

**PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA**

(Penelitian Pada Kelas V SD N 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten  
Wonosobo)

**SKRIPSI**



Oleh :  
**Feny Riastutik**  
**13.0305.0066**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

**PERSETUJUAN  
SKRIPSI BERJUDUL**

**PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA**

(Penelitian Pada Kelas V SD N 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten  
Wonosobo)

Telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang untuk Dipertahankan Di Depan Dewan  
Penguji Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Pendidikan



Oleh :

Nama : Feny Riastutik

NPM : 13.0305.0066

Pembimbing I

Dr. Purwati, MS., Kons  
NIK. 19600802 198503 2 003

Pembimbing II

Ela Minchah L.A., M.Psi., Psi  
NIDN. 0606018701

**PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP  
PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA**

(Penelitian Pada Kelas V SD N 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten  
Wonosobo)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

Feny Riastutik

13.0305.0066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

**2017**

## PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji :

Hari : Rabu


Tanggal : 9 Agustus 2017

Tim Penguji Skripsi :

1. Dr. Purwati, MS.,Kons. (Ketua/Anggota) : 
2. Ela Minchah L.A., M.Psi.,Psi. (Sekretaris/Anggota) : 
3. Dra. Indiaty, M.Pd. (Anggota) : 
4. Tria Mardiana, M.Pd. (Anggota) : 

Mengesahkan,  
Dekan



  
Drs. H. Subiyanto, M.Pd.  
NIP. 19570807 198303 1 002

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Feny Riastutik  
NIM : 13.0305.0066  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Penelitian Pada Kelas V SD N 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo).

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, 9 Agustus 2017

Yang menyatakan



Feny Riastutik

13.0305.0066

## **MOTTO**

Jika anda ingin anak anda menjadi cerdas, bacakan mereka dongeng. Jika anda ingin anak anda menjadi lebih cerdas, bacakan mereka lebih banyak dongeng.

*"Albert Einstein"*

## **PERSEMBAHAN**

Rasa syukur atas kehadiran Allah Swt dan hanya dengan rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini, karya ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu sekeluarga yang setia memberikan doa, kasih sayang, dukungan, bimbingan, dan motivasi selama ini
2. Almamater tercinta Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
3. Kakakku Tanti Murjayanti yang selama ini telah memberi semangat dan dukungan yang tiada henti
4. Sahabatku dan teman-temanku semua yang selama ini banyak membantu dan memberi dukungan serta doa.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiat Allah swt yang telah melimpahkan rahmat, nikmat serta anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Penelitian pada Kelas V SD N 1 Mangunrejo, Kecamatan Kalikajar, Kabupate Wonosobo)

Terselesainya skripsi ini tidak lepas dari peran, bantuan, bimbingan dan arahan banyak pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih kepada :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd, selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Purwati, MS.,Kons, selaku pembimbing I dan Ela Minchah L.A. M.Psi.Psi selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan membantu kelancaran menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala Sekolah dan para pendidik di Sekolah Dasar Negri 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo.
6. Dosen dan Karyawan/ Karyawati Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.



7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti.

Semoga skripsi ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta pengembangan keilmuan pendidikan sekolah dasar. Segala kritik dan saran sangat penulis nantikan demi perbaikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Penulis,



Feny.R

## DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR DIAGRAM.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAKSI.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6

## BAB II KAJIAN TEORI

A. Prestasi Belajar.....	7
B. Media Boneka Tangan.....	22
C. Media Boneka Tangan Terhadap Prestasi Belajar.....	30
D. Kerangka Berpikir.....	31
E. Hipotesis.....	32

## BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	33
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	34
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	35
D. Subjek Penelitian.....	36
E. Metode Pengumpulan Data.....	37
F. Instrumen Penelitian.....	41
G. Prosedur Penelitian.....	47
H. Metode Analisis Data.....	53

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	54
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	68

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	73

DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	76

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Desain Penelitian Pra-Eksperimen.....	34
2. Kisi-kisi Instrumen Tes.....	40
3. Hasil Perhitungan Uji Validitas.....	43
4. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas.....	44
5. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Prestasi Belajar.....	45
6. Jadwal Pelaksanaan <i>Treatment</i> .....	51
7. Daftar Nilai <i>Pretest</i> .....	55
8. Nilai Terendah, Nilai Tertinggi, <i>Mean</i> Hasil <i>Pretest</i> .....	56
9. Tabel Distribusi Nilai <i>Pretest</i> .....	56
10. Hasil Pengamatan Psikomotorik Sebelum Kegiatan Pembelajaran....	58
11. Hasil Pengamatan Psikomotorik Selama Kegiatan Pembelajaran.....	59
12. Hasil Pengamatan Psikomotorik Setelah Kegiatan Pembelajaran.....	60
13. Daftar Nilai <i>Posttest</i> .....	61
14. Nilai Terendah, Nilai Tertinggi, <i>Mean</i> Hasil <i>Posttest</i> .....	62
15. Tabel Distribusi Nilai <i>Posttest</i> .....	63
16. Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	64
17. Perbandingan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	66
18. Hasil Uji Normalitas Data.....	66
19. Hasil Uji Hipotesis.....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar Boneka Tangan.....	51

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Halaman
1. Diagram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> .....	57
2. Diagram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian.....	76
2. Surat Keterangan Penelitian.....	77
3. Surat Keterangan Validasi.....	78
4. Daftar Nama Subjek Penelitian.....	87
5. Kisi-kisi Instrumen Psikomotorik.....	88
6. Hasil Uji Validitas.....	89
7. Hasil Uji Reliabilitas.....	96
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	97
9. Lembar Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	163
10. Rekap Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	179
11. Output Hasil Uji Hipotesis <i>Paired Sample</i> .....	180
12. Dokumentasi Penelitian.....	182
13. Buku Bimbingan Skripsi.....	184



# **PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

(Penelitian Pada Kelas V SD N 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo)

Feny Riastutik

## **ABSTRAKSI**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan *quasi experimental* dengan *one group pretest posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa SD N 1 Mangunrejo. Sampel yang digunakan berjumlah 35 siswa pada kelas V SD N 1 Mangunrejo. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes untuk mengetahui prestasi belajar siswa dan observasi untuk aktifitas dan sikap siswa selama pembelajaran. Penelitian eksperimen ini terdiri dari pengukuran awal, perlakuan dan pengukuran akhir. Metode analisis data menggunakan statistik parametrik dengan bantuan program komputer *software SPSS 22.00 for windows*. Uji statistik parametrik yang digunakan adalah *paired sample t test*.

Hasil perhitungan rata-rata *pretest* sebesar 55,89 dan rata-rata *posttest* sebesar 63,17. Peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 7,28. Hasil analisis data dengan *paired sample t test* diketahui bahwa nilai t hitung adalah -5,79 dengan probabilitas signifikan  $0,000 < 0,05$ . Ada peningkatan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan media boneka tangan, karena nilai *posttest* lebih tinggi dibanding nilai *pretest*. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah media boneka tangan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahas indonesia.

**Kata Kunci : media boneka tangan, prestasi belajar.**

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Siswa kelas 5 adalah siswa yang tergolong dalam kelas tinggi dalam lingkup SD (sekolah dasar). Banyak kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa kelas 5, diantaranya mampu mendengarkan dengan baik, mampu menulis dengan benar, mampu membaca dengan cepat, dan mampu berbicara menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat. Guru yang mengajar kelas 5 memiliki tanggung jawab yang besar untuk membantu anak didiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan. Agar mencapai kompetensi yang diharapkan tentunya siswa harus memiliki semangat belajar yang tinggi, disiplin belajar yang tinggi, motivasi belajar yang tinggi, minat belajar yang tinggi, dan yang tidak kalah penting harus memiliki motivasi berprestasi yang tinggi.

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan formal paling dasar di Indonesia, yang memiliki peranan dalam keberlangsungan proses pendidikan pada jenjang selanjutnya. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 23 Tahun 2006 yang menyatakan bahwa “Pendidikan dasar memiliki tujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut”. Kutipan tersebut menjelaskan tujuan pendidikan dasar sebagai pondasi utama yang dapat membentuk manusia yang cerdas, berpengetahuan, berkepribadian

memiliki akhlak mulia serta memiliki keterampilan yang dapat berguna untuk dirinya dimasa yang akan datang.

Belajar dan mengajar tidak hanya ditunjang dari sarana dan prasarana yang ada, idealnya juga dari pendekatan, metode, teknik dalam pembelajaran yang dikuasai oleh guru. Menurut Kompri (2015: 75) Guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas, oleh karena itu upaya perbaikan apapun yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan tidak akan memberikan sumbangan yang signifikan tanpa didukung oleh guru yang profesional dan berkualitas. Perbaikan kualitas pendidikan harus berpangkal dari guru dan berujung pada guru pula. Adapun pendapat lain dari Asdiqoh (dalam Kompri 2015: 75), posisi strategi untuk meningkatkan mutu hasil pendidikan sangat dipengaruhi juga oleh kinerja guru. Juga ditentukan dari besar kecilnya semangat belajar siswa yang bersangkutan serta tingkat kesulitan dari materi tersebut. Kolaborasi yang tepat antara guru dan siswa akan menghasilkan keberhasilan dalam dunia pendidikan hal itu dapat dilihat dari meningkatnya prestasi dan pengetahuan siswa yang semakin meluas.

Berhasil atau tidaknya kegiatan belajar mengajar di sekolah dapat diukur dari bermacam-macam cara seperti prestasi belajar siswa, hasil belajar siswa, motivasi siswa dan juga motivasi berprestasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Dari bermacam-macam cara tersebut salah satunya terdapat prestasi belajar siswa, prestasi pada

dasarnya adalah hasil kerja atau pencapaian dari apa yang telah diupayakan dengan sungguh-sungguh oleh seseorang dalam jangka waktu tertentu. Tinggi rendahnya prestasi seseorang ditentukan oleh tinggi rendahnya motivasi yang dimilikinya. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki seseorang akan mendorongnya untuk melakukan usaha yang lebih giat untuk mencapai prestasi tertinggi, dan sebaliknya seseorang yang memiliki motivasi rendah akan masa bodoh dengan prestasi yang diperolehnya tanpa melakukan usaha apapun.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di lapangan, keberlangsungan kegiatan pembelajaran tidak sesuai dengan apa yang dibayangkan. Banyak faktor yang menjadi penyebabnya, salah satunya kurangnya media pembelajaran yang mendukung dan sulitnya materi sehingga tidak mudah untuk dipahami oleh siswa. Hal itu dapat menyebabkan pembelajaran di kelas menjadi kurang efektif dan tentunya mengurangi minat siswa dalam mengikuti pelajaran tersebut. Akibatnya adalah siswa tidak tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru, kurang memahami dengan materi yang diajarkan oleh guru, siswa sibuk bermain sendiri dan mengobrol dengan temannya, siswa merasa bosan dan pada akhirnya prestasi belajar siswa tidak akan tercapai.

Fakta yang terjadi di lapangan tersebut, membutuhkan solusi untuk menyelesaikannya, karena jika terlalu lama dibiarkan akan mengakibatkan kegagalan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Guru dapat menggunakan media boneka tangan untuk membantu

menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Boneka tangan merupakan media yang unik untuk menarik perhatian siswa dan sekaligus mampu mengatasi permasalahan pada siswa yang kesulitan dalam memahami isi dongeng jika hanya menggunakan metode ceramah. Menurut Aqib (2014: 50), Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar ( siswa ). Dalam hal ini penulis menggunakan media boneka tangan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa. Karena apabila kegiatan belajar mengajar tidak divariasikan maka akan menimbulkan kejenuhan, kebosanan dan prestasi belajar yang memuaskan tidak akan tercapai.

Mata pelajaran bahasa indonesia adalah mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan yang ada di Indonesia. Walaupun terlihat mudah, tetapi pelajaran ini tidak boleh dianggap remeh. Fakta membuktikan masih banyak permasalahan yang ada pada saat pembelajaran bahasa indonesia berlangsung.

Berkenaan dengan kenyataan yang terjadi di SD N 1 Mangunrejo yang beralamat di Dusun Karangmalang, Desa Mangunrejo, Kecamatan Kalikajar, Kabupaten Wonosobo, terlihat bahwa prestasi belajar siswa cenderung masih rendah terutama pada mata pelajaran bahasa indonesia pada materi "Teks Cerita Pendek Anak" siswa kelas 5 yang terdiri dari 35 siswa, guru mengajar dan menyampaikan materi pelajaran di kelas

menggunakan metode ceramah, terdapat banyak siswa yang terlihat kurang bersemangat dan jenuh saat guru menjelaskan pelajaran, sehingga tidak sedikit siswa yang mengantuk, berbicara dengan teman dan bermain dengan teman yang tentunya akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia".

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah secara umum yaitu "Apakah Media Boneka Tangan Berpengaruh Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia"?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui "Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia".

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai "Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia".

2. Secara Praktis

Sebagai upaya dan suatu referensi untuk membantu mengatasi kejenuhan siswa di kelas dan upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Prestasi Belajar**

#### **1. Pengertian Prestasi Belajar**

Menurut Hetika (2008: 23) prestasi belajar adalah pencapaian atau kecakapan yang dinampakkan dalam keahlian atau kumpulan pengetahuan. Jadi menurut Hetika prestasi belajar adalah suatu pencapaian yang ditunjukkan dalam sebuah keahlian atau sekumpulan pengetahuan.

Muhibbin Syah (2010: 144) prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Jadi menurut Hetika dan Muhibbin Syah prestasi belajar adalah tingkatan keberhasilan yang ditunjukkan dalam sebuah keahlian atau sekumpulan pengetahuan.

Sudjana (2010: 10) prestasi belajar adalah hasil yang diberikan oleh guru kepada siswa berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran. Jadi menurut Hetika, Muhibbin Syah dan Sudjana prestasi belajar adalah suatu hasil atau pencapaian yang ditunjukkan dalam sebuah keahlian dan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran.

Kesimpulan dari pendapat-pendapat di atas bahwa prestasi belajar adalah suatu hasil yang diberikan guru terhadap pencapaian,



kemampuan dan keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

## **2. Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Menurut Slameto (2010: 54-60) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:

a. Faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, antara lain:

### **1) Faktor jasmaniah**

#### **(a) Kesehatan**

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya bebas dari penyakit. Proses belajar seseorang tidak akan maksimal bila kesehatannya terganggu, oleh karena itu seseorang harus bisa menjaga kesehatan badannya dengan cara menerapkan pola hidup sehat dan pola makan yang benar.

#### **(b) Cacat tubuh**

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurnanya bentuk tubuh seseorang. Siswa yang memiliki anggota tubuh kurang sempurna akan merasa berbeda dan tertekan ketika berada diantara teman-temannya yang sempurna. Hal ini tentu akan berpengaruh pada saat berada di sekolah dan

tentunya akan mengganggu proses belajar dan mempengaruhi prestasi belajarnya.

## 2) Faktor psikologis

### (a) Inteligensi

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

### (b) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu semata-mata tertuju pada suatu objek atau sekumpulan objek.

### (c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Seseorang yang memiliki minat yang tinggi akan sesuatu akan mengerjakannya dengan sebaik-baiknya, dan sebaliknya seseorang yang tidak memiliki minat ia tidak akan mengerjakan sesuatu dengan sebaik-baiknya.

### (d) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya,

maka hasil belajarnya lebih baik karena ia berada pada bidangnya.

(e) Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Saat proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau mempunyai motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang dapat menunjang belajar.

(f) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan hal baru. Kematangan bukan berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus-menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran. Belajar akan berhasil jika anak sudah siap (matang).

(g) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau reaksi. Kesiapan perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

### 3) Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang sulit dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan dapat mempengaruhi hasil belajar sehingga harus bisa mengatur waktu yang tepat dalam melakukan segala hal.

#### b. Faktor eksternal yaitu faktor yang ada di luar individu, antara lain:

##### 1) Faktor keluarga

###### a) Cara orang tua mendidik

Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Cara orang tua mendidik anak-anaknya akan berpengaruh terhadap belajarnya. Bimbingan dan penyuluhan memberikan peranan yang penting, siswa yang mengalami kesukaran belajar dapat ditolong dengan memberikan bimbingan belajar yang sebaik-baiknya.

###### b) Relasi antara anggota keluarga

Demi kelancaran serta keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik di dalam keluarga anak tersebut. Hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh pengertian dan kasih sayang disertai dengan bimbingan dan bila perlu hukuman untuk mensukseskan belajar anak sendiri.

c) Suasana rumah

Suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga dimana anak berada dan belajar. Agar anak dapat belajar dengan baik perlulah diciptakan suasana rumah yang tenang dan tentram.

d) Keadaan ekonomi keluarga

Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya juga membutuhkan fasilitas belajar seperti ruang belajar, alat tulis, buku dan lain-lain. Fasilitas ini dapat terpenuhi jika keluarga mempunyai uang cukup. Sebaliknya keluarga yang kaya, orang tua sering mempunyai kecenderungan untuk memanjakan anak. Hal tersebut juga dapat mengganggu belajar anak.

e) Pengertian orang tua

Anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua. Bila anak sedang belajar jangan diganggu dengan tugas-tugas rumah. Orang tua perlu memberi pengertian dan mendorongnya.

f) Latar belakang kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Perlu

kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar.

## 2) Faktor sekolah

### a) Metode mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Guru biasa mengajar dengan metode ceramah saja, siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif dan hanya mencatat saja. Guru yang progresif berani mencoba metode-metode yang baru, untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

### b) Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu. Kurikulum yang kurang baik akan berpengaruh terhadap belajar.

### c) Relasi guru dengan siswa

Relasi yang baik, siswa akan menyukai gurunya juga akan menyukai mata pelajaran yang diberikan sehingga siswa berusaha mempelajari sebaik-baiknya. Guru yang

kurang berinteraksi dengan siswa secara akrab akan menyebabkan proses belajar mengajar berjalan kurang lancar.

d) Relasi siswa dengan siswa

Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin akan diasingkan dari kelompok. Oleh karena itu menciptakan relasi yang baik antar siswa perlu agar dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap belajar siswa.

e) Disiplin sekolah

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar. Agar siswa belajar lebih maju, siswa harus disiplin di dalam belajar baik di sekolah, di rumah dan di perpustakaan.

f) Alat pelajaran

Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan pelajaran. Mengupayakan alat pelajaran yang baik dan lengkap adalah suatu hal yang perlu agar guru dapat mengajar dengan baik sehingga siswa dapat menerima pelajaran dan belajar dengan baik pula.

g) Waktu sekolah

Waktu sekolah adalah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, waktu itu bisa pada pagi, siang, sore dan malam hari. Memilih waktu sekolah yang tepat akan memberi pengaruh yang positif terhadap belajar.

h) Keadaan gedung

Jumlah siswa yang banyak serta variasi karakteristik mereka masing-masing menuntut keadaan gedung dewasa ini harus memadai di dalam setiap kelas.

i) Metode belajar

Banyak siswa melaksanakan cara belajar yang salah, dalam hal ini perlu pembinaan dari guru. Belajar secara teratur setiap hari, dengan pembagian waktu yang baik serta memilih cara belajar yang tepat dan cukup istirahat akan meningkatkan prestasi belajar.

j) Tugas rumah

Waktu belajar terutama adalah di sekolah, di samping untuk belajar waktu di rumah biarlah digunakan untuk kegiatan-kegiatan lain, maka diharapkan guru jangan terlalu banyak memberi tugas yang dikerjakan di rumah.



### 3) Faktor masyarakat

#### a) Kegiatan siswa dalam masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya. Jika siswa ambil bagian dalam kegiatan masyarakat yang terlalu banyak maka belajarnya akan terganggu.

#### b) Media masa

Termasuk media masa adalah bioskop, radio, tv, surat kabar, majalah dan lain-lain. Media masa yang baik memberi pengaruh yang baik terhadap siswa dan juga terhadap belajarnya dan juga sebaliknya. Perlu kiranya siswa mendapat bimbingan dan kontrol yang cukup bijak dari pihak orang tua dan pendidik.

#### c) Teman bergaul

Pengaruh dari teman bergaul siswa lebih cepat masuk dalam jiwanya daripada yang kita duga. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka perlu diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua.

#### d) Bentuk kehidupan masyarakat

Masyarakat yang terdiri dari orang-orang yang tidak terpelajar akan berpengaruh buruk kepada kebiasaan siswa yang berada di lingkungan tersebut. Perlu untuk

mengusahakan lingkungan yang baik agar dapat memberi pengaruh yang positif terhadap siswa agar dapat belajar dengan sebaik-baiknya.

### **3. Bahasa Indonesia**

#### **a. Pengertian Bahasa Indonesi**

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Komunikasi ini dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulisan. Dengan kesimpulan tersebut, maka standar kompetensi mata pelajaran bahasa indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penugasan, pengetahuan, keterampilan berbahasa, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia, Humaira (2012: 5). Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi siswa untuk memahami dan merespon situasi lokal, regiona, nasional, dan global.

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia no 24 tahun 2009, bahasa indonesia merupakan bahasa persatuan yang menjadi identitas bangsa indonesia. Sedangkan menurut Humaira (2012: 2) bahasa indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang memberikan pengajaran membaca, menulis, mengarang, membaca puisi, mendikte, berbicara atau menceritakan sesuatu. Dengan adanya pembelajaran bahasa indonesia di sekolah, maka siswa akan terlatih untuk menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar,

siswa juga akan terlatih untuk menuangkan pikiran, perasaan, daya cipta mereka dalam bentuk tulisan maupun lisan.

Kesimpulan dari pendapat diatas bahwa bahasa indonesia adalah Suatu mata pelajaran yang memberikan pengajaran membaca, menulis, mengarang, membaca puisi, mendikte, berbicara menceritakan sesuatu dan juga sebagai bahasa pemersatu yang menjadi identitas bangsa indonesia.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD**

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang penting yang di ajarkan di SD, karena Bahasa Indonesia itu sendiri memiliki peranan yang penting yaitu sebagai identitas bangsa dan memiliki fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyebutkan bahwa mata pelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Siswa menghargai dan membanggakan bahasa indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara
- 2) Siswa memahami bahasa indonesia dari segi bentuk, makna dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan
- 3) Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan kematangan sosial

- 4) Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis)
- 5) Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan
- 6) Siswa menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

**c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD**

Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (dalam Zulela 2013: 5), pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang SD/MI, mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra meliputi 4 aspek :

1) Mendengarkan (menyimak)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendengarkan/ menyimak adalah suatu kegiatan memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang. Sehingga dengan mendengarkan pendengar mampu menangkap informasi, ide atau gagasan yang diucapkan oleh seseorang.

2) Berbicara

Menurut Dhieni (dalam Marini 2015: 2) Kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata.

Berbicara juga merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, dan linguistik secara luar.

### 3) Membaca

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang ditulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati). Membaca merupakan salah satu hal pokok dalam belajar, karena dengan membaca kita akan tahu apa yang sebelumnya belum diketahui, dan kita akan mendapat banyak pengetahuan melalui bacaan yang kita baca.

### 4) Menulis

Menurut Semi (2007: 14) mengemukakan bahwa menulis merupakan suatu kreatifitas memindahkan gagasan dalam lambang-lambang tulisan. Menulis juga merupakan suatu media penyampaian pesan untuk mengungkapkan hasil pemikiran, ide, gagasan dan informasi.

## **4. Teks Cerita Pendek Anak**

### **a. Unsur Cerita (tokoh, latar, tema dan amanat)**

#### 1) Tokoh

Tokoh adalah seseorang yang berperan dalam cerita. Setiap tokoh dalam cerita mempunyai sifat dan watak masing-masing.

Menurut sifatnya penokohan dibagi menjadi 3 yaitu :

- (a) Protagonis yaitu tokoh yang berwatak baik
- (b) Antagonis yaitu tokoh yang berwatak kurang baik  
(penentang protagonis)
- (c) Tritagonis yaitu tokoh yang menjadi penengah antara protagonis dan antagonis.

## 2) Tema

Tema adalah inti persoalan yang menjadi dasar dalam sebuah cerita (ide dan gagasan).

Tema cerita mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- (a) Persoalan yang paling menonjol
- (b) Persoalan yang paling banyak menimbulkan konflik
- (c) Persoalan yang paling banyak membutuhkan waktu pemberitaan.

## 3) Latar

Latar adalah segala petunjuk, keterangan atau hal yang berkaitan dengan waktu, tempat, dan suasana dalam cerita.

## 4) Amanat

Amanat adalah pesan atau ajakan moral yang disampaikan pengarang dalam cerita.

## **B. Media Boneka Tangan**

### **1. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau penyalur. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Menurut Aqib (2014: 50) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar ( siswa ). Jadi menurut Aqib media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyalurka pesan dan untuk merangsang terjadinya proses pembelajaran.

Musfiqon (2012 : 28) mengungkapkan media pembelajaran adalah suatu alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Jadi media pembelajaran menurut Musfiqon dan Aqib disini adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk mempermudah pemahaman siswa dalam menangkap materi pelajaran.

Gagne dan Briggs (dalam Hasnida 2015 : 34) berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recording, kaset, video kamera, film, foto gambar, grafik, televisi,

dan komputer. Pengertian media pembelajaran menurut tiga pendapat tersebut dapat dianalisis bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran bisa berupa buku, kaset, video, foto gambar dll.

Kesimpulan dari pendapat-pendapat diatas yaitu bahwa media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik/ nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan untuk mempermudah pemahaman siswa pada materi dan agar kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

## **2. Manfaat Media**

Media pembelajaran memiliki bermacam-macam manfaat dalam kegiatan pembelajaran di kelas, berikut adalah manfaat media pembelajaran menurut Aqib (2014: 51) :

### **a. Menyeragamkan penyampaian materi**

Penggunaan media pembelajaran diharapkan berlaku pada keseluruhan mata pelajaran, tidak hanya pada mata pelajaran tertentu saja. Dikarenakan penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah kegiatan pembelajaran dikelas sehingga mampu memberi umpan positif bagi siswa.

### **b. Pembelajaran lebih jelas dan menarik**

Pembelajaran dengan melibatkan media pembelajaran diharapkan mampu menarik perhatian siswa dan memancing rasa



ingin tahu siswa untuk mengetahui lebih dalam tentang apa yang akan disampaikan oleh guru. Sehingga kegiatan belajar mengajar lebih terarah dan jelas tidak menimbulkan kebingungan pada siswa.

c. Proses pembelajaran lebih interaksi

Penggunaan media pembelajaran tentunya akan meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar, tidak hanya itu interaksi antara siswa dan guru semakin terlihat dengan jelas ketika terjadi tanya jawab di kelas. Karna media menyampaikan langsung pesan dengan cara memancing rasa ingin tahu siswa yang akan membuat siswa bertanya untuk mendapatkan jawaban dari rasa ingin tahunya.

d. Efisiensi waktu dan tenaga

Biasanya guru mengajar hanya dengan berceramah, tetapi setelah menggunakan media pembelajaran guru cukup menunjukkan media dan memperagakannya. Dengan begitu siswa lebih mudah menangkap materi dari apa yang dia lihat dan dengarkan.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar

Media pembelajaran adalah salah satu cara untuk membuat kegiatan belajar lebih berwarna dan menyenangkan, dengan begitu penggunaan media pembelajaran akan menghindarkan siswa dari rasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pelajaran. Rasa

bosan dan jenuh akan mengakibatkan penurunan kualitas hasil belajar, dengan begitu penggunaa media pembelajaran diharapkan mampu mengatasi masalah penurunan kualitas hasil belajar siswa di kelas.

f. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja

Kegiatan belajar tidak hanya berlangsung di sekolah tetapi juga di luar sekolah. Penggunaan media tidak hanya berlaku di sekolah dan dijam-jam tertentu. Media pembelajaran dapat dipergunakan kapanpun dan dimanapun untuk memyampaikan materi pelajaran dan mempermudah siswa mengerti dan memahami materi.

g. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar

Menyepelkan ilmu dan materi pelajaran adalah hal yang sering terjadi di dunia pendidikan, itu dikarenakan siswa menganggap belajar adalah hal yang tidak penting dan tidak menarik untuk dipelajari. Oleh karena itu untuk menumbuhkan semangat belajar yang tinggi dan sikap positif terhadap proses dan materi belajar guru harus mampu mengubah pandangan siswa yang tidak suka menjadi suka dan menjadi tertarik untuk belajar yaitu salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran.

h. Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Tugas guru dalam mengajar tidak hanya menyampaikan materi saja, tanpa bertanggung jawab atas berhasil tidaknya materi tersebut disampaikan. Tetapi seorang guru juga dituntut untuk kreatif dan inovatif menciptakan hal baru demi menarik rasa ingin tahu siswa. Tentunya guru yang lebih positif dan produktif mampu memajukan pembelajaran itu sendiri, dan mampu menunjukkan kepada siswa bahwa belajar itu adalah sesuatu yang menyenangkan dan kemudian dapat menarik rasa ingin tahu siswa.

### **3. Pengertian Media Boneka Tangan**

Daryanto (2013: 33) mengungkapkan boneka tangan merupakan benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Jadi menurut Daryanto boneka tangan adalah sebuah benda tiruan yang dibuat dan memiliki bentuk seperti manusia, binatang dll. Boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sebuah pertunjukan. Penggunaan boneka sebagai media pendidikan dapat dilihat di berbagai wilayah di Indonesia.

Menurut Triutami dkk (2014: 6) media boneka tangan merupakan boneka yang digerakkan oleh seseorang dengan cara seluruh jari-jari tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka yang dijadikan sebagai media pembelajaran pendidikan untuk anak yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam bercerita. Jadi

menurut Daryanto dan Triutami boneka tangan adalah benda tiruan manusia dan binatang yang digerakkan oleh seseorang dengan cara memasukkan jari-jari tangannya ke bawah pakaian boneka tangan tersebut untuk menyampaikan pesan dan materi dalam cerita.

Daryanto (dalam Marini dkk, 2015: 4) berpendapat bahwa boneka tangan adalah benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang yang dimainkan dengan satu tangan. Sedangkan menurut tiga pendapat dapat dianalisis bahwa boneka tangan adalah benda tiruan manusia dan binatang yang digerakkan oleh satu tangan dengan cara memasukkan jari-jari tangannya ke bawah pakaian boneka tangan tersebut untuk menyampaikan pesan dan materi dalam cerita.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa boneka tangan merupakan benda tiruan dari bentuk manusia dan binatang yang digerakkan oleh seseorang dengan satu tangan dengan cara seluruh jari-jari tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka yang dijadikan sebagai media pembelajaran pendidikan untuk anak yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam bercerita.

#### **4. Manfaat Media Boneka Tangan**

Menurut Siswanti (dalam Marini dkk, 2015: 4), mengemukakan bahwa manfaat boneka tangan antara lain :

- a. Tidak banyak memakan tempat dalam pelaksanaannya

Untuk memainkan boneka tangan tidak perlu ruang luas dan lebar, karena ukuran boneka tangan hanya seukuran tangan pemainnya. Sehingga bisa dibawa kemana-mana, dan mudah untuk digunakan.

- b. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya

Tidak memerlukan kursus atau keahlian khusus dalam memainkan boneka tangan, karena siapapun dan usia berapapun bisa memainkannya. Sebagai media pembelajaran boneka tangan bisa digunakan oleh segala usia.

- c. Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan anak dan suasana gembira

Boneka tangan dengan warna dan model yang bermacam-macam mampu mengembangkan imajinasi anak sehingga imajinasi anak terlatih dengan hal-hal baru di sekelilingnya. Boneka tangan mampu meningkatkan daya tarik pada anak sehingga dapat mempertinggi keaktifan anak dan meningkatkan kegembiraan pada anak.

- d. Mengembangkan aspek bahasa

Tidak hanya imajinasi yang terasah, tetapi juga aspek-aspek bahasa pada anak dapat meningkat, anak akan menemukan kosa kata baru yang membantu menambah kosa kata yang dikuasainya.

Tidak hanya itu anak akan semakin mahir berbicara dan mengungkapkan pendapat di depan umum.

## **5. Jenis-jenis Boneka Tangan**

Daryanto (2013: 33) mengklasifikasikan boneka menjadi lima jenis sebagai berikut :

- a. Boneka tangan, satu tangan memainkan satu boneka
- b. Boneka jari, dimainkan dengan jari tangan
- c. Boneka tongkat seperti wayang-wayangan
- d. Boneka tali (marionet), cara menggerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki
- e. Boneka bayang-bayang (shadow puppet), dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangnya.

Media boneka tangan dalam pembelajaran bahasa indonesia dirasa sangat cocok untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Demikian media boneka tangan dalam pembelajaran bahasa indonesia diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

## **6. Kelebihan dan Kekurangan Media Boneka Tangan**

Dhieni (dalam Juliandari dkk, 2015: 4), media boneka tangan memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain :

### **a. Kelebihan Media Boneka Tangan**

- 1) Boneka dibuat sesuai dengan tokoh cerita, menarik bagi anak dan mudah dimainkan oleh anak dan guru

- 2) Boneka mudah dimainkan, saat memainkan memasukannya kedalam tangan sehingga tidak perlu keahlian khusus untuk memainkannya
- 3) Tidak memerlukan tempat dan persiapan terlalu rumit

#### **b. Kekurangan Media Boneka Tangan**

- 1) Hendaknya hafal cerita
- 2) Harus bisa membedakan suara antara boneka satu dan yang lainnya

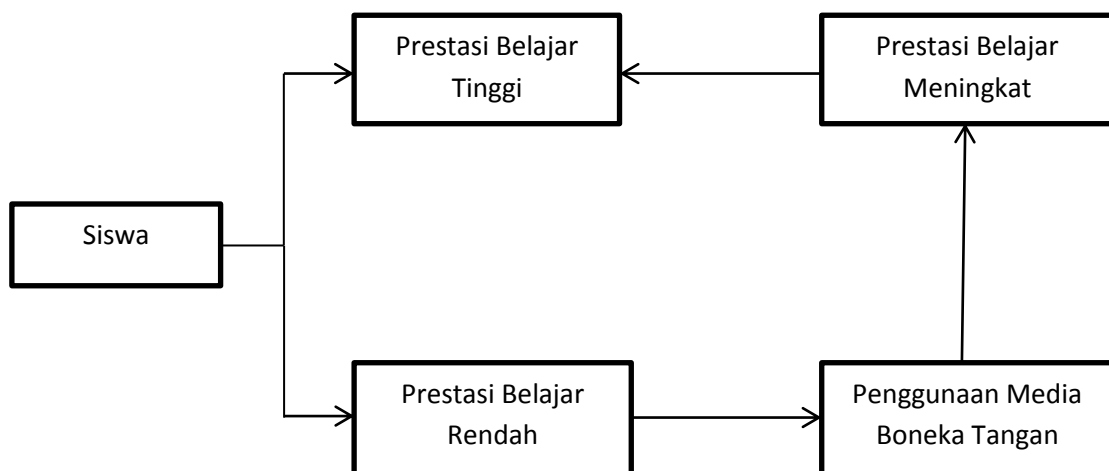
### **C. Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

Prestasi belajar merupakan suatu pencapaian yang diraih siswa dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar diberikan guru kepada siswa yang berprestasi dan rajin di kelas. Tentunya guru akan sangat teliti memilih siswa yang berprestasi sesuai dengan upaya yang telah dilakukan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Pembelajaran bahasa indonesia merupakan pembelajaran yang menekankan pada menyimak, membaca, menulis, dan mendengarkan. Pembelajaran bahasa indonesia sering dianggap remeh, oleh karena itu banyak siswa yang mendapatkan nilai kurang memuaskan. Sehingga dibutuhkan media kusus untuk mengatasi permasalahan siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia. Diharapkan dengan penggunaan media minat belajar siswa meningkat dan siswa menjadi berprestasi.

Media boneka tangan melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga diharapkan siswa dapat memecahkan permasalahan dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa SD yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan keinginan belajar yang tinggi. Sedangkan media boneka tangan adalah boneka yang terbuat dari kain flanel yang menyerupai bentuk manusia atau binatang yang dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar. Dengan begitu media boneka tangan dalam penelitian ini diharapkan mampu memberi pengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

#### D. Kerangka Berpikir



Berdasarkan bagan tersebut dapat dijelaskan bahwa siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo, Kecamatan Kalikajar, Kabupaten Wonosobo terdiri dari siswa yang memiliki prestasi belajar tinggi



dan siswa yang memiliki prestasi belajar rendah. Bagi siswa yang memiliki prestasi belajar rendah akan dilakukan tindakan yaitu berupa penerapan media boneka tangan dalam pelajaran bahasa indonesia dengan tujuan agar prestasi belajar siswa menjadi meningkat.

#### **E. Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah "Media Boneka Tangan Berpengaruh Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD N 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo".

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Metode penelitian merupakan hal yang penting dan dibutuhkan dalam sebuah penelitian sebagai suatu alat yang dapat digunakan untuk membantu peneliti memecahkan permasalahan dari penelitian yang dilakukan. Menurut Sugiyono (2011: 2) bahwa metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan maksud tertentu.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Trianto (2010: 203) mengatakan bahwa metode eksperimen didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre experimental* yaitu *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok siswa yang sebelumnya dilakukan pengukuran awal, kemudian diberikan *treatment* dengan menggunakan media boneka tangan, selanjutnya diberikan pengukuran akhir dalam belajar bahasa Indonesia. Rancangan penelitian menurut Sugiyono (2011: 75) memiliki pola yang digambarkan sebagai berikut :

**Tabel 1**  
**Desain Penelitian Pra-Eksperimen**  
*The One Group Pretest-Posttest Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> = Pengukuran awal sebelum diberi perlakuan

O<sub>2</sub> = Pengukuran akhir setelah diberi perlakuan

X = *Treatment* (perlakuan) dengan menggunakan media boneka tangan

## B. Identifikasi Variabel Penelitian

Sugiyono (dalam Budhiarti 2011: 42), menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau nilai atau sifat dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Menurut Creswell (2013: 236 ) bahwa dalam penelitian eksperimen, variabel-variabel harus dirinci secara jelas agar pembaca dapat melihat dengan jelas kelompok-kelompok apa saja yang akan dieksperimentasi dan *outcome-outcome* apa saja yang ingin dilihat.

### 1. Variabel bebas atau independent variabel (X)

Variabel bebas atau independent variabel adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menyebabkan terjadinya perubahan.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media boneka tangan

## 2. Variabel terikat atau dependent variabel (Y)

Variabel terikat atau dependent variabel adalah faktor-faktor yang diamati dan diukur oleh peneliti dalam sebuah penelitian, untuk menentukan ada tidaknya pengaruh dari variabel bebas.

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo.

### **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi operasional merupakan bagian yang mendefinisikan sebuah konsep/ variabel agar dapat diukur dengan cara melihat pada dimensi (indikator) dari suatu konsep/ variabel ( Noor 2012: 97). Definisi variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah suatu hasil yang diberikan guru terhadap pencapaian, kemampuan dan keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

#### 2. Media Boneka Tangan

Media boneka tangan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan binatang yang digerakkan oleh seseorang dengan satu tangan dengan cara seluruh jari-jari tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka yang dijadikan sebagai media pembelajaran pendidikan untuk anak yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam bercerita.

#### **D. Subjek Penelitian**

Subyek penelitian merupakan suatu kumpulan individu yang dijadikan sebagai sasaran penelitian. Subyek penelitian merupakan narasumber atau informen yaitu orang yang bisa memberi informasi-informasi utama yang dibutuhkan dalam penelitian Prastowo (2011: 195).

##### **1. Populasi**

Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan, Margono (2010: 118). Populasi merupakan seluruh objek penelitian. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah 35 siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo.

##### **2. Sampel**

Sampel menurut Arikunto (2006: 120) jika jumlah populasi obyek penelitian kurang dari 100 maka diambil semua, tetapi jika lebih dari 100 maka dapat diambil 10% sampai dengan 15% dari populasi yang ada. Berdasarkan hal tersebut maka sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo Kecamatan Kalikajar Kabupaten Wonosobo yang berjumlah 35 siswa.

### 3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh, yaitu teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik tersebut digunakan karena jumlah populasi relatif kecil. Pertimbangan mengambil sampel ini dilihat dari rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

## E. Metode Pengumpulan Data

### 1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang ditempuh oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi-informasi sebagai data. Pengumpulan data menurut Sugiyono (2010: 62) dapat dilakukan dengan berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara dalam upaya mengumpulkan data. Pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### a. Tes

Tes adalah suatu cara untuk mengumpulkan informasi tentang ketercapaian tujuan pendidikan atau tujuan pembelajaran. Bentuk tes yang dikembangkan adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*). *Multiple choice* terdiri atas bagian keterangan (*stem*) dan

bagian kemungkinan jawaban atau alternatif (*options*). Kemungkinan jawaban (*options*) terdiri atas satu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh (*distractor*). (Arikunto 2015: 183)

Tes digunakan untuk mengukur pengaruh media boneka tangan terhadap prestasi belajar pada ranah kognitif. (*Pretest*) diberikan pada awal kegiatan pembelajaran sebelum diberi perlakuan, kemudian setelah diberi perlakuan, maka akan diberikan (*posttest*). Hasil belajar siswa digunakan untuk mengukur dan mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap prestasi belajar siswa.

b. Observasi

Menurut Sugiyono (2012: 203) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah observasi terstruktur.

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2012: 205) Observasi terstruktur adalah observasi yang telah direncanakan secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Jadi observasi terstruktur adalah observasi yang akan diamati setelah peneliti tahu variabel yang akan diamati. Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk memperoleh data

penilaian psikomotorik dari hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi psikomotorik. Hasil belajar psikomotorik ini digunakan sebagai data pendukung hasil belajar kognitif dari kelompok eksperimen.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2006: 134) bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Selanjutnya data tersebut merupakan bahan penting yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan, mencari sesuatu yang akan digunakan untuk tujuan dan untuk membukikan hipotesis. Tujuan dari penelitian ini untuk mengukur suatu pengaruh sebuah perlakuan yang diberikan. Alat yang digunakan dalam pengukuran ini disebut instrumen penelitian. Instrumen terlebih dahulu dituangkan dalam bentuk kisi-kisi instrumen yang tertera sebagai berikut.

### a. Soal Tes

Soal tes prestasi belajar bahasa indonesia dalam penelitian ini berbentuk pilihan ganda. Tes prestasi belajar ini berisikan pertanyaan-pertanyaan sesuai materi yang digunakan untuk penelitian. Butir soal yang digunakan termasuk dalam ranah kognitif mencakup pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3).



Perhitungan instrumen tes prestasi belajar bahasa Indonesia menggunakan skala pengukuran jenis skala 0-1 atau skala Guttman. Skor 1 dalam butir soal diberikan kepada siswa yang menjawab benar dan apabila menjawab salah maka diberi nilai 0. Butir soal yang digunakan dalam tes berpedoman pada kisi-kisi instrumen yang telah dibuat berdasarkan silabus mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V. Adapun kisi-kisi tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 2**  
**Kisi-kisi Instrumen Tes**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Butir Kognitif		
			C1	C2	C3
5. <i>Mendengarkan</i> Memahami cerita tentang suatu peristiwa dan cerita pendek anak yang disampaikan secara lisan.	5.2 mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat)	Siswa dapat mendaftar nama-nama tokoh, tema, latar, dan amanat cerita	1,32, 33	12,13, 37, 40	14
		Siswa dapat menyimpulkan isi cerita dalam beberapa kalimat secara lisan	9,28, 34,38, 46,47, 48	2,10,1 7,18, 35,36	11,15, 16, 49,50
		Siswa dapat menceritakan kembali isi kalimat secara lisan	4,5,2 6,27, 29,44	6,8,19, 23, 24,39, 41, 42,43	20
		Meringkas isi buku secara tertulis	30,45	3,7,21, 22, 32	25
Jumlah			18	24	8

b. Lembar Observasi

Observasi dalam penelitian ini diartikan sebagai jenis tes mengenai peristiwa, tingkah laku, atau fenomena lain, dengan pengamatan langsung. Observasi merupakan salah satu cara yang dipandang tepat untuk mengevaluasi keberhasilan belajar yang berdimensi ranah psikomotorik.

## **F. Instrumen Penelitian**

1. Uji Instrumen Tes

Sebelum instrumen digunakan di dalam penelitian, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian instrumen. Tujuan dari pengujian instrumen ini adalah untuk mendapatkan gambaran secara empirik kualitas instrumen yang telah dibuat. Prosedur pengujian instrumen dilaksanakan dengan melakukan uji validitas, uji reliabilitas (Sugiyono 2010: 125) dengan bantuan program SPSS (*Software Statiticial Package for Social Science*) Versi 22.0 for windows.

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menunjukkan tingkat validitas suatu instrumen. Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur, Arikunto ( 2013: 167). Penggunaan uji validitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana kesesuaian hasil ukur instrumen dengan jumlah instrumen. Cara menguji

validitas tes prestasi belajar bahasa indonesia dalam penelitian ini yaitu dengan diuji cobakan pada subjek lain yang bukan merupakan objek penelitian. Tes prestasi belajar bahasa indonesia tersebut diberikan dan dikerjakan oleh siswa yang bukan menjadi subjek penelitian dengan tujuan untuk memperoleh jumlah soal yang valid dengan cara dianalisis menggunakan program komputer *SPSS for windows versi 22.00*.

Pelaksanaan uji validitas instrumen tes prestasi belajar diberikan pada subjek yang bukan menjadi subyek penelitian di SD N 1 Mangunrejo berjumlah 29 siswa. Waktu yang digunakan dalam melaksanakan uji validitas soal yaitu 2x35 menit dalam 1 kali pertemuan.

Pengujian kualitas data dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabilitas data. Jumlah item pada soal evaluasi adalah 50 item pertanyaan dengan jumlah subjek sebanyak 29(jumlah *sample try out*). Kriteria item yang valid adalah item dengan nilai  $r_{hitung}$  lebih dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5%. Dari 29 objek uji coba, dengan nilai  $r_{tabel}$  0,367 dan tingkat signifikan 5%. Berdasarkan hasil *try out* soal evaluasi Bahasa Indonesia dari 50 item pertanyaan, diperoleh 30 item pertanyaan yang valid dan 20 item pertanyaan yang dinyatakan tidak valid. Hasil item soal yang valid dan tidak valid disajikan dalam bentuk tabel berikut ini :

**Tabel 4**  
**Hasil Perhitungan Uji Validitas**

<b>No Item</b>	<b>r<sub>hitung</sub></b>	<b>r<sub>tabel</sub></b>	<b>Keterangan</b>	<b>No Item</b>	<b>r<sub>hitung</sub></b>	<b>r<sub>tabel</sub></b>	<b>Keterangan</b>
1	0,504	0,367	Valid	26	0,381	0,367	Valid
2	0,045	0,367	Tidak Valid	27	0,186	0,367	Tidak Valid
3	0,139	0,367	Tidak Valid	28	0,490	0,367	Valid
4	0,186	0,367	Tidak Valid	29	0,050	0,367	Tidak Valid
5	0,404	0,367	Valid	30	0,495	0,367	Valid
6	0,068	0,367	Tidak Valid	31	0,646	0,367	Valid
7	0,395	0,367	Valid	32	0,287	0,367	Tidak Valid
8	0,098	0,367	Tidak Valid	33	0,265	0,367	Tidak Valid
9	0,004	0,367	Tidak Valid	34	0,617	0,367	Valid
10	0,343	0,367	Tidak Valid	35	0,046	0,367	Tidak Valid
11	0,488	0,367	Valid	36	0,700	0,367	Valid
12	0,393	0,367	Valid	37	0,127	0,367	Tidak Valid
13	0,417	0,367	Valid	38	0,616	0,367	Valid
14	0,745	0,367	Valid	39	0,679	0,367	Valid
15	0,646	0,367	Valid	40	0,384	0,367	Valid
16	0,393	0,367	Valid	41	0,248	0,367	Tidak Valid
17	0,379	0,367	Valid	42	0,207	0,367	Tidak Valid
18	0,745	0,367	Valid	43	0,544	0,367	Valid
19	0,041	0,367	Tidak Valid	44	0,468	0,367	Valid
20	0,714	0,367	Valid	45	0,568	0,367	Valid
21	0,544	0,367	Valid	46	0,483	0,367	Valid
22	0,304	0,367	Tidak Valid	47	0,168	0,367	Tidak Valid
23	0,697	0,367	Valid	48	0,140	0,367	Tidak Valid
24	0,562	0,367	Valid	49	0,395	0,367	Valid
25	0,742	0,367	Valid	50	0,007	0,367	Tidak Valid

Berdasarkan jumlah item soal yang valid dan tidak valid tersebut, maka 30 item soal yang valid akan digunakan sebagai bahan soal *pretest* dan *posttest* pada tes prestasi belajar bahasa indonesia, sedangkan 20 item soal yang tidak valid tidak dipergunakan sebagai bahan soal evaluasi pada penelitian tersebut.

b. Uji Reliabilitas

Arikunto (2012: 100) mengemukakan bahwa reliabilitas merupakan kemampuan mengukur apa yang hendak diukur. Suatu tes dikatakan mempunyai taraf hasil yang tinggi jika tes tersebut memberikan hasil yang tetap. Suatu instrumen dapat dikatakan tetap apabila instrumen tes tersebut mempunyai ketetapan hasil, artinya jika instrumen tes tersebut dikenakan pada sejumlah objek yang sama pada lain waktu, maka hasilnya tetap. Untuk mencari reliabilitas butir soal pilihan ganda, maka rumus yang digunakan adalah rumus *alpha*.

**Tabel 5**  
**Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas**

Reliability Statistick	
Cronbach's Alpha	N of Items
,907	30

Berdasarkan hasil uji reliabilitas sal tes prestasi belajar bahasa indonsia tersebut, dapat dinyatakan melalui Tabel 4 bahwa 50 soal yang diujikan ke subjek lain hanya menghasilkan 30 soal

yang valid dengan presentasi 100%. Uji reliabilitas menggunakan rumus *alpha* yang menunjukkan angka 0,907 dengan jumlah item soal yang *reliabel* atau nyata 30 soal saja dari 50 soal yang sebelumnya telah diujikan.

**Tabel 6**  
**Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Motivasi Berprestasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

No Item	Corrected Item	Cronbach's Alpha	Keterangan	No Item	Corrected Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
1	,468	,904	Reliabel	16	,627	,901	Reliabel
2	,398	,906	Reliabel	17	,404	,906	Reliabel
3	,307	,908	Reliabel	18	,466	,904	Reliabel
4	,530	,903	Reliabel	19	,449	,904	Reliabel
5	,392	,905	Reliabel	20	,672	,903	Reliabel
6	,336	,907	Reliabel	21	,557	,902	Reliabel
7	,748	,901	Reliabel	22	,627	,901	Reliabel
8	,672	,903	Reliabel	23	,505	,904	Reliabel
9	,392	,905	Reliabel	24	,623	,901	Reliabel
10	,329	,906	Reliabel	25	,400	,906	Reliabel
11	,748	,901	Reliabel	26	,550	,902	Reliabel
12	,646	,902	Reliabel	27	,423	,905	Reliabel
13	,645	,908	Reliabel	28	,483	,904	Reliabel
14	,686	,901	Reliabel	29	,449	,904	Reliabel
15	,539	,903	Reliabel	30	,426	,905	Reliabel

Tabel 5 jumlah item soal yang reliabel atau nyata terdapat 30 butir soal yang semula berjumlah 50 soal sebelum dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Jumlah item soal yang valid dan reliabel

akan digunakan sebagai bahan pengukuran prestasi belajar bahasa indonesia.

## 2. Uji Validasi Instrumen Non Tes

Sama dengan instrumen tes yang berupa pilihan ganda, instrumen berikutnya yang berupa silabus, RPP dan LKS juga dilakukan prosedur pengujian instrumen. Tetapi pada tahap ini dilakukan dengan validitasi isi. Validitasi isi dimaksudkan untuk mengetahui isi dari suatu alat ukur (bahan, topik dan substansi). Validitas ini secara mendasar merupakan suatu pendapat, baik pendapat sendiri atau orang lain. Terkait dengan instrumen non tes, untuk memperoleh instrumen yang valid dapat dilakukan dengan *expert judgement* untuk validitas isi, dan yang menjadi validator yaitu :

- a. Validator 1 : Tabah Subekti, M.Pd selaku dosen Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Magelang
- b. Validator 2 : Maria Yasinta Supar, S.Pd, selaku guru Bahasa Indonesia SD N 1 Mangunrejo

Berdasarkan lembar validasi yang menilai isi dari silabus, Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS), serta terdapat 4 skala penilaian yaitu makna dari point validitas adalah 1 (kurang baik), 2 (cukup baik), 3 (baik), dan 4 (sangat baik).

## **G. Prosedur Penelitian**

Penelitian eksperimen secara garis besar, pada umumnya mengenal adanya langkah-langkah diantaranya:

Dalam memperoleh informasi dari hasil survey awal, peneliti memperhatikan secara langsung dokumen nilai siswa yang didapatkan dari guru kelas. Melalui dokumen tersebut, maka peneliti dapat melaksanakan kegiatan penelitian terhadap siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo Kalikajar Wonosobo yang memiliki prestasi belajar Bahasa Indonesia rendah.

Pada prosedur penelitian ini disampaikan beberapa hal, meliputi:

### **1. Persiapan Alat, Bahan, Media, dan Sumber**

Mempersiapkan alat pembelajaran seperti pensil, kertas, bolpoin, spidol, buku panduan belajar bahasa indonesia untuk kelas V Sekolah Dasar. Bahan yang digunakan untuk pembelajaran berupa materi ajar yang akan disampaikan kepada siswa dalam belajar bahasa indonesia serta mempersiapkan media pembelajara menarik yang disajikan melalui bentuk yang unik. Sumber belajar yang digunakan guru yaitu buku ajar bahasa indonesia untuk Sekolah Dasar kelas V.

### **2. Persiapan Materi dan Merencanakan Waktu Pelaksanaan Penelitian**

Materi yang akan disampaikan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah materi tentang "Teks Cerita Pendek Anak" pada mata pelajaran bahasa indonesia. Materi disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat dan disusun oleh peneliti, diantaranya :



- a. Menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sesuai dengan materi teks cerita pendek anak, yang akan dimasukkan ke dalam susunan rancangan pelaksanaan pembelajaran.
- b. Memilih indikator yang akan diuraikan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.
- c. Merancang tujuan pembelajaran sesuai dengan materi teks cerita pendek anak.
- d. Mempersiapkan materi ajar yang sesuai dengan tingkatan ranah *Taksonomi Bloom* yang ditekankan pada aspek kognitif (pengetahuan). Indikator yang digunakan dalam menyusun materi ajar yaitu sesuai dengan silabus KTSP. Selain itu dalam mempersiapkan materi ajar peneliti juga harus mempersiapkan metode dan model pembelajaran untuk melaksanakan pembelajaran yang tepat dan sesuai. Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode ceramah, diskusi, penugasan, dan tanya jawab, sedangkan *treatment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah media boneka tangan.
- e. Waktu pelaksanaan penelitian.
  - 1) Pelaksanaan pemberian *pretest* pengukuran tahap awal

Pengukuran tahap awal (*pretest*) prestasi belajar dilaksanakan sebelum peneliti memberikan *treatment* kepada siswa SD N 1 Mangunrejo. Pengukuran awal

dilaksanakan di SD N 1 Mangunrejo kecamatan Kalikajar kabupaten Wonosobo, subjek penelitian ini yaitu kelas V SD N 1 Mangunrejo yang berjumlah 35 anak. Tujuan penelitian memberikan pengukuran awal kepada siswa yaitu untuk mengetahui tingkat prestasi belajar siswa sebelum diberikan *treatment* dalam belajar materi "teks cerita pendek anak(dongeng)". Waktu yang digunakan dalam melaksanakan pengukuran awal yaitu 1 hari dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pengukuran awal untuk mengukur tingkat prestasi belajar siswa, dilaksanakan pada tanggal 22 mei 2017 pada jam pelajaran pertama pukul 07.00 WIB hingga pukul 08.10 WIB. Langkah dalam pelaksanaan pengukuran awal (*pretest*) yang dilakukan peneliti, diantaranya:

- (a) Peneliti menjelaskan secara singkat tujuan dilakukannya *pretest* kepada subjek kelas V
- (b) Peneliti membagikan soal *pretest* yang berjumlah 30 soal kepada seluruh subjek kelas V untuk dikerjakan secara individu pada lembar jawab yang sudah disediakan.
- (c) Apabila subjek peneliti sudah selesai dalam menjawab soal, maka lembar soal dan lembar jawab dikumpulkan di meja peneliti.

## 2) Pelaksanaan *treatment*

Pelaksanaan *treatment* atau pemberian perlakuan kepada subjek penelitian kelas V yaitu dengan menggunakan media boneka tangan. Pemberian *treatment* kepada subjek penelitian dalam pelajaran yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya:

- (a) Mempersiapkan terlebih dahulu rancangan pelaksanaan pembelajaran bahasa indonesia, selama 4 kali pertemuan untuk kelas V sebagai panduan kegiatan pembelajaran di kelas.
- (b) Mempersiapkan materi ajar yang akan disampaikan kepada subjek penelitian kelas V, materi ajar yang akan disampaikan selama 4 kali pertemuan tersebut, disusun sesuai dengan sub materi yang berbeda-beda dalam setiap pertemuannya
- (c) Mempersiapkan media pembelajaran yang unik dan menarik berupa boneka tangan, dengan tujuan agar subjek penelitian tertarik saat diberikan penjelasan mengenai materi ajar bahasa indonesia selama 4x pertemuan. Berikut ini gambar media boneka tangan dan tabel jadwal pelaksanaan *treatment* di SD N 1 Mangunrejo.

**Gambar 1**  
**Gambar Boneka Tangan**



**Tabel 7**  
**Jadwal Pelaksanaan *Treatment***

No	Waktu Pelaksanaan	Pertemuan Pemberian Treatment	Pelaksanaan Treatment
1	Selasa, 23 Mei 2017	Minggu ke 4 dan ke 5 bulan Mei	<i>Treatment 1</i>
2	Rabu, 24 Mei 2017		<i>Treatment 2</i>
3	Senin, 29 Mei 2017		<i>Treatment 3</i>
4	Selasa, 30 Mei 2017		<i>Treatment 4</i>

3) Pelaksanaan pemberian *posttest* pengukuran tahap akhir

Pengukuran tahap akhir (*posttest*) dilaksanakan pada hari Rabu, 31 Mei 2017 semester 2 tahun ajaran 2016/2017. Pemberian *posttest* diberikan kepada seluruh siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo dengan jumlah siswa 35 siswa. Pelaksanaan pengukuran akhir prestasi belajar (*posttest*) dilaksanakan 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit, pada jam pelajaran pertama pukul 07.00 WIB hingga pukul 08.10 WIB.

Tujuan dari pengukuran akhir ini untuk mengukur tingkat prestasi belajar siswa pada materi penelitian. Pada pengukuran akhir ini guru menggunakan tes prestasi belajar yang sebelumnya sudah digunakan dan sudah subjek peneliti kerjakan pada saat diberikan pengukuran awal (*pretest*). Perbedaan dalam menghasilkan skor yaitu subjek peneliti pada tahap pengukuran awal (*pretest*) belum mendapatkan perlakuan (*treatment*) sedangkan pada pengukuran akhir (*posttest*) subjek peneliti sudah mendapatkan perlakuan berupa pemberian materi ajar.

## H. Metode Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui apakah *sample* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan program komputer *Software SPSS 22.0 for Windows* menggunakan analisis *Shapiro-Wilk* karena sampel yang digunakan kecil atau jumlah <50.

### 2. Uji Hipotesis

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji statistik parametrik dengan bantuan program komputer *Software SPSS 22.0 for Windows*. Uji hipotesis parametrik yang digunakan adalah *paired sample t test*, pengujian melalui statistik parametrik *paired sample t test* digunakan karena data berdistribusi normal. Analisis data pada penelitian ini untuk menguji hipotesis, pengujian hipotesis digunakan untuk menghitung korelasi antara variabel X dan variabel Y.

$H_0$  berarti tidak ada pengaruh media boneka tangan terhadap prestasi belajar siswa. Sedangkan  $H_1$  berarti media boneka tangan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Kriteria pengujian  $H_0$  diterima jika nilai sig >0,05 dan  $H_0$  ditolak jika nilai sig pada uji t <0,05 dengan taraf kesalahan 5% dan uji satu arah dengan nilai derajat bebas  $df=n-1$ .

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa :

##### 1. Kesimpulan teoritis

Media boneka tangan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan binatang yang digerakkan oleh seseorang dengan satu tangan dengan cara seluruh jari-jari tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka yang dijadikan sebagai media pembelajaran pendidikan untuk anak yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam bercerita.

Penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa dalam pembelajaran dan juga prestasi belajar. Prestasi belajar adalah suatu hasil yang diberikan guru terhadap pencapaian, kemampuan dan keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

##### 2. Kesimpulan hasil penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil perhitungan rata-rata *pretest* sebesar 55,89 dan rata-rata *posttest* sebesar 63,17. Peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 7,28. Hasil analisis data dengan *paired sample t test* diketahui bahwa nilai *t* hitung adalah -5,79 dengan probabilitas signifikan  $0,000 < 0,05$ . sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima maka media boneka tangan

berpengaruh terhadap prestasi belajar bahasa indonesia siswa kelas V SD N 1 Mangunrejo.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan tersebut, selanjutnya diajukan beberapa saran sebagai berikut :

### **1. Bagi Guru**

Guru diharapkan memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang mendukung. Hal ini agar dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran dan daya tangkap siswa terhadap suatu materi yang disampaikan sehingga prestasi belajar siswa baik. Salah satu media yang dapat diterapkan yaitu media boneka tangan dalam pembelajaran bahasa indonesia, sehingga siswa dapat terlibat secara kreatif dalam menciptakan situasi pembelajaran.

### **2. Bagi peneliti selanjutnya**

Peneliti selanjutnya hendaknya dapat lebih bervariasi dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang inovatif sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, serta dapat mengembangkan penggunaan media pembelajaran salah satunya boneka tangan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Menejemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model, Media & Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Creswell. 2013. *Research Desaign Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran pada Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media
- Hetika. 2008. *Tips membuat anak menjadi murid berprestasi*. Jogjakarta: Garam ilmu
- Humaira, Desni. 2012. "Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Anak Tunagrahita Ringan Kelas III Di SLB Sabiluna Pariaman". *Jurnal Imiah Pendidikan Khusus*. Vol 1(3).Hlm. 2
- Juliandari, Ni Komang, dkk. 2015. "Penerapan Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Anak". *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 3(1) Hlm.4
- Kurniawan, Syamsul. 2013. *Pendidikan Karakter : Konsep dan implementasi Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media
- Marlina, Siti. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan berbicara siswa kelas V Se-Gugus 4Kecamatan bantul*. Tesis. UNY
- Marini, Ketut. 2015. "Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Anak Kelompok B3". *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesa*. Vol 3(1) Hlm. 4
- Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metode Penelitian*. Jakarta: Kencana
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 23 Th 2006
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Th 2006 Tentang Tujuan Pelajaan B. Indonesia di SD
- Saifuddin, Azwar. 2011. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Semi, M. Atar. 2007. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rieka Cipta
- Sudjana. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta
- Sujarweni, Wiratna. 2015. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Triutami, Gusti Ayu A.D, dkk. 2014. "Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak". *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 2(1).Hlm. 4
- UU RI No. 24 Th 2009 Tentang Bahasa Indonesia
- Zulela. 2013. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

