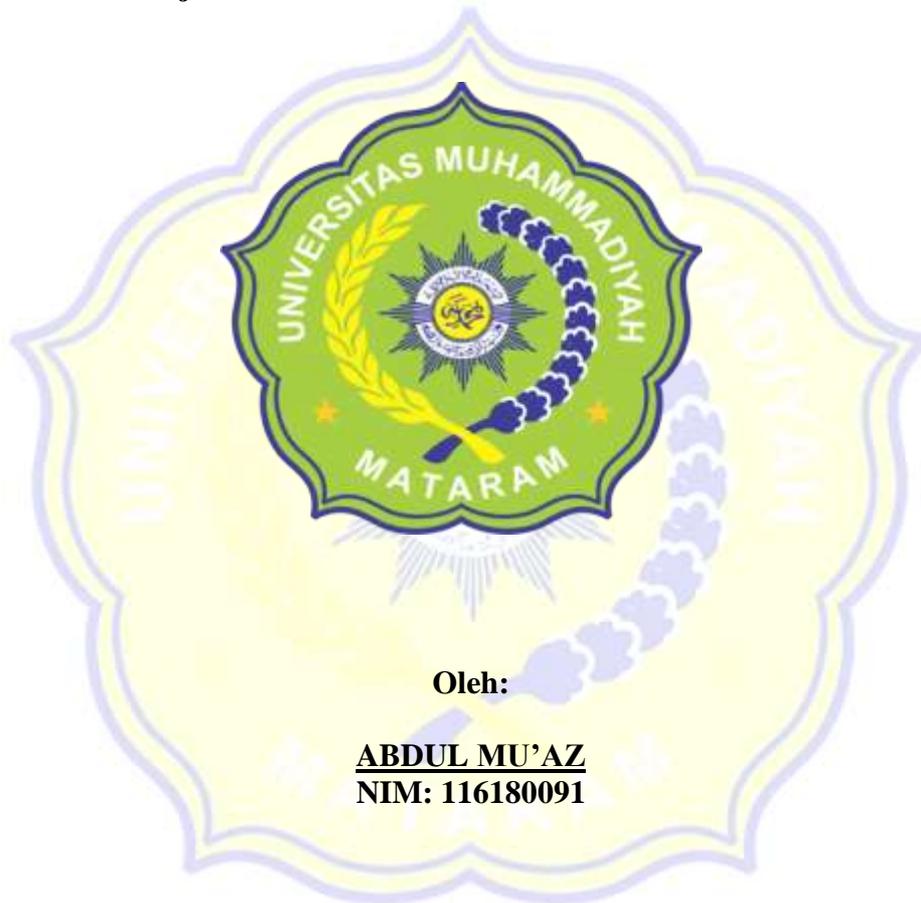


**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA JARI TERHADAP  
KEMAMPUAN BERCERITA SISWA KELAS IV DI SDN 09 KILO  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Oleh:**

**ABDUL MU'AZ**  
**NIM: 116180091**

**PROGRAM STUDI JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
TAHUN 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA JARI TERHADAP  
KEMAMPUAN BER CERITA SISWA KELAS IV DI SDN 09 KILO  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Telah memenuhi syarat dan disetujui  
Jum'at, 5 Februari 2021

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



Hafidatunnajah, M.Pd  
NIDN. 0804048501



Bq. Desi Milandari, M. Pd  
NIDN. 0810018901

Mengetahui:

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Ketua Program Studi,



Hafidatunnajah, M.Pd  
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

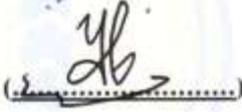
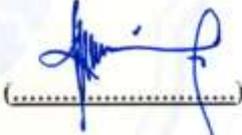
SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA JARI TERHADAP  
KEMAMPUAN BERCERITA SISWA KELAS IV DI SDN 09 KILO  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Skripsi atas nama (Abdul Mu'az) telah dipertahankan di depan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan  
Ilmu Pendidikan

Senin, 8 Februari 2021

Dosen Penguji

- |  |              |  |
|--|--------------|--|
| 1. <u>Haifaturrahmah, M.Pd.</u><br>NIDN. 0804048501        | (Ketua)      |  |
| 2. <u>Yuni Marivati, M.Pd.</u><br>NIDN. 0806068802         | (Penguji I)  |  |
| 3. <u>Sukron Fujiaturrahman, M.Pd.</u><br>NIDN. 0827079002 | (Penguji II) |  |

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,  
  
Dr. H. Maemunah, S.Pd., MH  
NIDN. 0802056801

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : ABDUL MU'AZ

NIM : 116180091

Alamat : Jempong Baru

Memang benar skripsi yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas IV di SDN 09 Kilo Tahun Pelajaran 2020/2021 adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian sendiri tanpa bantuan pihak lain. Kecuali arahan bimbingan, jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar saya siap mempertanggungjawabkan termasuk bersedia meninggalkan keserjanaan yang diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Februari 2021

Yang Membuat Pernyataan



ABDUL MU'AZ  
NIM 116180091



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ABDUL MUHAZ  
NIM : 116180091  
Tempat/Tgl Lahir : KILU OMPU 17-01-1999  
Program Studi : DGSO  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 085 338 867 388 / Muzabidat1032@gmail.com  
Judul Penelitian :-

Pengaruh Penggunaan Media Beraks Jari Terhadap  
Kemampuan Beracik Siswa Kelas IV Di SDN  
03 KILU Tahun Ajaran 2020/2021

**Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 52%**

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya **bersedia menerima sanksi** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 17-03-2021

Penulis

  
Abdul Muha2  
NIM. 116180091

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

  
Iskandar, S.Sos., M.A.  
MDN. 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpusummat@gmail.com](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ABDUL MUHAZ  
NIM : 116180091  
Tempat/Tgl Lahir : Kilo Dompu 17-01-1999  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 085 338 867 388 Muazabdul1032@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Penerimaan Media Bank Jari Terhadap Kemampuan Berprestasi Siswa Kelas IV Di SDN 09 Kilo Tahun Ajaran 2020/2021

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 17-03-2021

Penulis



Abdul Muaz  
NIM 116180091

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## **MOTTO**

Terkadang Lelah Dan Kecewa Adalah Harga Yang Harus Di Bayar Untuk  
Membeli Kesuksesan Dan Kebahagiaan



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas segala kemudahan yang Allah berikan, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Puji syukur saya panjatkan atas segala kemudahan yang Allah berikan, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan umur panjang kepada kita semua sehingga kita masih di berikan kekuatan untuk menjalankan kewajiban sebagai umat manusia dan tak lupa pula telah memberikan segala kelancaran, kemudahan, kesehatan, kekuatan, kesabaran, dan kesuksesan yang luar biasa sampai saat ini.
2. Kepada kedua orang tuaku tercinta ( Syafruddin dan Rukiyah) Terima kasih yang selalu senantiasa mendoakan dalam setiap langkah dan harapanku, sekaligus memberikan inspirasi dalam setiap langkahku.
3. Teruntuk untuk Dosen-Dosen pembimbing 1 dan pembimbing 2 tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan.
4. Keluarga Besarku dan teman-teman yang tidak bisa ku sebut namanya satu-satu terima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungannya selama ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan taufik serta hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas IV di SDN 09 Kilo Tahun Pelajaran 2020/2021”** ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

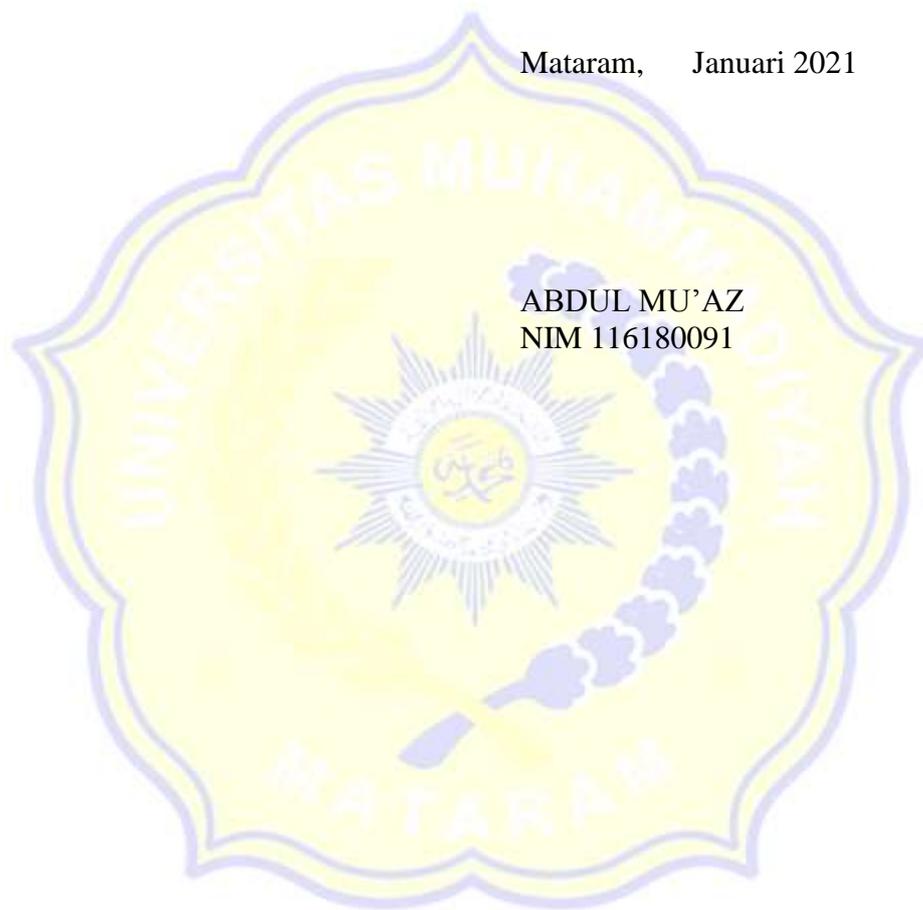
Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram dan selaku dosen pembimbing pertama
4. Ibu Bq. Desi Milandari, M. Pd., selaku dosen pembimbing kedua
5. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali ilmu pengetahuan selama kuliah
6. Kedua orang tua saya yang tiada henti-hentinya memberikan dorongan agar segera menyelesaikan penulisan skripsi ini.

7. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang turut berpartisipasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikannya, Akhirnya kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan masyarakat, Khususnya mahasiswa.

Mataram, Januari 2021



ABDUL MU'AZ, 2021. **Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas IV di SDN 09 Kilo Tahun Pelajaran 2020/2021.** Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

**Pembimbing I** : Haifaturrahmah, M.Pd  
**Pembimbing II** : Bq. Desi Milandari, M. Pd

### ABSTRAK

Pembelajaran bercerita seharusnya guru tidak memakai cara yang monoton hanya menyuruh siswa berdiri di depan kelas untuk bercerita tanpa ada variasi dalam pembelajaran. Salah satunya penggunaan media boneka jari. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka jari terhadap kemampuan bercerita siswa kelas IV di SDN 09 Kilo Tahun Pelajaran 2020/2021. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment* dengan desain *one grup* dengan alat ukur *pre-test and post-test*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu, non tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa, Pengaruh penggunaan media boneka jari terhadap kemampuan bercerita siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 09 Kilo Tahun Pelajaran 2020/2021". Hal ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang dilakukan peneliti berdasarkan dari hasil perbandingan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  yaitu  $4,216 > 1,691$  dengan taraf signifikan 5%, yang menyebabkan  $H_0$  ditolakk.

**Kata kunci:** *Media, Boneka Jari, Kemampuan Bercerita*

ABDUL MU'AZ, 2021. The Influence of Using Finger Puppet Media on the Storytelling Ability of the Fourth Grade Students at SDN 09 Kilo in Academic Year 2020/2021. Mataram: Muhamadiyah University of Mataram

**First Supervisor : Haifaturrahmah, M.Pd**  
**Second Supervisor : Bq. Desi Milandari, M. Pd**

#### ABSTRACT

Telling stories Learning does not have to be monotonous or make the studnets to tell the stories in front of the class. One of them is using finger puppet media. The purpose of this study was to determine the effect of using finger puppet media on the storytelling ability of the fourth grade students at SDN 09 Kilo in academic year 2020/2021. The type of research used quantitative research with a quasi experimental approach. The research design used one group with pre-test and post-test measuring instruments. The data collection method in this research used non-test and documentation. Data analysis was performed using quantitative analysis. This study showed the score of  $T_{test}$  is 4.216 and  $T_{table}$  is 1,691 with a significant level of 5%. It means that the results of this research where the hypothesis was accepted and  $H_0$  was rejected. It can be concluded that there was an effect of using finger puppet media on the storytelling ability of fourth grade students at the State Elementary School of 09 Kilo in academic year 2020/2021.

Keywords: Media, Finger Puppets, Story Ability



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAM PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	5
1.3. Tujuan Penelitian .....	5
1.4. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1. Penelitian yang Relevan.....	7
2.2. Kajian Teori .....	9
2.2.1. Media Pembelajaran .....	9
2.2.2. Media Boneka Jari.....	19
2.2.3. Kemampuan Bercerita .....	23
2.3. Kerangka Berpikir .....	34
2.4. Hipotesis Penelitian.....	35
<b>BAB III. METODO PENELITIAN</b>	
3.1. Rancangan Penelitian .....	37
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	38
3.3. Penentuan Subjek Penelitian .....	38

3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.5. Variabel Penelitian .....	39
3.6. Instrumen Penelitian.....	40
3.7. Teknik Analisis Data .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	51
4.2 Pembahasan.....	57
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan .....	62
5.2 Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	64
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	37
Tabel 3.2 Jumlah Sampel Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Kilo Tahun Pelajaran 2020/2021 .....	39
Tabel 3.3 Interpretasi Kemampuan Bercerita .....	40
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Kemampuan Bercerita .....	41
Tabel 3.5 Interpretasi Keberhasilan Keterlaksanaan Pembelajaran .....	42
Tabel 3.6 Kisi-Kis Lembar Observasi Kelas Eksperimen .....	42
Tabel 3.7 Interpretasi Keofisien Validasi .....	46
Tabel 3.8 Kriteria Keofisien Reliabilitas .....	47
Tabel 3.9. Kriteria <i>N-Gain</i> .....	48
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas .....	51
Tabel 4.2. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas .....	52
Tabel 4.3 Data Pengaruh Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas IV Di SDN 09 Kilo .....	53
Tabel 4.4. Hasil Uji Normalitas .....	54
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas .....	55
Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis .....	55
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>N-Gain</i> .....	56
Tabel 4.8 Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran .....	56

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Bahasa pada dasarnya merupakan rangkaian bunyi yang melambungkan pikiran, perasaan serta sikap. Pengajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya merupakan salah satu sarana mengupayakan pembinaan dan pengembangan bahasa Indonesia secara terarah. Pengajaran bahasa di Sekolah Dasar memiliki arti dan peran penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, dan kemampuan dasar yang diperlukan siswa serta membantu siswa mengembangkan kemampuan berbahasa yang dimiliki. Kemampuan berbahasa tersebut meliputi empat aspek yaitu: menyimak, berbicara (bercerita), membaca, dan menulis.

Kemampuan bercerita adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2008: 16). Kegiatan bercerita dalam kehidupan sehari-hari merupakan suatu kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial untuk melakukan komunikasi dengan orang lain. Kegiatan bercerita merupakan bagian dari kemampuan bercerita. Kegiatan bercerita memiliki beberapa manfaat bagi siswa yaitu dapat memperkaya kosakata, memperbaiki kalimat serta melatih keberanian siswa dalam berkomunikasi.

Bercerita didefinisikan sebagai penghubung sebuah cerita kepada satu atau lebih pendengar melalui suara dan gerakan. Bercerita adalah seni menggunakan bahasa, vokalisasi, dan atau gerakan fisik dan isyarat untuk mengungkapkan unsur-unsur dan gambaran dari sebuah cerita kepada sesuatu yang spesifik, kehidupan penonton.

Untuk itu, agar cerita tersebut dapat didengar dengan baik oleh pendengar selain suara atau vokal diperlukan pula media untuk mendukung pencerita dalam melakukan gerakan saat bercerita. Media dapat digunakan sebagai penghubung atau pembawa pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Anitah (2009: 123) menyatakan, media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Dengan kata lain media dijadikan sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak, yaitu sumber pesan dengan penerima pesan atau informasi.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru di kelas IV SDN 09 Kilo, dalam pembelajaran bercerita seharusnya guru tidak memakai cara yang monoton hanya menyuruh siswa berdiri di depan kelas untuk bercerita tanpa ada variasi dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran dan hanya akan menimbulkan kejenuhan serta kebosanan dalam diri siswa karena pembelajaran lebih banyak didominasi guru tanpa melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, terkadang siswa masih kurang berani ketika tampil di depan kelas sehingga kemampuan bercerita yang

dimiliki siswa menjadi rendah. Untuk mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran dan menarik minat siswa mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini, seharusnya guru pandai dalam memilih media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Selain itu, kemampuan bercerita siswa kelas IV SDN 09 Kilo masih sangat rendah. hal ini di peroleh dari nilai ulangan harian yang didapatkan hanya 60% yang dimana dari 36 siswa hanya 16 siswa yang dinyatakan tuntas dan mendapatkan nilai di atas rata-rata sedangkan 20 siswa mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya nilai siswa tersebut disebabkan karena terlihat ketika siswa diberikan pertanyaan oleh guru sering kali tidak menjawab dan ketika guru sedang bercerita banyak siswa yang kurang antusias. Mungkin karena kegiatan pembelajaran bercerita yang dilakukan oleh guru terlalu bersifat konvensional. Sehingga siswa kurang minat dalam kegiatan bercerita.

**Tabel**  
**Data Hasil Ulangan Harian kelas IV di SDN 09 Kilo**

Kelas	Nilai rata-rata	Jumlah	KKM = 75		Persentase (%)
			Tuntas	Tidak Tuntas	
IV SDN 09 Kilo	60	36	16	20	44,44%

Diperlukan usaha dari guru untuk memilih media yang dapat mengajak siswa berlatih bercerita secara menarik, kreatif, variatif, dan inovatif serta dapat menghilangkan perasaan takut menjadi sesuatu yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan keberanian pada diri siswa ketika diminta untuk tampil di depan kelas. Dalam hal ini hendaknya guru

memfasilitasi siswa agar siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran serta dapat menumbuhkan keceriaan dan membuat siswa merasa senang dalam pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Media dalam pendidikan atau pembelajaran bertujuan untuk mendorong orang untuk menggunakan media sebagai cara untuk meningkatkan nilai dari apa yang akan mereka tingkatkan seperti kemampuan berkomunikasi, melek huruf, keberanian, dan pengambilan keputusan.

Oleh karena itu dalam kegiatan bercerita, boneka jari dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Boneka jari yaitu boneka yang digerakkan oleh jari. Media boneka jari ini cukup populer di kalangan anak, karena anak-anak terbiasa bermain boneka. Boneka jari sering dijumpai anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Boneka tersebut dimainkan dengan tangan dan biasa digunakan sebagai mainan oleh anak-anak.

Keunggulan boneka jari yaitu dapat mengembangkan bahasa anak, mempertinggi kemampuan dan kreatifitas anak, belajar bersosialisasi dan bergotong royong di samping itu melatih kemampuan jari jemari anak. Boneka jari yang digunakan adalah dari berbagai macam bentuk hewan yang ada di darat, misal kelinci, monyet, kucing dan yang berbentuk menyerupai manusia dengan karakter misalnya ayah, ibu, dan adik. Dengan media boneka jari diharapkan anak akan lebih tertarik untuk mencoba menggunakan,

senang memainkannya secara langsung, dan akan meningkatkan minat Siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas IV di SDN 09 Kilo Tahun Pelajaran 2020/2021".

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh penggunaan media boneka jari terhadap kemampuan bercerita siswa kelas IV di SDN 09 Kilo Tahun Pelajaran 2020/2021.

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media boneka jari terhadap kemampuan bercerita siswa kelas IV di SDN 09 Kilo Tahun Pelajaran 2020/2021.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat-manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian antara lain sebagai berikut:

### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan teoretik dalam pengembangan ilmu pembelajaran, sehingga dapat menjadi masukan

dalam upaya mengkaji lebih luas tentang penggunaan media boneka jari terhadap kemampuan bercerita siswa.

#### **1.4.2. Manfaat Praktis**

##### **1. Bagi Siswa**

Mendorong pemanfaatan kemampuan masing-masing siswa yang berdampak pada peningkatan kreativitas dalam memahami suatu konsep.

##### **2. Manfaat bagi Guru**

Bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi alternatif pilihan untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

##### **3. Manfaat bagi Sekolah**

Sebagai bahan masukan bagi sekolah terutama guru-guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar.

##### **4. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam bidang pendidikan dan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang akan menjadi bekal untuk diaplikasikan dalam kehidupan nyata setelah menyelesaikan studinya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Penelitian yang Relevan**

Penelitian mengenai penggunaan media boneka jari pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya:

1. Titik Nur Istiqomah (2015) dengan Judul Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD Negeri Kotagede 3 Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SD Negeri Kotagede Yogyakarta. Peningkatan kemampuan menyimak dongeng tampak pada kualitas proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh keaktifan, perhatian pada pelajaran, antusias, dan mampu menjawab soal seputar cerita dengan baik sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Peningkatan kualitas hasil dapat dilihat dari perbandingan skor hasil menyimak dongeng setiap siklusnya. Dengan demikian, penggunaan boneka tangan terbukti dapat meningkatkan kemampuan menyimak dongeng pada siswa. Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan adalah terletak pada variable (y) atau yang dipengaruhi

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment*. Perbedaannya 1) Penelitian yang dilakukan oleh Titik Nur Istiqomah adalah

kemampuan menyimak dongeng. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu kemampuan bercerita, 2) Pada penelitian Titik Nur Istiqomah menggunakan media boneka tangan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan media boneka jari.

2. Firdaus Muttakim (2013) tentang Peningkatan Keterampilan Bercerita melalui Pendekatan SAVI Pada Siswa Kelas II SDN Karanganyar Semarang menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara keterampilan bercerita siswa yang menggunakan pendekatan savi berbantuan boneka tangan dan yang tanpa menggunakan pendekatan savi berbantuan boneka tangan siswa kelas II.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengukur keterampilan bercerita. Selain itu, penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment*. Perbedaanya 1) Penelitian yang dilakukan oleh Firdaus Muttakim adalah menggunakan pendekatan SAVI. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu media boneka jari, 2) Pada penelitian Firdaus Muttakim subjek penelitian pada siswa kelas II SDN, sedangkan penelitian pada subjek penelitian pada siswa kelas IV SDN.

3. Dodi Setiawan (2016) dengan judul Penggunaan Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III SDN. 3 Telangkah, menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menyimak siswa kelas III di SDN 3 Telangkah dengan media boneka tangan. Hal ini terlihat dari data hasil belajar siswa, pada siklus I

rata-rata hasil belajar siswa yaitu 64,41 dengan ketuntasan klasikal 70,59% dengan kategori cukup tercapai dan pada siklus ke II meningkat menjadi 85,56 dengan ketuntasan klasikal 100% dengan kategori sangat tercapai.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran. Perbedaannya 1) Penelitian yang dilakukan oleh Dodi Setiawan adalah jenis penelitian tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment*, 2) Pada penelitian Dodi Setiawan subjek penelitian pada siswa kelas III SDN, sedangkan penelitian pada subjek penelitian pada siswa kelas IV SDN, 3) Pada penelitian Dodi Setiawan mengukur keterampilan menyimak, sedangkan peneliti mengukur kemampuan menyimak.

## **2.2. Kajian Teori**

### **2.2.1. Media Pembelajaran**

#### **1. Definisi Media Pembelajaran**

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh Guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajarannya, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (*produsen media*) dan guru tinggal menggunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (*by desain*) sesuai dengan kemampuan

dan kebutuhan siswa. Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman, 2012: 46).

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (Rosady, 2007: 16). Sadiman (2013: 3), mengatakan bahwa, media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.

Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 59) media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Selain pendapat tersebut, Prihatin (2008: 50) menerangkan bahwa media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk membantu siswa di dalam memahami dan memperoleh informasi yang dapat didengar

ataupun dilihat oleh panca indera sehingga pembelajaran dapat berhasil guna dan berdaya guna.

Media pengajaran pada hakekatnya hanya merupakan alat yang berfungsi untuk memvisualisasikan konsep tertentu (Hamalik, 2014: 5). Dari beberapa literature, tidak terdapat perbedaan pengertian antara alat dan media pendidikan, Hanafiah & Suhana (2010: 23), menyebutkan pengertian alat pendidikan sama dengan media pendidikan yaitu lebih bermakna sebagai sarana pendidikan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. *National Education Association* (NEA) atau Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika mendefinisikan: media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dalam penelitian ini, merupakan salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dan digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuamn, dan terkendali.

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis terhadap siswa. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar (Ramayulis dan Syamsul, 2009).

Aqib (2013: 51) mengungkapkan manfaat umum media pembelajaran adalah menyeragamkan penyampaian materi, pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran lebih interaksi, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar, belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, dan meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif.

Rusman (2012: 19) menyatakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu pengajaran dapat menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, materi

pengajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami dan menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Metode pengajaran lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan guru, sehingga siswa tidak merasa bosan serta guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar setiap jam pelajaran, dan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Sedangkan Arsyad (2016: 29-30) mengemukakan manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu memperjelas materi pembelajaran, sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, dan siswa dapat belajar mandiri, mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, dan memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan, serta siswa dapat berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Keefektifan proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang digunakan. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Walaupun ada hal-hal lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti konteks pembelajaran, karakteristik belajar, dan tugas atau respon yang diharapkan dari siswa (Arsyad, 2002: 41). Dengan demikian, penataan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pengajar dipengaruhi oleh peran media yang diguna.

Daryanto (2013: 8) mengemukakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai pembawa pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Metode merupakan prosedur yang digunakan dalam membantu siswa menerima dan mengolah informasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan Arsyad (2016: 20-21) menyebutkan fungsi media pembelajaran ada empat yaitu: fungsi atensi, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pelajaran, fungsi afektif, fungsi ini terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar membaca teks bergambar, fungsi kognitif, memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar,

dan fungsi kompensatoris, memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam kegiatan membaca untuk mengorganisasikan informasi dan mengingatkannya kembali.

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi dan manfaat. Sadiman (2013: 23) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki enam fungsi utama sebagai berikut: fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut, fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar, fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain, fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal, fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motoric, dan fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran.

Selain memiliki berbagai fungsi, media pembelajaran juga memiliki berbagai manfaat. Sadiman (2013: 41) mengungkapkan bahwa media pembelajaran juga memiliki manfaat antara lain: memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja,

menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif, mengkonkretkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan panca indera manusia, menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas, dan meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pembelajaran.

#### 4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan, misalnya teori/konsep baru dan teknologi, media pendidikan (pembelajaran) mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sinilah, kemudian timbul usaha-usaha untuk melakukan klasifikasi atau pengelompokan media, yang mengartah kepada pembuatan taksonomi media pembelajaran.

Berdasarkan fungsinya, media dibagi menjadi 3, yaitu (Aqib, 2013: 67-72):

- a. Media cetak, meliputi *buklet*, yaitu media untuk menyampaikan informasi dalam bentuk buku, *leaflet*, seperti flyer tetapi dalam bentuk *lipatan*, *flyer*, yaitu media untuk menyampaikan informasi dalam bentuk lembaran, *flip chart* atau lembar balik, yaitu media untuk menyampaikan informasi dalam bentuk

lembaran besar yang disatukan. Halaman depan bersisi materi yang dilihat peserta, bagian belakang berisi materi yang sama tetapi dilihat oleh penyuluh, *rubrik* atau tulisan pada surat kabar/ majalah mengenai suatu masalah kesehatan, dan poster, yaitu bentuk media cetak berisi pesan-pesan/ informasi kesehatan, yang biasanya ditempel pada tempat-tempat umum.

- b. Media elektronik, media penyampaian informasi kesehatan melalui instrumen seperti radio, video, atau *slide*.
- c. Media papan (*bill board*), papan (*bill board*) yang dipasang di tempat-tempat umum dapat dipakai sebagai media untuk menyampaikan pesan/informasi kesehatan.

Ada banyak media pembelajaran, mulai dari yang sangat sederhana hingga yang kompleks dan rumit, mulai dari yang hanya menggunakan indera mata hingga perpaduan lebih dari satu indera. Dari yang murah dan tidak memerlukan listrik hingga yang mahal dan sangat tergantung pada perangkat keras. Dalam perkembangannya media mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor

yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Aqib, 2013: 64).

## 5. Karakteristik Media Pembelajaran

Sadiman, dkk (2014: 27) menyatakan bahwa terdapat tiga karakteristik media pembelajaran yaitu:

### a. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Contohnya: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, serta papan buletin.

### b. Media Suara (audio)

Media suara (audio) berkaitan dengan media pendengaran. Media suara (audio) merupakan media yang mengandung informasi atau pesan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Contohnya: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa.

### c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still projected medium*) memiliki persamaan dengan media grafik yaitu sama-sama menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Sedangkan perbedaannya yaitu media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan

media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Contohnya: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tembus pandang (*opaque projector*), mikrofis, film, film gelang, televisi (TV), video, permainan dan simulasi.

Sedangkan Heinich, dan kawan-kawan dalam Pri (2014: 3) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) media cetak, 2) media pameran (*display*), 3) media suara (audio), 4) gambar bergerak (*motion pictures*), 5) multimedia, 6) media berbasis *web* atau internet.

### **2.2.2. Media Boneka Jari**

#### **1. Definisi Boneka Jari**

Alat peraga yang paling sederhana satu-satunya adalah boneka. Menurut Bachri (2005: 138), boneka merupakan representative wujud dari banyak objek yang disukai anak. Boneka dapat mewakili langsung berbagai objek yang akan dilibatkan dalam cerita. Di samping itu boneka juga memiliki daya tarik yang sangat kuat pada anak

Menurut Nurbiana (2005: 98), boneka jari banyak digunakan di sandiwara-sandiwara untuk mengisahkan sebuah kisah kehidupan atau berimajinatif. Anak-anak menggunakan boneka jari

untuk mengungkapkan apa yang ada dipikiran mereka. Boneka jari mendorong anak untuk menggunakan bahasa

Sejalan dengan pendapat tersebut, Bachri (2005: 128) mengemukakan bahwa boneka menjadi alat peraga yang dianggap mendekati naturalitas bercerita. Ada beberapa jenis boneka yang dapat digunakan sebagai alat peraga untuk bercerita, yaitu:

- a. Boneka jari adalah boneka jari mengandalkan kemampuan dalam menggerakkan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan.
- b. Boneka jari biasanya kecil dan dapat digunakan tanpa alat bantu lain
- c. Boneka gagang mengandalkan kemampuan mensinkronkan gerak gagang dengan tangan kanan dan kiri satu tangan dituntut untuk dapat mengatasi tiga gerakan sekaligus sehingga dalam satu adegan guru dapat memainkan dua tokoh sekaligus.
- d. Boneka gantung mengandalkan kemampuan menggerakkan boneka dengan benang yang diikatkan pada materi tertentu seperti kayu, lidi atau panggung boneka.
- e. Boneka temple mengandalkan kemampuan memainkan gerakan tangan boneka temple tidak leluasa bergerak karena ditempelkan pada panggung dua dimensi.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengertian media boneka jari adalah alat atau perantara yang digunakan dalam proses

pembelajaran berupa boneka yang terbuat dari kain yang dibentuk menyerupai wajah dan bentuk tubuh dari berbagai bentuk dengan berbagai macam jenis sifat yang dimainkan menggunakan tangan dan digerakkan menggunakan jari-jari tangan. Boneka tersebut terbagi menjadi 4 jenis boneka yaitu: boneka jari, boneka gagang, boneka gantung, dan boneka temple. Sedangkan yang digunakan peneliti yaitu boneka jari.

## **2. Manfaat Media Boneka jari**

Ada beberapa manfaat dari permainan boneka jari menurut Bachri (2005: 132), yaitu: tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya, dan persiapan yang terlalu rumit, tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara dapat dibuat cukup kecil dan sederhana, tidak menuntut kemampuan yang rumit bagi pemakainya, dan dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan, dan menambah suasana gembira.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat boneka jari begitu banyak salah satunya adalah dapat membantu anak mengeluarkan pendapat, melalui boneka jari ini juga anak tidak memerlukan waktu yang banyak untuk mempersiapkannya cukup dengan boneka jari sebagai alat bermain anak. Boneka jari juga dapat mendorong untuk berani berimajinasi, karena imajinasi penting sebagai salah satu kemampuan mencari pemecahan masalah.

### 3. Langkah-langkah Pembelajaran Media Boneka jari

Boneka jari digunakan dalam kegiatan belajar, harus dipersiapkan dengan matang sesuai dengan tema yang dipergunakan. Hal ini dilakukan agar tujuan pembelajaran terlaksana dengan baik.

Menurut Yeni dan Euis (2005: 78), maka perlu kita perhatikan beberapa hal, antara lain: rumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, dengan demikian akan dapat diketahui apakah tepat penggunaan boneka jari untuk kegiatan pembelajaran, buatlah naskah atau scenario sandiwara boneka jari dengan jelas dan terarah, hendak diselingi dngan nyanyian agar menarik, permainan boneka ini hendaknya jangan lama, isi cerita sesuai dengan umur dan daya imajinatif anak, dan selesai permainan hendaknya berdiskusi tentang peran yang telah diperankan.

Bachri (2005: 134) berpendapat bahwa pemilihan bercerita dengan meggunakan boneka jari akan tergantung pada usia dan pengalaman anak. Tetapi, boneka jari secara spontan dapat langsung digunakan anak tanpa ada scenario khusus dari guru. Guru hanya mengenalkan benda, cara menggunakan boneka, dan menyiapkan alat peraga pendukungnya, kemudian anak dibiarkan sendiri memainkan boneka. Guru hanya memotivasi saja atau guru turut bermain agar suasana bermain boneka jari dapat lebih menarik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran boneka jari harus jelas tujuannya. Pada saat pembelajaran berlangsung hendaknya jangan terlalu lama, akan lebih baik jika bercerita dengan boneka jari diselingi lagu agar tidak bosan. Setelah selesai kegiatan pembelajaran boneka jari hendaknya guru melakukan dialog atau Tanya jawab kepada anak supaya anak memahami dari semua kegiatan tersebut.

### **2.2.3. Kemampuan Bercerita**

#### **1. Definisi Kemampuan Bercerita**

Kemampuan adalah kegiatan belajar yang berfokus pada pengalaman belajar melalui gerak yang dilakukan siswa. Kegiatan kemampuan terjadi jika siswa menerima stimulus kemudian merespons dengan menggunakan gerak (Santosa, 2009: 8). Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain.

Bercerita adalah upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa anak melalui pendengaran dan kemudian menuturkannya kembali dengan tujuan melatih kemampuan anak dalam bercakap-cakap untuk menyampaikan ide dalam bentuk lisan. Dengan kata lain bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian secara lisan

dalam upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa (Achmad, 2013: 9-10).

Bercerita berarti memunculkan pendapat dengan perkataan. Bercerita yaitu menyampaikan maksud tertentu dengan mengucap bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Memacu kemampuan bercerita anak merupakan sesuatu yang penting (Mudini, 2009: 22).

Bercerita dianggap sebagai kebutuhan pokok bagi masyarakat karena dengan bercerita seseorang dapat menyampaikan dan mengomunikasikan segala isi gagasan batin. Seseorang dengan kecerdasan bercerita dapat menceritakan kisah, berdebat, berdiskusi, menafsirkan, menyampaikan laporan, dan melaksanakan berbagai tugas lain yang berkaitan dengan ucapan dapat dengan mudah memengaruhi orang lain dengan kata-kata (Tarigan, 2008: 2).

Kemampuan potensial dalam bidang bahasa dapat diukur melalui pengetahuan kosakata atau kemampuan berceritanya. Kemampuan bercerita anak dapat berkembang seiring dengan tahapan perkembangan dan pengalamannya ketika berinteraksi dengan orang lain. Semakin kaya kosakata yang dimiliki, maka semakin besar pula kemampuan seseorang dalam bercerita

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kemampuan bercerita adalah “berucap, bercakap, berbahasa, mengutarakan isi pikiran, melisankan sesuatu yang dimaksud”. Bicara merupakan bentuk komunikasi yang paling efektif, penggunaannya paling luas dan paling penting (Tim Penyusun Kamus, 2015: 165).

Pateda (2010: 102), menyatakan bahwa kemampuan bercerita harus di dukung dengan perbendaharaan kata atau kosakata yang sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa. Belajar bercerita pada anak usia dini dapat digunakan sebagai alat bersosialisasi dalam bertanya serta melatih kemandirian anak

Bercerita perlu dilatihkan sejak dini, karena anak-anak yang sejak dini dilatih kemampuan berceritanya akan memudahkan anak tersebut untuk dapat berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya. Kecerdasan ini juga dapat menggambarkan kecerdasan intelektual dan kecerdasan sosial yang dimiliki oleh anak

Dengan demikian bercerita dalam konteks komunikasi dapat dikatakan sebagai upaya mempengaruhi orang lain melalui ucapan dan penuturan tentang sesuatu (ide). Sementara dalam konteks pembelajaran anak SD/MI, bercerita dapat dikatakan sebagai upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa anak melalui pendengaran dan kemudian menuturkannya kembali dengan tujuan melatih anak dalam bercakap-cakap untuk

menyampaikan ide dalam bentuk lisan. Kegiatan bercerita memberikan sumbangan besar pada perkembangan anak secara keseluruhan sebagai implikasi dari perkembangan bahasanya sehingga anak akan memiliki kemampuan untuk mengembangkan aspek perkembangan yang lain dengan modal kemampuan berbahasa yang sudah baik.

Nurgiyantoro (2014: 21-53), dalam sebuah cerita terdapat unsur-unsur yang membangun cerita tersebut. Unsur yang membangun dari cerita itu sendiri disebut unsur intrinsik. Unsur intrinsik berguna untuk membuat cerita lebih menarik. Berikut merupakan uraian dari unsur intrinsik sebuah cerita, yaitu:

a. Tema

Tema adalah gagasan, ide pikiran yang ada dalam cerita. Atau pokok cerita yang ingin disampaikan dalam cerita. Tema cerita mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Persoalan yang paling menonjol
- 2) Persoalan yang banyak menimbulkan konflik
- 3) Persoalan yang paling banyak membutuhkan waktu pemberitaan

b. Amanat

Amanat adalah pesan atau ajakan moral yang disampaikan pengarang dalam cerita. Amanat biasanya berisi hal-hal yang baik.

c. Tokoh

Tokoh adalah individu yang mengalami peristiwa dalam cerita. Individu ini dapat berwujud manusia, binatang, atau yang lainnya.

d. Alur

Alur adalah jalan cerita atau urutan kejadian peristiwa yang membentuk sebuah cerita.

e. Perwatakan

Adalah penggambaran watak atau sifat tokoh dalam cerita. Berdasarkan watak dan sifatnya, tokoh dibedakan menjadi 3 yaitu protagonis, yaitu tokoh yang berwatak baik, antagonis, yaitu tokoh yang berwatak kurang baik/ jahat (penentang protagonist), dan tritagonis, yaitu tokoh yang menjadi penengah antara protagonist dan antagonis.

f. Latar

Lata adalah segala petunjuk, keterangan mengenai waktu, tempat, dan situasi dalam cerita.

g. Sudut pandang

Sudut pandang adalah cara pengarang menggambarkan tokoh dalam cerita. Pengarang dapat berperan sebagai tokoh yang berperan langsung dalam cerita atau menggunakan orang/ benda lain sebagai pemeran dalam cerita.

## 2. Tujuan Kemampuan Bercerita

Pada dasarnya, tujuan utama dalam kemampuan bercerita adalah untuk berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seseorang yang bercerita harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan.

Menurut Mudini (2009: 17), macam-macam tujuan bercerita diantaranya adalah:

### a. Mendorong atau Menstimulus

Apabila pembicara berusaha memberi semangat dan gairah hidup kepada pendengar. Reaksi yang diharapkan adalah menimbulkan inspirasi atau membangkitkan emosi kepada pendengar. Misalnya, pidato ketua umum koni dihadapan para atlet memiliki semangat bertanding yang cukup tinggi dalam rangka membela Negara.

### b. Meyakinkan

Apabila pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan, pendapat atau sikap para pendengar. Alat yang paling penting dalam meyakinkan adalah argumentasi. Untuk itu, diperlukan bukti, fakta, dan contoh konkret yang dapat memperkuat argumentasi untuk meyakinkan pendengar.

### c. Menggerakkan

Apabila pembicara menghendaki adanya tindakan atau perbuatan dari para pendengar. Misalnya, berupa seruan persetujuan atau ketidaksetujuan, pengumpulan dana, penandatanganan suatu resolusi, mengadakan aksi sosial. Dasar dari tindakan atau perbuatan itu adalah keyakinan yang mendalam atau terbakarnya emosi.

### d. Menginformasikan

Apabila pembicara ingin memberi informasi tentang sesuatu agar para pendengar dapat mengerti dan memahaminya. Seorang guru menyampaikan pelajaran di kelas. Seorang dokter menyampaikan masalah kebersihan lingkungan, seorang polisi menyampaikan masalah tertib berlalu lintas.

### e. Menghibur

Apabila pembicara bermaksud menggembarakan atau menyenangkan para pendengarnya. Pembicara seperti ini biasanya dilakukan dalam suatu resepsi, ulang tahun, pesta, atau pertemuan gembira lainnya.

## 3. Manfaat Kemampuan Bercerita

Ada tiga manfaat yang dapat dipetik dari kemampuan bercerita, yaitu (1) memberikan hiburan, (2) mengajarkan kebenaran, dan (3) memberikan keteladanan atau model. Cerita adalah sejenis hiburan yang murah, yang kehadirannya amat

diperlukan sebagai bumbu dalam pergaulan. Pertemuan akan terasa kering dan gersang tanpa kehadiran cerita. Kisah-kisah lama pada umumnya memiliki tema hitam putih, artinya kebenaran dan keluhuran budi yang dipertentangkan dengan kebatilan akan selalu dimenangkan (Santosa, 2009: 12).

Disitulah pencerita mengajarkan nilai luhur yang bersifat universal, sekaligus menghadirkan tokoh protagonis sebagai model keteladanan. Untuk menjadi pencerita yang baik dibutuhkan persiapan dan latihan. Persyaratan yang perlu diperhatikan, antara lain (1) penguasaan dan penghayatan cerita, (2) penjelasan dengan situasi dan kondisi, (3) pemilihan dan penyusunan kalimat, (4) pengekspresian yang alami, (5) keberanian (Tarigan, 2008: 21).

Kegiatan bercerita memberikan pengalaman belajar untuk berlatih berucap sekaligus mendengarkan sehingga melalui mendengarkan anak memperoleh bermacam-macam informasi tentang pengetahuan, nilai dan sikap untuk dihayati dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Akhadiyah, 2012: 32).

Bercerita berperan sebagai media bersosialisasi dimana cerita dapat menyajikan cita-cita, tanggung jawab, teladan, aturan hidup sehingga cerita lebih menjanjikan dan lebih ampuh untuk mengubah dan membentuk karakter anak. Bercerita juga dapat melatih kecerdasan emosional, yaitu melatih kemampuan anak

untuk berempati, rasa percaya diri, berkomunikasi serta memotivasi diri.

#### 4. Aspek Kemampuan Bercerita

Penilaian dalam sebuah pembelajaran harus ditujukan pada tujuan pembelajaran itu sendiri. Penilaian adalah usaha untuk mengukur ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan (Tarigan, 2008: 26).

Menurut Tarigan (2008: 32), dalam mengevaluasi kemampuan bercerita seseorang, pada prinsipnya seorang guru harus memperhatikan lima factor, sebagai berikut:

- a. Apakah bunyi-bunyi tersendiri (vocal dan konsonan) diucapkan dengan tepat?
- b. Apakah pola-pola intonasi, naik turunnya suara, serta tekanan suku kata, memuaskan?
- c. Apakah ketepatan dan ketetapan ucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa refrensi internal memahami bahasa yang digunakan?
- d. Apakah kata-kata yang diucapkan itu dalam bentuk dan urutan yang tepat?
- e. Sejauh manakah “kewajaran” atau “kelancaran” ataupun “kenativespeakeran” yang tercermin bila seseorang bercerita?

Menurut Pateda (2010: 12), aspek yang dinilai pada kemampuan bercerita terdiri dari aspek kebahasaan dan non

kebahasaan. Aspek kebahasaan terdiri atas ucapan atau lafal, tekanan kata, nada dan irama, persendian, kosakata, atau ungkapan, dan variasi kalimat atau struktur kalimat. Aspek non kebahasaan terdiri atas, kelancaran, penguasaan materi, keberanian, keramahan, ketertiban, semangat dan sikap

Tarigan (2008: 19), mengungkapkan bahwa alat penilaian (tes) itu harus dapat menilai kemampuan mengkomunikasikan gagasan yang tentu saja mencakup kemampuan menggunakan kata, kalimat, dan wacana yang sekaligus mencakup kemampuan kognitif dan psikomotorik. Penilaian hendaknya jangan hanya semata-mata mengukur dan memberikan angka pada suatu kegiatan belajar, tetapi hendaknya ditujukan kepada usaha perbaikan prestasi siswa, sehingga membutuhkan motivasi bagi siswa dalam pelajaran berikutnya

Menurut Nurgiyanto (2014: 65), aspek yang digunakan dalam penilaian bercerita adalah skala penilaian yang digunakan 0-10. Aspek tersebut meliputi: keakuratan informasi, hubungan antar informasi, ketepatan struktur dan kosakata, kelancaran, kewajaran, dan gaya pengucapan.

Menurut Mudini (2010: 65), masing-masing butir penilaian tidak harus sama bobotnya bergantung pada apa yang menjadi focus penilaian pada saat itu. Yang penting jumlah setiap bobot penilaian 10 atau 100 sehingga mempermudah mendapatkan nilai

akhir, yaitu jumlah nilai x bobot): 10 atau 100. Misalnya: butir 1 keakuratan informasi berbobot 20, butir dua hubungan antar informasi berbobot 15, butir ke tiga ketepatan struktur berbobot 20, butir empat kelancaran bebrobot 15, butir kelima kewajaran urutan wacana berbobot 15, butir keenam gaya pengucapan berbobot 15

Aspek-aspek yang dinilai dalam penilaian kemampuan bercerita secara umum dibedakan menjadi dua yaitu: kebahasaan dan non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi: (1) tekanan, (2) ucapan, (3) nada dan irama, (4) persendian, (5) kosakata, (6) struktur kalimat yang digunakan. Sedangkan aspek non kebahasaan meliputi: (1) kelancaran, (2) pengungkapan materi wicara, (3) keberanian, (4) keramahan, (5) ketrtiban, (6) semangat, (7)sikap, dan (8) perhatian.

Penilaian dalam kemampuan bercerita didukung dengan pengamatan (observasi) terhadap siswa yang meliputi beberapa aspek pengamatan. Menurut Ahmad Rofi'udin & Darmiyanti Zuhdi aspek tersebut yaitu: pemerataan kesempatan bercerita, keterarahan pembicaraan, kejelasan bahasa yang digunakan, kebakuan bahasa yang digunakan, penalaran dalam bercerita, kemampuan mengemukakan ide baru, kemampuan menarik kesimpulan, kesopanan dan saling menghargai, keterkendalian proses bercerita, ketertiban bercerita, kehangatan dan kegairahan dalam bercerita, dan pengendalian emosi (Achmad, 2013: 56).

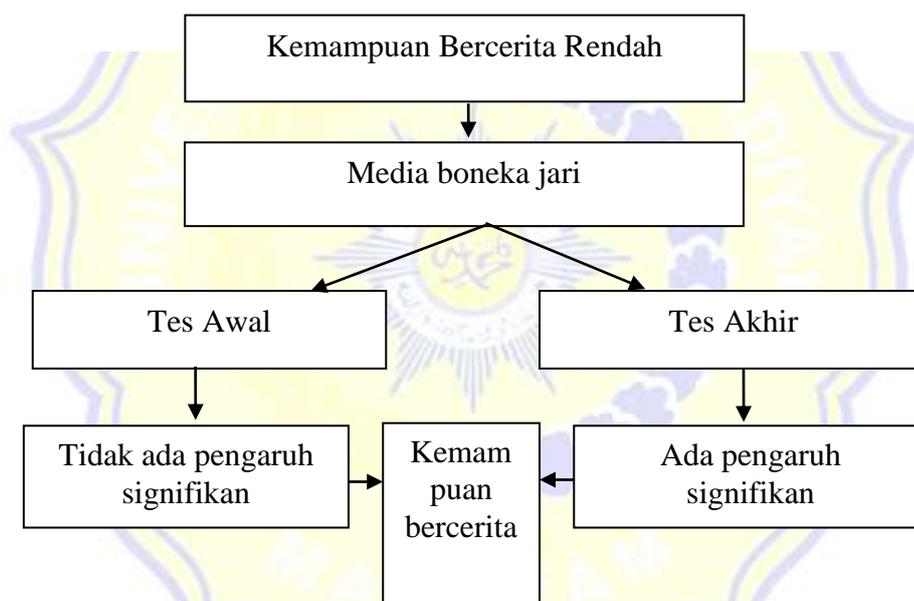
### 2.3. Kerangka Berpikir

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak yaitu bahasa. Dapat kita ketahui betapa besarnya peranan bahasa dalam kehidupan manusia, dengan berbahasa kita dapat saling bertukar pendapat, gagasan, perasaan, dan keinginan, dengan bantuan lambang-lambang yang disebut kata-kata. Salah satunya adalah aspek Kemampuan bercerita.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru di kelas IV SDN 09 Kilo, dalam pembelajaran bercerita seharusnya guru tidak memakai cara yang monoton hanya menyuruh siswa berdiri di depan kelas untuk bercerita tanpa ada variasi dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran dan hanya akan menimbulkan kejenuhan serta kebosanan dalam diri siswa karena pembelajaran lebih banyak didominasi guru tanpa melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, terkadang siswa masih kurang berani ketika tampil di depan kelas sehingga kemampuan bercerita yang dimiliki siswa menjadi rendah. Untuk mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran dan menarik minat siswa mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini, seharusnya guru pandai dalam memilih media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Hal ini didukung dengan data hasil nilai ujian harian siswa dari 36 orang siswa di IV SDN 09 Kilo nilai rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mereka dibawah rata-rata, hal ini di peroleh dari nilai yang di dapatkan hanya 60% yang dimana dari 36 siswa hanya 16 siswa

yang dinyatakan tuntas dan mendapatkan nilai di atas rata-rata sedangkan 20 siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan bercerita yaitu media boneka jari. Dengan menggunakan media boneka jari akan membantu siswa untuk memvisualkan hal-hal abstrak, mengasah rasa, merangsang kreativitas, menemukan pengetahuan, dan memaknai konsep sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran bercerita. Berikut disajikan kerangka berpikir dalam penelitian ini:



**Gambar 2.1.**  
**Kerangka Berpikir**

## 2.4. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas IV di SDN 09 Kilo Tahun Pelajaran 2020/2021.

$H_1$  : Ada Pengaruh Penggunaan Media Boneka Jari terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas IV di SDN 09 Kilo Tahun Pelajaran 2020/2021.

Adapun kriteria pengujian hipotesis yaitu Jika  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi ekperiment*. Sedangkan *quasi ekperiment* yang digunakan yaitu *One Group pre-test-post-test design*. yaitu desain ini menggunakan satu kelompok, namun pengukurannya dilakukan dua kali yaitu diawal dan diakhir perlakuan. Selain itu, penggunaan jenis *quasi eksperimen* dengan cara pemberian *pre-test* sebelum diberi perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui ada pengaruh pemberian perlakuan (Bahtiar, 2012: 23).

Desain yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam bentuk gambar di bawah ini.

Tabel 3.1. Desain Penelitian

Grup	<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Pos test</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>

Sumber: (Sugiyono, 2019: 231).

Keterangan:

O<sub>1</sub>= *Pre-test*

O<sub>2</sub>= *Post-test*

X<sub>1</sub>= Perlakuan menggunakan media boneka jari.

## **3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **3.2.1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah lokasi berlangsungnya kegiatan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 09 Kilo tahun pelajaran 2020/2021, subjek dalam penelitian ini adalah kelas IV. Penelitian mengikuti pembelajaran kemampuan bercerita siswa di kelas yang telah dipilih untuk melaksanakan penelitian.

### **3.2.2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian adalah waktu yang digunakan selama penelitian terhitung mulai dari pelaksanaan observasi sampai dengan pelaporan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2020 Tahun Pelajaran 2020/2021.

## **3.3. Penentuan Subjek Penelitian**

Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh siswa kelas IV SDN 09 Kilo berjumlah 36 orang siswa. Sampel adalah sebagian atau wakil dan suatu populasi yang akan diteliti. Selanjutnya Arikunto (2016: 60) Teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah Teknik *Total Sampling* atau pengambilan sampel berdasarkan jumlah populasi.

Penentuan jumlah sampel tergantung pada besarnya jumlah populasi. Jika populasi kurang dari 100, dianjurkan agar semuanya dijadikan sampel. Namun jika populasi lebih dari 100, dapat diambil 10- 15 %, 20- 25 % atau lebih tergantung kemampuan peneliti (Arikunto, 2016: 107).

Sehubungan dengan itu, yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 09 Kilo berjumlah 36 orang siswa. Maka jumlah sampel adalah 36 siswa. Selengkapnya dapat dilihat pada Tabel berikut ini.

Tabel 3.2. Jumlah Sampel Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Kilo Tahun Pelajaran 2020/2021

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	IV	17	19	36

### 3.4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan non test.

#### 3.4.1. Non Test

Teknik non tes adalah kerangka kerja dalam menentukan sebuah kegiatan penelitian yang dapat dikembangkan dalam skala nilai atau berupa catatan temuan hasil penelitian. Teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan lembar observasi, dimana angket digunakan untuk mengukur kemampuan bercerita siswa dan lembar observasi untuk mengukur sejauh mana keterlaksanaan proses pembelajaran.

### 3.5. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media boneka jari. Sedangkan variabel terikat adalah kemampuan bercerita siswa kelas IV di SDN 09 Kilo tahun pelajaran 2020/2021.

### 3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah semua alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, menyelidiki suatu masalah atau mengumpulkan, mengolah, menganalisa dan menyajikan data-data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis. Sedangkan menurut Arikunto (2013: 265), instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Jadi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen pengukuran dan instrumen.

#### 3.6.1. Lembar Angket

$$k = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan kemudian disesuaikan dengan kriteria interpretasi keberhasilan seperti pada 3.3.

Tabel 3.3. Interpretasi Persentasi Kemampuan Bercerita

Hasil Persentasi (%)	Kriteria
$k \geq 90$	Sangat baik
$80 \leq k < 90$	Baik
$70 \leq k < 80$	Cukup
$60 \leq k < 70$	Kurang

Sumber: Dodo (2016: 45).

Kisi-kisi kemampuan bercerita dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 3.4. Kisi-kisi Kemampuan Bercerita

No	Unsur yang di Nilai	Kriteria	Skor
1.	Bunyi-bunyi tersendiri (vocal dan konsonan) diucapkan dengan tepat	Sangat Baik	4
		Baik	3
		Cukup	2
		Kurang Baik	1
2.	Pola-pola intonasi, naik turunnya suara, serta tekanan suku kata, memuaskan	Sangat Baik	4
		Baik	3
		Cukup	2
		Kurang Baik	1
3.	Ketepatan dan ketetapan ucapan mencerminkan bahwa sang pembicara tanpa refrensi internal memahami bahasa yang digunakan	Sangat Baik	4
		Baik	3
		Cukup	2
		Kurang Baik	1
4.	Kata-kata yang diucapkan itu dalam bentuk dan urutan yang tepat	Sangat Baik	4
		Baik	3
		Cukup	2
		Kurang Baik	1

Sumber: Tarigan (2008: 26)

### 3.6.2. Lembar Observasi

Dalam hal ini peneliti menggunakan metode observasi secara langsung untuk melihat aktivitas siswa dan guru yang berlangsung selama proses pembelajaran dengan menggunakan *skala linkert*, dengan penskoran Sangat baik diberi skor 4, Baik diberi skor 3, Cukup diberi skor 2, dan Kurang diberi skor 1. Pengolahan data keterlaksanaan pembelajaran menggunakan rumus (Sudjana, 2005: 118):

$$k = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan kemudian disesuaikan dengan kriteria interpretasi keberhasilan seperti pada 3.5.

Tabel 3.5. Interpretasi Persentasi Keberhasilan Keterlaksanaan Pembelajaran

Hasil Persentasi (%)	Krieteria
$k \geq 90$	Sangat baik
$80 \leq k < 90$	Baik
$70 \leq k < 80$	Cukup
$60 \leq k < 70$	Kurang

Sumber: Dodo (2016: 45).

Kisi-kisi lembar observasi kelas ekperimen dan kontrol dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 3.6. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Ekperimen

Perlakuan	Langkah-langkah Pembelajaran	Aspek yang diamati	Kriteria			
			1	2	3	4
Penggunaan Media Boneka Jari	Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa memulai kegiatan dengan berdoa</li> <li>Mengecek kehadiran siswa</li> <li>Guru Bertanya tentang keadaan siswa</li> <li>Siswa diberi pertanyaan yang mengarah pada pembelajaran.</li> </ol>				
	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa memperhatikan media pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru.</li> <li>Guru berkeliling saat siswa memperhatikan media pembelajaran. Pastikan semua siswa melakukan tugasnya.</li> <li>Guru mengajukan</li> </ol>				

		<p>beberapa pertanyaan untuk mengarahkan siswa memperhatikan secara rinci tujuan dari media pembelajaran tersebut.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>4. Guru menjarakan materi menggunakan media pembelajaran boneka jari</li><li>5. Guru bercerita tentang tema jenis pekerjaan menggunakan media boneka jari</li><li>6. Siswa memperhatikan sambil menyimak alur cerita tersebut</li><li>7. Guru mengajukan pertanyaan tentang alur cerita tersebut</li><li>8. Siswa memperhatikan dan menjawab alur cerita tersebut</li><li>9. Guru membagi kelompok</li><li>10. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menceritakan berdasarkan media boneka jari yang telah disediakan</li><li>11. Guru memberikan penilaian</li><li>12. Guru menutup sesi pembelajaran dengan penguatan konsep bahwa ada beberapa jenis</li></ol>				
--	--	---	--	--	--	--

		<p>profesi yang keberadaannya dipengaruhi oleh kondisi geografis.</p> <p>13. Siswa membuat kesimpulan tentang pembelajaran hari ini.</p> <p>14. Guru memberikan penguatan tentang materi yang telah dipelajari</p> <p>15. .Siswa mendengarkan</p>				
	Kegiatan Penutup	<p>1. Siswa menuliskan pengalaman belajar tentang materi yang telah mereka pelajari, yaitu hubungan antara pekerjaan seseorang dengan lokasi tempat tinggal. Siswa menuliskan di buku.</p> <p>2. Siswa mendapat tugas: Mencari informasi tentang pekerjaan orang tua masing-masing. Informasi berisi tentang tugas dan wilayah tempat orang tua mereka bekerja yang kemudian diceritakan media boneka jari</p>				

### 3.7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### 3.7.1. Uji Instrumen

##### 1. Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk menunjukkan tingkat keandalan atau ketepatan suatu alat ukur. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesesuaian suatu instrumen (Arikunto, 2013:211). Validitas menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas menggunakan *SPSS versi 21*. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n\sum x^2 - (\sum x)^2)(n\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

##### Keterangan :

- $r_{xy}$  = Koefisien antara variable x
- x = Item butir soal
- y = Skor soal
- n = Jumlah peserta didik
- $\sum x$  = Jumlah skor x
- $\sum y$  = Jumlah skor y
- $\sum_{xy}$  = Jumlah hasil perkalian tiap-tiap skor dari x dan y

$$\begin{aligned}\Sigma_x^2 &= \text{Jumlah hasil kuadrat } x \\ \Sigma_y^2 &= \text{Jumlah hasil kuadrat } y \\ (\Sigma_x^2) &= \text{Jumlah hasil kuadrat dari } x \\ (\Sigma_y^2) &= \text{Jumlah hasil kuadrat dari } \Sigma_y\end{aligned}$$

Tiap butir soal dapat dinyatakan valid jika  $r_{hitung} \geq$  dari  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5 %.

keputusan dengan membandingkan  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  sebagai berikut.

Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ , maka soal tersebut dikatakan valid.

Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka soal tersebut dikatakan tidak valid.

**Tabel 3.7**  
**Interprestasi Koefisien Validasi**

Interval	Kategori
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat tinggi

(Sugiyono, 2016)

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu tes yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil. Uji reabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Cronbachs Alpha* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi *SPPS 21*.

**Tabel 3.8**  
**Kriteria Koefisien Reliabilitas Instrumen**

Harga r	Keterangan
0,00 -0,20	Sangat rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Sedang
0,61-0,80	Tinggi
0,81-1,00	Sangat tinggi

(Suharsimi;, 2013)

### 3.7.2. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat bertujuan untuk menghilangkan penyimpangan-penyimpangan yang mungkin terjadi dalam analisis sehingga hasil yang akan diperoleh dapat lebih akurat dan mendekati atau sama dengan kenyataan. Pengujian meliputi:

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya persebaran data yang akan dianalisis. Uji normalitas yang digunakan yaitu *Kolmogrov-Smirnov* dengan menggunakan *SPSS 21*. Berikut adalah hipotesis dalam uji ini.

$H_0$ : Data berdistribusi normal

$H_1$ : Data tidak berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi *Kolmogrof-Smirnov* lebih dari  $\alpha$  ( $sig > 0,05$ ), maka  $H_1$  diterima dan dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Akan tetapi, jika nilai signifikansi *Kolmogrof-Smirnov* kurang dari  $\alpha$  ( $sig < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel yang diambil mempunyai varian populasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan uji *Levene* melalui *Independent Sample T-Test* dengan dibantu program *SPSS 21*. Jika nilai signifikansi F lebih besar dari  $\alpha$  ( $sig > 0,05$ ), maka  $H_0$  diterima sehingga dapat dinyatakan bahwa dua kelas sampel berada pada populasi yang variansinya homogen. Akan tetapi, jika nilai signifikansi F lebih kecil dari  $\alpha$  ( $sig > 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak sehingga dapat dinyatakan bahwa sampel berada pada populasi yang variansinya tidak homogen.

### 3.7.3. Uji Gain

Kemampuan bercerita siswa yang berupa data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif dan komparatif. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai kemampuan bercerita siswa sebelum dan sesudah mendapatkan pembelajaran dengan media boneka jari.

Analisis komparatif digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan bercerita siswa, maka dilakukan analisis nilai gain (*N-gain*) ternormalisasi. Perhitungan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Persamaan *N-gain* tersebut ialah sebagai berikut.

$$N-gain = \frac{\text{Nilai pos test} - \text{nilai pre test}}{\text{Nilai maksimum} - \text{nilai pre test}}$$

Skor gain ternormalisasi atau *N-gain* adalah salah satu metode untuk menganalisis hasil tes awal dan tes akhir dan merupakan indikator terbaik untuk mengidentifikasi tingkat keefektifan perlakuan yang diberikan.

Tabel 3.9. Kriteria *N-gain*

Presentase	Kategori
$N-gain > 0,70$	Tinggi
$0,70 > N-gain \geq 0,30$	Sedang
$N-gain < 0,30$	Rendah

#### 3.7.4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji pengaruh media boneka jari terhadap kemampuan bercerita siswa. Uji hipotesis dan uji perbedaan dua rata-rata (Uji t) dilakukan berdasarkan hasil tes menyimak cerita dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis penelitian menggunakan *Independent Sample T-Test* yang bertujuan untuk mengetahui apakah dua buah rata-rata berasal dari populasi yang sama. Jika signifikansi nilai lebih kecil dari 0,05, maka dinyatakan signifikan. Sebaliknya, jika signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dinyatakan tidak signifikan. Hipotesis pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan aplikasi *SPSS 21*.

Kemampuan bercerita siswa dengan menggunakan media boneka jari dikatakan berpengaruh atau berdampak positif, jika kemampuan bercerita siswa lebih tinggi dari sebelum menggunakan media boneka jari, maka hipotesis ( $H_1$ ) diterima. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa media boneka jari berpengaruh positif terhadap kemampuan

bercerita siswa. Akan tetapi, jika nilai rata-rata kemampuan bercerita siswa lebih rendah dari sebelum menggunakan media boneka jari, maka hipotesis ( $H_1$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media boneka jari tidak berpengaruh positif terhadap kemampuan bercerita siswa.

