

**PENERAPAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK  
CERITA PESERTA DIDIK KELAS II SD/MI**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi  
Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**MARYA ULFA**  
**NPM:1611100005**

**Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Pembimbing I : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**  
**Pembimbing II: Anton Tri Hasananto, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1443 H/2022 M**

## ABSTRAK

Terdapat berbagai masalah dalam proses pembelajaran yang terjadi di setiap jenjang pendidikan khususnya pada jenjang pendidikan dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang berlangsung selama KBM masih bersifat monoton dan membosankan. Hal tersebut menyebabkan keterampilan menyimak peserta didik belum berkembang maksimal dan memiliki dampak terhadap hasil belajar yang kurang optimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi untuk mengatasi masalah ini adalah mengajar dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yaitu media boneka tangan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN 5 Jatimulyo Lampung Selatan yang berjumlah 28 peserta didik. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus, yang terdiri dari 4 tahapan utama yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan menyimak ceritapeserta didik melalui *media boneka tangan* pada siswa kelas II SDN 5 Jatimulyo Lampung Selatan.

Alat pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan rekaman. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman menyimak peserta didik mengalami peningkatan. Dari 28 peserta didik yang memenuhi syarat ketuntasan sebanyak 19 peserta didik atau 67,85% pada siklus 1, dan siklus 2 sebanyak 23 peserta didik atau 82,15% yang memenuhi syarat. Pada siklus 1 memperoleh nilai rata-rata 72,32 dan siklus 2 memperoleh nilai rata-rata 81,07 sehingga dapat dinyatakan mengalami peningkatan 8,7 atau 24,36 % dari nilai rata-rata. Peningkatan juga terlihat pada bertambah 4 peserta didik dihitung dari siklus 1 ke siklus 2 yang memenuhi syarat ketuntasan. Berdasarkan hasil penelitian tindakan ini mengalami peningkatan dalam kemampun menyimak cerita pada peserta didik dan dinyatakan penelitian tindakan ini berhasil.

**Kata Kunci : Media Boneka Tangan, Menyimak**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat: Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260**

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENERAPAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK  
CERITA PESERTA DIDIK KELAS II SD/MI**

**Nama : MARYA ULFA**  
**NPM : 1611100005**  
**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankandalamSidangMunaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**  
**NIP. 19681020 198912 2 001**

**Pembimbing II**

**Anton Trihasnanto, M.Pd**  
**NIP.**

**Mengetahui**  
**Ketua Jurusan PGMI**

**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**  
**NIP. 196810201989122001**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAMNEGERI RADEN INTANLAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **PENERAPAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PESERTA DIDIK KELAS II SD/MI**. Disusun oleh : **MARYA ULFA, NPM : 1611100005**, Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**. Telah di Ujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan pada hari/tanggal: Rabu, 18 Mei 2022.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : **Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd**

Sekretaris : **Yuli Yanti, M.PD.I**

Penguji Utama : **Nurul Hidayah, M.Pd**

Penguji Pendamping I : **Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**

Penguji Pendamping II : **Anton Trihasnanto, M.Pd**

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

  
Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd  
NIP. 196408281988032002



## MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ۚ ۝٣٩ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ ۚ ۝٤٠

Artinya : “*dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya. dan bahwasanya usaha itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya).* (QS. An-Najm : 39-40)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama. *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Bandung: Diponegoro, 2015), h. 528.

## PERSEMBAHAN

Teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan berkah, nikmat, kedamaian, keindahan dan kemudahan dalam menjalani dan memaknai kehidupan ini. Serta rasa sayang dan perlindungan-Nya yang selalu mengiringi di setiap hela nafas dan langkah kaki ini. Kupersembahkan karya ilmiah berupa skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tuaku Bapak Djazuli Syafe'I (alm) dan Ibu Salamah, S.Pd (almh) yang telah banyak berjasa, yang tak pernah lelah memberikan bimbingan dan nasehat serta kasih sayang yang senantiasa dicurahkan sejak sebelum dilahirkan hingga saat ini, Semoga ditempatkan di Sisi-Nya agar kelak dapat memberikan kebahagiaan di akhirat. Aamiin YRA.
2. Untuk Kakak-kakakku dan adik-adikku yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini , semoga senantiasa diberikan kebahagiaan dan perlindungan dalam setiap aktivitasnya.
3. Untuk calon suami Eky Rahmansyah, S. Pd yang selalu menemani dalam proses penyelesaian skripsi dan selalu memberikan dukungan serta motivasi, semoga senantiasa diberikan kebahagiaan dan perlindungan oleh Allah SWT.
4. Almamater kebanggaan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

## RIWAYAT HIDUP

Marya ULfa, dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 14 Agustus 1997. Anak dari pasangan Bapak Djazuli Syafe'I (alm) dan Ibu Salamah, S.Pd (almh) dan merupakan anak keempat dari enam bersaudra.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis adalah Sekolah Dasar Negeri 02 Perumnas Way Halim Bandar Lampung pada tahun 2004 sampai dengan 2010. Pada tahun 2010 sampai dengan 2013 penulis melanjutkan pendidikan di SMP Gajah Mada Bandar Lampung. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di SMA Gajah Mada Bandar Lampung pada tahun 2013 sampai dengan tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis mendaftarkan diri sebagai mahasiswa di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung di program studi Pendidikan Guru Madrasan Ibtidaiyah (PGMI).

Organisasi yang pernah diikuti, SMP Gajah Mada Bandar Lampung tahun 2010-2013 adalah sebagai anggota Pramuka dan Paduan Suara, di SMA Gajah Mada Bandar Lampung tahun 2013-2016 adalah sebagai anggota Paskibra dan EC (*English Club*). Selama menempuh kuliah di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung penulis melaksanakan KKN di Desa Trimulyo, Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 5 Bandar Lampung tahun 2019. Dan sembari kuliah penulis juga pernah mengajar bimbel di Lembaga Bimbingan Belajar LKP Prestasi pada tahun 2020.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum wr, wb*

*Subhanallah, Walhamdulillah, Wala ilahailallah, Allahuakbar*

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapatkan banyak bantuan, dan bimbingan yang berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku ketua jurusan, dan Bapak Deri Firmansyah, M.Pd selaku sekertaris jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M. Pd selaku dosen pembimbing I dan Bapak Anton Tri Hasnanto, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya dan dengan sabar membimbing penulis hingga menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Tarbiyah dan Keguruan khususnya di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
5. Ibu Baisah, S.PdSd selaku kepala Sekolah Dasar Negeri 5 Jatimulyo, dan guru-guru di Sekolah Dasar Negeri 5 Jatimulyo serta seluruh staf, karyawan dan seluruh peserta didik yang telah memberikan bantuan demi kelancaran penelitian skripsi ini.



6. Rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) khususnya PGMI kelas A angkatan 2016 yang telah memberikan semangat
7. Kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Karena itu, segala kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangatlah penulis harapkan guna perbaikan di masa mendatang.

*Wassalamualaikum, Wr. Wb*

Bandar Lampung, April 2022



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>

### BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasa Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8

### BAB II. LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran .....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran .....	9
3. Manfaat Media dalam Proses Pembelajaran .....	10
4. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran.....	11
5. Fungsi Media .....	12
B. Boneka Tangan .....	13
1. Pengertian Media Boneka Tangan .....	13
2. Hubungan Media Boneka Tangan dengan Perkembangan Peserta Didik .....	14
3. Penerapan Media Boneka Tangan.....	15
4. Cara Menggunakan Boneka Tangan .....	15
5. Manfaat Media Boneka Tangan.....	16
C. Kajian Tentang Menyimak.....	17
1. Pengertian Menyimak.....	17

2. Metode Pembelajaran Menyimak .....	17
3. Pembelajaran Menyimak di SD .....	18
4. Tujuan pembelajaran menyimak di SD kelas rendah .....	19
5. Kemampuan menyimak peserta didik Sekolah Dasar.....	20
D. Kajian Tentang Cerita .....	22
1. Jenis-jenis Cerita Anak .....	22
2. Unsur-Unsur dalam Cerita Anak .....	24
3. Manfaat Bercerita .....	24
4. Tujuan Bercerita .....	25
E. Penelitian Yang Relevan .....	26
F. Kerangka Berfikir .....	27
G. Hipotesis Penelitian.....	28
 <b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	29
B. Ruang Lingkup Penelitian.....	30
C. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	30
D. Rancangan Penelitian .....	33
E. Teknik Pengumpulan Data .....	36
1. Observasi .....	36
2. Wawancara .....	37
3. Dokumentasi .....	38
F. Teknik Analisis Data.....	39
G. Indikator Keberhasilan.....	39
 <b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	41
B. Hasil Penelitian .....	41
C. Pembahasan .....	57
 <b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran .....	63
DAFTAR PUSTAKA .....	65
LAMPIRAN	

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran pelatihan atau penelitian. Pendidikan sering terjadi dibawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas.<sup>1</sup> Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain.

Menurut pendapat Sumadi Suryabrata, ia mengemukakan belajar adalah aktifitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar baik aktual maupun potensial. Perubahan itu pada pokoknya adalah didapkatkannya kemampuan baru, yang berlaku dalam waktu yang relatif lama. Perubahan itu terjadi karena usaha.<sup>2</sup> Artinya, belajar adalah aktifitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu baik aktual maupun potensial. Itu terjadi karena adanya usaha dan perubahan itu dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Hal tersebut sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Araaf ayat 204 sebagai berikut :

وَإِذَا قُرِئَ الْقُرْآنُ فَاسْتَمِعُوا لَهُ وَأَنْصِتُوا لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

---

<sup>1</sup>Nurul Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah”. *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1 (Juni 2017), h. 34-35.

<sup>2</sup>Esti Ismawati Dan Faraz Umayya, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal* (Yogyakarta: Ombak, 2017), H.1-2.

Artinya: *Dan apabila dibacakan Alquran, maka dengarkanlah baik-baik, dan perhatikanlah dengan tenang agar kamu mendapat rahmat.*

Dalam UUD 1945 pasal 36, bahwa Bahasa Indonesia merupakan Bahasa Nasional dan Bahasa Negara. Sebagai bahasa Nasional, berfungsi sebagai lambang kebanggaan nasional, alat pemersatu berbagai suku bangsa dengan latar belakang sosial budaya dan bahasa, pengembang kebudayaan, pengembang ilmu pengetahuan dan teknologi, serta alat perhubungan dalam kepentingan pemerintahan dan kenegaraan. Sebagai bahasa Negara, berfungsi sebagai bahasa pengantar di lembaga-lembaga pendidikan, pengembang kebudayaan, pengembang ilmu pengetahuan dan teknologi, dan juga sebagai alat perhubungan pemerintah dan kenegaraan.<sup>3</sup>

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa negara, maka tentulah bahasa tersebut diajarkan dalam pembelajaran mulai dari tingkat yang rendah. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak terlepas dari interaksi manusia.<sup>4</sup> Pembelajaran bahasa adalah belajar berkomunikasi. Belajar mengungkap maksud sesuai dengan konteks lingkungan. Pembelajaran Bahasa Indonesia mulai diberikan ditingkat Sekolah Dasar sejak di kelas I. Pembelajaran Bahasa Indonesia diberikan mulai dari tingkat dasar guna meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan.

Henry Guntur Tarigan mengemukakan bahwa keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan tersebut adalah keterampilan menyimak yang merupakan suatu proses yang mencakup kegiatan

---

<sup>3</sup>Joko Sulianto, *Panduan Penggunaan Boneka Tangan Sebagai Media Penanaman Karakter Dalam Kegiatan Bercerita Peserta didik Sekolah Dasar*, (Semarang: Tunas Puitika Publishing, 2017), h. 2.

<sup>4</sup>Umar Effendy, Dkk, "Peningkatan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V Sdn 238 Palembang Melalui Model *Paired Storytelling* Dengan Menggunakan Media Audio Visual". *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Vol 8 No 1 (Februari 2018), h. 1.



mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya.<sup>5</sup> Keterampilan berbahasa yang meliputi empat aspek tersebut saling berkaitan satu sama lain dan keterampilan berbahasa pertama yang dikuasai oleh manusia dan merupakan dasar bagi keterampilan berbahasa yang lain adalah kemampuan menyimak.

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan untuk memahami isi wacana yang dikomunikasikan secara langsung oleh pembicara. Telah yang dilakukan oleh Paul T. Rankin bahwa 45% waktu penggunaan bahasa tertuju pada menyimak, 30% berbicara, 16% membaca, dan 9% menulis. Dalam sebuah hasil penelitian di Jerman, diperoleh data bahwa rasio kegiatan empat keterampilan berbahasa adalah 8 : 7 : 4 : 1 yang berarti kegiatan mendengarkan menyita 80% dari kehidupan seseorang, berbicara 70%, sedangkan membaca 40%, dan menulis hanya 10% dari hidup kita. James Asher pun pun dalam menerapkan *Total Physical Response* pada mulanya membagi pembelajaran bahasa 70% untuk menyimak, 20% untuk berbicara, dan 10% untuk membaca dan menulis. Melalui proses menyimak, seseorang dapat berkomunikasi dengan baik.<sup>6</sup>

Dari uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan menyimak memegang peranan penting dalam kehidupan sehingga harus dipupuk dan dikembangkan sedini mungkin kepada peserta didik. Menyimak dilakukan untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, dan memahami komunikasi. Keterampilan menyimak sangat diperlukan untuk mengikuti berbagai pelajaran, salah satunya materi yang terdapat pada mata pelajaran kelas II SD yaitu menyimak cerita.

Menyimak cerita adalah salah satu materi yang terdapat dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Memahami pesan pendek dan dongeng

---

<sup>5</sup>Tira Widiyant, Dadan Djuanda dan Diah Gusrayani, "Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Quantum Dalam Membuat Denah Berdasarkan Penjelasan Yang Didengar". *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1 No. 1 (2017), h. 1.

<sup>6</sup>Muh.Qudus dan Yusri, "Keefektifan Penggunaan Metode Audio Lingual Dalam Pembelajaran Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman". *Jurnal Penelitian Pendidikan Insani*, Vol 20 No 2, (Desember 2017), h. 127.

yang dilisankan merupakan standar kompetensi pada pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan standar kompetensi tersebut, maka peserta didik diharapkan untuk memahami isi cerita yang disampaikan oleh pendidik. Dalam pembelajaran menyimak, sepertinya media teks bacaan belum tepat digunakan untuk peserta didik. Pendidik bisa memberi teladan sebagai penyimak yang baik, kritis, dan pembicaraan yang efektif, serta menggunakan media yang efektif pula.<sup>7</sup>

Sebagai pendidik profesional harus memiliki kompetensi yang menekankan pada aspek penggunaan media.<sup>8</sup> Media adalah salah satu usaha dalam peningkatan keterampilan belajar mengajar, yang bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menguasai keterampilan yang telah ditentukan dalam sebuah proses pembelajaran.<sup>9</sup> Media pembelajaran merupakan suatu benda nyata yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan ataupun informasi kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.<sup>10</sup> Dalam praktiknya, seseorang pendidik juga harus memiliki kemampuan pedagogy untuk memahami peserta didik agar proses transfer pengetahuan berjalan dengan efektif dan juga menarik.

Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam

---

<sup>7</sup>Baharudin dan Roplin Zakaria, "Pengaruh Strategi Paikem Dan Minat Baca Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas V Sdn 2 Perumnas Way Halim Kec. Kedaton Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010/2011". *Jurnal Terampil*, vol 3 no 1 (Juni 2017), h. 65.

<sup>8</sup>Qomario dan HettyAnggraini, "Pengembangan Model Pelatihan Literasi Media Dan Informasi Guru Sd Di Kota Bandar Lampung". *Jurnal Terampil*, vol 5 no 1 (Juni 2018), h. 97.

<sup>9</sup>Mardiyah, "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia di Kelas Iv Sekolah Dasar". *Jurnal Terampil*, vol 4 no 2 (Oktober 2017), h. 33.

<sup>10</sup>FX Mas Subagyo, " Penggunaan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Ekosistem Kelas V SDN Balong Sari 1 Surabaya". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 5 No. 3 (2017) h. 884.

proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektromis untuk menangkap. Memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>11</sup>

Tahap perkembangan peserta didik Sekolah Dasar, masih berada pada tahap operasional konkret, maka penggunaan media dinilai sangat tepat bagi mereka. Peserta didik akan sangat terbantu dengan adanya keberadaan media sebagai suatu benda yang nyata dihadapan mereka pada saat penyampaian materi.

Berdasarkan hasil observasi, di SDN 5 Jatimulyo dalam proses belajar mengajar masih terdapat hambatan seperti media yang terbatas, tetapi pendidik berupaya untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran agar dapat diterima oleh peserta didik dengan baik. Tetapi semua hal yang berkaitan dengan hal yang berkaitan dengan itu semua masih belum optimal. Seperti pada nilai di bawah ini

Tabel 1.1  
Nilai Keterampilan Menyimak kelas II SDN 5 Jatimulyo

No	Nilai	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
1	> 70	Tuntas Belajar	12	42,85 %
2	< 70	Belum Tuntas Belajar	16	57,15 %
Jumlah			28	100 %

Berdasarkan data nilai tersebut, diperoleh bahwa nilai keterampilan menyimak peserta didik kelas II sebanyak 16 (57,15%) yang belum mencapai KKM, dan hanya 12 (42,85%) yang mencapai KKM dengan KKM 70. Dengan demikian hasil belajar dari peserta didik SDN 5 Jatimulyo masih belum optimal dan membutuhkan perhatian lebih.

Atas dasar pemikiran diatas maka perlu dipertimbangkan media pembelajaran apa yang mampu untuk menghadapi

<sup>11</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*(Depok:Rajawali, 2019), h.3.

permasalahan-permasalahan dalam belajar. Peneliti berkeyakinan salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasinya adalah dengan menerapkan media boneka tangan dalam pembelajaran menyimak. Media pembelajaran boneka adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan dianggap efektif dalam proses pembelajaran.

Media boneka tangan adalah boneka yang dijadikan media atau alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jenis boneka yang digunakan adalah boneka tangan yang terbuat dari potongan kain. Boneka tangan ini ukurannya lebih besar daripada boneka jari dan dapat dimasukkan kedalam tangan. Jari tangan dapat dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka.<sup>12</sup>

Media boneka dipilih dalam pembelajaran bercerita karena dalam bercerita peserta didik harus mempunyai ide atau bahan cerita, keberanian, penguasaan bahasa, dan ekspresi. Media boneka cocok digunakan untuk menyajikan sebuah cerita.<sup>13</sup> Penggunaan media boneka tangan dapat menjadi alternatif sekaligus inovasi bagi pendidik dalam menumbuhkan pemahaman peserta didik dalam menyimak. Media boneka tangan menarik bagi peserta didik karena dari boneka peserta didik dapat termotivasi.

Media boneka tangan dipilih sebagai alternative media pembelajaran karena media boneka sangat dekat dengan dunia anak-anak dan meskipun boneka tangan termasuk media visual, akan tetapi media tersebut berguna untuk memvisualisasikan cerita yang disampaikan oleh pendidik. Pada akhirnya, dengan menerapkan media boneka tangan di dalam proses pembelajaran menyimak cerita, konsentrasi peserta didik menjadi lebih terfokus terhadap proses pembelajaran, motivasi dan minat peserta didik terhadap pembelajaran menyimak cerita dapat lebih ditingkatkan, mendorong peningkatan kualitas proses pembelajaran menyimak

---

<sup>12</sup>Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak* (Jakarta:Kencana, 2017), h.184.

<sup>13</sup>Siti Mariana, dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sd Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul". *Jurnal Prima Edukasia*, vol. 3 no 2 (juli, 2017), h. 167.

cerita serta kualitas hasil pembelajaran menyimak cerita semakin meningkat.<sup>14</sup>

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yaitu “Penerapan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Peserta Didik Kelas II SD/MI” yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik agar mudah memahami pelajaran yang dipelajarinya.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah peneliti sebagai berikut :

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menyimak cerita.
2. Rendahnya minat peserta didik saat menggunakan media pembelajaran yang sudah ada.
3. Belum adanya inovasi media pembelajaran yang menunjang setiap peserta didik untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan penelitian masalah tersebut, peneliti memberikan batasan permasalahan dalam penelitian tersebut yaitu penerapan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada peserta didik kelas II SD/MI.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “ Apakah keterampilan menyimak dapat ditingkatkan melalui penerapan media Boneka Tangan pada kelas II SD/MI?”

---

<sup>14</sup> Pudi, Sri Utami, Siti Halidjah, “Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Peserta Didik Kelas Iii Mis Awaluddin”. *Artikel* (2018), h. 3



### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu: “untuk mengetahui peningkatan keterampilan menyimak cerita melalui penerapan media Boneka Tangan pada kelas II SD/MI”.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan paparan di atas, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis  
Pengembangan media boneka tangan diharapkan mampu mendorong serta kemajuan dalam bidang pendidikan.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi Peneliti  
Memberikan pengalaman serta pengetahuan tentang media boneka tangan dalam pembelajaran pada materi menyimak cerita.
  - b. Bagi Pendidik  
Menjadikan bahan pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran boneka tangan agar proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih menarik, menyenangkan serta membuat pendidik menjadi lebih kreatif
  - c. Bagi Peserta Didik  
Media pembelajaran boneka tangan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menyimak.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan, atau alat. Menurut Miarso, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik untuk belajar.<sup>15</sup> Berdasarkan pernyataan diatas, media pembelajaran adalah bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau peserta didik, berbentuk alat fisik yang dapat ditampilkan dihadapan peserta didik dan bentuk komunikasi serta dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

##### 2. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

- a. Media auditif, yaitu media yang hanya mengandung unsur suara dan dapat didengarkan saja seperti radio.
- b. Media visual, yaitu media yang hanya menggunakan indera penglihatan bahkan tidak ada unsur yang mengandung suara seperti, lukisan, gambar, media grafis.

---

<sup>15</sup>Hanifah Sukmana, dkk, "Pengembangan Media Edukasi Boneka Tangan sebagai Stimulasi Moral pada Anak Usia Dini" *Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, Vol. 7 No. 1 (September 2021), h. 35

- c. Media audiovisual, yaitu perpaduan dua unsur yang mengandung suara dan gambar artinya dapat didengarkan serta dilihat, seperti film, rekaman video. Kemampuan media ini dianggap lebih baik karena mengandung dua unsure yang dapat dilihat dan didengarkan.

Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi menjadi:

- a. Media memiliki tayangan yang luas dan sama, seperti radio dan televisi. Melalui media ini peserta didik dapat mempelajari hal-hal yang actual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b. Media memiliki tayangan terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video.

Dilihat dari teknik pemakaiannya, media dapat dibagi:

- a. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.<sup>16</sup> Artinya media yang tidak dapat ditampilkan yaitu media yang tidak dapat bergerak seperti foto, lukisan, dan radio.
- b. Media yang diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio. Artinya media yang dapat ditampilkan yaitu media yang dapat bergerak seperti foto, lukisan, dan radio.

### 3. Manfaat Media dalam proses pembelajaran

Manfaat media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi dapat disamaratakan, setiap pendidik punya penjelasan dan penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep mata pelajaran tertentu. Dengan berbantuan media, penafsiran yang

---

<sup>16</sup>Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, (Jakarta:PT Raja Grafindo,2019) h. 89.

berbeda-beda tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada peserta didik.

- b. Pembelajaran menjadi inovatif dan menarik dengan timbulnya bantuan dari media. Media dapat menunjukkan informasi dengan suara, gambar, gerak dan warna baik.
- c. Proses belajar mengajar menjadi komunikatif. Ketika dipilih dan dirangkai dengan benar, media mampu memotivasi pendidik dan peserta didik terlibat dalam komunikasi dua arah yang aktif selama proses belajar mengajar.
- d. Efektivitas dalam waktu dan energi, pendidik jadi membuahkan banyak waktu guna menerangkan materi pelajaran.
- e. Menambahkan mutu hasil belajar peserta didik. Pemakaian media membuat proses pembelajaran lebih efisien, selain itu juga membantu peserta didik dalam menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh sehingga pemahaman peserta didik akan lebih baik.
- f. Media pembelajaran mampu dikerjakan dimana dan kapan saja. Media pembelajaran mampu disusun sedemikian rupa sehingga peserta didik mampu mengerjakan kegiatan belajar.

#### **4. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran**

Media harus dipilih dengan dasar bagaimana perannya dalam meningkatkan pembelajaran. Pemilihan ini harus mempertimbangkan kontribusi media pembelajaran tersebut dalam mencapai tujuan pembelajarannya, adapun kriteria pemilihan sebagai berikut:

- a. Pilih media atau materi terbaik yang tersedia untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.
- b. Materi harus membuat situasi belajar lebih realistis dan konkret.

- c. Media dan materi harus sesuai dengan usia, kecerdasan, minat dan pengalaman peserta didik.
- d. Media harus membuat belajar lebih mudah dan cepat.
- e. Media harus menyajikan informasi dengan cara yang menarik
- f. Media dan materi harus menyediakan basis berfikir dan konseptual secara konkret.
- g. Materi harus merangsang peserta didik untuk berfikir kritis.
- h. Sumber daya harus menyediakan fasilitas integrasi subjek.
- i. Media dan materi harus secara fisik atau visual menarik dalam kerapian dan warna-warna yang nyata.
- j. Media harus mempresentasikan informasi yang baru tentang topik. Artinya, dalam kriteria pemilihan media harus menjelaskan isi dari informasi.
- k. Media atau materi harus bernilai waktu, biaya dan upaya yang terlibat dalam penggunaannya.<sup>17</sup> Artinya, dalam kriteria pemilihan media kita harus hemat waktu dan biaya.

## 5. Fungsi Media

Perlunya media pembelajaran bagi peserta didik bukan saja dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang mereka miliki tetapi juga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat membangkitkan keinginan dan aktivitas belajar, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis berkaitan dengan pemahaman mereka, serta

---

<sup>17</sup>Nadia Intan Suradinata dan Ega Asnatasia Maharani, "Pengaruh Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Berbicara Anak" *Journal for Education Research*, Vol. 1 No. 1 (Juli 2020), h. 28



memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai yang abstrak.<sup>18</sup> Artinya, dengan adanya media dapat membangkitkan minat peserta didik dalam belajar.

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Ibrahim dkk, menjelaskan fungsi media pembelajaran ditinjau dari dua hal, yaitu: proses pembelajaran sebagai proses komunikasi dan kegiatan interaksi anatar peserta didik dan lingkungannya. Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media adalah sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) ke penerima (peserta didik).

Menurut Degeng, secara garis besar fungsi media adalah: menghindari terjadi adanya verbalisme, membangkitkan minat atau motivasi, menarik perhatian mahasiswa peserta didik, mengatasi keterbatasan (ruang, waktu dan ukuran), mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar, dan mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.<sup>19</sup>

## **B. Boneka Tangan**

### **1. Pengertian Media Boneka Tangan**

Boneka yang digerakkan oleh tangan disebut boneka tangan. Media boneka tangan merupakan media yang menarik yang dapat menggambarkan karakter tokoh dalam cerita.<sup>20</sup> Anak akan memiliki pengalaman melalui cerita yang diperankan tokoh-tokohnya. Konflik cerita yang berbeda/bervariasi tidak akan menimbulkan rasa bosan pada anak. Dengan demikian, kegiatan bercerita melalui media

---

<sup>18</sup>Iseu Synthia Permatasari, Nana Hendracipta, Aan Subhan Pamungkas, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan pada Mapel IPS". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 6 No. 1 (Juni 2019), h. 35.

<sup>19</sup>Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), h.128-129.

<sup>20</sup>Joko Sulianto, *Panduan Penggunaan Boneka Tangan Sebagai Media Penanaman Karakter Dalam Kegiatan Bercerita Peserta didik Sekolah Dasar*, (Semarang: Tunas Puitika Publishing, 2017), h. 2.

boneka tangandapat memaksimalkan kompetensi budi pekerti serta memaksimalkan kemampuan berbahasa peserta didik.

Media boneka tangan adalah boneka yang dijadikan media atau alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jenis boneka yang digunakan dalam boneka tangan terbuat dari potongan kain. Boneka tangan ini ukurannya lebih besar daripada boneka jari dan dapat dimasukkan kedalam tangan. Jari tangan dapat dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka.<sup>21</sup> Anak usia sekolah dasar masih tergolong dalam taraf berpikir yang konkret sehingga belum mampu untuk memahami sesuatu hal yang abstrak. Dengan menggunakan media boneka tangan, peserta didik dapat aktif dan mudah untuk menceritakan kembali cerita yang didengarkannya dengan kebebasan kata yang diolah dari hasil pemikirannya.<sup>22</sup> Jadi, media boneka tangan ini merupakan boneka yang dapat dijadikan sebagai media atau alat bantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

## **2. Hubungan Media Boneka Tangan dengan Perkembangan Peserta Didik**

Boneka sebagai media dalam kegiatan pembelajaran bahasa memiliki peranan yang sangat penting, karena media boneka dapat mendorong peserta didik untuk aktif, ekspresif, bahkan kreatif. Peserta didik pada umumnya menyukai boneka, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan melalui boneka jelas akan mengundang minat dan perhatian peserta didik mengikuti pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Gunawan bahwa “Boneka dapat menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya, bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi dan imajinasi anak-anak.”

---

<sup>21</sup>Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak* (Jakarta:Kencana, 2017), h. 185.

<sup>22</sup>Durrotun Nashihah, “Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Cerita Anak Yang Didengarkan Dengan Menggunakan Kata-Kata Sendiri Kelas Ii Sdn Ngadirejo 3 Tahun Pelajaran2016/2017” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 01 No. 02 (Juni 2017) h. 4.

### 3. Penerapan Media Boneka Tangan

Boneka tangan dimainkan dengan cara memasukkan tangan ke dalam badan boneka, kemudian menggerakkan jari-jari tangan sesuai dengan tokoh yang dimainkan. Suara yang dimainkan dari tokoh-tokoh tersebut harus berbeda, hal ini dilakukan untuk membedakan tokoh yang satu dengan yang lainnya. Memainkan boneka tangan mementingkan gerak tangan disertai kata-kata.

Adapun langkah-langkah penerapan media boneka tangan yang harus

diperhatikan, diantaranya :

1. Rumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, dengan demikian akan dapat diketahui apakah tepat pengguna boneka tangan untuk kegiatan pembelajaran
2. Buatlah naskah atau skenario sandiwara boneka tangan dengan jelas dan tearah.
3. Permainan boneka tangan ini hendaknya jangan lama.
4. Isi cerita sesuai dengan umur dan daya imajinasi anak.
5. Selesai permainan hendaknya berdiskusi tentang peran yang telah dilaksanakan.

Adapun cara bercerita yang menarik untuk peserta didik adalah:

1. Gunakanlah kata-kata yang mudah dipahami peserta didik

Seorang pendidik tidak mungkin untuk menggunakan kata-kata yang tidak

mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Mengatur suara

Intonasi seorang pendidik akan menentukan cerita hidup dan menarik. Pendidik harus mengeluarkan suara yang pas untuk didengar oleh peserta didik. Pendidik harus betul-betul menguasai cerita agar tahu kapan harus menekankan kata-kata tertentu dalam cerita.

### 3. Gerakan tangan

Tunjukkanlah gerakan-gerakan yang sesuai dengan cerita, biarkan peserta didik belajar berimajinasi sesuai cerita dan gerakan yang ditampilkan pendidik.

### 4. Gerakan mata

Hal yang paling penting dalam bercerita adalah gerakan mata, jangan sekali-kali mata menerawang ke angkasa.

### 5. Mimik

Pendidik harus ekspresif, jika pendidik lemas dan datar saat bercerita, peserta didik akan malas mendengarnya.

### 6. Alat peraga

Gunakan alat bantu supaya cerita menjadi lebih menarik dan merangsang indera peserta didik. peserta didik akan tertarik kalau bercerita dengan bantuan alat peraga.

### 7. Libatkan perasaan

Saat bercerita, libatkanlah perasaan peserta didik, agar peserta didik bisa berimajinasi dan menikmati alur cerita dongeng tersebut.<sup>23</sup>

## 4. Cara Menggunakan Boneka Tangan

Cara menggunakan boneka tangan adalah sebagai berikut :

- a. Masukkan tangan kedalam badan boneka
- b. Jari telunjuk, jari tengah dan jari manis, tempatkan pada bagian kepala boneka, dan ibu jari dan jari kelingking, tempatkan di bagian tangan pada boneka.
- c. Lalu gerakkan/mainkan boneka sesuai intonasi dan cerita yang disampaikan.

---

<sup>23</sup> Sri Widayati dan Nurhenti Dorlina Simatupan, "Kegiatan Bercerita Dengan Menggunakan Buku Cerita Sederhana untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak" *Jurnal Perkembangan dan Pendidikan*, Vol. 1 No. 1 (Oktober 2019), h. 55

## 5. Manfaat Media Boneka Tangan

Manfaat Boneka Tangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Ari Peserta didik (jurnal penelitian) antara lain :

- a. Tidak banyak memakan tempat dalam pelaksanaannya
- b. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya
- c. Dapat mengembangkan imajinasi anak
- d. Mempertinggi keaktifan anak dan suasana gembira
- e. Mengembangkan aspek Bahasa<sup>24</sup>

## C. Kajian Tentang Menyimak

### 1. Pengertian Menyimak

Menurut Jiwandono dan Nurgiyantoro, tes kemampuan menyimak memerlukan persiapan khusus, yakni meliputi penggunaan media rekaman bahan kebahasaan tes kemampuan menyimak yang terdiri atas tingkat kesulitan wacana, isi dan cakupan wacana, dan tes tingkat menyimak yang terdiri atas tingkatan ingatan, pemahaman, penerapan, dan analisis.<sup>25</sup> Menyimak adalah suatu merupakan suatu proses mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh penuh perhatian, pemahaman, dan apresiasif, yang dapat disertai dengan pemahaman makna komunikasi yang disampaikan secara non verbal.

### 2. Metode Pembelajaran Menyimak

Berikut ini beberapa ciri metode pembelajaran menyimak antara lain:

- a. Menantang atau merangsang peserta didik untuk belajar
- b. Mengaktifkan peserta didik dalam belajar
- c. Mengembangkan kreativitas peserta didik, penampilan secara individu atau kelompok

---

<sup>24</sup>Pudi, " Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Peserta Didik Kelas III Mis Awaluddin" *Arikel penelitian*, (2017) h. 5.

<sup>25</sup>Esti Ismawati Dan Faraz Umaya, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal* (Yogyakarta:Ombak, 2017), h. 179-180.



- d. Memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran
- e. Mengarahkan aktivitas belajar peserta didik kearah tujuan
- f. Mudah dipraktikkan, tidak menuntut peralatan yang rumit.<sup>26</sup>

### 3. Pembelajaran Menyimak di SD

Tujuan pembelajaran menyimak adalah untuk melatih peserta didik memahami bahasa lisan. Oleh sebab itu, pemilihan dan bahan pembelajaran menyimak harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Berikut adalah tujuan khusus pembelajaran menyimak di SD :

- a. Melatih peserta didik menghargai orang lain.  
Sering kita temukan peserta didik sedang asyik berbicara dengan teman di sebelahnya, padahal ditempat yang sama , ada pendidik yang sedang berbicara atau menjelaskan tentang pelajaran. Sikap tersebut mencerminkan bahwa peserta didik tidak menghargai pendidik yang sedang berbicara. Maka, hal yang dapat kita perbuat adalah dengan cara memberikan pelatihan melalui pembelajaran menyimak di kelas.
- b. Melatih peserta didik disiplin  
Melalui pembelajaran menyimak hal itu dapat dilatih karena orang menyimak memerlukan konsentrasi dengan mencurahkan segala pikiran, perasaan, pengetahuan, pengalaman, dan sebagainya agar mendapat hasil yang maksimal. Dengan demikian peserta didik akan terbiasa dan peka terhadap apa yang ia dengar. Hasilnya tentu akan berbeda dengan orang yang tidak disiplin.
- c. Melatih peserta didik berfikir kritis  
Befikir kristis dapat digunakan untuk memperoleh informasi baru bagi siapapun, demikian halnya dengan peserta didik. Informasi baru sangat dibutuhkan peserta didik, terutama yang berhubungan dengan aktifitasnya

---

<sup>26</sup>Nurul Hidayah Dan Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta:Pustaka Pranala, 2019), h.103.

sebagai pelajar. Berfikir kritis akan mempercepat perkembangan pengetahuan dan keterampilan seseorang yang pada hakikatnya dapat mempertinggi kecakapan hidupnya.

d. Melatih peserta didik meningkatkan daya nalar

Pendidik perlu mengidentifikasi pengetahuan dan pengalaman peserta didik melalui pembelajaran menyimak. Dengan menyimak, peserta didik dilatih untuk mengidentifikasi, mencocokkan, menganalisis, dan menyimpulkan hasil simakan berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya untuk meningkatkan daya nalarnya sehingga dapat mengembangkan kecakapan hidup (*life skill*) yang telah dimiliki.

e. Melatih peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berbicara

Belajar berbahasa dimulai dengan menyimak. Mula-mula menyimak bunyi dari lingkungan sekitar. Setelah banyak dan berulang kali menyimak, peserta didik mulai menirukan ucapan-ucapan yang pernah disimaknya, kemudian mencoba menerapkan dalam berbicara. Melalui proses menyimak, peserta didik dapat menguasai pengucapan fonem, kosakata, makna kata dan kalimat. Hal itu sangat membantu dalam kegiatan berbicara sebagai kegiatan produktif. Sebab, kosakata hasil simakan seseorang akan berpengaruh terhadap kemampuan bicarannya.

#### 4. Tujuan pembelajaran menyimak di SD kelas rendah

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah menekankan pada aspek peningkatan kemampuan membaca dan menulis. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran menyimak (mendengarkan) untuk kelas 1 dan kelas 2 lebih diutamakan untuk membiasakan peserta didik menyimak apa yang didengar untuk mengembangkan kemampuannya menulis dan membaca. Kegiatan ini untuk melatih kepekaan peserta didik terhadap lingkungan sekitar. Hal ini sesuai dengan kebutuhan dan mental anak yang masuk pada tahap

praoperasional (usi antara 5-7). Dengan kebiasaan peserta didik pada tahap awal tersebut, diharapkan dapat menjadi bekal yang baik pada tahap-tahap berikutnya.<sup>27</sup>

## 5. Kemampuan menyimak peserta didik Sekolah Dasar

Tujuan utama dalam pengajaran Bahasa ialah agar peserta didik terampil berbahasa, terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, dan terampil menulis. Khusus mengenai keterampilan menyimak, terdapat uraian sebagai berikut :

Kelas satu (5 ½ - 7 tahun);

- a. menyimak untuk menjelaskan atau menjernikan pikiran atau untuk mendapatkna jawaban-jawaban bagi pertanyaan-pertanyaan
- b. dapat mengulangi secara tepat sesuatu yang telah didengarnya
- c. menyimak bunyi-bunyi tertentu pada kata-kat dan lingkungan

Kelas dua (6 1/2 – 8 tahun)

- a. menyimak dengan kemampuan memilih yang meningkat
- b. membuat saran-saran, usul-usul dan mengemukakan pertanyaan-pertanyaan untuk mengecek pengertiannya
- c. sadar akan situasi, kapan sebaiknya menyimak, kapan pula sebaiknya tidak usah menyimak

Kelas tiga dan empat (7 ½ - 10 tahun)

- a. sungguh-sungguh akan nilai menyimak sebagai suatu sumber informasi dan sumber kesenangan
- b. menyimak pada laporan orang lain, pita rekaman laporan mereka sendiri, dan siara-siaran radio dengan

---

<sup>27</sup>Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI* (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media, 2018), h.135-143.

- maksud tertentu serta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang bersangkutan dengan hal itu
- c. memperlihatkan keangkuan dengan kata-kata atau ekspresi-ekspresi yang tidak mereka pahami maknanya

Kelas lima dan enam (9 ½ - 12 tahun)

- a. menyimak secara kritis terhadap kekeliruan-kekeliruan, kesalahan-kesalahan, propaganda-propaganda, dan petunjuk-petunjuk yang keliru
- b. menyimak pada aneka ragam puisi, rima kata-kata dan memperoleh kesenangan dalam menemui tipe-tipe baru

Hal-hal yang erat kaitannya dengan kemampuan menyimak adalah :

- a. anak-anak akan mampu menyimak dengan baik bila suatu cerita dibacakan dengan nyaring
- b. anak-anak akan senang dan mampu menyimak dengan baik bila seorang pembicara menceritakan pengalaman sejati
- c. anak-anak dapat menyimak bunyi-bunyi dan nada-nada yang berbeda, terlebih jika intonasi ujaran sang pembicara sangat jelas dan baik
- d. anak-anak dapat menyimak serta menuruti petunjuk-petunjuk lisan yang disampaikan dengan jelas
- e. anak-anak mampu menyimak persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan yang terdapat dalam ujaran
- f. anak-anak mampu dan senang menyimak ritme-ritme dan rima-rima dalam suatu pembacaan puisi dan drama
- g. anak-anak mampu menyimak dan menangkap ide-ide yang terdapat dalam ujaran atau pembicaraan.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup>Eka Cahyawati, Tanti Agustiani, Fauziah Suparman, "Metode Cerita Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Fantasi" *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 6 No. 2. (Oktober 2021), h. 114

## D. Kajian Tentang Cerita

Setiap orang menyukai cerita, tidak peduli orang dewasa atau anak-anak. Bahkan, pada sebagian orang kebutuhan akan cerita merupakan sesuatu yang harus terpenuhi sebagaimana kebutuhan hidup yang lain seperti halnya makan dan minum. Membaca, mendengar, atau melihat dan mendengar cerita, (seperti yang dapat diperoleh lewat televisi), merupakan sebuah kenikmatan tersendiri yang juga menuntut untuk dipenuhi, terutama pemenuhan kebutuhan rasa ingin tahu. Pemenuhan kebutuhan akan cerita merupakan salah satu pemenuhan kebutuhan batiniah yang besar perannya bagi pembentukan kepribadian. Pemenuhan kebutuhan keseimbangan antara kebutuhan badaniah (sesuatu yang bersifat fisik) dan batiniah harus berkembang secara harmonis.<sup>29</sup>

Bercerita merupakan cara untuk meneruskan warisan dari generasi ke generasi berikutnya (Gordon dan Brown). Bercerita juga dapat menjadi media untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Seorang pendongeng yang baik akan menjadikan cerita sebagai sesuatu yang menarik dan hidup. Keterlibatan anak terhadap cerita yang disampaikan akan memberikan suasana yang segar menarik dan menjadi pengalaman yang unik bagi anak.<sup>30</sup> Artinya dalam bercerita pendongeng harus menjadikan cerita yang disampaiakannya menjadi semenarik mungkin.

### 1. Jenis-jenis Cerita Anak

Cerita anak terdiri dari beberapa jenis yaitu:

#### a. Cerita Anak Realisme

Cerita anak yang mengisahkan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan anak-anak yang sebenarnya. Cerita anak ini biasanya dituliskan untuk media massa atau buku-buku fiksi bacaan anak.

---

<sup>29</sup>Burhan Nurgiantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, Edisi Revisi 2019), h. 243.

<sup>30</sup>Syamsidah, *100 Metode Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), h.129.

b. Cerita Anak Formula

Cerita anak yang memiliki pola-pola penceritaan tertentu. Cerita anak yang berjenis formula antara lain: cerita misterius, cerita detektif, dan cerita lain yang memiliki pola penceritaan.

c. Cerita Anak Fantasi

Cerita yang mengisahkan kejadian yang sulit untuk diterima akal sehat. Cerita anak fantasi biasanya diceritakan dalam bentuk kisah yang panjang sehingga masuk dalam novel-novel fantasi anak. Novel-novel anak fantasi yang terkenal dan digemari anak-anak misalnya Harry Potter dan Lord of The Ring.

d. Cerita Anak Sains

Cerita anak yang mengambil persoalan dari dunia sains yang diceritakan dalam bentuk cerita anak. Cerita anak sains ini biasanya bercerita tentang kehidupan masa depan yang telah dipostulasikan sesuai dengan data-data ilmu pengetahuan. Maka dalam cerita anak sains kita sering melihat kejadian-kejadian menembus waktu, keadaan umat manusia masa depan, kehidupan manusia dengan robot-robot, dan sebagainya.

e. Cerita Anak Tradisional

Cerita anak tradisional sering disebut juga sebagai cerita rakyat, yaitu cerita telah mentradisi, sering kita dengar dalam kehidupan sehari-hari tanpa diketahui mulai kapan cerita ditulis, tidak diketahui penulisnya, dan diceritakan secara turun temurun.

Cerita anak tradisional ini biasanya berwujud:

- 1) Fable, yaitu cerita yang tokoh-tokohnya binatang sebagai perumpamaan karakter dan watak manusia.
- 2) Dongeng rakyat, yaitu dongeng-dongeng yang ceritanya beredar dan dikenal akrab oleh masyarakat.
- 3) Mitos, yaitu cerita masa lampau yang dimiliki oleh bangsa dan daerah-daerah tertentu.



4) Legenda, merupakan cerita tentang kejadian suatu daerah tertentu dan sering kali dipercaya keberadaannya oleh masyarakat.

5) Epos, yaitu cerita rakyat yang panjang yang berbentuk syair (puisi) yang anonim dan beredar di masyarakat

## 2. Unsur-Unsur dalam Cerita Anak

Cerita anak terdiri atas beberapa unsur yaitu:

### a. Bahasa dan Gaya

Bahasa adalah diksi, kalimat, dan wacana yang akan digunakan sebagai alat untuk bercerita. Sedangkan gaya adalah cara menggunakan bahasa.

### b. Tema

Tema adalah pokok permasalahan dalam cerita.

### c. Tokoh

Tokoh adalah orang yang ada dan berperan dalam suatu cerita.

### d. Latar

Latar adalah tempat terjadinya peristiwa yang dialami tokoh-tokoh. Latar tempat merupakan tempat terjadinya peristiwa. Latar waktu adalah waktu terjadinya peristiwa.

### e. Alur

Alur adalah rangkaian peristiwa dalam cerita. Alur maju merupakan rangkaian peristiwa yang diceritakan secara berurutan dari awal hingga akhir. Alur mundur merupakan rangkaian peristiwa yang diceritakan secara kilas balik.

### f. Suasana

Suasana adalah keadaan yang terdapat dalam peristiwa-peristiwa cerita.

### g. Amanat

Amanat adalah pesan berupa nilai-nilai yang akan disampaikan cerita pada pembaca.

## 3. Manfaat Bercerita

Sulianto menyatakan bahwa manfaat kegiatan bercerita/mendongengantara lain:

a. Mengembangkan daya imajinasi anak,

- b. Meningkatkan keterampilan dalam berbahasa,
- c. Mengembangkan minat baca anak,
- d. Membangun kecerdasan emosional anak, dan
- e. Membentuk rasa empati anak.

#### 4. Tujuan Bercerita

- a. Mengembangkan kemampuan berbahasa
- b. Mengembangkan kemampuan berfikir
- c. Menenamkan pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita
- d. Mengembangkan kepekaan sosial dan emosi anak
- e. Melatih daya ingat atau memori anak
- f. Mengembangkan potensi kreatif anak<sup>31</sup>

Melalui uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode bercerita berarti cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan isi pelajaran kepada peserta didik melalui kegiatan bercerita seperti menyimak, berbicara, dan berimajinasi untuk menimbulkan kedekatan empati antara pendidik dan peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan tertentu.

Menyimak cerita biasanya digunakan untuk kelas rendah dan tinggi. Pada kelas rendah, menyimak cerita bertujuan untuk kebutuhan dan mental anak yang masih pada tahap praoperasioanl (usia 5-7). Pada kelas rendah, cerita yang digunakan pendek, bahasa yang sederhana dan mudah diterima atau dipahami oleh peserta didik. Cerita diusahakan memiliki nilai karakter yang dapat dicontoh oleh peserta didik. Dengan menyimak sebuah atau beberapa cerita dapat melatih kebiasaan peserta didik menjadi penyimak yang baik pada tahap berikutnya.

---

<sup>31</sup>Joko Sulianto, *Panduan Penggunaan Boneka Tangan .....*, h.5-7.

Dengan menyimak cerita, sebaiknya pendidik yang bercerita di dalam kelas. Pendidik dalam bercerita diharapkan ucapan/lafalnya jelas, suaranya dapat didengar oleh seluruh peserta didik dan isinya dapat dipahami. Pada akhir cerita, pendidik menanamkan nilai karakter yang harus dicontoh dalam cerita tersebut kepada peserta didik. Artinya, kebutuhan mental peserta didik terpenuhi dengan adanya cerita yang dapat membangun karakter.

#### **E. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang baik yaitu penelitian yang mempunyai beberapa referensi yang sama dengan hasil yang relevan. Supaya dapat digunakan sebagai pedoman pertama sebagai kerangka pemikiran untuk menambah, mengembangkan dan memperbaiki penelitian yang sebelumnya. Penelitian ini mempelajari beberapa hasil penelitian dan teori yang relevan seperti dibawah ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Mariana (2016) yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Bercerita Peserta didik Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul”* (Tesis). Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media boneka tangan berpengaruh signifikan terhadap keterampilan bercerita peserta didik dibandingkan dengan yang hanya menggunakan media gambar seri.<sup>32</sup> Dari penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti laksanakan terletak pada media yang digunakan. Namun, penelitian dengan peneliti juga memiliki perbedaan. Perbedaan tersebut terletak pada keterampilannya, pada penelitian tersebut menggunakan keterampilan bercerita di kelas V, sedangkan peneliti menggunakan keterampilan menyimak di kelas II.
2. Penelitian yang dilaksanakan oleh Diah Ayu Widowati

---

<sup>32</sup>Siti Mariana, “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul” (Skripsi Tahun 2017).

(2016) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Peserta didik Kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan bercerita peserta didik kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta. Peningkatan keterampilan bercerita peserta didik tampak pada kualitas proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh keaktifan, perhatian pada pelajaran, antusiasme selama pembelajaran, keberanian bercerita di depan kelas dan kerjasama kelompok sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan kreatif.<sup>33</sup>Melalui penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaannya berupa media dan keterampilan menyimak, dan perbedaannya yaitu tempat penelitian, dan waktu penelitian.

#### **F. Kerangka Berfikir**

Media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, sehingga salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah ketersediaan media pembelajaran. Peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat pendidik menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini, media digunakan pendidik sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran. Melalui penggunaan media, diharapkan peserta didik dapat terbantu dalam menangkap tujuan dan bahan ajar dengan lebih mudah dan lebih cepat. pemilihan dan penggunaan media harus disesuaikan dengan isi pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. Kegiatan

---

<sup>33</sup>Diah Ayu Widowati, "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta" (Skripsi Tahun 2017)

menyimak cerita membutuhkan media yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam menyimak cerita. Media boneka tangan merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan menyimak cerita. Boneka sederhana dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan dramatikanya. Penggunaan media boneka tangan menolong peserta didik untuk bernalar, berimajinasi, dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek. Berkaitan dengan hal tersebut, penggunaan media boneka tangan dalam kegiatan menyimak cerita dapat digunakan untuk memvisualkan tokoh dan penokohan dalam cerita melalui gerakan dan percakapan boneka tangan. Melalui penggunaan media boneka tangan, diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menyimak cerita peserta didik dan dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap isi cerita yang disimaknya.

#### **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis tindakan yang dapat peneliti ajukan adalah sebagai berikut: Media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik di SDN 5 Jatimulyo Lampung Selatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif*. (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2017)
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Depok: Rajawali Pers, Edisi Revisi 2019).
- Baharudin dan Roplin Zakaria. “*Pengaruh Strategi Paikem Dan Minat Baca Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas V Sdn 2 Perumnas Way Halim Kec. Kedaton Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2010/2011*”. Jurnal Terampil. Vol. 3, No. 1. Tahun 2016.
- Burhan Nurgiantoro. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. (Yogyakarta:Gadjah Mada University Press, Edisi Revisi 2019)
- Durrotun Nashihah,”*Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Cerita Anak Yang Didengarkan Dengan Menggunakan Kata-Kata Sendiri Kelas Ii Sdn Ngadirejo 3 Tahun Pelajaran2016/2017*” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 01 No. 02 (Juni 2017)
- Esti Ismawati dan Faraz Umayya. *Belajar Bahasa di Kelas Awal*. (Yogyakarta: Ombak, 2017).
- FX Mas Subagyo, “*Penggunaan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Ekosistem Kelas V SDN Balong Sari 1 Surabaya*”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 5 No. 3 (2017)
- Hanifah Sukmana, dkk, “*Pengembangan Media Edukasi Boneka Tangan sebagai Stimulasi Moral pada Anak Usia Dini*” *Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, Vol. 7 No. 1 (September 2021), h. 35
- Iseu Synthia Permatasari, Nana Hendrapipta, Aan Subhan Pamungkas, “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan pada Mapel IPS*”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 6 No. 1. Juni 2019.



- Joko Sulianto. *Panduan Penggunaan Boneka Tangan Sebagai Media Penanaman Karakter Dalam Kegiatan Bercerita Peserta didik Sekolah Dasar*. (Semarang:Tunas Puitika Publishing, 2017)
- Joko Sulianto, Mei Fita Asri Untari, Fitri Yulianti. “*Media Boneka Tangan Dalam Metode Berceritera Untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar*”. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 15, No. 1. Tahun 2017.
- Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta : Rajawali, 2017)
- Lilis Madyawati. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. (Jakarta:Kencana, 2017)
- Mardiyah. “*Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar*”. *Jurnal Terampil*. Vol. 4, No. 2. Tahun 2017.
- Muhammad Ali Gunawan. *Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi Sosial*. (Yogyakarta: Parama Publishing, 2017)
- Muh. Qudus dan Yusri. 2017. “*Keefektiaan Penggunaan Metode Audio Lingual Dalam Pembelajaran Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman*”. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 20, No. 2. Tahun 2017.
- Nadia Intan Suradinata dan Ega Asnatasia Maharani, “*Pengaruh Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Berbicara Anak*” *Journal for Education Research*, Vol. 1 No. 1. Juli 2020.
- Nurul Hidayah. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah*”. *Jurnal Terampil*, Vol. 4, No. 1. Juni 2017
- Nurul Hidayah Dan Diah Rizki Nur Khalifah, “*Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*”. (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019).
- Pudi,” *Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Peserta Didik Kelas III Mis Awaluddin*” *Arikel penelitian*, (2017)

- Qomario dan Hetty Anggraini. 2018. *Pengembangan Model Pelatihan Literasi Media Dan Informasi Guru Sd Di Kota Bandar Lampung*. Jurnal Terampil. Vol. 5, No. 1. Juni 2018.
- Siti Anisatun Nafi'ah. "*Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MP*". (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018).
- Siti Mariana, dkk, "*Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sd Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul*". Jurnal Prima Edukasia. Vol. 3 no 2. Juli, 2017.
- Sri Widayati dan Nurhenti Dorlina Simatupan. *Kegiatan Bercerita Dengan Menggunakan Buku Cerita Sederhana untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak*. Jurnal Perkembangan dan Pendidikan. Vol. 1, No. 1. Oktober 2019.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2017)
- Syamsidah. *100 Metode Pembelajaran*. (Yogyakarta:Deepublish, 2017)
- Tira Widianti, Dadan Djuanda dan Diah Gusrayani. "*Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Quantum Dalam Membuat Denah Berdasarkan Penjelasan Yang Didengar*". Jurnal Pena Ilmiah. Vol. 1, No. 1. Tahun 2017.
- Umar Effendy, dkk. *Peningkatan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SDN 238 Palembang Melalui Model Paired Storytelling Dengan Menggunakan Media Audio Visual*. Jurnal Publikasi Pendidikan. Vol. 8, No. 1. Tahun 2018.
- Wina Sanjaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta :Kencana Prenamedia Group, 2017)