang akan diteliti. Subyek penelitian tersebut berkaitan dengan pokok bahasan, dan strategi pembelajaran yang dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk meningkatkan pemahaman materi dan kemampuan dalam menyimak cerita/ dongeng yang nantinya akan berhubungan dengan keterampilan yang lain seperti keterampilan menulis, berbicara dan membaca maka anak diajak untuk benar-benar berkonsentrasi saat proses pembelajaran. Dalam pembelajaran akan dilaksanakan pendalaman materi dan beberapa evaluasi dengan mengutamakan proses pembelajaran, agar dapat mendapat hasil yang lebih optimal. Sehingga peneliti berharap bahwa implementasi pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan/*hand puppet*  dapat efektif untuk meningkatkan kualitas proses, motivasi belajar, dan peningkatan keterampilan menyimak siswa. Diduga melalui penggunaan media boneka tangan ini dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/1 Kecamatan Manggala Kota Makassar.

Skema dari kerangka pikir dapat dilihat pada gambar 2 berikut:

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran keterampilan menyimak dongeng selama ini hanya berasal dari buku teks

Verbalisme dan siswa cepat bosan

*Pretest*

keterampilan menyimak dongeng menggunakan media boneka tangan

Hasil Belajar

*Posttest*

Analisis

Tidak Ada Pengaruh

Ada Pengaruh

Gambar 2.1 Skema kerangka pikir pengaruh penggunaan media boneka tangan

(*hand puppet)* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa

kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/1 Kecamatan Manggala

Kota Makassar.

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka pikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis asosiatif, yaitu:

H0 = Tidak Ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/1 Kecamatan Manggala Kota Makassar sebelum dan sesudah dibelajarkan dengan menggunakan media boneka tangan/*hand puppet.*

Ha = Ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/1 Kecamatan Manggala Kota Makassar sebelum dan sesudah dibelajarkan dengan menggunakan media boneka tangan/*hand puppet.*

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini ditujukan untuk menguji teori melalui pengukuran variabel penelitian dengan angka dan melakukan analisis data dengan prosedur statistik. Sedangkan, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimental. Jenis penelitian ini dipilih karena peneliti ingin mengetahui pengaruh media boneka tangan *(Hand Puppet)* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/1 Kecamatan Manggala Kota Makassar. Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (2013) yang menjelaskan bahwa “penelitian eksperimen sengaja dirancang untuk membangkitkan suatu kejadian atau keadaan, dan efek dari kejadian tersebut kemudian diteliti.”

1. **Variabel dan Desain Penelitian**
2. **Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yakni :

* + 1. Variabel bebas (X) adalah media boneka tangan/*hand puppet.*
		2. Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/1 Kecamatan Manggala Kota Makassar.
1. **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Experimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group Design* karena di sekolah tempat dilakukan penelitian pada kelas II terdapat dua kelas, dimana satu kelas akan bertindak sebagai kelas kontrol (kelas IIB) dan satu kelas lainnya bertindak sebagai kelas eksperimen (kelas IIA).

**O1 X O2**

**O3 O4**

**O3 O4**

Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

**X** = *Treatment* yang diberikan

**O1**= *Pretest* pada kelas eksperimen

**O2**= *Postest* pada kelas eksperimen

**O3** = *Pretest* pada kelas kontrol

**O4** = *Postest* pada kelas control

1. **Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional merupakan batasann-batasan yang digunakan peneliti untuk menghindari adanya pengertian yang berbeda terhadap variabel yang diteliti sehingga setiap variabel perlu didefinisikan. Dalam penelitian ini, variabel yang didefinisikan secara operasional adalah sebagai berikut:

* + - 1. Media boneka tangan/*hand puppet*  adalah boneka yang digerakkan oleh tangan (Sudjana & Rivai: 188). Dalam http://en.wikipedia.org/wiki/*hand puppet* juga di jelaskan bahwa boneka tangan adalah jenis boneka yang dikendalikan oleh tangan atau tangan yang menempati bagian dalam boneka.
			2. Hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan kognitif siswa berupa skor dalam pemahaman konsep, dan penguasaan ilmu pengetahuan sebagai hasil dari sesuatu yang dipelajari siswa serta dengan pencapaian ketuntasan hasil belajar.
1. **Populasi dan Sampel**
2. **Populasi**

Kata populasi berasal dari kata serapan dalam bahasa Inggris yaitu *population* yang artinya jumlah penduduk. Namun, pengertian lain dari kata populasi dalam penelitian ini menurut Sugiyono (2014: 117) populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/1 Kecamatan Manggala Kota Makassar sebanyak:

Tabel 3.1 Jumlah siswa kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/1

|  |
| --- |
| Nomor Kelas Banyak Siswa |
| 1. IIA 30
 |
| 1. IIB 30
 |
|  Jumlah 60 |

1. **Sampel**

Sampel adalah keterwakilan atau bagian dari jumlah populasi. Teknik sampel yang digunakan adalah teknik *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2014: 124) “*sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.” Hal senada juga dikemukakan oleh Prasetyo dan Miftahul (2005: 134) bahwa “teknik penarikan sampel *purposive* digunakan dengan menentukan kriteria khusus terhadap sampel, terutama orang-orang yang dianggap ahli.”

Sampel dalam penelitian ini kelas II A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 orang siswa (16 laki-laki dan 14 perempuan) dan kelas II B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 30 orang siswa (10 laki-laki dan 20 perempuan).

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Teknik dan prosedur pengumpulan data dalam suatu penelitian sangat dalam suatu penelitian untuk memperjelas data yang akan diambil. Dalam penelitian ini, berikut dijelaskan secara singkat teknik dan prosedur pengumpulan data:

1. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung apa yang menjadi sasaran pengamatan dalam hal ini yang akan diamati adalah penggunaan media boneka tangan/*hand puppet*. Observasi dilakukan selama proses tindakan berlangsung dengan menggunakan lembar observasi telah disiapkan dan peneliti akan bertindak sebagai observer.
2. Tes merupakan alat alat ukur yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan terdiri dari *pretest* dan *posttest. Pretest* digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum diberikan sebuah *treatment* berupa penggunaan media boneka tangan/*hand puppet*, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur hasil hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment* berupa penggunaan media boneka tangan/*hand puppet* pada kelas eksperimen, namun pada kelas kontrol *posttest*  dilakukan tanpa diberikan *treatment* (tidak menggunakan media boneka tangan/*hand puppet*).
3. Dokumentasi merupakan catatan lapangan yang dilakukan untuk melengkapi data berupa jumlah siswa kelas II (A dan B), nilai dari setiap siswa foto-foto kegiatan dan dokumen lainnya.
4. **Teknik Analisis Data**

Sugiyono (2014: 207) mengatakan bahwa dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul kemudian menggunakan statistik. Ada dua macam statistik yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial.

1. **Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif adalah teknik analisis data yang bertujuan untuk mendeskripsikan kedua variabel dengan menggunakan analisis presentase dan rata-rata (mean) serta standar deviasi. Adapun kategori standar hasil belajar Bahasa Indonesia diadopsi dari Bundu (2012:119) ialah sebagai berikut:

Tabel 3.2 kategori standar hasil belajar Bahasa Indonesia

|  |  |
| --- | --- |
| Tingkat Penguasaan  | Kategori |
| 75 - 100 | Sangat Tinggi (ST) |
| 55 - 74 | Tinggi (T) |
| 25 - 54 | Rendah (R) |
| 0 - 24 | Sangat Rendah (SR) |

1. **Statistik Inferensial**

Menurut Sugiyono (2014: 209) mengemukakan bahwa “statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisa data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi.” Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji kebenaran suatu hipotesis yang telah dirumuskan. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji normalitas datadalam penelitian ini menggunakan *kolmogornof-Smirnov* yang bertujuan untuk mengetahui apakah data yang akan diteliti berdistribusi normal atau tidak dan data dikatakan normal apabila tingkat signifikasi lebih besar dari 5% (0,05).
2. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti memiliki nilai yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dapat dilakukan apabila kelompok data tersebut dalam distribusi normal dan dikatakan kedua data homogen apabila tingkat signifikasi lebih besar dari 5% (0,05).
3. Uji hipotesis data bertujuan untuk menguji kebenaran dari suatu pernyataan dalam bentuk data-data statistik dan dari hasil uji hipotesis ini kemudai dapat disimpulkan apakah kebenaran tersebut dapat diterima atau ditolak. Ada dua sampel yang digunakan dalam penelitian ini, maka pengujian hipotesis menggunakan t-test.
4. *Paired Sample t-Test*

*Paired Sample t-Test* digunakan apabila terdapat dua sampel yang berpasangan, misalnya membandingkan hasil *pretest*  dan *posttest* kelas control dan kelas eksperimen yang diberikan *treatment* berupa penggunaan media boneka tangan. Rumus yang digunakan menurut Sugiyono (2014: 273) adalah sebagai berikut:

t hitung $=\frac{\overbar{X}\_{1}- \overbar{X}\_{2}}{\sqrt{\frac{s\_{1}^{2}}{n\_{1}} + \frac{s\_{2}^{2}}{n\_{2}} -2r \left(\frac{s\_{1}}{\sqrt{n\_{1}}}\right)\left(\frac{s\_{2}}{\sqrt{n\_{2}}}\right)}}$

Keterangan:

= rata-rata sebelum*treatment*

= rata-rata setelah *treatment*

= simpangan baku sebelum *treatment*

= simpangan baku setelah *treatment*

= jumlah sampel sebelum *treatment*

= jumlah sampel setelah *treatment*

r = nilai korelasi sebelum dan setelah *treatment*

Sebelum menentukan hipotesis, ditentukan terlebih dahulu df (*degree of freedom*). Pada *Paired Sample t-Test* df = n – 1. Dalam hal ini ketentuan yang berlaku adalah bila t hitung <atau = t tabel maka Ho diterima dan bila t hitung >dari t tabel maka Ho ditolak.

1. *Independent Sample t-Test*

*Independent Sample t-Test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua sampel yang tidak berhubungan dan penelitian ini bertujuan untuk membandingkan antara *pretest* kelas control dan kelas eksperimen serta *posttest* kelas control dan kelas eksperimen. Menurut Sugiyono (2015: 273), rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

t hitung $=\frac{\overbar{X}\_{1}- \overbar{X}\_{2}}{\sqrt{\frac{(n\_{1}-1) s\_{1}^{2} + (n\_{2}-1) s\_{2}^{2}}{n\_{1}+ n\_{2}-2} × \sqrt{\frac{1}{n\_{1}}+ \frac{1}{n\_{2}}}}}$

Keterangan:

= rata-rata kelas eksperimen

= rata-rata kelas kontrol

= simpangan baku kelas eksperimen

= simpangan baku kelas kontrol

= jumlah sampel kelas eksperimen

= jumlah sampel kelas control

Untuk *Independent Sample t-Test* df = n – 2. Selanjutnya membandingkan antara t hitung dengan t tabel. Jika t hitung < atau = t tabel maka Ho diterima dan bila t hitung > dari t tabel maka Ha diterima.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/1 Kecamatan Manggala Kota Makassar sebelum dan sesudah dibelajarkan dengan menggunakan media boneka tangan *(hand puppet).*

 Data yang diperoleh dan dianalisis dalam penelitian ini meliputi hasil *pre test* dan *post test* evaluasi hasil belajar yang berasal dari kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIA SD Inpres Perumnas Antang II/1 Kecamatan Manggala Kota Makassar yang berjumlah 30 siswa diantaranya 19 perempuan dan 11 laki-laki. Sedangkan kelas kontrol dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIB SD Inpres Perumnas Antang II/1 Kecamatan Manggala Kota Makassar yang berjumlah 30 siswa diantaranya 20 perempuan dan 10 laki-laki. Hasil penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol diuraikan sebagai berikut:

1. **Deskripsi Data Penelitian**
2. **Deskripsi Data *Pre Test* Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen**

Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapat pembelajaran menggunakan media boneka tangan *(hand puppet)* yaitu siswa mendengarkan dongeng sambil memperhatikan boneka tangan yang berperan mewakili karakter tokoh pada dongeng. *Pre test*  ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang dilakukan sebelum diterapkan pembacaan dongeng dengan menggunakan media boneka tangan *(hand puppet).* *Pre test* yang diberikan berupa tes yang berbentuk esai yang berjumlah 4 butir soal. Subjek penelitian pada saat melakukan *pre test* pada kelas eksperimen berjumlah 30 siswa. Data hasil *pre test* kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

 Tabel 4. 1. Deskripsi Data *Pre Test* Kelas Eksperimen

|  |
| --- |
|  **Descriptive Statistics** |
|  | Pre testEks |
| N | 30 |
| *Range* | 33.00 |
| *Minimum* | 20.00 |
| *Maximum* | 53.00 |
| *Sum* | 1166.00 |
| *Mean* | 38.8667 |
| *Std. Deviation* | 10.43777 |
| *Variance* | 108.947 |

 Sumber: *IBM SPSS Statistics version 20*

 Berdasarkan tabel 4. 1 di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *(mean)* kelas kelas eksperimen sebesar 38.8667, simpangan baku *(standar deviasi)* sebesar 10.43777, nilai varian sebesar 108.947. Nilai tertinggi *(maximum)* yang diperoleh sebesar 53,00 sedangkan nilai terendah *(minimum)* yang diperoleh sebesar 20,00 dan rentang nilai *(range)* antara nilai tertinggi dan nilai terendah sebesar 33,00.

Distribusi frekuensi *pre test* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

 Tabel 4. 2. Distribusi Frekuensi Hasil *Pre Test* Kelas Eksperimen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nilai** | **F** | **F%** |
| 1 | 20.00 | 2 | 6.7 |
| 2 | 27.00 | 5 | 16.7 |
| 3 | 33.00 | 6 | 20.0 |
| 4 | 40.00 | 6 | 20.0 |
| 5 | 47.00 | 5 | 16.7 |
| 6 | 53.00 | 6 | 20.0 |
| Total | 30 | 100 |

 Sumber: *IBM SPSS Statistics version 20* (Lampiran 21 hal 119)

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat rendah sebanyak 2 orang dengan prosentase 6,7 %. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori rendah sebanyak 28 orang dengan prosentase 93,4 % serta tidak ada siswa yang memperoleh nilai kategori tinggi dan sangat tinggi. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *pre test* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen berada pada kategori rendah, hal ini dilihat berdasarkan nilai rata-rata *(mean)* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen secara keseluruhan yang berjumlah 38,86.

1. **Deskripsi Data *Pre Test* Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Kontrol**

 Kelas kontrol merupakan kelas yang mendapat pembelajaran tanpa menggunakan media boneka tangan *(hand puppet)*. *Pre test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang termasuk kelas kontrol. Subjek penelitian pada saat melakukan *pre test* pada kelompok kontrol sebanyak 30 orang. *Pre test* yang diberikan berbentuk soal esai yang berjumlah 4 butir soal. Data hasil *pre test* kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

 Tabel 4. 3. Deskripsi Data *Pre Test* Kelas Kontrol

|  |
| --- |
|  **Descriptive Statistics** |
|  | Pre testKon |
| N | 30 |
| *Range* | 33.00 |
| *Minimum* | 20.00 |
| *Maximum* | 53.00 |
| *Sum* | 1152.00 |
| *Mean* | 38.4000 |
| *Std. Deviation* | 10.76585 |
| *Variance* | 115.903 |

 Sumber: *IBM SPSS Statistics version 20*

 Berdasarkan tabel 4.3 di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *(mean)* kelas kelas kontrol sebesar 38.4000, simpangan baku *(standar deviasi)* sebesar 10.76585, nilai varian sebesar 115.903. Nilai tertinggi *(maximum)* yang diperoleh sebesar 53,00 sedangkan nilai terendah *(minimum)* yang diperoleh sebesar 20,00 dan rentang nilai (*range)* antara nilai tertinggi dan nilai terendah sebesar 33,00.

Distribusi frekuensi *pre test* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

 Tabel 4. 4. Distribusi Frekuensi Hasil *Pre Test* Kelas Kontrol

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nilai** | **F** | **F%** |
| 1 | 20.00 | 2 | 6.7 |
| 2 | 27.00 | 6 | 20.0 |
| 3 | 33.00 | 6 | 20.0 |
| 4 | 40.00 | 7 | 23.3 |
| 5 | 47.00 | 3 | 10.0 |
| 6 | 53.00 | 6 | 20.0 |
| Total | 30 | 100 |

 Sumber: *IBM SPSS Statistics version 20* (Lampiran 22 hal 120)

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat rendah sebanyak 2 orang dengan prosentase 6,7 %. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori rendah sebanyak 28 orang dengan prosentase 93,4 % serta tidak ada siswa yang memperoleh nilai kategori tinggi dan sangat tinggi. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *pre test* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas kontrol berada pada kategori rendah, hal ini dilihat berdasarkan nilai rata-rata *(mean)* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen secara keseluruhan yang berjumlah 38,40.

1. **Deskripsi Data *Post Test* Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen**

 *Post test* yang dilakukan kepada kelas eksperimen dimaksudkan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen setelah mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan *(Hand Puppet)* pada saat mendengarkan dongeng. Jumlah subjek penelitian pada saat *post test* kelas eksperimen sebanyak 30 orang. Tes yang diberikan berupa tes evaluasi hasil belajar berbentuk esai berjumlah 4 butir soal. Data hasil *post test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

 Tabel 4.5 Deskripsi Data *Post Test*  Kelas Eksperimen

|  |
| --- |
|  **Descriptive Statistics** |
|  | Post testEks |
| N | 30 |
| *Range* | 47.00 |
| *Minimum* | 53.00 |
| *Maximum* | 100.00 |
| *Sum* | 2224.00 |
| *Mean* | 74.1333 |
| *Std. Deviation* | 13.35647 |
| *Variance* | 178.395 |

 Sumber: *IBM SPSS Statistics version 20*

 Berdasarkan tabel 4.5 di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *(mean)* kelas kelas eksperimen sebesar 74.1333, sedangkan simpangan baku *(standar deviasi)* sebesar 13.35647, nilai varian sebesar 178.395. Nilai tertinggi (*maximum*) yang diperoleh sebesar 100,00 sedangkan nilai terendah (*minimum*) yang diperoleh sebesar 53,00 dan rentang nilai (*range)* antara nilai tertinggi dan nilai terendah sebesar 47,00.

Distribusi frekuensi hasil *pre test* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

 Tabel 4. 6. Distribusi Frekuensi Hasil *Post Test* Kelas Eksperimen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nilai** | **F** | **F%** |
| 1 | 53.00 | 1 | 3.3 |
| 2 | 60.00 | 8 | 26.7 |
| 3 | 67.00 | 3 | 10.0 |
| 4 | 73.00 | 6 | 20.0 |
| 5 | 80.00 | 6 | 20.0 |
| 6 | 93.00 | 4 | 13.3 |
| 7 | 100.00 | 2 | 6.7 |
| Total | 30 | 100 |

 Sumber: *IBM SPSS Statistics version 20* (Lampiran 21 hal 119)

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori rendah sebanyak 1 orang dengan prosentase 3,3 %. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori tinggi sebanyak 17 orang dengan prosentase 56,7 % dan jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat tinggi sebanyak 12 orang dengan prosentase 40 %. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *post test* kemampuan membaca pemahaman kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, hal ini dilihat berdasarkan nilai rata-rata *(mean)* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen secara keseluruhan yang berjumlah 74,13.

1. **Deskripsi Data *Post Test* Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Kontrol**

 Proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol adalah dengan menjelaskan materi kepada siswa dengan menggunakan metode ceramah yaitu peneliti menceritakan dongeng dengan tidak menggunakan media boneka tangan *(Hand Puppet)* melainkan hanya membacakan dongeng dari buku di depan kelas, selanjutnya siswa akan diberikan soal tes evaluasi hasil belajar dan siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang terdapat dalam soal tes tersebut. *Post test* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang termasuk kelas kontrol setelah diberikan pembelajaran tanpa menggunakan media boneka tangan *(Hand Puppet)*. Subjek penelitian pada saat melakukan *post test* pada kelompok kontrol sebanyak 30 orang. *Post test* yang diberikan berupa tes esai evaluasi hasil belajar berjumlah 4 butir soal. Data hasil *post test* kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

 Tabel 4.7 Deskripsi Data *Post Test*  Kelas Kontrol

|  |
| --- |
|  **Descriptive Statistics** |
|  | Post testKon |
| N | 30 |
| *Range* | 33.00 |
| *Minimum* | 20.00 |
| *Maximum* | 53.00 |
| *Sum* | 1139.00 |
| *Mean* | 37.9667 |
| *Std. Deviation* | 10.41380 |
| *Variance* | 108.447 |

 Sumber: *IBM SPSS Statistics version 20*

 Berdasarkan tabel 4.7 di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *(mean)* kelas kontrol sebesar 37.9667 sedangkan simpangan baku *(standar deviasi)* sebesar 10.41380, nilai varian sebesar 108.447. Nilai tertinggi (*maximum*) yang diperoleh sebesar 53,00 sedangkan nilai terendah (*minimum*) yang diperoleh sebesar 20,00 dan rentang nilai (*range)* antara nilai tertinggi dan nilai terendah sebesar 33,00.

Distribusi frekuensi hasil *pre test* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

 Tabel 4. 8. Distribusi Frekuensi Hasil *Post Test* Kelas Kontrol

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nilai** | **F** | **F%** |
| 1 | 20.00 | 2 | 6.7 |
| 2 | 27.00 | 6 | 20.0 |
| 3 | 33.00 | 6 | 20.0 |
| 4 | 40.00 | 7 | 23.3 |
| 5 | 47.00 | 3 | 10.0 |
| 6 | 53.00 | 6 | 20.0 |
| Total | 30 | 100 |

 Sumber: *IBM SPSS Statistics version 20* (Lampiran 22 hal 120)

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat rendah sebanyak 2 orang dengan prosentase 6,7 %. Sedangkan jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori rendah sebanyak 28 orang dengan prosentase 93,4 % serta tidak ada siswa yang memperoleh nilai kategori tinggi dan sangat tinggi. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *pre test* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas kontrol berada pada kategori rendah, hal ini dilihat berdasarkan nilai rata-rata *(mean)* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen secara keseluruhan yang berjumlah 37,96.

1. **Hasil Uji Asumsi Analisis Data**

 Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

1. **Uji Normalitas**

 Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah diperoleh berdistribusi normal. Data uji normalitas diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen dan kontrol. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics version 20*. Syarat data dikatakan berdistribusi normal apabila *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0,05. Berikut hasil uji normalitas data *pre test* dan *post test* kelas eksperimen dan kontrol

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Data *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | ***Asymp. Sig. (2-tailed)*** | **Keterangan** |
| *Pre Test* Kelas Eksperimen | 0,094 | 0,094 > 0,05 = normal |
| *Pre Test* Kelas Kontrol | 0,151 | 0,151 > 0,05 = normal |
| *Post Test* Kelas Eksperimen | 0,158 | 0,158 > 0,05 = normal |
| *Post Test* Kelas Kontrol | 0,062 | 0,062 > 0,05 = normal |

 Sumber: *IBM SPSS Statistics version 20* (Lampiran 16 hal 114)

 Tabel di atas menunjukkan bahwa data hasil *pre test* dan *post test* kelas eksperimen dan kontrol terdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada keempat data tersebut diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebaran data kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Setelah memperoleh hasil uji normalitas sebaran data, selanjutnya dilakukan uji statistik parametris. Statistik parametris menuntut terpenuhinya banyak asumsi diantaranya data harus berdistribusi normal.

1. **Uji Homogenitas**

 Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel homogen. Data yang akan diuji homogenitasnya adalah hasil *pre test* kelas eksperimen dan kontrol serta hasil *post test* kelas eksperimen dan kontrol. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics version 20*. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05. Berikut data hasil uji homogenitas *pre test* kelas eksperimen dan kontrol maupun *post test* kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | **Sig.** | **Keterangan** |
| *Pre Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol | 0,780 | 0,780 > 0,05 = homogeny |
| *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol | 0,240 | 0,240 > 0,05 = homogeny |

 Sumber: *IBM SPSS Statistics version 20*

 Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *Pre Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol maupun *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol dikatakan homogen karena lebih besar dari 0,05. Setelah memperoleh hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kontrol, selanjutnya dilakukan uji statistik parametris. Syarat yang harus terpenuhi pada dua kelompok data yaitu data yang diuji harus homogen.

1. **Hasil Uji Hipotesis**
2. ***Independent Sample T-Test Pre Test* Eksperimen dan *Pre Test* Kontrol**

 *Independent Sample T-Test* digunakan untuk menguji dua sampel data yang tidak saling berhubungan. Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *pre test* kelas eksperimen dan *pre test* kelas kontrol dengan menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistics version 20*. Syarat data dikatakan signifikan apabila nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan. Berikut ini adalah hasil *Independent Sample t-Test* nilai *pre test* kelas eksperimen dan *pre test* kelas kontrol.

Tabel 4. 11 *Independent Sample T-Test Pre Test* Eksperimen dan *Pre Test* Kontrol

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **T** | **df** | ***Sig. (2-tailed)*** | **Keterangan** |
| *Pre Test* Kelas Eksperimen dan *Pre Tes* KelasKontrol | 0,161 | 58 | 0,873 | 0,873 > 0,05 = tidak signifikan |

 Sumber: *IBM SPSS Statistics version 20* (Lampiran 19 hal 117)

 Berdasarkan tabel di atas, terlihat nilai *Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0,05, diketahui bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia antara kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan. Jika nilai t hitung sebesar 0,161 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan nilai α = 5% dan df = 58, diperoleh nilai t tabel sebesar 2,002. Maka t hitung memiliki nilai lebih kecil dari t tabel (0,161 < 2,002). Jika t hitung < t tabel maka dapat disimpulkan bahwa H0 diterima yaitu tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/I Kecamatan Manggala Kota Makassar.

1. ***Paired Sample t-Test Pre Test* Eksperimen dan *Post Test* Eksperimen**

 *Paired Sample t-Test* digunakan untuk menguji dua sampel data yang saling berhubungan atau berpasangan. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa mendengarkan dongeng dengan menggunakan media boneka tangan *(hand puppet)* kepada kelas eksperimen. Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *pre test* dan *post test* kelas eksperimen dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics version 20*. Syarat data dikatakan signifikan apabila nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05. Berikut ini adalah hasil *Paired Sample t-Test* nilai *pre test* dan *post test* kelas eksperimen.

Tabel 4. 12 *Paired Sample t-Test Pre Test* Eksperimen dan *Post Test* Eksperimen

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **t** | **Df** | ***Sig. (2-tailed)*** | **Keterangan** |
| *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen  | -17,897 | 29 |  0,000 | 0,000 < 0,05 = signifikan |

 Sumber: *IBM SPSS Statistics version 20* (Lampiran 17 hal 115)

 Berdasarkan tabel di atas, terlihat nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa mendengarkan dongeng dengan menggunakan media boneka tangan *(hand puppet).* Jika nilai t hitung sebesar -17,897 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan nilai α = 5% dan df = 29, diperoleh nilai t tabel sebesar 2,045. Maka t hitung memiliki nilai lebih besar dari t tabel (-17,897 > 2,045). Jika t hitung > t tabel dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak yaitu ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/I Kecamatan Manggala Kota Makassar sebelum dan sesudah dibelajarkan dengan menggunakan media boneka tangan *(Hand Puppet)*.

1. ***Paired Sample t-Test Pre Test* Kontrol dan *Post Test* Kontrol**

 Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas kontrol. Analisis dilakukan dengan menguji hasil *pre test* dan *post test* kelas kontrol dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics version 20*. Syarat data dikatakan signifikan apabila nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05. Berikut ini adalah hasil *Paired Sample t-Test* nilai *pre test* dan *post test* kelas kontrol.

Tabel 4. 13 *Paired Sample t-Test Pre Test* Kontrol dan *Post Test* Kontrol

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **t** | **Df** | ***Sig. (2-tailed)*** | **Keterangan** |
| *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Kontrol | 0,290 | 29 | 0,774 | 0,774 > 0,05 = tidak signifikan |

Sumber: *IBM SPSS Statistics version 21* (Lampiran 18 hal 116 )

 Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan sesudah diberi pengajaran pada kelas kontrol. Jika nilai t hitung sebesar 0,290 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan nilai α = 5% dan df = 29, diperoleh nilai t tabel sebesar 2,045. Maka t hitung memiliki nilai lebih kecil dari t tabel (0,290 < 2,045). Jika t hitung < t tabel maka dapat disimpulkan bahwa H0 diterima yaitu tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/I Kecamatan Manggala Kota Makassar.

1. ***Independent Sample T-Test Post Test* Eksperimen dan *Post Test* Kontrol**

 Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan mendengarkan dongeng dengan menggunakan media boneka tangan *(hand puppet)* dengan kelompok yang mengikuti pembelajaran tanpa mendengarkan dongeng dengan menggunakan media boneka tangan *(hand puppet)*. Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *post test* kelas eksperimen dan *post test* kelas kontrol. Analisis ini dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics version 20*. Syarat data dikatakan signifikan apabila nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05. Berikut ini adalah hasil *Independent Sample T-Test* nilai *post test* kelas eksperimen dan *post test* kelas kontrol.

Tabel 4. 14 *Independent Sample T-Test Post Test* Eksperimen dan *Post Test* Kontrol

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **t** | **Df** | ***Sig. (2-tailed)*** | **Keterangan** |
| *Post Test* Kelas Eksperimen dan *Post Test* Keas Kontrol | 11,634 | 58 | 0,000 | 0,000 < 0,05 = signifikan |

 Sumber: *IBM SPSS Statistics version 21* (Lampiran 20 hal 118 )

 Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia antara kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan mendengarkan dongeng dengan menggunakan media boneka tangan *(hand puppet)* dengan kelompok yang mengikuti pembelajaran tanpa mendengarkan dongeng dengan menggunakan media boneka tangan *(hand puppet)*. Jika nilai t hitung sebesar 11,634 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan nilai α = 5% dan df = 58, diperoleh nilai t tabel sebesar 2,002. Maka t hitung memiliki nilai lebih besar dari t tabel (11,634 > 2,002). Jika t hitung > t tabel dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak yaitu ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/I Kecamatan Manggala Kota Makassar sebelum dan sesudah dibelajarkan dengan menggunakan media boneka tangan *(Hand Puppet)*.

1. **Pembahasan Hasil Penelitian**
2. **Deskripsi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa**

Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media boneka tangan *(Hand Puppet)* adalah cara yang ditempuh peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran agar konsep yang disajikan bisa beradaptasi dengan siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media boneka tangan *(Hand Puppet)*, memberikan kemudahan bagi peneliti dalam pengembangan konsep-konsep dan gagasan-gagasan mengenai dongeng bermula dari sebuah media yaitu, boneka tangan *(Hand Puppet)*  yang mewakili karakter dari setiap tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita. Jadi dengan demikian penggunaan media boneka tangan *(Hand Puppet)* menggunakan situasi dunia nyata atau suatu konteks nyata sebagai titik tolak belajar Bahasa Indonesia. Selain itu penggunaan media boneka tangan *(Hand Puppet)* juga memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengembangkan sendiri pengetahuannya serta dapat memahami arti atau makna yang terdapat di dalam dongeng yang telah didengarnya.

Pembahasan hasil penelitian terdiri atas aktivitas peneliti dan siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media boneka tangan *(Hand Puppet)* di Kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/I Kecamatan Manggala Kota Makassar. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan pemberian soal *pre test* kemudian pemberian perlakuan *(treatment)* selama dua kali pertemuan dengan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) setelah itu pemberian *pos test* untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 30 orang dan kelas kontrol berjumlah 30 orang. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapat perlakuan berupa pengajaran dengan menggunakan media boneka tangan *(Hand Puppet).* Sedangkan pada kelas kontrol adalah kelas yang mendapat pengajaran tanpa menggunakan media boneka tangan *(Hand Puppet)* artinya kelas kontrol hanya mendapat pengajaran dengan metode ceramah dan dongeng yang didengarkan langsung dibacakan dari buku dongeng tanpa menggunakan media apapun.

Sebelum memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen terlebih dahulu diberikan *pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang termasuk dalam kelas eksperimen. Setelah itu, dilakukan pengajaran mendengarkan dongeng dengan menggunakan media boneka tangan *(Hand Puppet)* yaitu, siswa mendengarkan dongeng yang dibacakan oleh peneliti sambil menggunakan media boneka tangan *(Hand Puppet).*

Saat berdongeng hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menyiapkan beberapa boneka tangan yang sesuai dengan banyaknya tokoh yang terdapat di dalam cerita dalam hal ini peneliti menyiapkan 4 boneka tangan yang terdiri dari (Boneka tangan Tikus = sebagai Mimi, Boneka tangan kelinci = sebagai Mimu, Boneka tangan Beruang = sebagai Pak Beruang, dan Boneka tangan Katak = sebagai Pak Katak), kemudian peneliti menunjukkan atau memperkenalkan satu persatu boneka tangan tersebut sebagai tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita, hal ini bertujuan untuk mempermudah siswa mengenali tokoh-tokoh yang berperan dalam cerita secara nyata atau langsung. Selanjutnya, pada saat berdongeng peneliti juga menyesuaikan intonasi suara yang harus mengikuti karakter dari setiap tokoh dalam cerita atau media boneka tangan tersebut sehingga kararter setiap tokoh dapat tergambar dengan jelas dan lansung dimengerti oleh para siswa. Setelah siswa mengenali tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita, peneliti kemudian melanjutkan dengan membaca dongeng diikuti dengan tangan yang bergerak-gerak mamainkan media boneka tangan *(Hand Puppet)* hal inilahyang disebut dengan *tratment* atau perlakuan. Perlakuan atau *treatment* initidak hanya dilakukan satu kali pertemuan melainkan dua kali pertemuan, karena penggunaan media boneka tangan *(Hand Puppet)* tergolong baru pada siswa kelas II di SD Inpres Perumnas Antang II/I Kecamatan Manggala Kota Makassar sehingga harus diberikan *treatment* atau perlakuan lebih dari satu kali agar siswa terbiasa dengan media tersebut. Setelah memeberikikan *treatment*  maka dilanjutkan dengan pemberian *post test* untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Selain pada kelas eksperimen, *pre test* juga diberikan kepada kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang termasuk kategori kelas kontrol. Selanjutnya diberikan pengajaran tanpa menggunakan media boneka tangan *(Hand Puppet)* artinya kelas kontrol hanya mendapat pengajaran dengan metode ceramah dan dongeng yang didengarkan langsung dibacakan dari buku dongeng tanpa menggunakan media apapun, hal inilah yang menjadi pembeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu pada pemberian *treatment* atau perlakuan, tujuannya adalah agar peneliti dapat membandingkan apakah media boneka tangan *(Hand Puppet)* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada kelas eksperimen. Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada kelas kontol setelah pengajaran maka diberikan pula *post test*.

Berdasarkan analisis deskriptif yang dilakukan diketahui bahwa *pre test* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen berada pada kategori rendah. Hal ini dapat kita lihat dari nilai rata-rata *(mean)* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen secara keseluruhan yaitu berjumlah 38,86 dan *pre test* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas kontol juga berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata *(mean)* berjumlah 38,40.

Selanjutnya *post test* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen berada pada kategori tinggi hal ini dapat kita lihat dari nilai rata-rata *(mean)* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas eksperimen secara keseluruhan yaitu 74,13 . Sedangkan *post test* hasil belajar Bahasa Indonesia kelas kontrol berada pada kategori rendah dengan nilai rata-rata *(mean)* berjumlah 37,96.

Penelitian yang terkait oleh Destriati tahun 2010 dengan judul penelitian “Penggunaan Media Boneka Tangan *(Hand Puppet)* Dalam Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Di TK Aisyiyah I Kebumen Tahun 2010”, menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan media boneka tangan *(hand puppet)* dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak seperti peningkatan perbendaharaan kosa kata dan peningkatan anak dalam berbicara dalam kalimat sederhana.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media boneka *(Hand Puppet)* tangan ini berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Dan hal ini menunjukkan penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti.

Berdasarkan uraian di atas sudah jelas bahwa pembelajaran dengan menggunakan media boneka *(Hand Puppet)* berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan menyimak dongeng. Dikarenakan adanya peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah dibelajarkan dengan menggunakan media boneka tangan *(hand puppet).*

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

 Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas II SD Inpres Perumnas Antang II/1 Kecamatan Manggala Kota Makassar sebelum dan sesudah dibelajarkan dengan menggunakan media boneka tangan *(hand puppet).*

1. **Saran**
2. Guru dapat menggunakan media boneka tangan *(hand puppet)* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.
3. Guru dalam menerapkan penggunaan media boneka tangan *(hand puppet)* diharapkan menyesuaikan dengan langkah-langkah penggunaan media secara tepat dan efektif.
4. Siswa sebaiknya didorong untuk mampu mengonstruksi sebuah konsep baru berdasarkan skemata dengan cara menghubungkan pengetahuan awal dan pengetahuan baru yang diperoleh saat mendengarkan dongeng.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abidin, Yunus. 2013. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Pendidikan Karakter.* Bandung: PT Refika Aditama.

Ahmad, Abdul Karim H. 2007. *Media Pembelajaran.* Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

Akhadiah, Sabarti et.al. 1991. *Bahasa Indonesia 2.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Bundu, Patta. 2008. *Aplikasi Keterampilan Proses Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Makassar: Samudra Alif\_Mim.

Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Tingkat SD/MI. Jakarta: Depdiknas

Dimyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mappasoro. 2011. *Evaluasi Pengajaran*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar.

Mappasoro. 2012. *Strategi Pembelajaran.* Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Mulyasa. 2012. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Rosda

\_\_\_\_\_\_\_\_\_. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Makassar : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran.* Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Purwanto, M. N. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Rusman, et.al. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: Rajawali Pers.

Solchan, 2009. *Pendidikan Bahasa Indonesia di SD.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung: Alfabeta.

Sundayana, Rostina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika (untuk guru, calon guru, orang tua, dan para pecinta matematika).* Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

**Lampiran 1**

**SILABUS**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas / Semester : II/2

Standar Kompetensi : Mendengarkan dan memahami pesan pendek dan

 dongeng yang dilisankan.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kompetensi Dasar | Materi Pokok | Kegiatan Pembelajaran | Indikator  | Penilaian | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
| Menceritakan kembali isi dongeng yang didengarnya. | Dongeng | -Siswa mendengarkan dongeng yangdibacakan oleh guru.-Siswa menjelaskan tokoh dan watak dongeng yangdibacanya.-Siswa menceritakan kembali isi dongeng yang didengarnyadengan bahasannyasendiri.-Siswa menjelaskan isi pesan dongeng yang didengarnya. | * Siswa dapat mendengarkan dongeng yang dibacakan guru.
* Siswa dapat menjelaskan tokoh dan watak dongeng yang didengarnya.
* Siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng yang didengarknya dengan bahasanya sendiri.
* Siswa dapat menjelaskan isi pesan dongeng yang didengarnya
 | Tertulis | 2 x 35 Menit | * Buku Bahasa Indonesia
* Buku cerita/ dongeng
 |

**Lampiran 2**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

Nama Sekolah : SD Inpres Perumnas Antang II/I

Kelas/Semester : II/II (Dua)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Hari/Tanggal :

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

1. **Standar Kompetensi**

Memahami pesan pendek dan dongeng yang dilisankan.

1. **Kompetensi Dasar**

Menceritakan kembali isi dongeng yang didengarnya.

1. **Indikator Pembelajaran**
2. Mendengarkan (menyimak) dongeng.
3. Menjelaskan tokoh dan watak dongeng.
4. **Tujuan pembelajaran**

Setelah proses belajar mengajar berlangsung diharapkan siswa dapat :

1. Mendengarkan (menyimak) dongeng yang dibacakan guru.

2. Menjelaskan tokoh dan watak dongeng yang didengarnya.

1. **Materi Ajar (Materi Pokok)**

Dongeng fabel :

**“ Mimi Dan Mimu ”**

Ada dua hewan kecil yang tinggal di bawah pohon. Mereka adalah Mimi si tikus dan Mimu si kelinci. Kedua hewan itu bersahabat, tetapi tabiat mereka berbeda. Mimu selalu bangun pagi sebelum matahari terbit. Ia berolahraga di sekeliling hutan, melompat ke sana dan ke mari. Mimu paling senang, bila ia dapat melihat matahari terbit.

“Selamat pagi, matahari yang baik,” sapa Mimu ramah.

“Selamat pagi juga, Mimu! Ho ho ho, pagi ini lagi-lagi kau bangun lebih pagi dariku,” sahut Matahari.

Matahari dan Mimu hampir setiap hari mengobrol. Kalau Mimu rajin bangun pagi, Mimi sebaliknya. Ia tak pernah bangun kalau matahari belum berada di atas pucuk pohon. Karena tidur terlalu lama dan jarang berolahraga, Mimi sering sakit. Mimu jengkel dengan kemalasan Mimi. Karena ia tak bisa membereskan tempat tidurnya pada pagi hari.

Mimu mencari akal agar Mimi tidak malas bangun pagi lagi.

“Mimi, pernahkah engkau makan keju?” tanya Mimu pada suatu hari.

“Belum, bagaimana rasanya?” Mimi merasa tertarik.

“Belum pernah makan keju? Kalau begitu jangan sebut dirimu tikus. Setiap tikus sejati pasti pernah makan keju setiap pagi,” kata Mimu sambil menepuk dada.

“Kalau begitu aku akan mencari keju,” kata Mimi penasaran. “Kau akan cari keju di mana?” ejek Mimu.

“Aku? Aku tidak tahu,” sahut Mimu malu. “Aku mau memberi tahu. Asal kau mau bangun pagi-pagi besok.” “Baiklah!”

Esok harinya, seperti biasa Mimi bangun sebelum matahari terbit. Ia bersusah payah membangunkan Mimi. Karena Mimi masih mengantuk, Mimi sering menutup matanya.

“Lihat Mimi! Bu beruang dan katak sedang sarapan. Kejunya banyak sekali! Tidakkah engkau ingin memakannya?” tanya Mimu. Seketika itu Mimi yang berjalan sambil terkantuk-kantuk, membuka matanya.

“nyam nyam nyam..! Ayo, Mimu, ajak temanmu sarapan bersama,” ajak Bu beruang dan katak. Mereka pun sarapan pagi dengan gembira.

“Mimu, aku sudah makan keju. Jadi aku adalah tikus sejati,” kata Mimi. “Tapi tikus sejati pun selalu bangun sebelum matahari terbit,” kata Mimu.

“Aku akan membiasakan bangun pagi mulai sekarang. Karena ternyata bangun pagi itu menyenangkan. Aku merasa badanku sangat sehat,” kata Mimi.

“Mulai sekarang kita bisa berolahraga pagi,” kata Mimu. “Tentu!”

“Kalau begitu mari kita berlari. Satu, dua, tiga!” seru Mimu.

Kedua hewan itu melesat ke dalam hutan. Mereka berlari dan melopatdengan riang di antara pepohonan. (*Sumber : Erlangga For Kids tahun 2009)*.

1. **Metode Pembelajaran**
* Demonstrasi (Boneka Tangan/*Hand Puppet*)
* Bercerita
* Penugasan
* Tanya jawab
1. **Langkah-Langkah Pembelajaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
| Pendahuluan:Awal | 1. Guru memberi salam kepada Siswa.
2. Guru beserta siswa melakukan *icebreaking* (Senam otak) sebelum pembelajaran.
3. Berdo’a bersama.
4. Mengecek kehadiran siswa.
5. Apersepsi, mengenai dongeng yang sudah didengar anak.
6. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan.
7. Menyampaikan KKM yang ingin dicapai.
 | 10 Menit |
| Kegiatan Inti | 1. Guru membacakan dongeng tentang **“Mimi dan Mimu”** (Secara lisan tanpa menggunakan Boneka Tangan/*Hand Puppet*).
2. Siswa mendengarkan dongeng yang dibacakan guru.
3. Guru menjelaskan tokoh dan watak pelaku dalam dongeng yang telah dibacakan.
4. Siswa menjelaskan tokoh dan watak pelaku dalam dongeng yang telah didengarkan.
5. Siswa menjelaskan amanat atau pesan yang terkandung dari dongeng yang telah didengarkan.
6. Guru mengadakan tanya jawab dengan siswa.
7. Guru memberi lembar *Pre test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
 | 40 Menit |
| Penutup: | 1. Guru bersama siswa merefleksi materi yang diajarkan.
2. Guru memberikan pesan-pesan moral sebelum mengakhiri pembelajaran.
3. Berdoa bersama.
 | 10 Menit |

1. **Alat Dan Sumber**
* Alat : Cerita dongeng fabel tentang **“Mimi dan Mimu”**
* Sumber : Buku BSE *(Buku Sekolah Elektronik)* untuk kelas 2 Sekolah

 Dasar dan buku dongeng *Erlangga For Kids* tahun 2009.

1. **Penilaian**
* Teknik : Tes
* Jenis : Tertulis
* Bentuk : Esai

 Makassar, April 2016

1. **Penilaian / Evaluasi**

|  |  |
| --- | --- |
| Indikator PencapaianKompetensi | Penilaian |
| Teknik | BentukInstrumen | Instrumen |
| • Siswa dapat mendengarkan dongeng yang dibacakan guru• Siswa dapat menjelaskan tokoh dan watak dongeng yang didengarnya | Tertulis | Esai/uraian | 1. Dengarkandongeng yang akan dibacakan oleh gurumu!2. Sebutkan tokoh dan Watak dongeng yang kalian dengar!3. Cobalahceritakan kembali isi dongeng dengan bahasamu sendiri4. Apa isi pesan dongeng yang kalian dengar? |

**Lampiran 3**

***PRETEST***

Nama Sekolah : SD Inpres Perumnas Antang II/I

Kelas/Semester : II/II (Dua)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Hari/Tanggal :

Alokasi Waktu : 20 Menit

**Nama :**

**Kelas :**

**Petunjuk Soal** :

Dengarkan dongeng yang akan dibacakan oleh gurumu, Kemudian kejakanlah soal essay di bawah ini!

1. Sebutkan tokoh (Pemeran) dalam dongeng yang kalian dengar!
2. Sebutkan Watak tokoh (Sifat/perilaku pemeran) dalam dongeng yang kalian dengar!
3. Cobalah ceritakan kembali isi dongeng dengan bahasamu sendiri!
4. Apa isi pesan dongeng yang kalian dengar?

**Selamat bekerja ☺**

**Jawaban:**

**Lampiran 4**

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

**Pertemuan Ke – I**

Nama Sekolah : SD Inpres Perumnas Antang II/1

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : II (Dua) / II (Dua)

Materi : Mendengarkan dan memahami pesan pendek dan dongeng

 yang dilisankan.

Petunjuk

1. Bacalah dengan cermat 8 indikator aktivitas siswa yang sudah ditetapkan.
2. Berilah tanda *check* (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **Deskriptor** | **√** | **Skor** | **Jumlah Skor** |
| **a** | **b** | **c** | **d** |
| 1. | Keaktifan | 1. Siswa aktif ikut serta
2. Siswa aktif menjawab
3. Siswa aktif bertanya
4. Siswa aktif merespon guru
 |  |  |  |  |  |  |
| 2. | Perhatian | 1. Siswa memperhatikan guru
2. Siswa memperhatikan teman yang bertanya
3. Siswa memperhatikan teman yang menjawab
4. Siswa memperhatikan pembelajaran
 |  |  |  |  |  |  |
| 3. | Menyimak | 1. Menyimak dengan sendirinya
2. Menyimak dengan serius
3. Menyimak karena disuruh
4. Tidak menyimak pembelajaran
 |  |  |  |  |  |  |
| 4. | Keberanian  | 1. Berani unjuk diri
2. Berani bertanya
3. Berani menjawab
4. Berani tampil di depan kelas
 |  |  |  |  |  |  |
| 5. | Kepatuhan | 1. Mengerjakan tugas dari guru
2. Melakukan perintah guru
3. Menjawab pertanyaan guru
4. Mengikuti aturan dalam pembelajaran
 |  |  |  |  |  |  |
| 6. | Kedisiplinan | 1. Tidak menggu teman pada saat pembelajaran
2. Siswa berbicara setelah ditunjuk
3. Siswa mengikuti aturan di dalam kelas
4. Siswa bersikap sopan kepada guru dan teman.
 |  |  |  |  |  |  |
| **Jumlah skor perolehan** |  |
| **Jumlah skor maksimal** |  |
| **Presentasi pencapaian** |  |
| **Kategori** |  |

$$Persentase pelaksanaan=\frac{Skor indikator yang dicapai}{skor maksimal indikator (120)}X 100\%$$

Pedoman pengkategorian aktivitas belajar siswa secara kumulatif :

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktivitas Siswa (%)** | **Kualifikasi** |
| 85 – 100 | Sangat Baik (SB) |
| 70 – 84 | Baik (B) |
| 55 – 69 | Cukup (C) |
| 40 – 54 | Kurang (K) |
| 0 – 39 | Sangat Kurang (SK) |