

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GARIBOX (GAMBAR BERSERI DAN
SCRAPBOX) TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK PADA SISWA
KELAS IV DI SD IT BAITUL JANNAH BANDAR LAMPUNG**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh :

Wiwik Anggraini
NPM 1811100170

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1444 H/2022 M

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GARIBOX (GAMBAR BERSERI DAN
SCRAPBOX) TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK PADA SISWA
KELAS IV DI SD IT BAITUL JANNAH BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan

Oleh:

**Wiwik Anggraini
NPM : 1811100170**

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd

Pembimbing II : Ayu Reza Ningrum, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2022 M**

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran adalah salah satu yang mempengaruhi efektifitas proses pembelajaran yang berdampak positif terhadap hasil keterampilan menyimak peserta didik. Berdasarkan hasil pra-penelitian bahwa keterampilan menyimak peserta didik pada saat proses belajar masih rendah, dengan data yang dikumpulkan melalui tes, wawancara dan dokumentasi sebagai pelengkap. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya media belum menjadi suatu pilihan dalam setiap proses pembelajaran, pembelajaran menyimak masih bersifat konvensional. Dalam proses pembelajaran peserta didik sering kali hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan guru. Sehingga mengakibatkan peserta didik kurang aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menerapkan penggunaan media pembelajaran Garibox (Gambar Berseri dan Scrapbox) di dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng. Tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Garibox (Gambar Berseri dan Scrapbox) terhadap keterampilan menyimak siswa pada kelas IV di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasy Experiment*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung yang berjumlah 46 peserta didik, sedangkan sampel pada penelitian ini adalah 2 kelas yang dipilih secara random yaitu kelas IV Mush'ab Bin Umair sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 24 peserta didik dan kelas IV Abu Dzar Al-Ghifari sebagai kelas kontrol berjumlah 22 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa tes soal pretest dan posttest berbentuk soal lisan atau komunikasi interaktif dan observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t-tes untuk menjawab hipotesis. Uji normalitas dengan uji Kolmogrov Smirnov untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Kemudian uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data bersifat homogen atau tidak dengan menggunakan rumus Kolmogrov Smirnov.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Garibox (Gambar Berseri dan Scrapbox) terhadap keterampilan menyimak adanya peningkatan, hasil dari keterampilan menyimak Posttest kelas eksperimen mendapatkan nilai lebih tinggi dengan nilai rata-rata 86,41. Sementara untuk kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 79,36, sehingga selisih rata-rata dari kelas eksperimen dan kontrol sebesar 7,05. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji independent sample t-test dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang memiliki nilai lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Garibox (Gambar Berseri dan Scrapbox) terhadap keterampilan menyimak pada siswa kelas IV di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung.

Kata Kunci: **Pengaruh, Media Pembelajaran Garibox dan Keterampilan Menyimak.**

ABSTRAK

The use of learning media is one that influences the effectiveness of the learning process which has a positive impact on the results of students' listening skills. Based on the results of pre-research that students' listening skills during the learning process are still low, with data collected through tests, interviews and documentation as a complement. This is caused by various factors, one of which is the media has not become an option in every learning process, listening learning is still conventional. In the learning process students often only listen and record the material presented by the teacher. So that it causes students to be less active and involved in the learning process. To overcome this problem, the researcher applied the use of Garibox learning media (Series Pictures and Scrapbox) in the Indonesian language learning process on fairy tale material. The purpose of this research is to determine the effect of Garibox learning media (Series Pictures and Scrapbox) on the listening skills of students in class IV at SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung.

This research uses quantitative methods with the type of research used is Quasy Experiment. The population in this study were fourth grade students at SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung totaling 46 students, while the sample in this study were 2 classes selected randomly, namely class IV Mush'ab Bin Umair as an experimental class totaling 24 students and class IV Abu Dzar Al-Ghifari as the control class totaling 22 students. The data collection technique used was in the form of pretest and posttest questions in the form of oral questions or interactive communication and observation. The data analysis technique in this study used the t-test to answer the hypothesis. Normality test with the Kolmogrov Smirnov test to find out whether the data is normally distributed or not. Then a homogeneity test was carried out to find out whether the data was homogeneous or not by using the Kolmogrov Smirnov formula.

The results of this study indicate that the Garibox learning media (Serial Image and Scrapbox) has an increase in listening skills, the results of the Posttest listening skills of the experimental class get higher scores with an average score of 86.41. Meanwhile, the control class had an average value of 79.36, so that the average difference between the experimental and control classes was 7.05%. Hypothesis testing was carried out using an independent sample t-test with a sig value. (2-tailed) of 0.000 which has a value less than 0.05. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an influence of learning media Garibox (Picture Series and Scrapbox) on listening skills in class IV students at SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung.

Keywords: Influence, Garibox Learning Media and Listening Skills.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung, telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN
GARIBOX (GAMBAR BERSERI DAN
SCRAPBOX) TERHADAP KETERAMPILAN
MENYIMAK PADA SISWA KELAS IV DI SD IT
BAITUL JANNAH BANDAR LAMPUNG**

Nama : Wiwik Angraini

NPM : 1811100170

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M.Pd

NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

Ayu Reza Ningrum, M.Pd

NIP. 199403252019031012

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M.Pd

NIP. 19681020198122001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung, telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Pengaruh Media Pembelajaran Garibox (Gambar Berseri dan Scrapbox) Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Siswa Kelas IV di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung**, oleh: **WIWIK ANGGRAINI NPM: 1811100170**, Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, telah dimunaqsyahkan pada hari/tanggal: **Selasa, 06 Desember 2022 pukul 08.00 - 10.00 WIB.**

Tim Penguji

Ketua : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.

Sekretaris : Anton Tri Hasnanto, M.Pd.

Penguji Utama : Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum

Penguji I : Nurul Hidayah, M.Pd.

Penguji II : Ayu Reza Ningrum, M.Pd

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**

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

NIP. 196104091990031002

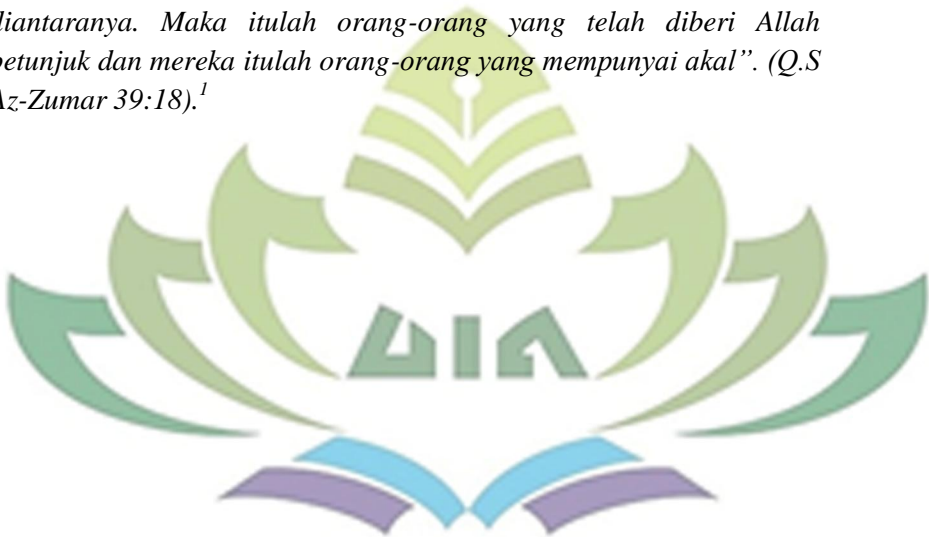


MOTTO

الْقَوْلَ ۖ حَسَنَهُ يَتَّبِعُونَ أُولَئِكَ الَّذِينَ هَدَاهُمُ اللَّهُ وَأُولَئِكَ هُمْ أُولُوا الْأَبْطَابِ
سَتَمِعُونَ الَّذِينَ

Artinya :

“Yang mendengarkan perkataan lalu mengikuti apa yang paling baik diantaranya. Maka itulah orang-orang yang telah diberi Allah petunjuk dan mereka itulah orang-orang yang mempunyai akal”. (Q.S Az-Zumar 39:18).¹



¹Kadar M. Yusuf, *Studi Alquran*, (Jakarta: Amzah, 2021), 18.

PERSEMBAHAN

Terucap syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat ridho-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segala kerendahan hati kupersembahkan lembaran-lembaran sederhana ini teruntuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Dodi Panca Laksono dan Ibunda Sumiati yang telah memberikan cinta dan kasih sayang yang tulus kepadaku dan selalu memberikan semangat serta do'a, dukungan dan bimbingan yang penuh dengan ketulusan yang tiada henti. Do'a yang tulus selalu saya persembahkan atas jasa ayahanda dan ibunda, yang dengan penuh keikhlasan merawat, dan mendidik serta membesarkanku sehingga mengantarkan penulis menyelesaikan pendidikan S1 di UIN Raden Intan Lampung.
2. Kedua adik-adikku tersayang, Edo Laksana Widodo dan Anggita Citra Ningrum yang senantiasa mendoakan dan selalu memberikan semangat dalam menempuh studi saya menantikan keberhasilan saya untuk terselesaikan skripsi ini.
3. Almamater tercinta saya Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas tarbiyah dan keguruan, UIN Raden Intan Lampung tercinta yang telah mendidik saya dengan iman dan ilmu yang berharga selama di bangku perkuliahan.

Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah memberikan semangat, saran dan kritikan baik sehingga saya dapat menyelesaikan study saya hingga sekarang ini. Semoga Allah selalu menerima jasa-jasanya dan menjadikan amal shaleh serta mendapatkan pahala yang berlipat ganda.

RIWAYAT HIDUP

Penulis memiliki nama lengkap Wiwik Anggraini. Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, 10 November 1999, anak pertama dari tiga bersaudara, buah hati dari bapak Dodi dan Ibu Sumiati. Riwayat pendidikan yang pernah ditempuh oleh penulis yaitu dimulai pada tahun 2006 di TK Aziziyah Bandar Lampung. Penulis melanjutkan pendidikan tingkat sekolah dasar di SD N 5 Sawah Lama Bandar Lampung dan Lulus pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Nusantara Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2015. Dan pada tahun 2018 penulis menyelesaikan pendidikan sekolah menengah kejuruan di SMK N 4 Bandar Lampung, dan di tahun yang sama diterima disalah satu perguruan tinggi negeri yaitu UIN Raden Intan Lampung dengan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dengan jalur SPAN-PTKIN. Selama menjadi mahasiswa pernah mengikuti UKM PMI (Palang Merah Indonesia), mengikuti kuliah kerja nyata (KKN) di Desa Kampung Sawah Brebes dan juga melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MI Nurul Islam 2 Karang Sari.

Bandar Lampung, September 2022
Yang Membuat,

Wiwik Anggraini

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan Nabi Agung Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya. Skripsi ini disusun guna memenuhi dan melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Dalam usaha penyelesaian penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik berupa bantuan materil maupun dukungan moril. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini. Secara khusus peneliti ucapkan terima kasih terutama kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, beserta stafnya yang telah memberikan kesempatan dalam mengikuti pendidikan hingga selesainya penulisan skripsi ini.
2. Bunda Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Bapak Deri Firmansyah, M.Pd selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) terima kasih atas petunjuk dan arahan yang diberikan selama masa studi di UIN Raden Intan Lampung.
3. Bunda Nurul Hidayah, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Ayu Reza Ningrum, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan waktu, bimbingan dan pengarahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama dibangku kuliah.
5. Kepala sekolah , Guru serta staf SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.

6. Kepada kedua Mbah ku, Mbah Muniri dan Mbah Etiningsih yang telah merawatku, menjaga dan menyayangiku. Yang selalu mendoakan ku dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada saudaraku dan teman rumahku, Nurul Kartika Putri, Nurlaila, mba ayu, dan anak-anak majelis kalimosodlo dan semuanya yang telah memberikan semangat hingga terselesaikan skripsi ini.
8. Kepada teman seperjuangan ku, Dewi Harnum, Elisa Eka Anggraini, Tri Sari Dewi, Mela Apriyani dan Azizah yang selalu ada dan tiada henti memberikan dukungan dan semangat untukku serta motivasi hingga terselesainya skripsi ini.
9. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung. Terimakasih atas dukungan dan doa baik kalian, karena tiada hentinya memberikan bantuan, motivasi untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam skripsi ini penulis menyadari masih terdapat kekurangan dan kekliruan. Hal ini dikarenakan masih terbatasnya ilmu dan teori penulis yang penulis kuasai. Oleh karenanya kepada pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran-saran yang sifatnya membangun. Akhirnya dengan iringan terima kasih penulis memanjatkan do'a kehadirat Allah SWT, semoga jerih payah dan amal Bapak/Ibu serta teman-teman sekalian akan mendapatkan balasan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan para pembaca pada khususnya.

Bandar Lampung, September 2022

Penulis

Wiwik Anggraini
NPM. 1811100170

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRAK	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah	15
D. Rumusan Masalah	15
E. Tujuan	15
F. Manfaat Penelitian.....	15
G. Kajian Terdahulu.....	17
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	
1. Perkembangan Media Pembelajaran	21
2. Jenis Media Pembelajaran.....	23
3. Fungsi Media Pembelajaran	25
4. Manfaat Media Pembelajaran.....	26
5. Tujuan Media Pembelajaran.....	27
B. Media Garibox (Gambar Berseri dan Scrapbox)	
1. Pengertian Gambar Berseri	27
2. Pengertian Scrapbox	28
C. Keterampilan Menyimak	
1. Pengertian Keterampilan Menyimak.....	38
2. Tujuan Keterampilan Menyimak.....	41
3. Tahap Keterampilan Menyimak.....	42
4. Unsur-unsur Dalam Menyimak	43
5. Jenis-Jenis Keterampilan Menyimak.....	43
6. Indikator Keterampilan Menyimak	43

D. Hipotesis Penelitian	44
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	45
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	
1. Jenis Penelitian	45
2. Desan Penelitian.....	45
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data	
1. Populasi.....	46
2. Sampel	47
3. Teknik Pengumpulan Data.....	47
D. Definisi Operasional Variabel	49
E. Instrumen Penelitian.....	49
F. Uji Validasi dan Realibilitas Data	
1. Uji Validitas.....	51
2. Uji Realibilitas	52
G. Uji Prasyarat Analisis.....	52
1. Uji Coba Prasyarat	53
2. Uji Hipotesis	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	55
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis	
a. Uji Analisis Data.....	57
1. Analisis Uji Validitas	57
2. Analisis Uji Realibilitas.....	59
3. Hasil Analisis Data.....	60
b. Uji Pra Syarat Analisis	
1. Uji Normalitas	63
2. Uji Homogenitas.....	64
3. Uji Hipotesisi Penelitian.....	64
c. Pembahasan Hasil Penelitian	66
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	71
B. Rekomendasi	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Data nilai teks keterampilan menyimak peserta didik kelas IV A dan IV B	12
Tabel 2	Desain Penelitian Pretest-Posttest	46
Tabel 3	Kisi-kisi Instrumen keterampilan menyimak	50
Tabel 4	Kriteria Uji Validitas.....	51
Tabel 5	Koefisien Realibilitas.....	52
Tabel 6	Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	56
Tabel 7	Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	57
Tabel 8	Hasil Uji Validitas Instrumen Keterampilan Menyimak	58
Tabel 9	Hasil Rekapitulasi Uji Validitas	59
Tabel 10	Hasil Uji Realibilitas.....	60
Tabel 11	Distribusi Frekuensi Data Menggunakan Media Garibox	61
Tabel 12	Distribusi Frekuensi Data Menggunakan Media Pop Up Book.....	62
Tabel 13	Uji Normalitas	63
Tabel 14	Uji Homogenitas.....	64
Tabel 15	Uji T-Test	65
Tabel 16	Statistik Rata-rata Posttest	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Data Hasil Pra Penelitian	79
Lampiran 2	Cerita Kakaktua dan Semut Rangrang	81
Lampiran 3	Data Uji Validitas	82
Lampiran 4	Hasil Uji Validitas Instrumen Keterampilan Menyimak	83
Lampiran 5	Data Mentah.....	84
Lampiran 6	Hasil Penilaian Kelas Eksperimen	85
Lampiran 7	Hasil Penilaian Kelas Kontrol	86
Lampiran 8	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas Eksperimen	87
Lampiran 9	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	92
Lampiran 10	Silabus Pembelajaran	93
Lampiran 11	Lembar Hasil Wawancara Dengan Guru	95
Lampiran 12	Cerita Dongeng Semut dan Belalang.....	96
Lampiran 13	Soal tes lisan cerita semut dan belalang.....	98
Lampiran 14	Cerita Dongeng Keledai dan Katak yang sombong	100
Lampiran 15	Soal Tes lisan cerita keledai dan katak yang sombong.....	102
Lampiran 16	Penilaian tes lisan	104
Lampiran 17	Dokumentasi Proses pembelajaran di Kelas	113
Lampiran 18	Dokumentasi Bersama Guru dan Kepala Sekolah	114



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Dalam upaya menghindari kesalah pahaman dalam memahami maksud dan tujuan skripsi ini maka perlu ditegaskan istilah-istilah yang terdapat dalam judul. Judul skripsi ini adalah ***“Pengaruh Media Pembelajaran GARIBOX (Gambar Berseri dan Scrapbox) Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Siswa Kelas IV Di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung”***. Adapun istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini adalah:

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. Media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan pembelajaran yang dibuat oleh seorang guru yang akan diberikan kepada peserta didik, melalui peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran berupa buku paket, media visual, audio, komputer, atau peralatan lainnya.¹

2. Gambar Berseri

Menurut Adi Permana, Hilda Hilaliyah dan Ahmad Muzak menyatakan bahwa gambar berseri yaitu rangkaian gambar yang terdiri atas dua sampai enam gambar yang bercerita mengenai suatu kejadian yang saling berkaitan dan bisa digunakan sebagai alur pemikiran peserta didik dalam kegiatan mengarang.²

¹Muhammad Yaumi, “Media Pembelajaran” (Disertasi, R&D, Universitas Muhammadiyah dan UIN Alauddin Makassar, 2017), 5.

²Adi Permana, dkk, “Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas III SDN Wonosari 03 Semarang” (Disertasi, R&D, Universitas Negeri Semarang, 2020), 20.

3. Scrapbox

Menurut Signaturi dan Faridah mengatakan scrapbox atau exploding box biasa disebut dengan kotak kejutan dan media grafika berjenis visual. Selain itu, exploding box merupakan sebuah kotak persegi berbentuk kado yang dibuat dengan bahan kertas maupun bahan tebal yang visualnya dikreasikan untuk membuat bagian dalam box dipenuhi berbagai konstruksi menarik saat penutupnya dibuka. Selama ini ada beberapa macam exploding box yang telah diciptakan berdasarkan kreatifitas masing-masing orang. Luasnya kreatifitas inilah yang menjadi asal mula munculnya ide untuk menggunakan exploding box ataupun scarpbox sebagai media ajar.³

4. Pengertian Menyimak

Menurut Tarigan Menyimak adalah suatu proses kegiatan dalam mendengarkan suatu lambang lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, menangkap isi atau pesan, dan memahami makna dari komunikasi yang telah disampaikan pembicara melalui ucapan atau bahasa lisan.⁴

B. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Maju mundurnya suatu negara bergantung kepada kualitas sumber daya manusianya dan kualitas sumber daya manusia bergantung kepada pendidikan, sehingga pendidikan memiliki peranan yang beresensi dan krusial

³Citra Islamy, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Exploding Box pada Mata Pelajaran Korespondensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas x OTKP di SMKN 2 Blitar," *Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 10, Nomor 1 (2022): 3.

⁴Siti Anisatun Nafi'ah, *Model-model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), 135.

dalam kemajuan suatu bangsa dan negara.⁵ Dan kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari peran bahasa, begitu pula seluruh elemen masyarakat Indonesia terhadap bahasa Indonesia karena seluruh kegiatan manusia akan terkait erat oleh bahasa. Bahasa tidak hanya digunakan secara lisan, tetapi juga dalam bentuk tulisan.⁶

Seiring berjalannya waktu di Era Globalisasi saat ini perkembangan pendidikan sangatlah pesat termasuk perkembangan media dalam pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan dalam dunia pendidikan. Pendidikan adalah bagian yang sangat penting dalam proses kehidupan setiap manusia, pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia karena manusia dapat menentukan dan mengubah kehidupan yang dijalani melalui pendidikan.⁷ Pendidikan dapat diperoleh dari lembaga formal maupun nonformal, dan pendidikan secara formal dapat diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Pendidikan Selalu mencakup kawasan Kognitif, Afektif dan Psikomotorik.⁸ Sebagaimana Nabi Muhammad SAW bersabda:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya : “Barang siapa yang menempuh suatu jalan untuk menuntut Ilmu, maka Allah SWT akan memudahkan baginya jalan menuju surga.” (HR. Muslim).

Dalam ayat diatas telah dijelaskan bahwa menuntut ilmu merupakan keutamaan bagi setiap umat muslim. Oleh karena itu kita sebagai umatnya dianjurkan untuk terus mencari ilmu agar senantiasa diberkahi oleh Allah SWT.

⁵Erwin Firdaus, dkk., *Keterampilan Dasar Guru*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), 1.

⁶Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: Garudhawaca), 1.

⁷Ali Mustadi, dkk., *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*, (Semarang: UNY Press, 2020), 1.

⁸Sri Andria Sya'bani, “Konsep Pendidikan Dalam Al-Qur’an”, *Pendidikan Islam* 9, No. 2 (2017): 80.

Dalam bahasa Inggris, istilah pendidikan terutama pendidikan formal dikenal dengan kata *education* yang berasal dari kata *to educate* yakni mengasuh, mendidik. Dalam konsep pendidikan islam, pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan orang dewasa kepada mereka yang dianggap sudah dewasa. Pendidikan adalah transformasi ilmu pengetahuan, budaya, sekaligus nilai-nilai yang berkembang pada suatu generasi agar dapat ditransformasi kepada generasi berikutnya. Pendidikan adalah kehidupan dan kehidupan memerlukan pendidikan.⁹ Pendidikan sangatlah penting diberikan kepada anak dari sejak kecil hingga dewasa untuk dapat mengasah kemampuan atau potensi bakat, dan cita-cita yang dimiliki pada diri anak. Agar anak dapat mengetahui kemampuan yang ada dalam dirinya dan dapat melahirkan generasi-generasi penerus bangsa yang memiliki potensi dan bakat, dalam tujuan pendidikan yaitu membentuk peserta didik yang cerdas, terampil, unggul dan berakhlak.¹⁰ Pendidikan bukan sekedar membuat peserta didik dan orang dewasa belajar menjadi sopan, taat, jujur, hormat, setia, berjiwa sosial, dan sebagainya. Tetapi, menyatakan bahwa pendidikan merupakan kehidupan manusia, karena manusia tidak akan bisa hidup secara wajar tanpa adanya proses pendidikan.

Dalam pendidikan terdapat proses belajar mengajar, terdapat dua kegiatan yang sinergi, yakni guru memberikan pembelajaran dan siswa belajar. Guru mengarahkan bagaimana peserta didik harus belajar.¹¹ Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan yaitu meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam memilih dan menentukan suatu media, metode dan strategi dalam melakukan proses belajar

⁹Uci Sanusi, dan Rudi Ahmad Suryadi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018),1.

¹⁰Ibid., 7.

¹¹Awiria, "Hubungan Antara Kedisiplinan Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Sekolah Dasar," *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 8, No. 1 (2021): 2.

didalam kelas.¹² Akan tetapi pembelajaran dapat dilakukan oleh siapa saja tidak harus terpaku pada tenaga pendidik, dan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja baik secara individual, kolektif, dan sosial. Pembelajaran adalah suatu langkah yang dapat dirancang dan disusun dengan baik guna mendukung terjadinya proses belajar peserta didik dengan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum.¹³ Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang melibatkan individu secara utuh, dan pembelajaran melibatkan adanya peserta didik dan tenaga pendidik sehingga dapat terjadi proses pengajaran.

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu memotivasi belajar peserta didik. selain itu, media pembelajaran juga harus mampu menghadirkan interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maupun antar peserta didik.¹⁴

Media dan teknologi pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan alat pembelajaran untuk mencapai tujuan.¹⁵ Media pembelajaran dapat berupa alat, yang secara langsung digunakan dalam menyampaikan isi materi pengajaran, serta alat bantu, atau suatu sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar, serta sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran, dan merupakan sumber belajar yang sangat penting. Media dapat menunjang efektifitas keberhasilan belajar peserta didik, media pembelajaran dapat menciptakan rasa ketertarikan pada peserta didik untuk mengikuti belajar dikelas.

¹²Shilphy A. Octavia, *Model-model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 6.

¹³Moh. Suhardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 6.

¹⁴Nurul Hidayah dkk, "Pemanfaatan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X", *Prosiding Samasta: Seminat Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia* (2021): 623.

¹⁵Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqra'* Vol. V, No. 2 (2018): 3.

Oleh sebab itu, dalam dunia pendidikan seorang pendidik dapat menjadikan media sebagai alat bantu sama halnya dengan Al-Quran yang dijadikan oleh umat islam sebagai media dalam menjalankan kehidupan karena Al-Quran merupakan pedoman hidup bagi umat muslim didunia.

وَقُرْآنًا فَرَقْنَاهُ لِتَقْرَأَهُ عَلَى النَّاسِ عَلَى مُكُتِّبٍ وَنَزَّلْنَاهُ تَنْزِيلًا

Artinya : "Dan Alqur'an itu telah kami turunkan dengan berangsur-angsur agar kamu membacanya perlahan-lahan kepada manusia dan kami menurunkannya bagian demi bagian". (Q.S. Al-Isra:106)¹⁶

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran biasanya disebut media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik dapat lebih baik menerima bahan ajar yang disampaikan oleh guru dan proses pembelajaran didalam kelas menjadi bervariasi dengan adanya media pembelajaran, dan siswa dapat berperan langsung menggunakan media tersebut. Sehingga dapat menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran dan tidak menimbulkan kebosanan siswa dalam guru menyampaikan materi ajar kepada siswa. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek yang disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampaian pesan, dan jika dibantah seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan disini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan. Menurut Arief S. Sadiman mengemukakan bahwa diantara media pendidikan, gambar adalah media yang paling umum dipakai. Gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Oleh karena itu, pepatah cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak dari pada seribu kata.¹⁷

¹⁶Kadar M. Yusuf, *Studi Alquran*, (Jakarta: Amzah, 2021), 18.

¹⁷Ibid., 25.

Menurut Sohibun dan Ade, menyatakan bahwa media dapat menunjang efektifitas keberhasilan belajar peserta didik, media pembelajaran dapat menciptakan rasa ketertarikan pada peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar dikelas. Menurut Hidayah dkk, menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan minat belajar, memberikan motivasi, menumbuhkan rasa ingin tahu dengan apa yang dilihatnya, dan memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk ikut dalam kegiatan proses belajar dikelas.¹⁸

Menurut Adi Permana, Hilda Hilaliyah dan Ahmad Muzak menyatakan bahwa gambar berseri yaitu rangkaian gambar yang terdiri atas dua sampai enam gambar yang bercerita mengenai suatu kejadian yang saling berkaitan dan bisa digunakan sebagai alur pemikiran peserta didik dalam kegiatan mengarang. Menurut Wan Nurul Atikah Nasution menyatakan bahwa gambar berseri dapat digunakan sebagai alat tolong yang cukup efektif dalam membantu siswa menemukan ide atau gagasan, serta menyajikannya dalam sebuah karya tulis dan merangkainya menjadi sebuah cerita utuh dan juga bisa meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.¹⁹

Menurut Apri Damai Sagita Krissandi menyatakan gambar berseri merupakan media yang menampilkan sejumlah gambar yang dengan latar suasana yang sedang diceritakan serta menunjukkan kesinambungan antar gambar yang satu dengan gambar lainnya. Dapat disimpulkan pengertian media gambar berseri adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang berupa gambar datar yang mengandung cerita, dengan urutan tertentu sehingga antara satu gambar dengan gambar yang lain memiliki hubungan cerita dan membentuk satu kesatuan. Media gambar berseri ini memang hampir sama dengan media gambar tanpa kata yang digunakan dalam mengenalkan sastra

¹⁸Nurul Hidayah, Anton Tri Hasnanto dan Rizka Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7 No. 1 (2020): 60.

¹⁹Laeli Izkiyah, "Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas III SDN Wonosari 03 Semarang" (Disertasi, R&D, Universitas Negeri Semarang, 2020), 20.

awal, namun yang perlu diperhatikan adalah bagaimana gambar-gambar ditampilkan sesuai dengan tahap perkembangan anak.²⁰

Menurut Rosita menyatakan bahwa media gambar berseri masuk dalam bagian media visual yang memungkinkan seorang pendidik dapat menggunakannya sebagai media di dalam menyampaikan pesan pembelajaran agar pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami. Definisi lain juga diungkapkan oleh Ita Pertamasari dalam skripsinya, mengemukakan bahwa media gambar berseri adalah urutan gambar yang mengikuti percakapan dalam hal memperkenalkan atau menyajikan arti yang terdapat pada gambar. Gambar seri dapat membantu menyahian suatu kejadian peristiwa dan kronologis dengan menghadirkan orangm benda, dan latar. Dikatakan gambar berseri karena gambar satu dengan gambar lainnya memiliki hubungan keruntutan peristiwa.²¹ Gambar berseri merupakan rangkaian cerita gambar yang saling berhubungan pada setiap gambarnya, cerita pada gambar berseri memiliki tema dan alur cerita. Menurut Fitri dan Atmazaki menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran gambar berseri bertujuan untuk merangsang, melatih, dan memotivasi peserta didik dalam mendeskripsikan cerita pada gambar sehingga peserta didik mampu berimajinasi saat melihat gambar yang kemudian dituangkan dalam bentuk karangan narasi.²²

Menurut Sipnaturi dan Faridah mengatakan scrapbox atau exploding box biasa disebut dengan kotak kejutan dan media grafika berjenis visual. Selain itu, exploding box merupakan sebuah kotak persegi berbentuk kado yang dibuat dengan bahan kertas maupun bahan tebal yang visualnya dikreasikan untuk membuat bagian dalam box dipenuhi berbagai konstruksi

²⁰Apri Damai Sagita Krissandi, *Sastra Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2017), 79.

²¹Susanti, "Upaya Meningkatkan Pemahaman Isi Dongeng Dengan Penggunaan Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Gentan Ngaglik Sleman", (Disertasi, PTK, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), 26.

²²Nurul Hidayah, Anton Tri Hasnanto dan Rizka Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7 No. 1 (2020): 60.

menarik saat penutupnya dibuka. Media pembelajaran scrapbox dapat meningkatkan daya konsentrasi, kreativitas, hasil belajar serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dapat membuat peserta didik penasaran dan tertarik dalam isi box tersebut, dapat melakukan pengelompokan benda dan peserta didik dapat melakukan penyelesaian masalah serta interaksi sosial.²³

Magix box (Kotak misteri) diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia adalah kotak ajaib atau kotak misteri. Magic box adalah kotak atau kubus yang ukurannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tidak tembus pandang. Dengan kotak yang ditutup dan peserta didik tidak dapat mengetahui benda apa yang ada di dalam kotak tersebut. Setelah tutupnya dibuka, baru peserta didik mengetahui benda yang ada di dalam kotak, makanya dinamakan scrapbox seperti kotak ajaib/misteri. Permainan magic box adalah permainan menebak benda yang ada di dalam kotak.²⁴ Kelebihan dari media pembelajaran scrapbox ini dapat membangkitkan semangat yang ada dalam diri peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam mengingat pengetahuan yang diperoleh sosial dalam kehidupan sehari-hari.²⁵

Menurut Kamidjan, menyimak adalah suatu proses mendengarkan lambang – lambang bahasa lisan dengan penuh kesungguhan, perhatian, pemahaman yang disampaikan secara umum. Menurut Tarigan aktivitas menyimak dapat mencakup kegiatan mendengar bunyi bahasa. Dalam pembelajaran keterampilan menyimak perlu diadakannya sebuah media atau metode strategi yang tepat, agar peserta didik dapat memahami materi bahkan informasi yang disampaikan oleh pendidik.¹⁶

²³Mery Tan, Veryawan, Syarfina, “Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini,” *Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 5, No. 1 (2021): 46.

²⁴Laila Hajriah Simamora, dkk., “Pengaruh Penerapan Permainan Magix Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Fajar Medan Denai,” *Raudhah* 07, No.2 (2019): 97.

²⁵Dania Nurul Tsanidya, “Pengembangan Media Magic Box Materi Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora” (Disertasi, R&D, Universitas Negeri Semarang, 2019), 28.

Menurut Burhan Nurgiantoro menyatakan bahwa kegiatan menyimak pada hakikatnya juga merupakan usaha memahami konteks ekstralinguistik atau informasi melalui secara linguistik atau bunyi bahasa. Secara lisan bahasa bersifat lisan dan terwujud dalam kegiatan berbicara dan memahami pembicaraan itu.²⁶ Keterampilan menyimak itu sendiri merupakan proses kegiatan mendengarkan suatu lambang lambang lisan dengan penuh pemahaman dan juga perhatian untuk memperoleh suatu informasi. Menurut Kurnia menyimak adalah suatu proses penerimaan pesan, gagasan, pikiran ataupun perasaan dan selanjutnya memberikan respon terhadap pesan, gagasan, pikiran, atau perasaan.²⁷

Kegiatan menyimak memiliki arti mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian. Menyimak sebagai salah satu kegiatan berbahasa merupakan keterampilan yang cukup mendasar dalam aktivitas berkomunikasi. Keadaan peserta didik dengan aktivitas menyimak ketika ini cukup memprihatinkan, keahlian menyimak menjadi hal yang tidak dihitung dan tidak dianggap penting ketimbang kemampuan lainnya. Diterangkan juga Dadan Djuanda pada aktivitas di kelas, menyimaktelah menjadi bagian dengan belajar bahasa. Akan tapi praktek belajar di kelas, menyimak sering tidak dianggap untuk belajar yang mesti direncanakan. Ataupun, keahlian menyimak hanya untuk bagian pada aktivitas mendengarkan teks bacaan yang dibaca nyaring tanpa menyiapkan dan evaluasi yang direncanakan. Dalam arti lain, belajar menyimak belum dilaksanakn secara maksimal.²⁸

Keterampilan menyimak masih sering diabaikan, karena banyak orang menganggap bahwa menyimak merupakan

²⁶Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2017), 56.

²⁷IMS Widyantara, IW Rasna, "Penggunaan Media Youtube sebelum dan saat Covid 19 Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta didik," *Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 9, No. 2 (2022): 114.

²⁸Tio Gusti Satria, "Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Pendekatan Saintifik Pada Anak Kelas IV Jakarta Barat," *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, No. 2 (2017): 115.

kemampuan yang sudah dimiliki manusia sejak lahir. Bahkan dalam kenyataan kehidupan sehari-hari tidak semua orang mampu menyimak dengan baik. Hal itu membuktikan bahwa selama ini keterampilan menyimak kurang mendapat perhatian. Padahal menyimak sangatlah penting dalam kehidupan manusia, dengan menyimak kita dapat mengetahui beberapa informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.²⁹ Kegiatan menyimak dapat dijadikan sebagai sarana belajar untuk mendapatkan pengetahuan dari hasil yang didengar dan sebagai sarana keterampilan komunikasi untuk mengungkapkan ide atau gagasan kepada orang lain dengan lancar dan tepat.

Salah satu kegiatan pembelajaran keterampilan menyimak adalah pembelajaran menyimak dalam cerita dongeng. Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal. Dongeng merupakan cerita pendek yang tidak dianggap benar terjadi, yang diceritakan dengan tujuan menghibur, melukiskan kebenaran, pelajaran, moral dan sindiran. Dongeng sebagai salah satu dari sastra anak, bergungsi untuk memberikan hiburan, juga sebagai sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada waktu itu. Pada penelitian ini menggunakan cerita dongeng hewan/fabel dengan judul “Kakaktua dan Semut Rangrang” karya dari Emil Mahmud, “Semut dan Belalang” karya dari Leni Aryani, dan “Keledai dan Katak” karya dari Didik Djunaedi Robinson.

“Berdasarkan hasil analisis awal yang dilakukan di kelas IV SD IT Baitul Jannah ditemukan fakta bahwa salah satu keterampilan berbahasa yaitu kegiatan menyimak di kelas masih tergolong rendah, dilihat pada saat guru menjelaskan materi masih banyak siswa yang kurang memperhatikan, siswa lebih

²⁹Ai Sri Ratnaningsih, “Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Model Paired Story Telling Dengan Media Wayang Kartun Pada Siswa Kelas II Semester Ganjil SDN Jati Baru Kecamatan Saguling Kabupaten Bandung Barat,” *Of Elementary Education* 04, No.06 (2021): 945.

suka mengobrol dengan teman sebangkunya dan cenderung tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru sehingga minat belajar siswa rendah. Dilakukan dengan menggunakan cerita yaitu “Kakaktua dan semut rangranng” untuk mengetahui hasil dari keterampilan menyimak peserta didik. Hal tersebut juga dapat dilihat dari persentase hasil test keterampilan menyimak dan memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1
Data nilai teks keterampilan menyimak peserta didik kelas IV A dan IV SD IT Baitul Jannah

No	Indikator	Kelas	
		A	B
1	Pemahaman Isi teks	32%	31%
2	Pemahaman Detail Isi Teks	30%	30%
3	Keruntutan Pengungkapan	40%	36%
4	Kelancaran Pengungkapan	39%	41%
5	Ketepatan Struktur Kalimat	39%	39%
Rata-rata		36%	35,2%

Sumber: Data nilai tes keterampilan menyimak peserta didik kelas IV A dan IV B SD IT Baitul Jannah.

Kategori Skor:

- 80 - 100 : Baik Sekali
- 66 - 79 : Baik
- 56 - 65 : Cukup
- 40 - 55 : Kurang
- 30 - 39 : Sangat Kurang³⁰

³⁰Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Waras, 2018), 271.

Dari hasil tes yang dilakukan oleh peneliti, dengan menggunakan indikator keterampilan menyimak dari buku burhan nurgiyantoro dapat disimpulkan bahwa kegiatan menyimak di kelas IV (Mush'ab Bin Umair) dan IV (Abu Dzar Al-Ghifari) di SD IT Baitul Jannah masih tergolong rendah. Untuk nilai keterampilan peserta didik dikelas IV yaitu 85 maksimal, hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu guru masih kurang menyadari pentingnya dalam membangkitkan minat siswa dalam kegiatan menyimak khususnya keterampilan menyimak dongeng. Hal itu dapat disimpulkan pada saat peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas IV SD IT Baitul Jannah dimana pada saat proses pembelajaran mengajar guru hanya menerapkan metode konvensional dan jarang menggunakan media, yakni hanya sekedar membacakan cerita tanpa memperhatikan ekspresi, intonasi, mimik, dan lain sebagainya, sehingga pembelajaran berlangsung kurang atraktif dan ekspresif. Guru hanya menggunakan media berupa buku-buku paket saja sebagai alat dalam penyampaian di kelas, padahal penggunaan media dalam pembelajaran juga dibutuhkan. Akibatnya, hal tersebut memicu peserta didik menjadi bosan dan jenuh sehingga minat belajar rendah hingga berdampak pada kurang termotivasinya peserta didik dalam menyimak dongeng. Sedangkan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran demi tercapainya standar kompetensi yang diharapkan, sangat bergantung pada perhatian guru dan kemampuan guru dalam mengolah pembelajaran yang dapat menciptakan situasi yang memungkinkan peserta didik dapat belajar.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung, bahwa sekolah tersebut pernah menggunakan media gambar berseri sebagai alat penyampaian pembelajaran pada pembelajaran, dengan menggunakan media bergambar yang ditempel dikertas karton dan yang berada didalam buku cetak. Ditambah lagi dengan adanya masa Pandemi Covid-19 ini seluruh tenaga pendidik hanya menggunakan WhatsApp Grup, Zoom, Google Meet dan video pembelajaran singkat, sebagai alat penunjang penyampaian materi pembelajaran walau

terkendala sinyal dan mungkin adanya rasa kejenuhan pada siswa. Tanggapan serupa dari pendidik mereka mengemukakan bahwa memang belum menerapkan media dalam setiap sistem pembelajaran dikarenakan terdapat alasan-alasan tertentu. Dan kurangnya fasilitas media pembelajaran disekolah. Dengan ini peneliti membuat media Gambar Berseri yang dikemas kedalam Scrapbox yang didalamnya terdapat gambar seri dongeng, materi yang menarik, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

Penggunaan media pembelajaran Garibox (Gambar Berseri dan Scrapbox) terhadap keterampilan menyimak dalam cerita seri dongeng ini diterapkan dikelas tinggi yaitu kelas IV. Hal ini bertujuan diharapkan dengan adanya media pembelajaran gambar berseri dan scrapbox sebagai suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan keterampilan menyimak peserta didik kelas IV. Diharapkan agar dapat membangkitkan daya ingat siswa terhadap apa yang didengar dan dilihat dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru dengan menerapkan media pembelajaran yang tepat dan efektif serta menggunakan media pembelajaran yang menarik antusiasme peserta didik.

Dari uraian diatas, media Garibox (Gambar Berseri dan Scrapbox) merupakan salah satu media yang mempunyai peranan penting dalam keterampilan menyimak. Dan didukung dengan menggunakan cerita rakyat yaitu cerita dongeng untuk melihat keterampilan menyimak dikelas IV. Maka dengan begitu peneliti memakai media Garibox (Gambar Berseri dan Scrapbox) guna tahu pengaruh media tersebut pada keahlian menyimak dalam cerita gambar seri dongeng pada siswa kelas IV SD IT Baitul Jannah juga membantu dan memberi saran dengan pendidik. Dengan ini peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Pengaruh Media Pembelajaran GARIBOX (Gambar Berseri dan Scrapbox) Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Siswa Kelas IV di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung”***

C. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas dan menyesuaikan tingkat kesulitan peneliti. Agar peneliti terfokus maka pembatasan masalah peneliti ini dibatasi pada “Pengaruh Media Pembelajaran GARIBOX (Gambar Berseri dan Scrapbox) Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Siswa Kelas IV SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung”.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan maka ada beberapa masalah yang peneliti identifikasi, yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran masih belum menjadi pilihan sebagai media pembelajaran yang efektif.
2. Media yang digunakan kurang bervariasi
3. Keterampilan menyimak siswa masih cukup rendah.

D. Rumusan Masalah

Didasarkan batasan masalah, dengan begitu bisa dirumuskan masalah penelitian ini, sebagai berikut: Apakah ada pengaruh media garibox (gambar berseri dan scrapbox) terhadap keterampilan menyimak Pada siswa Kelas IV di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung?

E. Tujuan

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh media garibox (gambar berseri dan scrapbox) terhadap keterampilan menyimak pada siswa Kelas IV di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini baik dalam segi manfaat teoritis maupun manfaat praktis adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat teoristik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif dalam memahami pentingnya kegunaan suatu media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran Gambar berseri dan Scrapbox terhadap

keterampilan menyimak pada proses kegiatan belajar mengajar.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat diadakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan dapat mendukung proses pembelajaran dan siswa menjadi tertarik dengan materi yang disampaikan, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Sehingga mendapatkan pemahaman baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik berupa Garibox (Gambar berseri dan Scrapbox) terhadap keterampilan menyimak sehingga dapat mengetahui seberapa berpengaruh penggunaan media belajar ini bagi peserta didik.

2) Bagi Guru

Sebagai referensi metode dalam menyampaikan materi gambar seri dongeng yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran Garibox (Gambar Berseri dan Scrapbox) dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

3) Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan mutu serta kualitas dalam pendidikan di era yang akan datang. Dengan harapan bisa memberikan suatu inovasi baru dalam proses pendidikan.

4) Bagi Peneliti

Sebagai suatu pengalaman baru sebagai calon guru profesional untuk mengetahui kelayakan media yang bisa dijadikan salah satu inovasi baru yang dapat dikembangkan di era globalisasi mendatang.

G. Kajian Terdahulu

Dibawah ini peneliti akan menguraikan ringkasan mengenai kajian terdahulu yang pernah dilakukan pada peneliti terdahulu :

1. Pada penelitian yang dilakukan oleh Laila Hajriah, Humaidah Br. Hasibuan dan Zulfahmi Lubis, dalam Jurnal Raudah dengan penelitian berjudul Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Fajar Medan Denai. Hasil Penelitian ini adalah 1) Adanya pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak misteri) terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, terlihat dari nilai $t_{hitung} = 10,2700 > t_{tabel} = 2,064$, 2) Adanya pengaruh metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun, terlihat dari nilai $t_{hitung} = 8,6782 > t_{tabel} = 2,064$, 3) Adanya perbedaan pengaruh penerapan permainan *magic box* (kotak misteri) dengan metode kuis/tanya jawab terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Al-Fajar Medan Denai, dilihat dari nilai $t_{hitung} = 2,7458$ dan $t_{tabel} = 2,064$.
2. Pada penelitian yang dilakukan oleh Susanti dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar seri dapat meningkatkan pemahaman isi dongeng pada siswa kelas I SD Negeri Gentan, Ngaglik, Sleman. Nilai rata-rata kelas pada awal siklus adalah 69,11. Hal ini dapat dilihat peningkatan hasil belajar memahami isi dongeng pada siklus I sebesar 1,15 (kondisi awal 69,11 menjadi 70,26) dengan peningkatan persentase ketuntasan adalah 11% (dari kondisi awal 52% menjadi 63%) dan peningkatan pada siklus II sebesar 10,89 (siklus I 70,26 menjadi 81,15) dengan peningkatan persentasenya sebesar 36% (siklus I 63% menjadi 89%).
3. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ines Yuan Apriliana Dewi dalam Jurnal dengan Hasil Pengembangan Media Pop up box BUDI (Budaya Indonesia) Muatan

Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kupang 01 Kecamatan Ambarawa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase yang didapat dari ahli materi dan media sebesar 91,66 % (sangat layak) dan 88,33% (sangat layak). Hasil belajar kognitif siswa pada nilai pretest dan posttest dengan uji perbedaan rata-rata (ttest) diperoleh thitung sebesar 11,777 yang lebih besar dari ttabel yaitu 2,048 dan uji peningkatan rata-rata (N-gain) sebesar 0,528 dengan kriteria sedang. Dan disimpulkan media ini berhasil dikembangkan, layak digunakan, serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Kupang 01 materi keberagaman budaya indonesia.

4. Pada penelitian yang dilakukan oleh Baiq Wini Audia Damayanti dengan hasil penelitian berjudul Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Pop Up Box Pada Cerita Fiksi Historis Kelas IV SDN 1 Kawo. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu penelitian dan R&D (Research and Development) dengan desain model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar berseri berbasis pop up box layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran, terlihat dari hasil validasi media memperoleh persentase 95%, validasi materi memperoleh persentase 94% dan respon peserta didik dalam kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 92%.
5. Pada penelitian yang dilakukan oleh Hafizah Nadia dengan hasil penelitian berjudul Pengaruh Metode Mendongeng Terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas II di SD Dharma Karya UT, Pondok Cabe, Tangerang selatan. Berdasarkan hasil rata-rata posstet diperoleh rata-rata posstest keterampilan menyimak dongeng siswa dengan menggunakan metode mendongeng (kelas eksperimen) lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata posttest keterampilan menyimak dongeng siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional (kelas kontrol). Rata-rata



pretest kelas eksperimen adalah 60,45, rata-rata pretest kelas kontrol adalah 60,00. Setelah dilakukan tindakan pada kedua kelas, maka diperoleh rata-rata posstest kelas eksperimen adalah 77,73 dan kelas kontrol adalah 71,59. Jumlah peningkatan rata-rata hasil pretest dan postest kelas eksperimen sebesar 17,28%. Sedangkan kelas kontrol sebesar 11,59%. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji-t dengan teknik independent T-test, diperoleh thitung sebesar 0,010 pada taraf sig.a < 0,050. Dengan kemikian H₀ ditolak dan H₁ diterima karena 0,010 < 0,050. Hal ini membuktikan bahwa metode mendongeng berpengaruh terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa.





BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Perkembangan Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.³¹ Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.³²

Dalam bahasa Arab, media sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.³³ Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan diharapkan dapat meningkatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.³⁴ Dan alat bantu yang dipakai sebagai bentuk visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap

³¹Abdul Wahid, “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar,” *Istiqra’* V, No. 2 (2018): 3.

³²Nurul Hidayah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 4 No. 1 (2017): 36.

³³Lemi Indriyani, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 2, No. 1 (2019): 18

³⁴Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Komunikasi Pendidikan* 2, No. 2 (2018): 103.

dan prestasi belajar siswa.³⁵ Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal.³⁶

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Dengan media pembelajaran peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin baik. Dengan demikian, melalui media pembelajaran yang dibuat oleh guru dapat membuat proses belajar mengajar dikelas lebih efektif dan efisien dan dapat terjalin hubungan baik antar guru dengan peserta didik. Selain itu, media pembelajaran dapat berperan untuk mengatasi rasa kebosanan dalam belajar dikelas, media pembelajaran tidak hanya dilakukan didalam kelas tetapi dapat juga dilakukan diluar kelas dengan memanfaatkan objek-objek yang mendukung, seperti tumbuh-tumbuhan, tanah, hewan dan lain-lain, dengan begitu banyak media yang dapat kita manfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai.³⁷

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin mengatakan bahwa “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”. Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi

³⁵Sapriyah, “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, No. 1 (2019): 471.

³⁶Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), 294.

³⁷*Ibid.*, 103.

pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.³⁸

Media pembelajaran juga memiliki bermacam-macam bentuknya yaitu: a). Media audio adalah media yang mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, b). Media visual, dapat dibagi menjadi dua komponen, yaitu media visual yang nonprojected dan projected. Media visual nonprojected mencakup gambar, tabel, grafik, poster, dan karton, c). Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar yang dapat dilihat dan didengar.³⁹

Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran peserta didik lebih mengerti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Yang dimana media sebagai perantara atau alat bantu bagi guru untuk menyampaikan pesan atau bahan materi ajar ke penerima pesan yaitu peserta didik, karena media pembelajaran dapat menciptakan rasa keingintahuan dan ketertarikan pada diri peserta didik dalam kegiatan belajar.

2. Jenis Media Pembelajaran

Didalam buku Nurul Hidayah dan Diah Rizki Nur Khalifah yang berjudul *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* menjelaskan mengenai jenis media pembelajaran. Dalam beberapa proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media diantaranya yaitu :

1. Media Berbasis Manusia

Manusia untuk sumber belajar bisa juga dipakai untuk media yang dikenal media berbasis manusia. Sebagian faktor terpenting dengan belajar dalam

³⁸Ahmad Zaki, dan Diyan Yusri, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu," *Pendidikan* 7, No. 2 (2020): 813.

³⁹Muhammad Yaumi, "Ragam Media Pembelajaran: dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Meulti Media," *Multiple Intelligences* 9, No. 2 (2017): 25-31.

media berbasis manusia yakni merancang pelajaran yang interaktif. Pelajaran interaktif yang terstruktur pada baik tidak hanya lebih menarik akan tapi memberi kesempatan dalam percobaan mental dan memecahkan masalah yang kreatif.

2. Media Gambar Buram (Tidak Transparan)

Gambar buram adalah termasuk dalam kelompok suatu gambar dua dimensi yang menerangkan tempat, orang, juga sesuatu. Gambar bisa dipakai dengan individual pada peserta didik, ditempelkan dipapan buletin. Gambar buram bisa dilukis ataupun pun digambar, dicetak, juga bisa difoto dalam beragam ukuran dan warna.

3. Media Berbasis Cetakan

Materi belajar berbasis cetakan yang begitu mum ialah lks, buku teks, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan dituntut dengan enam elemen yang mesti ketika merancang, yakni konsistensi. Merencanakan belajar mesti diupayakan guna membuat materi dalam media berbasis teks ini untuk interaktif. Sebagian cara yang dipakai ketika menarik perhatian ialah media berbasis teks yakni warna, huruf, juga kotak.

4. Media Berbasis Visual

Media ini mempunyai peran yang begitu penting pada proses belajar. Media visual bisa membuat lancar pengertian dan menguatkan ingatan. Visual bisa juga melahirkan keinginan anak dan bisa memberi hubungan anatar isi materi dalam dunia maya. Supaya bisa menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan dengan konteks yang bearti dan mesti melakukan interaksi dalam visual itu guna meyakinkan terjadinya proses informasi.

5. Media Berbasis Audio Visual

Media ini menyatukan pemakai suara diperlukan pekerjaan tambahan dalam membuatnya. Sebagian pekerjaan penting yang dibutuhkan dengan

media audio visual yakni menuliskan naskah dan *strobeboard*, yang dibutuhkan persiapan yang banyak, rencana, dan evaluasi. Pada awal pelajaran media harus memperlihatkan sesuatu yang dapat menarik perhatian siswa.⁴⁰

3. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Salah satunya yaitu menurut Livie & Lentz dalam (Azhar Arsyad) mengemukakan terdapat empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi Atensi, media yang menarik dan dapat mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada materi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual bentuk gambar.
- 2) Fungsi Afektif yaitu media yang dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika proses belajar membaca atau teks dalam bentuk gambar.
- 3) Fungsi Kognitif, dalam hal ini lebih menunjukkan media visual berupa gambar yang digunakan dalam pembelajaran dapat membantu pencapaian tujuan dan memberikan informasi yang disampaikan melalui media visual gambar.
- 4) Fungsi Komprehensif yaitu media pembelajaran yang memiliki fungsi untuk membantu peserta didik yang lemah atau lambat dalam menerima dan memahami materi pembelajaran dalam bentuk gambar.⁴¹

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam

⁴⁰Nurul Hidayah, dan Diah Rizki Nur Kholifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta : Pustaka Pranala, 2019), 75-78.

⁴¹Rizqi Ilyas Aghni, "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol. XVI, No. 1 (2018): 100-101.

bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.⁴²

4. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar untuk memperlancar proses interaksi guru dan peserta didik, yang bertujuan untuk membantu peserta didik dapat belajar secara optimal.

Adapun manfaat dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar, yaitu:

- 1) Media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, karena media pembelajaran dapat dibentuk dengan beragam seperti suara, gambar, gerakan, dan warna sehingga peserta didik tidak merasa bosan.
- 2) Media pembelajaran sebagai alat bantu komunikasi pendidik dan peserta didik didalam kelas melalui adanya media pembelajaran, dan adanya rasa timbal balik dari peserta didik terhadap proses pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik, dan pemanfaatan media dengan baik dapat memberikan motivasi siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap media dan proses belajar⁴³

Media pembelajaran yang telah disampaikan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk meningkatkan minat belajar, memberikan motivasi,

⁴²Azhar Arsyad MA, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017), 25.

⁴³Fatih Inayat Rahma, "Media Pembelajaran Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar," *Studi Agama* 14, No. 2 (2019): 91-92.

dan menarik perhatian peserta didik untuk ikut dalam pembelajaran.

5. Tujuan Media Pembelajaran

Dengan adanya media pembelajaran tentunya memiliki tujuan agar media yang digunakan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Adapun tujuan dari media pembelajaran untuk mempermudah kegiatan proses belajar, meningkatkan efektifitas peserta didik dalam belajar, membantu konsentrasi peserta didik dalam belajar dikelas, dan dapat menjaga relevansi anatar materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

B. GARIBOX (Gambar Berseri dan Scrapbox)

1) Pengertian Gambar Berseri

Gambar adalah salah satu media komunikasi yang dapat menunjukkan kepada orang, tempat dan hal yang jauh dari kita. Gambar berseri adalah media pembelajaran visual atau gambar diam yang bisa dilihat dan ditangkap melalui indera penglihatan, sekumpulan gambar yang bercerita mengenai suatu peristiwa yang mengandung unsur kemenarikan, dilakukan dengan menyusun secara acak dan urut menjadi serangkaian cerita. Gambar tersebut dapat berupa foto, lukisan, dan sketsa. Didalam gambar berseri memiliki gambar yang saling berhubungan atau berkaitan antara gambar satu dengan gambar lainnya.⁴⁴ Cerita pada gambar berseri memiliki tema dan alur cerita yang terdiri dari 2 sampai 6 gambar yang membentuk cerita.

Menurut Tadkiroatun Musfiroh menyatakan bahwa gambar merupakan salah satu media. Untuk menyampaikan materi cerita dapat menggunakan media berupa gambar seri. Menurut Nani Darmayanti dan

⁴⁴Laeli Izkiyah, "Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Wonosari 03 Semarang" (Disertasi, R&D, Universitas Negeri Semarang, 2020), 19.

Silvie Mariana menyatakan bahwa gambar berseri adalah sebuah cerita yang dapat diuraikan. Gambar seri berupa rangkaian gambar, rangkaian gambar tersebut berisi sebuah cerita. Peserta didik dapat memahami isi cerita dengan melihat rangkaian gambar, kemudian siswa dapat menyusun cerita dengan runtut.⁴⁵

Menurut Adi Permana, Hilda Hilaliyah dan Ahmad Muzak menyatakan bahwa gambar berseri yaitu rangkaian gambar yang terdiri atas dua sampai enam gambar yang bercerita mengenai suatu kejadian yang saling berkaitan dan bisa digunakan sebagai alur pemikiran peserta didik dalam kegiatan mengarang.

Menurut Wan Nurul Atikah Nasution menyatakan bahwa gambar berseri dapat digunakan sebagai alat tolong yang cukup efektif dalam membantu siswa menemukan ide atau gagasan, serta menyajikannya dalam sebuah karya tulis dan merangkainya menjadi sebuah cerita utuh dan juga bisa meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.⁴⁶

Dapat disimpulkan bahwa gambar berseri adalah suatu media pembelajaran yang digunakan oleh guru yang berupa gambar datar yang mengandung cerita, dengan urutan tertentu sehingga antara gambar dengan gambar lain memiliki hubungan cerita. Penggunaan media pembelajaran gambar berseri bertujuan untuk melatih dan memotivasi peserta didik dalam mendeskripsikan cerita pada gambar sehingga peserta didik berimajinasi saat melihat gambar yang kemudian dituangkan dalam bentuk karangan. Dan yang harus pendidik perhatikan adalah bagaimana gambar-gambar

⁴⁵Susanti, "Upaya Meningkatkan Pemahaman Isi Dongeng Dengan Penggunaan Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Gentan Ngaglik Sleman" (Disertasi, PTK, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), 25.

⁴⁶Laeli Izkiyah, "Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Wonosari 03 Semarang" (Disertasi, R&D, Universitas Negeri Semarang, 2020), 20.

ditampilkan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

2) Pengertian ScrapBox

Menurut Sipnaturi dan Faridah mengatakan scrapbox atau exploding box biasa disebut dengan kotak kejutan dan media grafika berjenis visual. Selain itu, exploding box merupakan sebuah kotak persegi berbentuk kado yang dibuat dengan bahan kertas maupun bahan tebal yang visualnya dikreasikan untuk membuat bagian dalam box dipenuhi berbagai konstruksi menarik saat penutupnya dibuka. Selama ini ada beberapa macam exploding box yang telah diciptakan berdasarkan kreatifitas masing-masing orang

ScrapBox atau biasanya disebut magix box diterjemahkan kedalam bahasa indonesia adalah kotak ajaib atau kotak misteri, yang merupakan suatu media berbentuk kotak atau kubus. Dinamakan Scrapbox (kotak misteri) karena media ini terbuat dari bahan yang tebal dan dibentuk menjadi kotak, sedangkan misteri karena pada saat kotaknya ditutup, peserta didik tidak mengetahui benda apa yang ada dalam kotak tersebut. Setelah tutupnya dibuka, baru peserta didik mengetahui benda yang ada didalam kotak, makanya dinamakan kotak ajaib atau misteri.⁴⁷ Didalam kotak tersebut terdapat gambar, warna dan materi penjelasan yang menarik, dalam artian kotak ini mempunyai banyak materi gambar sebagai solusi dalam kegiatan proses pembelajaran. Media scrapbox ini merupakan media 3D dimana media ini mempunyai tiga ukuran yaitu panjang, sisi, dan lebar yang sama.

Media pembelajaran scrapbox dapat meningkatkan daya konsentrasi, kreativitas, hasil belajar serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dapat membuat

⁴⁷Laili Hajriah Simamora, dkk., "Pengaruh Penerapan Permainan Magix Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Fajar Medan Denai," *Raudah* Vol. 7, No. 2 (2019): 97.

peserta didik penasaran dan tertarik dalam isi box tersebut, dapat melakukan pengelompokan benda dan peserta didik dapat melakukan penyelesaian masalah serta interaksi sosial.⁴⁸ Disetiap media pembelajaran tentunya memiliki keunggulan untuk membuat media yang menarik untuk mencapai tujuan yang diinginkan, keunggulan dari Scrapbox yaitu Scrapbox merupakan media yang dapat membuat peserta didik tertarik untuk menebak apa saja isi yang ada didalam box. Scrapbox ini memiliki tujuan yaitu menarik perhatian peserta didik untuk lebih aktif didalam proses pembelajaran, dan membantu siswa memahami materi, serta meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Kelebihan dari media pembelajaran scrapbox ini dapat membangkitkan semangat yang ada dalam diri peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam mengingat pengetahuan yang diperoleh sosial dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁹

Permainan magix box (Kotak Misteri) ini bertujuan untuk menambah kosa kata anak saat mereka menjelaskan apa saja yang telah mereka sentuh. Anak-anak menggunakan indra peraba untuk mencari tahu dan mengevaluasi pengalamannya tersebut. Meskipun barang-barang yang berada didalam kotak sederhana saja, namun anak-anak tidak tahu apa saja yang ada dalam kotak tersebut. Kegiatan ini berfokus pada kemampuan

⁴⁸Mery Tan, Veryawan, Syarfina, "Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini," *Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 5, No. 1 (2021): 46.

⁴⁹Dania Nurul Tsanidya, "Pengembangan Media Magic Box Materi Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora" (Disertasi, R&D, Universitas Negeri Semarang, 2019), 28.

anak untuk merasakan, mengamati, dan menjelaskan pengamatan mereka.⁵⁰

3) Dongeng

Sejak zaman dahulu dongeng sudah dikenal oleh nenek moyang kita. Dongeng dijadikan sebagai media dalam menanamkan nilai-nilai sosial maupun nilai kemanusiaan. Melalui dongeng tersebut diharapkan peserta didik dapat menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka. Sampai sekarang pun dongeng juga dijadikan sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.⁵¹ Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, meskipun kenyataannya banyak dongeng yang melukiskan kebenaran, mengandung pelajaran moral, atau sindiran. Dongeng mempunyai kalimat pembuka dan penutup yang bersifat klise. Dongeng tidak hanya berkisah tentang manusia, namun tentang binatang, tanaman dan sebagainya. Pada dasarnya semua yang ada disekitar kita dapat diangkat menjadi dongeng. Menarik tidaknya dongeng tergantung dari kreativitas pendongeng.⁵²

Istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal. Dari sudut pandang ini ia dapat dipandang sebagai cerita fantasi, cerita yang mengikuti daya fantasi walau terkesan aneh-aneh, walau secara logika sebenarnya tidak dapat diterima. Karena dongeng berisi cerita yang tidak benar-benar terjadi, kemudian berkembang makna dongeng secara metaforis yaitu berita atau sesuatu yang lain yang dikatakan orang tidak

⁵⁰Laila Hajriah Simamora, dkk., "Pengaruh Penerapan Permainan Magix Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Fajar Medan Denai," *Raudhah* 07, No. 2 (2019): 97.

⁵¹Susanti, "Upaya Meningkatkan Pemahaman Isi Dongeng Dengan Penggunaan Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Gentan Ngaglik Sleman" (Disertasi, PTK, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), 6.

⁵²Rukiyah, "Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya," *Jurnal Anuva* 02, No. 1 (2018): 100.

memiliki kebenaran faktual dianggap sebagai dongeng belaka, atau sebagai cerita fiktif. Dongeng sebagai salah satu genre cerita anak tampaknya dapat dikategorikan sebagai salah satu cerita fantasi dan dilihat dari segi panjang cerita biasanya relatif pendek.⁵³

Menurut Sumartini menyatakan Seseorang yang menceritakan dongeng kepada orang lain disebut pendongeng. Salah satu upaya untuk membentuk perkembangan pribadi karakter anak dapat melalui sebuah lisan yakni dengan media dongeng atau bercerita.

Mendongeng adalah bertutur kata dengan intonasi yang jelas, menceritakan sesuatu hal yang berkesan, menarik memiliki nilai-nilai khusus dan tujuan khusus. Menurut Priyono Ars atau Kak Kusumo menjelaskan bahwa mendongeng sebenarnya tidak sekedar bersifat menghibur belaka, melainkan memiliki tujuan yang lebih luhur yaitu pengenalan alam lingkungan, budi pekerti, dan mendorong anak berperilaku positif. Didalam dongeng ada pengetahuan dan hiburan makanya sangat menyenangkan dan baik bagi pendongeng maupun juga untuk pendengarnya. Mendongeng akan menjadikan hubungan yang lebih erat antara orang tua dengan anaknya atau guru dengan anak didiknya.⁵⁴

Menurut Dani menyatakan bahwa dongeng merupakan salah satu kekuatan yang mampu merubah pemikiran seseorang bahkan saat ini dongeng juga digunakan para pemimpin terkenal untuk mempengaruhi masyarakatnya.⁵⁵ Menurut Bachri menyatakan mendongeng adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan

⁵³Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2019), 227.

⁵⁴Vemmi Kesumadewi, *Keajaiban Dongeng Teori dan Praktek Mendongeng*, (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021): 1-7.

⁵⁵Zulfitri dan Damayanti Celara, "Implementasi Metode Mendongeng Dalam Mengembangkan Potensi Siswa SD," *Jurnal Ilmiah PGSD 02*, No. 2 (2018): 131.

pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa mendongeng adalah suatu keterampilan berbahasa lisan yang bersifat produktif. Mendongeng merupakan bagian dari keterampilan berbicara yang bukan sekedar keterampilan berkomunikasi, tetapi juga sebagai seni.⁵⁶

Menurut Soetantyo dan Fitriaji menyatakan bahwa melalui kegiatan mendongeng, anak dapat mempelajari berbagai karakter dari cerita rakyat dan menciptakan karakter dalam cerita atau dongeng sebagai model peran. Selain itu, melalui dongeng peserta didik dapat memperoleh nilai-nilai moral dan agama serta dapat mengembangkan kepribadian anak khususnya pada anak.⁵⁷

Menurut Musa Ismail dan Arunals Menyatakan bahwa dongeng merupakan rangkaian peristiwa khayalan serta rangkaian tidak nyata yang disampaikan secara sederhana dan mengandung pesan moral yang baik. Kisah tidak nyata seperti fabel, mitos, legenda atau hikayat. Biasanya dongeng tentang tingkah laku binatang atau fabel kerap lebih menarik bagi anak-anak.⁵⁸

1. Macam-macam Dongeng

Menurut Anti Aarne, Stith Thomson menyatakan bahwa dalam kebudayaan Indonesia dikenal beberapa macam dongeng dan mengelompokkan dongeng kedalam golongan besar sebagai berikut:

1. Dongeng Binatang

Dongeng Binatang/Fabel adalah dongeng dengan tokoh binatang peliharaan atau binatang liar.

⁵⁶Ibid., 102.

⁵⁷Sufitri dan Rini Setyowati, "Pemanfaatan Dongeng Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Sebagai Media Untuk Membangun Karakter Siswa", *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar* Vol. 11, No. 01 (2019): 80.

⁵⁸Susanti, "Upaya Meningkatkan Pemahaman Isi Dongeng Dengan Penggunaan Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Gentan Ngaglik Sleman" (Disertasi, PTK, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), 9.

Binatang-binatang ini dalam cerita ini dapat berbicara dan berakal budi pekerti seperti manusia.

2. Dongeng Biasa/Legend

Dongeng Biasa termasuk jenis dongeng dengan tokoh manusia dan biasanya adalah kisah suka duka seseorang. Misalnya dongeng Malin Kundang, Joko Kendil, Joko Tarub, Bawang Merah dan Bawang Putih, Sangkuriang, dan Lutung Kasarung.

3. Lelucon atau Anekdote

Lelucon atau Anekdote merupakan dongeng yang dapat menimbulkan tawa bagi yang mendengarnya maupun yang menceritakannya. Walaupun bagi sebagian masyarakat yang menjai sasaran dongeng itu bisa menimbulkan rasa sakit hati.

4. Dongeng Berumus

Dongeng berumus mempunyai struktur yang terdiri dari pengulangan. Dongeng ini ada tiga macam: dongeng bertimbul banyak, dongeng untuk mempermainkan orang dan dongeng yang tidak mempunyai akhir.

2. Isi Dongeng

Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga dongeng yang melukiskan kebenaran, berisi ajaran moral, bahkan sindiran. Menurut Agus Trianto mengatakan dongeng berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik) dan juga menghibur. Melalui dongeng nilai, kepercayaan dan adat masyarakat juga dapat tercermin. Jadi dongeng tidak hanya berisi hiburan tetapi juga pesan moral. Pesan moral merupakan salah satu unsur dongeng.

Sarwiji Suwandi dan Sutarmo mengungkapkan bahwa isi dongeng mencakup antara lain jalan cerita, sifat-sifat tokoh, pokok persoalan, dan pesan yang ada didalam cerita. Mohan Junaedi menjelaskan bahwa cerita

fiksi seperti dongeng mempunyai beberapa unsur sebagai berikut:

a. Tema

Tema cerita akan senantiasa mewarnai cerita secara keseluruhan. Untuk menentukan tema sebuah cerita diperlukan pemahaman dan kepekaan yang tinggi terhadap cerita yang bersangkutan, karena tema adalah inti dari suatu cerita.

b. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah pelaku-pelaku dalam cerita, yang merupakan pelaku utama, pelaku kedua, pelaku pembantu dan pelaku piguran. Penokohan adalah pensifatan pelaku dengan karakter tertentu.

c. Alur

Alur adalah perangkaian peristiwa yang satu dengan peristiwa yang lain dalam hubungan yang logis dan bersifat kualitas sehingga terbentuk satu kesatuan yang utuh.

d. Latar

Latar adalah pemilihan tempat, ruang dan waktu berlangsungnya cerita.

e. Amanah

Amanah adalah ide, gagasan atau ajaran yang disodorkan pengarang dalam karya sastranya.

f. Titik Pengisahan

Titik pengisahan adalah cara yang digunakan pengarang mengisahkan ceritanya, yaitu pada sudut mana pengarang berdiri ketika ia menyusun ceritanya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa isi dongeng berupa unsur-unsur dongeng yang meliputi tema, alur, latar, tokoh dalam dongeng, penokohan dan pesan moral.

3. Manfaat Dongeng dan Cerita atau Kisah

Menurut Asfandiyar menyatakan bahwa sebagaimana orang dewasa, anak-anak memperoleh pelepasan emosional melalui pengalaman fiktif yang tidak pernah dialaminya dalam kehidupan nyata. Dongeng merupakan salah satu cara efektif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif (Pengetahuan), afektif (Perasaan), sosial dan aspek konatif (Penghayatan) anak-anak.⁵⁹

Menurut pakar dongeng Sarumpaet dalam Daylailatu mengatakan dongeng bermanfaat bagi orang tua sebagai pendongeng dan tentu saja untuk anak itu sendiri sebagai pendengar. Dongeng merupakan cara yang ampuh dan efektif untuk memberikan human touch atau sentuhan manusiawi dan sportifitas bagi anak.

Menurut Widayanti mengatakan manfaat dongeng sangat baik bagi perkembangan imajinasi anak. Selain itu kemampuan berbahasa dan semangat untuk belajar membaca juga akan semakin meningkat. Konsentrasi anak juga kian terasah.

Manfaat Dongeng dan Cerita atau Kisah Untuk Anak adalah sebagai berikut:

- a) Merangsang Kekuatan Berpikir
Semua dongeng atau cerita memiliki alur yang baik, yang membawa pesan moral, berisi harapan, cinta dan cita-cita sehingga anak dapat mengasah daya fikir dan imajinasinya.
- b) Sebagai Media Yang Efektif
Untuk menambah nilai dan etika kepada anak, menumbuhkan rasa empati, memiliki nilai-nilai kejujuran, rendah hati dan kesetiakawanan.
- c) Mengasah Kepekaan Anak Terhadap Bunyi-bunyi
Bakat akrobatik anak dapat menirukan suara orang tua yang lemah dan gemetar, suara anak menagis,

⁵⁹Rukiyah, Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya, *Jurnal Anuva* 02, No. 1 (2018): 103.

suara tokoh yang disegani, suara binatang dan lain-lain.

- d) Menumbuhkan Minat Baca
Menumbuhkan minat baca anak terhadap cerita dongeng dan membuat anak tertarik dan suka membaca buku.
- e) Menumbuhkan Rasa Empati
Agar anak-anak memiliki rasa empati dan memahami orang lain. Tokoh-tokoh yang disampaikan akan terasa hidup, anak bisa membedakan tokoh yang baik harus ditiru dan tokoh yang buruk harus dihindari.
- f) Menambah Kecerdasan
Dapat menambah kecerdasan pada anak dalam pengetahuan yang mereka dapatkan, dengan berfikir dan mempraktikkan cerita dongeng.

4. Fungsi Dongeng

Dongeng sebagai salah satu dari sastra anak, berfungsi untuk memberikan hiburan, juga sebagai sarana untuk mewariskan nilai-nilai yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat pada waktu itu. Dongeng dipandang sebagai sarana untuk mewariskan nilai-nilai. Menurut Burhan Nurgiyantoro menyatakan bahwa dongeng sering mengisahkan penderitaan tokoh, namun karena kejujuran dan ketahanujiannya tokoh tersebut mendapatkan imbalan yang menyenangkan. Sebaliknya tokoh jahat mendapatkan hukuman.

Menurut Calvalho-Neto menyatakan bahwa dongeng mempunyai kegunaan sebagai alat pendidikan, pelipur lara, protes sosial, dan proyeksi keinginan terpendam. Dapat disimpulkan bahwa dongeng memiliki fungsi sebagai hiburan bagi pendidik dan bagi masyarakat.⁶⁰

Pada cerita dongeng yang digunakan pada penelitian ini menggunakan tiga cerita hewan/fabel

⁶⁰Rahmat Sugandi, *Pembelajaran Sastra Indonesia*, (Surabaya: Lentera Pustaka, 2017), hal. 131-132.

dengan judul “Kakaktua dan Semut Rangrang” karya Emil Mahmud, yang digunakan pada saat pra penelitian. Dan cerita “Semut dan Belalang” karya Leni Aryani dan cerita “Keledai dan Katak Yang Sombong” karya Didik Djunaedi Robinson, yang digunakan pada saat penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan media Garibox (Gambar Berseri dan Scrapbox) di kelas eksperimen dan media Pop Up Book di kelas kontrol.

C. Keterampilan Menyimak

1. Pengertian Keterampilan Menyimak

Bahasa Indonesia mempunyai peranan yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting pula dalam dunia pendidikan. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dalam segala fungsinya, yaitu sarana berkomunikasi, sarana berpikir, sarana persatuan dan sarana kebudayaan. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan dalam berkomunikasi meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar yang meliputi empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan keterampilan menulis.⁶¹ Tentunya terdapat juga peserta didik yang sudah memiliki keterampilan berkomunikasi yang sudah baik. Hal tersebut ditunjukkan seperti berbicara secara efektif, penggunaan bahasa yang baik, dan berbicara dengan penuh motivasi.⁶²

⁶¹Nurul Hidayah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2016), hal. 2.

⁶²Ayu Reza Ningrum, “Hubungan Antara Keterampilan Berkomunikasi Dengan Hasil Belajar IPS Pada Peserta didik Kelas V SD”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 7, No. 2 (2020): 180.

Dalam kehidupan sehari-hari sebagian besar manusia melakukan komunikasi langsung atau tatap muka dengan berbahasa lisan. Dalam kegiatan berkomunikasi itu, para peserta komunikasi saling berganti peran. Seperti dalam kegiatan menyimak di sekolah yang dapat dilakukan oleh peserta didik dan pendidik saat berlangsungnya proses pembelajaran di dalam kelas. Menyimak merupakan sarana yang utama dalam belajar dan kebiasaan menyimak perlu dikembangkan. Cara yang terbaik untuk mengembangkan peserta didik sebagai penyimak yang efektif adalah dengan memberikan teladan. Dan keberhasilan pembelajaran menyimak bergantung pada dua kondisi, yakni teladan guru dan partisipasi peserta didik.⁶³

Menyimak, mendengarkan, dan mendengar secara substansial sebenarnya memiliki makna yang berbeda. Mendengar belum tentu mendengarkan, sementara menyimak jauh lebih dalam maknanya dari sekedar mendengar dan mendengarkan. Menyimak dalam kamus besar bahasa Indonesia yaitu bermakna mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang dan meninjau (memeriksa, mempelajari) dengan teliti. Keterampilan adalah kemampuan teknis untuk melakukan sesuatu perbuatan. Sedangkan menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.⁶⁴

Menurut Isa Cahyani menyimak adalah keterampilan memahami bahasa lisan yang bersifat

⁶³Y Slamet, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah Dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar*, (Jawa Tengah: UNS Press, 2019), h. 79-82.

⁶⁴Siti Nur Aulia Fadilah, "Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar (Studi Pustaka Terhadap Hasil Penelitian di Sekolah Negeri dan Swasta)" (Disertasi, Kualitatif, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021), 9.

reseptif. Dengan demikian, menyimak berarti bukan sekedar mendengar bunyi bunyi bahasa saja, tetapi melainkan menyimak adalah sekaligus memahami bunyi bahasa tersebut. Tarigan mengemukakan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dimana dengan penuh pemahaman, perhatian, apersepsi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran, ucapan, ataupun bahasa lisan. Dengan istilah lain, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak adalah mendengarkan dengan penuh pemahaman dan juga penuh pengertian sampai dengan ke penuh apresiasi.⁶⁵

Menurut Kamidjan bahwasanya sebuah proses mendengarkan lambang bahasa lisan dalam bersungguh, penuh pemahaman, perhatian, dan apresiatif, yang bisa disertai pemahaman makna komunikasi yang disampaikan dengan nonverbal disebut menyimak. Menyimak dapat dipandang sebagai suatu sarana, keterampilan, seni, proses, respons, atau pengalaman kreatif. Menyimak dikatakan sebagai suatu sarana sebab adanya kegiatan yang dilakukan seseorang pada waktu menyimak yang harus melalui tahap – tahap mendengar bunyi-bunyi yang telah dikenalnya. Kemudian secara bersamaan ia memaknai bunyi – bunyitersebut.⁶⁶

Menyimak merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Kegiatan menyimak selalu kita lakukan setiap hari, baik dalam kehidupan keluarga, lingkungan kerja, lingkungan belajar, maupun di masyarakat pada umumnya. Menurut Putri dan Elvina menyatakan bahwa mendefinisikan menyimak sebagai

⁶⁵Nurul Hidayah, dan Diah Rizki Nur Kholifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), 99-100.

⁶⁶Siti Anisatun Nafi'ah, *Model – Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/Mii*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018), 135-136.

suatu kegiatan mendengarkan atau memahami makna secara lisan dengan penuh perhatian dan pemahaman tentang suatu yang didengarkan, baik berupa informasi, isi atau pesan, sehingga diperoleh makna dari hal yang didengar.⁶⁷

Menyimak atau mendengarkan memang memakai alat yang sama yakni alat dengar, akan tapi menyimak berbeda dalam mendengar. Tarigan mencontohkan ungkapan tentang menyimak “*Tuhu ngeibeghina, tapi labo idengkehkenna*” yang artinya “Memang didengarnya tapi tidak disimaknya”. Menyimak sifatnya interaktif dan noninteraktif. Menyimak interaktif yakni menyimak dalam melaksanakan tanya jawab pada pembicara ataupun penyimak yang lain. Menyimak noninteraktif ialah aktivitas menyimak yang tidak disertai dalam tanya jawab.⁶⁸

2. Tujuan Keterampilan Menyimak di Sekolah Dasar

Untuk dapat menyimak dengan baik, seorang penyimak harus berada pada kondisi yang siap simak karena menyimak dengan baik menuntut perhatian, pikiran, penalaran, penafsiran, dan imajinasi.

Menurut Iskandarwassid dan Sunendar menyatakan bahwa menyimak memiliki dua tujuan, yaitu persepsi dan resepsi. Persepsi adalah ciri kognitif dari proses mendengarkan yang didasarkan pada pemahaman pengetahuan tentang kaidah-kaidah kebahasaan. Sedangkan resepsi adalah pemahaman pesan atau penafsiran pesan yang dikehendaki oleh pembicara. Kedua tujuan ini berhubungan dengan kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum sebagai pembelajaran menyimak. Siswa dituntut untuk memahami dan menafsirkan teks yang didengarkan guru.⁶⁹

⁶⁷Ali Mustadi, dkk, Strategi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dan Bersastra Yang Efektif di Sekolah Dasar, (Yogyakarta: UNY Press, 2021), 2.

⁶⁸Anang Santoso, *Bahasa Indonesia*, (Banten: Universitas Terbuka, 2021), 24.

⁶⁹Nina Queena Hadi Putri, dan Riza Dwi Tyas Widoyoko, *Keterampilan Menyimak*, (Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2021), 49.

3. Tahap Keterampilan Menyimak

Keterampilan Menyimak memiliki lima tahapan, yaitu:

1. Tahap Mendengarkan (Hearing), kegiatan yang dilakukan oleh penyimak adalah tahap mendengarkan sesuatu yang disampaikan oleh penutur yang berisi pesan, ide, gagasan, fakta, lalu memprosesnya untuk memperoleh isi informasi yang baru. Untuk menangkap bunyi bahasa itu diperlukan telinga yang peka dan perhatian yang terpusat.
2. Tahap Memahami (Understanding), kegiatan yang dilakukan setelah tahap mendengarkan, setelah mendapatkan informasi dari pesan yang disampaikan oleh penutur, maka penyimak akan merasa lebih ingin mengetahui, ingin mengerti, dan memahami isi dari informasi yang sudah didapatkan dari apa yang sudah didengarkan oleh penyimak. Pesan yang ditangkap, dipahami maknanya, setelah itu perlu dikaji kebenaran isinya.
3. Tahap Menafsirkan atau Menginterpretasi (Interpreting), penyimak yang baik, cermat dan teliti. Kegiatan yang dilakukan ketika penyimak belum merasa puas dengan apa yang sudah disampaikan oleh penutur, sehingga akan muncul keinginan untuk menafsirkan dalam pendatnya sendiri yang dianggap dapat melengkapi informasi yang sebelumnya sudah didapatkan penyimak.
4. Tahap Mengevaluasi (Evaluating), tahap evaluasi adalah tahap penilaian, jadi penyimak melakukan penilaian terhadap penutur yang menyampaikan pesan, apakah baik atau kurang baik dan biasanya penyimak mendapatkan informasi akan berperndapat mengenai kelemahan dan keunggulan dari penutur.
5. Tahap Menganggapi (Responding), merupakan tahap akhir dalam menyimak, dimana penyimak

akan menyerap hasil dari informasi yang disimaknya lalu memberikan tanggapan terhadap informasi yang sudah didapatkan, tanggapan dapat berupa pertanyaan, sanggahan, pendapat, dan lain-lain.⁷⁰

4. Unsur-Unsur Dalam Menyimak

Unsur-unsur dalam menyimak menurut Sutari, menyebutkan empat unsur dalam keterampilan menyimak yaitu: Pembicara sebagai sumber pesan, penyimak sebagai penerima pesan, bahan simakan sebagai unsur konsep, dan bahasa sebagai media.

5. Jenis-Jenis Keterampilan Menyimak

Secara haris besar, Tarigan membagi menyimak menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Menyimak ekstensif
Menyimak ekstensif ialah kegiatan menyimak yang tidak memerlukan perhatian, ketentuandan ketelitian sehingga penyimak hanya memahi seluruh garis besarnya saja.
- b. Menyimak intensif
Menyimak intensif adalah kegiatan menyimak dengan penuh perhatian, dan ketelitian sehingga penyimak memahami secara mendalam.

6. Indikator Keterampilan Menyimak

Di dalam buku Burhan Nurgiyantoro terdapat indikator keterampilan menyimak, yaitu:

- a. Pemahaman Isi Teks
- b. Pemahaman Detail Isi Teks
- c. Keruntutan Pengungkapan
- d. Kelancaran Pengungkapan
- e. Ketepatan Struktur Kalimat⁷¹

⁷⁰Artifa Sorraya dan Yunita Anas, *Penyimak Apresiatif*, (Malang: Media Nusa Creative, 2019), 9.

⁷¹Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbahasis Kompetensi*, (Yogyakarta: BPFY-Yogyakarta, 2017), 390.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yakni jawaban sementara pada rumusan masalah penelitian yang sudah dikemukakan dengan bentuk kalimat pertanyaan. Dinyatakan sementara sebab jawaban yang diberi baru berlandaskan dengan teori yang relevan, belum berlandaskan fakta empiris yang didapat dengan dikumpulkannya.⁷²

1. Hipotesis penelitian ini yang berposisi sebagai variabel dependent (X) ialah media *Garibox (Gambar Berseri dan Scrapbox)* dan yang berkedudukan untuk variabel independent (Y) ialah *keterampilan menyimak*. Berlandaskan teori dikemukakan rumusan hipotesis pada penelitian ini yakni “Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Garibox (Gambar Berseri dan Scrapbox)* terhadap keterampilan menyimak pada siswa kelas IV di SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung”.

2. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik adalah pernyataan statistik tentang parameter populasi atau diartikan sebagai pengumpulan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh, hipotesis statistik dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. $H_0: 1 = 2$

Tidak ada pengaruh media pembelajaran *Garibox (Gambar Berseri dan Scrapbox)* Terhadap keterampilan menyimak pada siswa kelas IV di SD IT Baitul Jannah

- b. $H_1: 1 \neq 2$

Ada pengaruh media pembelajaran *Garibox (Gambar Berseri dan Scrapbox)* terhadap keterampilan menyimak pada siswa Kelas IV di SD IT Baitul Jannah.

⁷²Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 63.

DAFTAR RUJUKAN

- Awiria. "Hubungan Antara Kedisiplinan Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 8, No. 1 (2021): 2.
- Aghni, Rizqi Ilyas. "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* Vol. XVI, No. 1 (2018): 100-101.
- Arsyad, MA Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2017.
- Damayanti, Celara dan Zulfitri. "Implementasi Metode Mendongeng Dalam Mengembangkan Potensi Siswa SD." *Jurnal Ilmiah PGSD* Vol. 2 No. 2 (2018): 131.
- Fadilah, Siti Nur Aulia. "Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar (Studi Pustaka Terhadap Hasil Penelitian di Sekolah Negeri dan Swasta)." (Kualitatif, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta). 2021.
- Firdaus, Erwin. *Keterampilan Dasar Guru*. Medan: Yayasan Kita Menulis. 2021.
- Fitriani, Dian Novita. "Kajian Tentang Oral Documentasi, Tinjauan Pada Gerakan Dokumentasi Baru." *Visi Pustaka* Vol. 20 No. 1 (2018): 24.
- Gunawan, I Gede Dharma dkk. "Citra Dongeng Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Usia Dini." *Jurnal Tampung Penyang Palangka Raya* Vol. XVII No. 1 (2019): 76-77.
- Hidayah, Nurul. *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Gharudhawaca. 2016.
- Hidayah, Nurul, dan Khilifah Diah Rizki Nur. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala. 2019.
- Hidayah, Nurul. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 4 No.1. (2017): 36
- Hidayah, Nurul dkk. "Pemanfaatan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X."

- Prosiding Samasta: Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*. (2021): 623
- Hidayah, Nurul, Anton Tri Hasnanto dan Rizka Wahyuni. "Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 7 No. 1. (2020): 60
- Hanief, Yulingga Nanda dan Wasis Himawanto. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Budi Utama. 2019.
- Izkiyah, Laeli. "Pengembangan Media Gambar Berseri Berbasis Montase Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SDN Wonosari 03 Semarang." (R&D, Universitas Negeri Semarang). 2020.
- Islami, Citra dan, Saputra I Nyoman. "Pengembangan Media Pembelajaran Exploding Box pada Mata Pelajaran Korespondensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas x OTKP di SMKN 2 Blitar." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Vol. 10, No. 1 (2022): 3.
- Indrayani, Lemi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa." *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. Vol. 2, No. 1 (2019): 3.
- Kurniawan, Asep. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2018.
- Krissandi, Apri Damai Sagita. *Sastra Anak Indonesia*. Yogyakarta: Sanata Dharma Universitas Press. 2017.
- Kesumadewi, Vemmi. *Keajaiban Dongeng Teori dan Praktek Mendongeng*. Surabaya: Cipta Media Nusantara. 2021.
- Listyowati, Tantri. *Pengembangan Speaking Skills Melalui Mendongeng Dengan Pemodelan Dalam VCD*. Malang: Media Nusa Creative. 2017.
- Mustadi, Ali dkk. *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Semarang: UNY Press. 2020.
- Ningrum, Ayu Reza. "Hubungan Antara Keterampilan Berkomunikasi Dengan Hasil Belajar IPS Pada Peserta didik kelas V SD". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol. 7 No. 2 (2020): 180.

- Nurgiyantoro, Burhan. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 2017.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 2019.
- Nafi'ah, Siti Anisatun. *Model-model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2018.
- Octavia, Shilphy A. *Model – model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish. 2020.
- Putri, Nina Queena Hasi dan Riza Dwi Tyas Widoyoko. *Keterampilan Menyimak*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media. 2021.
- Rukiyah. “Dongeng, Mendongeng dan Manfaatnya.” *Jurnal Anuva* Vol. 2 No. 1 (2018): 100.
- Rini, Setyowati dan Sufitri. “Pemanfaatan Dongeng Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Sebagai Media Untuk Membangun Karakter Siswa.” *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar* Vol. 11 No. 1 (2019): 80.
- Rasna, Iw, dan Widyantara. “Penggunaan Media Youtube sebelum dan saat Covid 19 Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta didik.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* Vol. 9, No. 2 (2022): 114.
- Ratnaningsih, Ai Sri. “Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Model Paire Story Telling Dengan Media Wayang Kartun Pada Siswa Kelas II Semester Ganjil SDN Jati Baru Kecamatan Saguling Kabupaten Bandung Barat.” *Journal Of Elementary Education* Vol. 04, No. 06 (2021): 945.
- Rahma, Fatikh Inayahtur. “Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar).” *Jurnal Studi Agama* Vol. 14, No. 2 (2019): 91-92.
- Susanto, Anang. *Bahasa Indonesia*. Banten: Universitas Terbuka. 2021.
- Sorraya, Artifa dan Yunita Anas. *Penyimak Apresiatif*. Malang: Media Nusa Creative. 2019.
- Sugandi, Rahmat. *Pembelajaran Sastra Indonesia*. Surabaya: Lentera Pustaka. 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2018.

- Slamet Y. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: UNS Press. 2019.
- Sya'bani, Sri Andria. "Konsep Pendidikan Dalam Al-Qur'an." *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 9, No. 2 (2017): 80.
- Sanusi, Uci, dan Suryadi Rudi Ahmad. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Deepublish. 2018..
- Suhardi, Moh. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish. 2018.
- Susanti. "Upaya Meningkatkan Pemahaman Isi Dongeng Dengan Penggunaan Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Ngaglik Sleman." (PTK, Universitas Negeri Yogyakarta). 2018
- Simamora, Laili Hajriah, dkk. "Pengaruh Penerapan Permainan Magix Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Fajar Medan Denai." *Jurnal Raudah* Vol. 7, No. 2 (2019): 97.
- Satria, Tio Gusti. "Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Pendekatan Sainifik Pada Anak Kelas IV Jakarta Barat." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 10 No. 2 (2017): 115.
- Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan FKIP* Vol. 2, No. 1 (2019): 471.
- Susanto, Ahmad. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2019.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Kominikasi Pendidikan*. Vol. 2, No. 2 (2018): 103.
- Tan, Mey, dkk. "Kegiatan Bermain Kotak Ajaib (Magic Box) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Sains Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 5, No. 1 (2021): 46.
- Tsanidya, Dania Nurul. "Pengembangan Media Magic Box Materi Perubahan Wujud Benda dan Sifatnya Kelas V SDN 3 Kunduran Blora." (R&D, Universitas Negeri Semarang). 2019.
- Yaumi, Muhammad. *Media Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah dan UIN Alauddin Makassar. 2017.

- Wahid, Abdul. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar." *Jurnal Istiqra'* Vol. V, No. 2 (2018): 3.
- Yusuf, Kadar M. *Studi Alqur'an*. Jakarta: Amzah. 2021.
- Yaumi, Muhummad. "Ragam Media Pembelajaran: dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Meulti Media." *Jurnal Multiple Intelligences* 9, No. 2 (2017): 25-31.
- Yusuf, Febrianawati. "Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif." *Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 7 No. 1 (2018): 17.
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana. 2017.
- Zaki, Ahmad, dan Yusri, Diyan. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu." *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 7, No. 2 (2020): 813.

