

**PENGARUH MEDIA BONEKA JARI TERHADAP KEAKTIFAN SISWA  
PADA MATA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III  
SDN BONTOMANAI KANJILO KECAMATAN BAROMBONG  
KABUPATEN GOWA**

**SKRIPSI**

OLEH  
**ADNIATI**  
NIM 4514103023

**UNIVERSITAS**

**BOSOWA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BOSOWA  
2018**

**PENGARUH MEDIA BONEKA JARI TERHADAP KEAKTIFAN SISWA  
PADA MATA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III  
SDN BONTOMANAI KANJILO KECAMATAN BAROMBONG  
KABUPATEN GOWA**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelara Sarjana Pendidikan (S.Pd.)**

**BOSOWA**

Oleh  
**ADNIATI**  
NIM 4514103023

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BOSOWA  
2018**

SKRIPSI

PENGARUH MEDIA BONEKA JARI TERHADAP KEAKTIFAN SISWA  
PADA MATA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III  
SDN BONTOMANAI KANJILO KECAMATAN BAROMBONG  
KABUPATEN GOWA

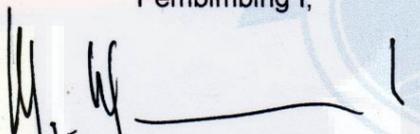
Disusun dan diajukan oleh

ADNIATI  
NIM 4514103023

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi  
pada tanggal 31 Agustus 2018

Menyetujui:

Pembimbing I,

  
Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si  
NIDN. 0910106304

Pembimbing II,

  
Drs. Lutfin Ahmad, M.Hum  
NIDN. 0931126006

Mengetahui:

Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

  
Dr. Asdar, S.Pd., M.Pd.  
NIK. D. 450375

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

  
Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd  
NIK. D. 450423

## MOTTO

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insyirah,6-)*

*“Janganlah engkau berputus asa karena putus asa itu bukanlah akhlak seorang muslim.ketahuilah bahwa keyataan hari ini adalah mimpi hari ini kemarin dan impian hari ini adalah keyataan hari esok.( Imam Hassan Al Banna)*

*“Tak selamanya langit itu kelam suatu saat akan cerah juga hiduplah dengan sejuta harapan habis gelap akan terbit terang” (Rhoma Irama)*

**BOSOWA**

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “ pengaruh media boneka jari terhadap keaktifan siswa pada mata pembelajaran bahasa indonesia dikelas III SDN Bontomanai Kanjilo Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa”berserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri, bukan karya hasil plagiat. Saya siap menanggung risiko/sanksi apabila ternyata ditemukan adanya perbuatan tercela yang melanggar etika keilmuan dalam karya saya ini, termasuk adanya klaim cdari pihak lain terdapat keaslian karya saya ini.

Makassar, Oktober 2018

Yang membuat pertayaan

**ADNIATI**

## ABSTRAK

ADNIATI, 2018, Pengaruh Media Boneka Jari Terhadap Keaktifan Siswa pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Bontomanai Kanjilo Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. (Dibimbing oleh Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si Drs. Lutfin Ahmad, M. Hum).

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan mendeskripsikan Pengaruh Media Boneka Jari Terhadap Keaktifan Siswa pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Bontomanai Kanjilo Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa pada materi pokok cerita dongeng. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-grup pretest posttest design*.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Bontomanai Kanjilo Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa yang terdiri dari satu kelas. Sampel diperoleh secara acak dan terpilih kelas III A sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 33 orang dan kelompok kontrol dengan jumlah siswa 33 orang. Kelompok eksperimen dibelajarkan dengan menggunakan media boneka jari sedangkan kelompok kontrol dibelajarkan tanpa menggunakan media boneka jari. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media boneka jari dan variabel terikat adalah keaktifan siswa. Pengambilan data hasil belajar dilakukan dengan menggunakan instrumen keaktifan siswa. Data instrumen keaktifan siswa yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan nilai rata-rata instrumen keaktifan siswa kelompok eksperimen yaitu 83,39 dan nilai rata-rata instrumen keaktifan siswa kelompok kontrol yaitu 39,30. Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa data terdistribusi normal dan homogen. Pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji-t menghasilkan instrumen keaktifan siswa  $t_{hitung} > t_{tabel} = -2.034 > -2,656$  pada  $\alpha = 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa media boneka jari berpengaruh terhadap keaktifan siswa kelas III SDN Bontomanai Kanjilo Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa materi pokok cerita dongeng

**Kata Kunci:** boneka jari, keaktifan, media, siswa

## ABSTRACT

*ADNIATI, 2018, the influence of finger puppet media on the activity of students on the eyes of learning Indonesia in class III SDN Bontomanai Kanjilo Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa. Essay. Elementary school teacher education program. (guided by Dr. Mas'ud Muhammadiyah, M.Si Drs. Lutfin Ahmad, M.Hum)*

*This research is an experimental research that aims to determine the influence of finger puppet media on the activity of the students on the eyes of Indonesia language in class III SDN Bontomanai Kanjilo Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa district on the subject matter of fairy tales. Research design used one-group pretest posttest design.*

*The population of this study are students of class III SDN Bontomanai Kanjilo subdistrict Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa district consisting of one class.*

*Samples were obtained at random and selected class III A as experiment group with 33 students and control group was taught by using the finger puppet medium. Whereas the control group was taught by using without using finger puppet media. Free variable in this research is finger puppet media and free dependent variable is student activity. Retrieval of learning result data is done by using student activeness instrument. The instrument data of the students' activity obtained were analyzed by using descriptive statistics and inferential statistics.*

*The result of descriptive statistic analysis shows the average value of student activity instrument of experimental group that is 83,39 and the mean value of student activity instrument of control group is 39,30. The result of inferential statistical analysis shows that the data is normal and homogene distributed. Hypothesis testing conducted by using the-t test produce student activeness instrument  $t_{hitung} > t_{tabel} = -2,034 > -2,656$  at  $\alpha = 0,05$ . so it can be concluded that the finger puppet media affect the liveliness of third grade students SDN Bontomanai Kanjilo district Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa regency subject matter fairy tale*

**Keywords:** *puppet finger, activeness, media student*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya karena skripsi yang berjudul Pengaruh Media Boneka Jari Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Dikelas III SDN Bontomanai Kanjilo Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusun skripsi ini, penulis banyak mengalami hambatan dan rintangan, bahkan tak jarang menuntut pengorbanan dalam berbagai hal. Namun penulis berusaha mengambil hikmahnya bahwa semua itu merupakan bagian dari proses yang sudah menjadi keharusan bagi penulis agar bisa menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan dalam skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

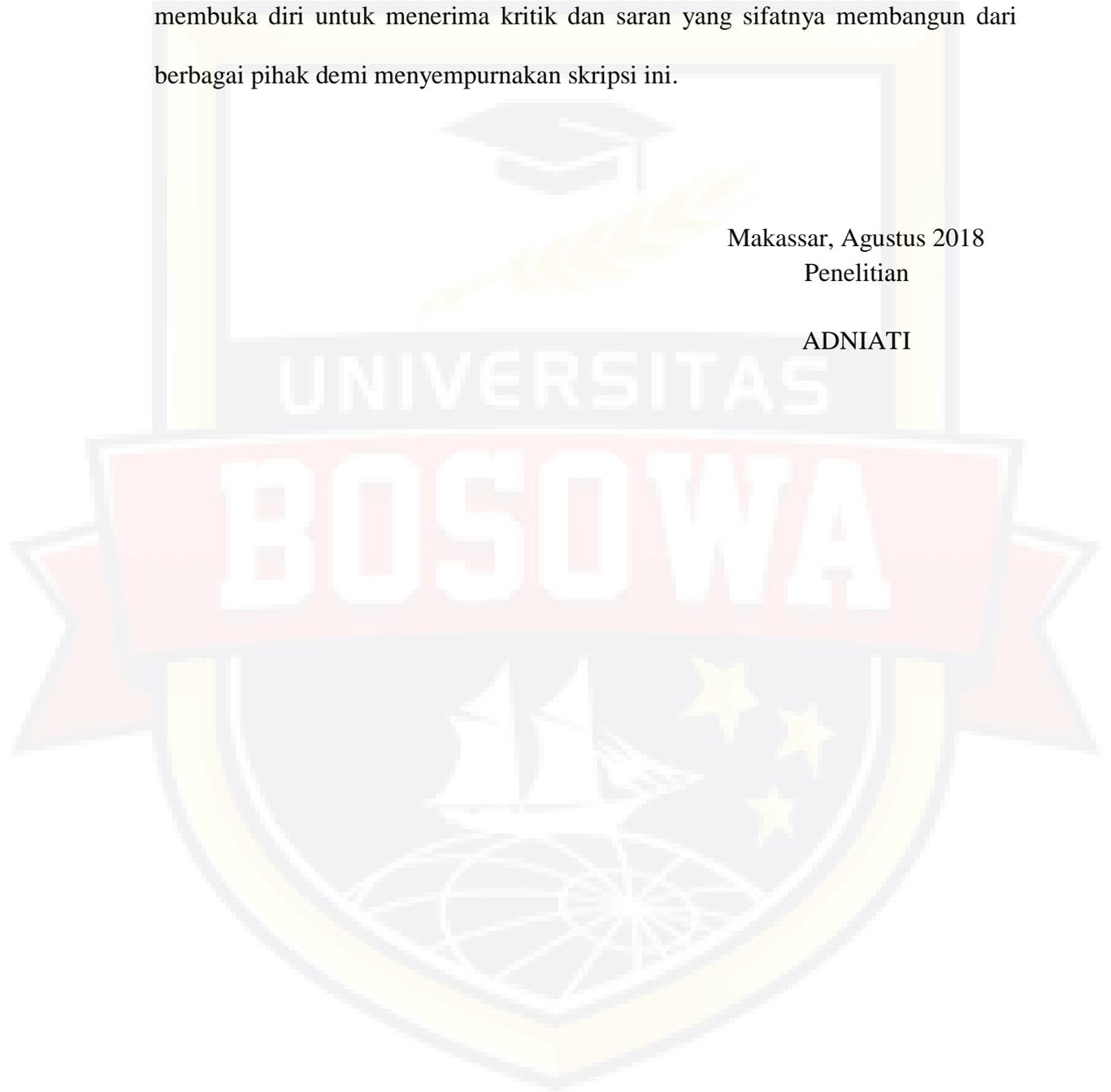
1. Prof. Dr. Ir. H. Muhammad Saleh Pallu, M. Eng., selalu Rektor Universitas “Bosowa” Makassar
2. Dr. Asdar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa,
3. Dr. Mas’ud Muhammadijah, M.Si selalu Wakil rektor II Universitas Bosowa, selalu pembimbing I yang bersedia dengan sabar meluangkan waktunya untuk membimbing dan membagi ilmu kepada penulis.

4. Drs. Lutfin Ahmad, M.Hum. pembimbing II yang selalu membimbing dan memberikan arahan selama penulisan skripsi ini.
5. Susalti Nur Arsyad, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah banyak membantu penulis dengan tulus hati dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
6. Para dosen dan seluruh staf akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bosowa Makassar yang telah melayani segala kebutuhan penulis.
7. Kepala Sekolah SDN Bontomanai Kanjilo Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa yang telah memberikan izin untuk meneliti disekolah tempat penelitian. serta siswa-siswi kelas III yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Terimah kedua orang tua tercinta dan saudara-saudara yang tersayang. Yang Selama ini telah memberikan motivasi, bantuan, dukungan, dan cinta kasih selama Penulis menuntut ilmu di bangku kuliah.
9. Teman seperjuangan yang selalu membantu dan memberikan motivasi bagi penulis Dalam penyelesaian proposal sampai ke penyusunan skripsi ini. Demikian pula, semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu dalam lembaran ini yang telah menyumbangkan idenya demi menyempurnakan skripsi ini.

Penulis mengharapkan semoga karya ini dapat bermanfaat, khususnya di bidang pendidikan guru sekolah dasar. Dengan segala kerendahan hati, penulis membuka diri untuk menerima kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak demi menyempurnakan skripsi ini.

Makassar, Agustus 2018  
Penelitian

ADNIATI



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	<b>1</b>
B. Rumusan Masalah.....	<b>5</b>
C. Tujuan Penelitian .....	<b>5</b>
D. Manfaat Penelitian .....	<b>6</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
A. Pembahasan Teori.....	<b>7</b>
B. Kerangka Pikir .....	<b>21</b>
C. Hipotesis .....	<b>23</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>24</b>
A. Lokasi Dan Jenis Penelitian .....	<b>24</b>
B. Variabel Penelitian .....	<b>25</b>
C. Desain Penelitian .....	<b>26</b>

D. Devinisi Operasional .....	27
E. Populasi dan Sampel .....	27
F. Teknik Pengumpulan Data .....	29
G. Teknik Analisis Data .....	30
H. Instrumen Penelitian .....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>
A. Hasil Penelitian .....	33
B. Pembahasan .....	45
<b>BAB V KASIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>48</b>
A. Kesimpulan .....	48
B. Saran .....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>51</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Nomor	Halaman
3.1. Gambar Desain penelitian deskriptif .....	25
3.2. Populasi penelitian.....	28
3.3. Pengukuran skala keaktifan .....	30
4.1. Data Instrumen keaktifan Siswa Sebelum dan Setelah Adanya Tindakan .....	34
4.2. Skor Instrumen Keaktifan siswa .....	35
4.3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	36
4.4. Hasil Pengamatan Proses Belajar Mengajar .....	39
4.5. Pengkategorian Instrumen Keaktifan siswa.....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Daftar Hadir Siswa Kelas III SDN Bontomanai Kanjilo Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa. .... 52
Lampiran 2	Lembar Kerja <i>Pretest</i> Siswa..... 53
Lampiran 3	Lembar Kerja <i>Prosttest</i> Siswa ..... 54
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP )..... 55
Lampiran 5	Materi ..... 63
Lampiran 6	Lembar Observasi Aktivitas Siswa ..... 64
Lampiran 7	Lembar Pengamatan Proses Belajar Mengajar..... 65
Lampiran 8	Foto Kegiatan Belajar Mengajar ..... 66
Lampiran 9	Media Boneka Jari ..... 69
Lampiran 10	Surat Izin Penelitian ..... 70
Lampiran 11	Surat Keterangan ..... 71

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Era global telah berkembang dan meluas begitu pesat. Hal ini harus didukung pula oleh peningkatan sumber daya manusia sebagai pelaksana kemajuan era global tersebut. Sehubungan dengan hal tersebut, pendidikan merupakan tonggak utama kemajuan sumber daya manusia. Secara spesifik tentunya guru dituntut untuk mampu menciptakan manusia-manusia yang berkompeten di bidangnya masing-masing.

Dijelaskan dalam UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 bahwa setiap satuan pendidikan menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kewajiban siswa.

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan siswa agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non-formal, dan informal di sekolah dan di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi pertimbangan kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat (Yulia 2012).

Pendidikan adalah hak semua anak. Dalam pembukaan UUD, pendidikan mendapat perhatian khusus dan tercantum secara eksplisit pada alinea keempat yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Bahkan, pendidikan sudah dianggap sebagai sebuah hak asasi yang harus secara bebas dapat dimiliki oleh semua anak, seperti tercantum dalam *universal of human righ* 1948 pasal 26 (1) yang menyatakan bahwa “Setiap orang memiliki hak atas pendidikan”. Pendidikan haruslah bebas, paling tidak pada tingkat dasar. Pendidikan dasar haruslah bersifat wajib, pendidikan teknik dan profesi harus tersedia dan pendidikan tinggi harus dapat diakses secara adil oleh semua masyarakat sehingga secara spesifik tentunya guru dituntut untuk mampu menciptakan manusia-manusia yang berkompeten di bidangnya masing-masing.

Sayangnya banyak kendala yang masih dialami guru dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah daya serap siswa yang sangat terbatas sehingga untuk mengatasi hal ini diperlukan penggunaan metode yang sesuai dan cocok dalam proses pembelajaran.

Kurikulum 2013 telah diimplemetasikan sejak pertengahan tahun 2013, hingga saat ini masih terjadi pro dan kontra dalam pelaksanaannya. kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum satuan pendidikan. (Pemerintah, 2013).

Kurikulum pendidikan di Indonesia juga menjadi masalah yang harus diperbaiki. Pasalnya kurikulum di Indonesia hampir setiap tahun mengalami perombakan dan belum adanya standar kurikulum yang digunakan. Tahun 2013 Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan telah melakukan perubahan kurikulum

pendidikan nasional untuk menyeimbangkan aspek akademik dan karakter. Kurikulum pendidikan nasional yang selesai digodok pada Februari 2013 itu telah diterapkan di beberapa sekolah.

Secara umum, kualitas guru dan kompetensi guru di Indonesia masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Dari sisi kualifikasi pendidikan, hingga saat ini dari 2,92 juta guru baru sekitar 51% yang berpendidikan S-1 atau lebih sedangkan sisanya belum berpendidikan S-1. Begitu juga dari persyaratan sertifikasi, hanya 2,06 juta guru atau sekitar 70,5% guru yang memenuhi syarat sertifikasi sedangkan 861.670 guru lainnya belum memenuhi syarat sertifikasi.

Dari segi penyebarannya, distribusi guru tidak merata. Kekurangan guru untuk sekolah di perkotaan, desa, dan daerah terpencil masing-masing adalah 21%, 37%, dan 66%. Sedangkan secara keseluruhan Indonesia kekurangan guru sebanyak 34%, sementara di banyak daerah terjadi kelebihan guru. Belum lagi pada tahun 2010-2015 ada sekitar 300.000 guru di semua jenjang pendidikan yang akan pensiun sehingga harus segera dicari pengganti untuk menjamin kelancaran proses belajar.

Pada pihak siswa, karena kebiasaan menjadi penonton dalam kelas, mereka sudah merasa cukup hanya dengan kondisi menerima dan tidak biasa memberi. Selain kebiasaan yang sudah melekat mendarah daging dan sukar diubah, kondisi ini kemungkinan terjadi karena pengetahuan guru yang masih terbatas tentang bagaimana siswa belajar dan bagaimana cara membelajarkan siswa.

Keterbatasan pengetahuan guru ini yang diduga menjadi salah satu penyebab tidak efektifnya pengajaran di dalam kelas. Terlebih lagi pengajaran

yang dilakukan guru tersebut disebabkan pula oleh kurang tepatnya guru dalam menggunakan strategi pembelajaran. Hal ini ditandai adanya kecenderungan guru dalam mengajarkan materi tersebut dengan metode ceramah secara klasikal. Dilandasi keinginan untuk mencari strategi pembelajaran yang lebih tepat dan efisien untuk meningkatkan hasil nilai penguasaan materi dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri Bontomanai Kanjilo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa, peneliti merasa perlu mengadakan eksperimen ini.

Melihat begitu banyaknya masalah pendidikan di Indonesia, dibutuhkan solusi tepat untuk mengatasinya. Solusi yang dapat membantu pemerintah untuk meringankan beban pendidikan di Indonesia. Untuk membantu mengatasi masalah pendidikan dibutuhkan adanya peningkatan hasil belajar yang diharapkan oleh peneliti adalah dengan langkah mengarahkan pembelajaran siswa aktif secara kelompok besar maupun dalam kelompok kecil. Selain harapan yang telah disampaikan di atas penelitian ini diharapkan dapat merubah paradigma guru dalam melakukan pembelajaran dari guru sebagai pusat belajar agar beralih ke siswa. Guna mewujudkan harapan yang diinginkan oleh peneliti seperti di atas maka peneliti menerapkan strategi pembelajaran aktif dengan menggunakan media pembelajaran boneka jari.

Dalam penelitian ini, penulis mengambil mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai objek penelitian. Sebagaimana diketahui bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran dalam Ujian Akhir Sekolah Berstandar Nasional (UASBN) ditingkat sekolah dasar. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Tersebut lagi

bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang sulit dipahami oleh siswa karena pembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng tersebut harus diperlihatkan benda nyata atau bentuk dari dongeng tersebut dengan media boneka jari.

Penggunaan media boneka jari akan memberikan kemudahan bagi siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar bahasa Indonesia. Dengan adanya media boneka jari juga pengajaran yang dilakukan oleh guru akan lebih terarah dan mudah dipahami oleh siswa. Apa lagi jika yang kita ajar kelas tiga SD, umur anak kelas tiga SD tidak bisa diberikan bayangan saja tapi harus diperlihatkan benda nyata.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Media Boneka Jari Terhadap Keaktifan Siswa pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri Bontomanai Kanjilo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa “

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, ditemukan permasalahan, yakni “Apakah dengan menggunakan media boneka jari dapat memengaruhi keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri Bontomanai Kanjilo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri Bontomanai Kanjilo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat bagi Mahasiswa**

- a. Adapun manfaat yang ingin dicapai oleh peneliti pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media boneka jari terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SD Negeri Bontomanai Kanjilo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa.
- b. Dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat menggunakan metode yang tepat dalam mengajar.

### **2. Manfaat bagi Sekolah**

- a. Sebagai pedoman bagi guru dalam mengajar
- b. Sebagai informasi bagi guru bahasa Indonesia agar menggunakan media boneka jari dalam rangka meningkatkan pengaruh keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

### **3. Manfaat bagi Institusi/ Kampus**

- a. Sebagai bahan informasi bagi penulis selanjutnya yang memiliki kajian penelitian yang sama.
- b. Menjadi bahan informasi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pembahasan Teori**

##### **1. Pengertian Bahasa Indonesia**

Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan (Yulia 2012). Hal ini relevan dengan kurikulum 2004 bahwa kompetensi pembelajar bahasa diarahkan ke dalam empat subaspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, setiap pengajar harus memiliki keterampilan dalam memilih strategi pembelajaran untuk setiap jenis kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan pencapaian tujuan belajar dapat terpenuhi.

Peran pengajar lebih erat kaitannya dengan keberhasilan pembelajar, terutama berkenaan dengan kemampuan pengajar dalam menetapkan strategi pembelajaran. Sedangkan tujuan pembelajaran bahasa, keterampilan komunikasi dalam berbagai konteks komunikasi. Kemampuan yang dikembangkan adalah daya tangkap makna, peran, daya tafsir, menilai, dan mengekspresikan diri dengan berbahasa. Kesemuanya itu dikelompokkan menjadi kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan.

Uraian di atas sudah jelas bahwa pembelajaran bahasa pada siswa atau pembelajar yang ditransformasikan oleh guru meliputi empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Proses guru sendiri dalam

mentransformasikan materi atau bahan untuk membantu siswa dalam menguasai atau mempelajari keempat aspek tersebut diserahkan kepada guru sepenuhnya. Sehingga, sebagai guru dan calon guru sendiri mungkin sudah harus diperkenalkan untuk berfikir kritis dan inovatif dalam mencari metode serta bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa sesuai dengan tahap perkembangannya.

## **2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa**

Belajar bahasa akan lebih baik apabila siswa atau pembelajar mampu menilai pengalaman sendiri atau menilai orang lain. Pembelajar terlibat dalam pengembangan tujuan dan telah mengembangkan cara teratur untuk memusatkan pada pengolahan informasi. Selain itu pembelajar mengandalkan observasi sebagai pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa apa yang ia dapat sendiri atau dapat juga dari apa yang ia dengar dan ia lihat dari sekelilingnya. Dari pengalaman-pengalaman tersebut anak dapat menilai baik dan buruknya semua yang dilihatnya bagi perkembangan mental dan *intelektensi* seorang anak.

Fokus pada kegiatan belajar dengan serangkaian gambaran dan perasaan yang teratur dalam proses belajar membantu siswa dalam memahami suatu masalah sehingga apa yang ingin disampaikan oleh pengajar diterima secara maksimal oleh siswa. Telah menemukan standar dan tujuan dari orang lain dimaksudkan bahwa dalam mentransformasikan ilmu kepada pembelajar seorang guru tidak dapat berdiri sendiri, tetapi juga membutuhkan bantuan alat atau saran dari orang lain dalam memilih media yang sesuai dengan karakter siswa salah satunya media boneka jari. Diharapkan dengan metode dan media yang tepat atau pas siswa dapat memahami materi pelajaran secara maksimal.

Selain uraian di atas terdapat 5 prinsip belajar lainnya yaitu:

- 1) Prinsip 1: Mengetahui apa yang harus dilakukan untuk meningkatkan minat belajar bahasa yaitu seorang guru harus mengalami dan mengetahui karakter setiap siswa dalam satu kelas agar guru dapat mencari metode dan cara belajar yang tepat sesuai dengan apa yang diinginkan siswa. Cara ini selain dapat meningkatkan hasil belajar juga dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran karena dengan mudah dapat diserap dan dipahami siswa secara maksimal.
- 2) Prinsip 2: Keterpaduan keterampilan berbahasa keterampilan disajikan secara terpadu seperti dalam kehidupan nyata. Keterampilan ini seperti pemberian materi pelajaran yang pemberian contohnya disesuaikan dengan apa yang sedang berkembang dan menjadi sorotan anak didik. Keterpaduan ini selain menarik juga membuat siswa tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 3) Prinsip 3: Belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Komunikasi ini diciptakan situasi yang mendorong terjadinya komunikasi dan interaksi dengan kegiatan yang ada kesenjangan informasinya (*information gap*). Komunikasi yang dibangun dan diterapkan oleh guru kepada siswa hendaknya dimulai dari apa yang siswa atau anak didik minati. Dari itu pendidik dapat bertukar pikiran dengan baik dan selanjutnya komunikasi yang terjalin ini dapat mempermudah guru mengetahui kesukaran/kesulitan siswa dalam belajar.

- 4) Prinsip 4: Pentingnya kebermaknaan dalam pengajaran. Kebermaknaan berdasarkan konteks, baik konteks kebahasaan maupun konteks situasi. Kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa jika hal itu berhubungan dengan kebutuhan, pengalaman, minat, tata nilai, dan masa depannya. Dalam penerapan prinsip ini, guru dituntut memiliki kemampuan berbahasa yang memadai dan memiliki berbagai keterampilan menyajikan bahan secara komunikatif.
- 5) Prinsip 5: Belajar dengan melakukan atau praktek hal ini dilakukan agar Guru menyiapkan bahan, menciptakan situasi dan kegiatan yang beragam untuk mendorong siswa berperan secara aktif belajar bahasa, bukannya mengetahui teori-teori atau ilmu tentang bahasa. Pengaplikasian materi belajar dengan metode ini mengakibatkan siswa akan terdorong untuk selalu mengikuti serta berantusias dalam proses pembelajaran.

### **3. Cakupan Pembelajaran Bahasa**

#### **1) Menyimak**

Mendengarkan ialah mengarahkan perhatian dengan sengaja kepada suatu suara, atau menangkap pikiran orang berbicara dengan alat pendengaran kita, dengan tepat dan teratur. Mendengar dan mendengarkan itu berbeda. Untuk mendengarkan dengan baik kita harus: Mengerti akan kata-kata yang dipakai, Memahami dan mengenal bentuk kalimatnya, Menangkap isi dan maksud percakapan itu dengan teratur.

Tujuan pembelajaran menyimak:

- a. Siswa memiliki keterampilan memahami dari segi kognitif.
- b. Siswa memiliki keterampilan mendengarkan ucapan orang lain.
- c. Siswa dapat menangkap pokok pembicaraan orang lain.
- d. Siswa mampu membedakan ide yang satu dengan lainnya

## 2) Berbicara

Yang dimaksud dengan berbicara ialah melahirkan pikiran dan perasaan yang teratur dengan memakai bahasa lisan.

Adapun tujuan pengajaran berbicara antara lain:

- a. Melatih siswa melahirkan isi hatinya (pikiran, perasaan, dan kemauannya) secara lisan dengan bahasa yang teratur dan kalimat yang baik.
- b. Memperbesar dorongan batin akan melahirkan isi hatinya.
- c. Memupuk keberanian berbicara pada anak-anak.
- d. Menambah perbendaharaan bahasa anak.
- e. Dari sudut psikologi humanismenya adalah memberikan kesempatan pada anak untuk menyatakan dirinya

## 3) Membaca

Membaca adalah mengarahkan siswa untuk dapat mengetahui sesuatu dengan cara langsung mencari / membaca sendiri dalam buku. Melatih siswa menangkap arti bacaan itu dalam waktu yang singkat. Melatih siswa belajar sendiri, untuk memperoleh pengetahuan (nilai praktis)

#### 4) Menulis

Menulis adalah kegiatan mengarahkan siswa agar dapat terampil dalam menyusun/ memakai bahasa Indonesia dengan baik. Hal ini bertujuan agar siswa dapat aktif dalam mempelajari pemakaian bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Tujuan pengajaran menulis

- a. Siswa mampu menyusun karangan
- b. Siswa mampu menggunakan kaidah bahasa
- c. Siswa mampu berimajinasi

#### 4. Landasan Teori Belajar Bahasa

##### a. Teori Behavioristik

(Lentera Kecil 2013), bahasa merupakan bagian fundamental dari keseluruhan perilaku manusia. Teori behavioristik memumpunkan perhatiannya pada aspek yang dirasakan secara langsung pada perilaku berbahasa serta hubungan antara stimulus dan respons pada dunia sekelilingnya. Seorang behavioris menganggap bahwa perilaku berbahasa yang efektif merupakan hasil respon tertentu yang dikuatkan, respons itu akan menjadi kebiasaan. (contoh: Anak yang minta susu pada ibunya oleh ibu diberi susu) maka hal ini apabila selalu dituruti oleh ibu, sang anak akan minta susu dengan cara seperti itu terus. Pernyataan ini diteliti oleh Skinner yang dikenal dengan teorinya belajar disebut *operant conditioning*. Konsep ini mengacu pada kondisi di mana manusia/binatang mengirimkan respons /*oprerant* (ujaran/kalimat) tanpa ada stimulus yang tampak. *Operant* itu dipertahankan dengan penguatan.

Beberapa linguis dan ahli psikologi sependapat dengan Skinner bahwa model Skinner tentang perilaku berbahasa dapat diterima secara memadai pada kapasitas memperoleh bahasa, perkembangan bahasa, hal bahasa, dan teori makna.

Ahli Psikologi mengusulkan modifikasi teori behaviorisme, contohnya teori modifikasi yang dikembangkan dari teori Pavlov, yakni teori kontiguitas. Misalnya pengertian makna, dipertanggungjawabkan dengan pernyataan bahwa rangsangan kebahasaan (kata/kalimat) memancing respons mediasi, yakni swastikulasi.

(Baharuddin dan Nur 2015) menyebut swastimulasi sebuah proses mediasi representasional, yakni proses yang tidak tampak yang bergerak dalam diri pembelajar. Teori mediasi menjelaskan hakikat bahasa dengan makna berbau mentalisme. Dalam teori mediasi masih terdapat pertanyaan-pertanyaan yang belum terjawab, hakikat bahasa dan hubungan integral antara makna dan ujaran tak terpecahkan

Pendekatan mediasi untuk bahasa anak. Anak memperoleh kerangka tata bahasa struktur frase dan belajar ekuivalensi stimulus respons yang dapat diganti dalam tiap kerangka.

Teorinya mengalami kegagalan untuk menjelaskan hakikat bahasa yang abstrak. Pendapat ahli psikologi behaviorisme yang menekankan pada observasi empirik dan metode ilmiah hanya dapat mulai menjelaskan keajaiban pemerolehan dan belajar bahasa dan ranah kajian bahasa yang sangat luas masih tak tersentuh.

## b. Teori Generative

Teori nativisme dihasilkan dari pernyataan bahwa pembelajaran bahasa ditentukan oleh bakat. Bahasa itu merupakan perilaku khusus manusia dan cara pemahaman tertentu, pengkategorian kemampuan, dan mekanisme bahasa yang lain ditentukan secara biologis. Teori Nativisme Chomsky mengatakan bahwasannya hanya manusia adalah satu-satunya makhluk Tuhan yang dapat melakukan komunikasi lewat bahasa verbal. Chomsky juga menyatakan bahwa setiap anak yang lahir ke dunia telah memiliki bekal dengan apa yang disebutnya “alat penguasaan bahasa” atau LAD (*Language Acquisition Device*). McNeill mendeskripsikan LAD menjadi empat bakat bahasa. Kemampuan membedakan bunyi ujaran dengan bunyi yang lain dalam lingkungannya. Kemampuan mengorganisasikan peristiwa bahasa ke dalam variasi yang beragam. Pengetahuan adanya sistem bahasa tertentu yang mungkin dan sistem yang lain yang tak mungkin. Kemampuan untuk tetap mengevaluasi sistem perkembangan bahasa yang membentuk sistem yang mungkin dengan cara yang paling sederhana dari data kebahasaan yang diperoleh. Tata bahasa anak mengacu pada tata bahasa tumpu (*pivot grammar*). Ujaran anak satu dua kata mula-mula merupakan perwujudan dua kelas kata terpisah dan bukan dua kata yang dilempar bersama. Kalimat –kata tumpu +kata terbuka.

## c. Teori Kognitifisme

Dalam semua bahasa, belajar semantik bergantung pada perkembangan kognitif. Urutan perkembangan itu ditentukan oleh kompleksitas semantik dari pada kompleksitas struktural.

Perkembangan bahasa bergantung pada penjelasan kognitif yang terselubung. Apa yang diketahui anak menentukan kode yang dipelajarinya untuk memahami pesan dan menyampaikannya.

#### d. Teori Konstruktivisme

Pieget menggambarkan perkembangan sebagai hasil interaksi anak dengan lingkungannya, dengan interaksi komplementer antara perkembangan kognitif perseptual dengan pengalaman bahasa mereka. Penjelasan tentang perkembangan bahasa anak tergantung pada penjelasan faktor kognitif yang menjadi penyangga bahasa. Apa yang diketahui anak menentukan apa yang mereka pelajari tentang kode bahasa.

Semua bahasa belajar makna yang tergantung pada perkembangan kognitif dan urutan perkembangannya lebih ditentukan oleh kompleksitas makna itu dari pada kompleksitas bentuknya. Interaksi sosial dan perkembangan bahasa disekitar pebelajar akan berpengaruh dalam perkembangan kognitif karena disesuaikan dengan jenjang usia anak.

Bahasa pada hakikatnya digunakan untuk komunikasi interaktif. Dalam perspektif ini, jantung bahasa, fungsi pragmatik dan komunikatif dikaji. Seperti contohnya seorang anak dapat memahami apa yang disampaikan oleh lawan bicara jika si anak mengetahui dan dalam konteks sosial yang sama dengan pembicara maka masalah yang disampaikan akan jelas diterima oleh sang anak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pemerolehan diperoleh seorang anak diluar substansi pendidikan. Karena diluar substansi pendidikan tidak ada perencanaan yang matang, tidak ada metode yang khusus dalam memberikan materinya, proses

yang dilakukan dan apa yang diperoleh pun berjalan secara alami dan tidak dibuat-buat.

Pemerolehan dapat dialami oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Seperti misalkan pada perkembangan anak usia didi yaitu 1-2 tahun ketika si anak mulai belajar berbicara ia akan belajar dari sekelilingnya tau dapat juga mendapat dari orang tuanya untuk memanggil ibu walaupun sangat mungkin anak itu belum mengerti apa itu ibu, pasti anak itu akan memanggil ibu kepada ibunya.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu materi pelajaran yang sangat penting di sekolah. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar.

### **5. Fungsi Bahasa Indonesia**

- a. Fungsi bahasa Indonesia adalah mengungkapkan segala sesuatu yang ada hubungannya atau dalam diri seseorang baik berbentuk perasaan, pikiran, kemudian bisa juga gagasan dan keinginan yang dimiliki oleh orang tersebut.
- b. Bahasa Indonesia juga bisa untuk mempermudah kita dalam berbicara dengan menggunakan tata bahasa dilingkungan baru untuk beradaptasi dengan orang lain. Jadi, pada tahap ini bahasa Indonesia sangat mempermudah dan juga

bisa menilai baik orang lain atau diri kita dan seperti apa kita dalam kehidupan masyarakat.

- c. Bahasa Indonesia juga bisa disebut alat kontrol sosial.
- d. Bahasa Indonesia juga dapat memberikan fungsi sebagai sosial dalam hal berbicara yang kita gunakan sehari-hari.

## 2. Media Boneka Jari

Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media sering kali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi (Yulia 2012).

Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Boneka jari (*finger puppet*) adalah sebuah media yang sangat berguna untuk memperkenalkan binatang-binatang kepada anak. Selain itu, bisa juga digunakan sebagai alat peraga bercerita bagi anak. Media boneka jari merupakan media

permainan yang sangat cocok dimainkan orang tua dengan anak, mempermudah interaksi dan komunikasi serta melatih kreatifitas. Sebuah cerita yang disampaikan dengan cara yang menarik tentu akan lebih meminat anak-anak, (Madyawati, 2016).

Media boneka jari adalah maskot mungil yang dipasang pada jari untuk dimainkan saat berdongeng (bercerita). Bermain boneka jari akan sangat menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam belajar ataupun kegiatan lainnya. Dengan demikian, media boneka jari akan membuat anak lebih bersemangat dalam belajar karena menggunakan prinsip belajar sambil bermain.

Tujuan permainan dengan media boneka jari yaitu untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreatifitas anak, serta melatih keterampilan jari jemari tangan. Boneka jari adalah mainan edukatif yang memberikan manfaat luar biasa bagi orang tua dan para pendidik yang dari segi pembuatannya indah dan dengan bahan yang mudah diperoleh. Boneka jari memiliki beberapa manfaat yaitu mengembangkan aspek bahasa, mengembangkan aspek moral/ menanamkan nilai-nilai kehidupan pada anak serta mengembangkan daya fantasi.

Ada beberapa manfaat dari bercerita menggunakan media boneka jari ini, antara lain sebagai berikut:

- a. Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya, dan persiapan yang terlalu rumit.
- b. Tidak banyak memakan tempat.
- c. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi pemakaiannya.

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

### **3. Pembelajaran Keaktifan**

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pemahaman seorang guru terhadap pengertian pembelajaran akan sangat mempengaruhi cara guru itu mengajar. (Achmaed, 2011).

Berikut adalah pengertian pembelajaran menurut para ahli : Pembelajaran adalah cara pengorganisasian siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku individu yang disebabkan oleh pengalaman. Pembelajaran berlaku apabila sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku. Pembelajaran adalah pemerolehan tabiat, pengetahuan dan sikap.

Pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang melibatkan keterampilan kognitif yaitu penguasaan ilmu dan perkembangan kemahiran intelektual.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan untuk membantu seseorang atau sekelompok orang sedemikian rupa dengan maksud supaya disamping tercipta proses belajar juga sekaligus supaya proses belajar itu menjadi lebih efisien dan efektif.

#### 4. Pembelajaran Keaktifan

Pembelajaran keaktifan adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antara siswa maupun siswa dengan pengajaran dalam proses pembelajaran tersebut. (Daryanto. 2013).

Pembelajaran keaktifan memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- a. Menekankan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas. Siswa tidak hanya mendengar pembelajaran secara pasif saja tetapi juga mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- b. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pembelajaran.
- c. Siswa lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisis, dan melakukan evaluasi.
- d. Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

Di samping karakteristi tersebut, secara umum suatu proses pembelajaran aktif memungkinkan diperolehnya beberapa hal pertama, interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan *positive interdependence* di mana konsolidasi pengetahuan yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar. Kedua, setiap individu harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar harus dapat mendapatkan penilaian untuk setiap siswa sehingga terdapat *individual accountability*. ketiga,

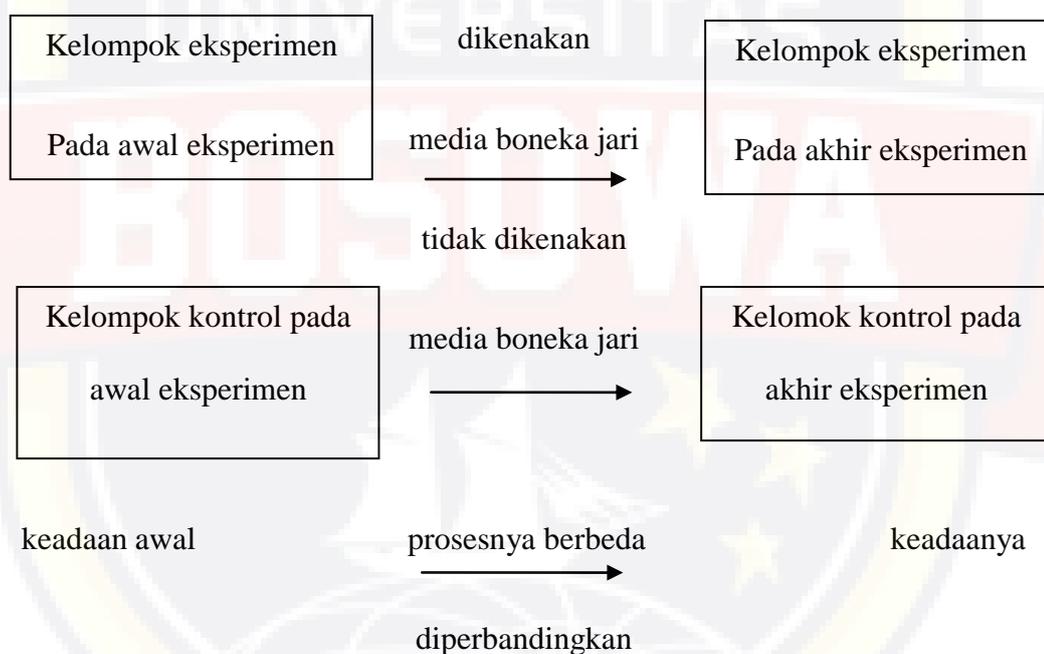
proses pembelajaran aktif ini agar dapat berjalan dengan efektif diperlukan tingkat kerja sama tinggi sehingga akan memupuk *social skills*.

Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan sehingga penguasaan materi juga meningkat. Suatu studi yang dilakukan menunjukkan bahwa setelah 10 menit pembelajaran, siswa cenderung akan kehilangan konsentrasinya untuk mendengar pembelajaran yang diberikan oleh pengajar secara pasif. Hal ini tentu saja akan makin membuat pembelajaran tidak efektif jika pembelajaran terus dilanjutkan tanpa upaya-upaya untuk perbaikinya. Dengan menggunakan cara-cara pembelajaran aktif hal tersebut dapat dihindari. Pemindahan peran pada siswa untuk aktif, belajar dapat mengurangi kebosanan ini, bahkan bisa menimbulkan minat belajar yang besar pada siswa. Pada akhirnya, hal ini akan membuat proses pembelajaran mencapai yang diinginkan.

## **B. Kerangka Pikir**

Pada bagian sebelumnya telah dijelaskan bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menghendaki perubahan paradigma dalam pembelajaran yang diawali dari guru sebagai salah satu komponen utama yang bertanggung jawab dalam penyelenggaraan pembelajaran. Salah satu perubahan paradigma pembelajaran adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher oriented*) beralih berpusat pada siswa (*student oriented*), filosofi yang behaviorisme (dilatihkan) menuju konstruktivisme (dibangun sendiri), metodologi yang semula didominasi oleh ekspositori (siswa hanya menunggu pengetahuan dari apa yang jelaskan guru) beralih pada partisipatori (siswa sendiri yang aktif dalam memperoleh pengetahuannya), dan pendekatan yang semula bersifat

tekstual beralih pada kontekstual. Apa lagi sekarang kurikulum 2013 yang diterapkan, pelaksanaan pembelajarannya dengan menggunakan tema, beberapa mata pelajaran dipadukan dengan satu tema sementara kemampuan guru masih standar atau dengan kata lain guru lebih menguasai materi bidang studinya saja dan sedikit menguasai bidang studi lain. Dengan demikian, penggunaan boneka jari dipandang penulis dapat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri Bontomanai Kanjilo Kecamatan Baromong Kabupaten Gowa.

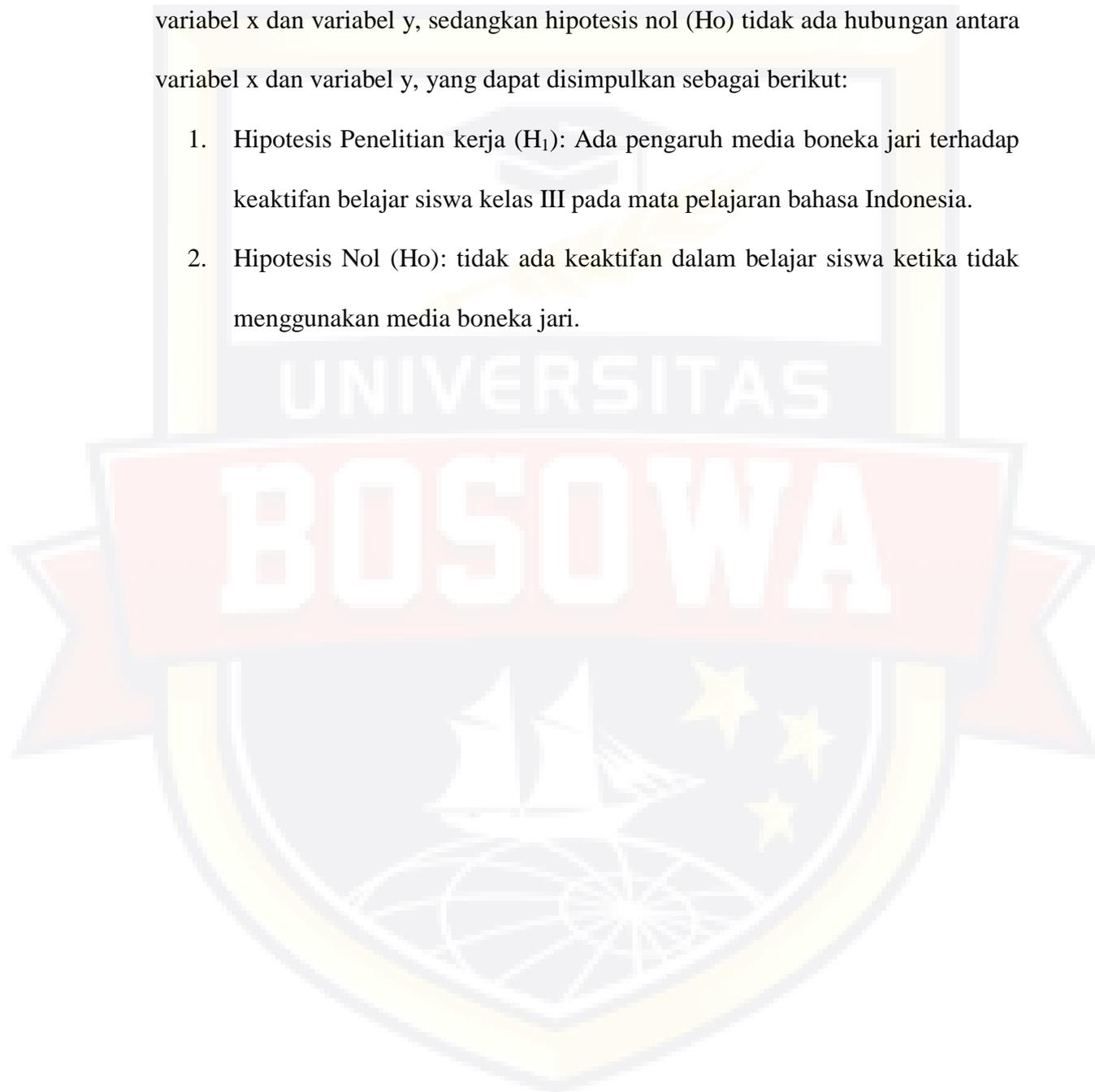


**Gambar: 2.1**

### C. Hipotesis

Hipotesis penelitian kerja ( $H_1$ ) menyatakan adanya hubungan antara variabel x dan variabel y, sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) tidak ada hubungan antara variabel x dan variabel y, yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hipotesis Penelitian kerja ( $H_1$ ): Ada pengaruh media boneka jari terhadap keaktifan belajar siswa kelas III pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Hipotesis Nol ( $H_0$ ): tidak ada keaktifan dalam belajar siswa ketika tidak menggunakan media boneka jari.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Jenis Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini ditetapkan berdasarkan beberapa pertimbangan yaitu (1) masih banyak siswa yang belum memahami pembelajaran bahasa Indonesia, (2) di sekolah ini belum pernah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media boneka jari, (3) guru kurang memperhatikan pentingnya penggunaan media boneka jari bagi keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya (4) adanya dukungan dari guru-guru dan kepala sekolah di sekolah tempat meneliti. Lokasi penelitian ini bertempat di SD Negeri Bontomanai Kanjilo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa.

##### **2. Jenis Penelitian**

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Metode penelitian ilmiah cara kerja yang digunakan dalam melakukan suatu penelitian. Selanjutnya untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis, diperlukan metode penelitian. Untuk itu di bagian ini perlu ditetapkan metode penelitian apa yang akan digunakan.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik, dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Penelitian ini

menggunakan rancangan pre-eksperemental desain, dengan bentuk desain *Intact-Group Comparison*, yaitu desain ini terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian, tetapi dibagi menjadi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen ( yang diberi perlakuan) dan setengah untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan).

Tabel: 3.1  
Gambar Desain penelitian deskriptif

Grup	Pretes	Variabel terikat	Postes
Eksperimen	Y1	X	Y2
Kontrol	Y1	—	Y2

## B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah kondisi-kondisi atau serenteristik-serenteristik yang oleh peneliti dimanipulasikan, dikontrol atau diobservasi dalam satu penelitian. Direktorat Pendidikan Tinggi Depdikbud menjelaskan bahwa yang dimaksud variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan dijadikan objek pengamatan penelitian. Variabel dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu variabel bebas atau variabel independen (x) dan variabel terikat atau variabel dependen (y). Variabel bebas adalah kondisi-kondisi atau karakteristik-karakteristik yang oleh peneliti dimanipulasi dalam rangka untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena diobservasi. Sedangkan variabel terikat adalah kondisi atau karakteristik yang berubah atau muncul ketika peneliti mengintroduksi, mengubah atau mengganti variabel bebas.

1. Variabel Bebas (x) : media boneka jari
2. Variabel terikat (y): pengaruh keaktifan

Variabel dalam penelitian ini meliputi: 1) keaktifan minat siswa, 2) aktivitas siswa, dan 3) respon siswa kelas III SD Negeri Bontomanaika Kanjilo

### C. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini dipilih dua kelompok siswa yang homogen dari segi rata-rata kelompok hasil tes. Kelompok pertama sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kedua sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen disini adalah kelompok yang diberi perlakuan dengan menggunakan media boneka jari, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang diberi perlakuan dengan menggunakan pengajaran konvensional.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one-group pretest-posttest design*. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

$$O_1 \times O_2$$

$O_1$  = nilai *pretest* (sebelum diberi pembelajaran media boneka jari)

$O_2$  = nilai *posttest* (sesudah diberi pembelajaran media boneka jari )

Sugiyono (2013:75)

#### **D. Devinisi Operasional**

Adapun devinisi operasional variabel ini adalah:

1. Media adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Media boneka jari adalah alat peraga bercerita bagi anak untuk mempermudah interaksi dan komunikasi serta melatih kreatifitas.
3. Keaktifan adalah bentuk pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antara siswa maupun siswa dengan pengajar dalam proses pembelajaran tersebut.

#### **E. Populasi dan Sampel**

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

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran kuantitatif ataupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah orang yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek yang akan diteliti itu. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.

Alasan saya memilih kelas III adalah karena siswan kelas III SD tidak bisa kalau cara belajar hanya dengan menggunakan ceramah saja tapi harus menggunakan metode atau cara belajar yang menarik, salah satunya dengan menggunakan media boneka jari.

Tabel: 3.2  
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1.	X – 1	31
2.	X – 2	29
3.	X – 3	33
4.	X – 4	30
5.	X – 5	28
6.	X – 6	32
	Jumlah	150

Sumber: SD Negeri Bontomanai Kanjilo Kecamatan Barombong

Kabupaten Gowa. Berikut ini kriteria inklusi

Ciri-ciri sampel yang ditetapkan peneliti untuk dijadikan sampel penelitian:

- a. Kelas X1, X2, X3, X4, X5 dan X6. Peneliti melakukan pengumpulan data dari konselor sekolah mengenai keaktifan belajar siswa. Berdasarkan dari pengumpulan data (data sekunder) dengan Liny (guru kelas) yang mengajar di kelas tersebut tentang keaktifan siswa kelas X3 lebih kurang dibandingkan dengan kelas lainnya.
- b. Kelas X3 akan dilakukan pengukuran tingkat keaktifan siswa dengan menggunakan media boneka jari.
- c. Setelah diperoleh mengenai hasil tingkat keaktifan siswa menunjukkan siswa yang mendapatkan tingkat keaktifan yang rendah.

- d. Sampel yang diambil hanya siswa yang memiliki tingkat keaktifan yang rendah yaitu 30 orang siswa kelas III.
- e. Diperoleh sampel yang kemudian dilakukan aktifitas siswa terhadap sampel tersebut.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, Dinamakan penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel. Dalam penelitian ini yang di ambil adalah jumlah seluruh siswa kelas III SD Negeri Bontomanai Kanjilo Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa. Sukardin, (2003).

## F. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu aspek yang berperan dalam kelancaran dan keberhasilan suatu penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Observasi adalah alat untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Pengamatan dilakukan untuk mengamati aktifitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan Media boneka jari dan menceritakan dongeng kepada siswa untuk mengetahui keaktifan siswa didalam kelas, guru dan siswa sebagai alat untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan.

b. Dokumentasi adalah sebuah pencarian, penyelidikan, pengumpulan, pengawetan, penguasaan, pemakaian dan penyediaan dokumen. Dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan keterangan dan penerangan pengetahuan dan bukti.

### G. Teknik Analisis Data

Setelah pemberian perlakuan yaitu pengaruh dengan teknik media boneka jari, dilakukan pengukuran dengan menggunakan instrumen keaktifan, yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada perubahan pengaruh keaktifan siswa dibandingkan dengan sebelum diberi perlakuan. Untuk memperoleh nilai keaktifan siswa, bisa didapat dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Jumlah skor maksimal

(Arikunto, 2013)

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik keaktifan belajar siswa, yang digunakan di sini adalah jumlah sampel, nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata rata, serta standar deviasi. Interpretasi Presentase Skor Keaktifa

Tabel: 3.3

#### Pengukuran Skala Keaktifan

No.	Interval (dalam %)	Katagori
1.	25 – 43,75	Rendah
2.	43,76 – 62,51	Sedang
3.	62,52 – 81,27	Tinggi
4.	81,28 – 100	Sangat Tinggi

Statistik inferensial yang dipakai pada penelitian ini adalah uji-t yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu “ terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh media boneka jari terhadap keaktifan siswa SD Negeri

Bontomanaika Kajilo Rumus uji-t yang digunakan yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Dimana : } dsg = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}}$$

Keterangan

$\bar{X}_1$  = Rata-rata data *pre tes*

$\bar{X}_2$  = Rata-rata data *post tes*

$n_1$  = Banyaknya data *pre tes*

$n_2$  = Banyaknya data *post tes*

$S_1$  = Standar deviasi *pre tes*

$S_2$  = Standar deviasi *post tes*

$dsg$  = Standar deviasi gabungan

Sugiyono (2006: 99)

Tingkat signifikan yang digunakan 0,05 sehingga diperoleh nilai  $t_{\text{tabel}}$  yaitu 2,048.

## H. Instrumen Penelitian

### 1. Bahan Perlakuan

Bahan perlakuan merupakan bentuk panduan pengaruh keaktifan siswa dengan menggunakan media boneka jari disusun oleh peneliti sendiri. Naskah ini berisi panduan prosedur pelaksanaan cerita dengan menggunakan media boneka jari yang meliputi tiga tahapan, yaitu (1) tahap latihan relaksasi, (2) pengembangan hierarki keaktifan, dan (3) penggunaan media boneka jari yang tepat.

### 2. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk melakukan pengukuran, peneliti menggunakan instrumen dari penelitian terdahulu. Instrumen yang digunakan adalah respon atau pengaruh keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media boneka jari. Instrument ini diukur dalam bentuk non tes yaitu dngan melihat respon atau keaktifan siswa pada saat belajar dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan hasil penelitian tentang pengaruh media boneka jari terhadap keaktifan siswa yang ditinjau dari hasil *pretest* dan *posttest* serta hasil observasi pada kelas III SD Negeri Bontomanai Kanjilo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa.

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap 32 siswa mengenai pengaruh media boneka jari terhadap keaktifan siswa Sebelum diberikan perlakuan pada *pretest* dan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media boneka jari pada *posttest*, maka hasil yang diperoleh dapat dibandingkan. Berikut ini akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif guna menggambarkan keaktifan siswa masing-masing perorangan dengan menggunakan instrumen keaktifan siswa. Observasi dilakukan oleh observer pada saat siswa diberikan perlakuan, serta analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian tentang ada atau tidaknya pengaruh media boneka jari terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

##### 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Guna menggambarkan keaktifan siswa saat belajar bahasa Indonesia dengan perlakuan berupa penggunaan media boneka jari pada *pretest* dan *posttest* di SD Negeri Bontomanai Kanjilo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 4.1  
Data Instrumen Keaktifan Siswa Sebelum dan Setelah Adanya Tindakan

Statistik Deskriptif	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Keterangan
Banyak Sampel	33	33	
Nilai Tertinggi	70	100	Meningkat
Nilai Sedang	50	80	Meningkat
Nilai Terendah	20	70	Meningkat
Nilai Rata-Rata ( $\bar{x}$ )	39,30	83,39	
Standar Deviasi	41,014	87,025	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa keaktifan siswa pada mata pembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng pada siswa kelas III, diketahui bahwa pada hasil *pretest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 70, nilai sedang sebesar 50, nilai terendah 20, dan nilai rata-rata sebesar 43,75. Pada hasil *posttest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 81 - 100, nilai terendah sebesar 70, dan nilai rata-rata sebesar 83,39. Untuk mengetahui pengaruh media boneka jari terhadap keaktifan siswa pada mata pembelajaran bahasa Indonesia =  $O_2 - O_1 = 83,39 - 39,30 = 83,39$ . Jadi, terdapat pengaruh nilai sebesar 83,39 dari hasil *pretest* dan *posttest* sehingga dapat dikatakan keaktifan siswa kelas III SD Negeri Bontomanai Kanjilo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Dapat dikatakan bahwa instrumen keaktifan siswa kelas III SD Negeri Bontomanai Kanjilo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa terdapat pengaruh media boneka jari terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Berikut ini disajikan pula tabel nilai tiap instrumen keaktifan siswa pada saat diberikan perlakuan media boneka jari.

Tabel 4.2  
Skor Instrumen Keaktifan Siswa

Aspek yang dinilai	Kategori Penilaian	Skor penilaian keaktifan
koognitif	1. siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru saat pembelajaran bercerita dengan menggunakan media boneka jari berlangsung	100
	2. siswa aktif bertanya dalam pembelajaran tentang kata yang tidak jelas atau tidak dipahami saat pembelajaran	80
afektif	1. siswa tenang ketika Mendengar pembelajaran ber cerita dengan menggunakan media boneka jari	70
	2. siswa focus Perhatikan penjelasan Penjelasan guru tidak ribut dan belajar dengan nyaman	81
	3. siswa Bertanggung jawab dalam menggunakan media boneka jari saat bercerita	90
psikomotorik	1. Siswa terampil dalam memahami bahasa sesuai dengan pergerakan boneka jari yang diperagakan guru	70
	2. Siswa menjawab perta Pertanyaan guru dengan cara yang bervariasi	100

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa keseluruhan instrumen keaktifan siswa menunjukkan perolehan skor lebih besar 100 sehingga dapat dikualikasi ke dalam tim yang baik (*good team*), dengan rata-rata skor keaktifan siswa yaitu 83,39

## 2. Hasil Observasi

Data observasi diperoleh berupa pengamatan guru dan siswa saat proses belajar mengajar.

### a. Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Observasi dilakukan dari awal sampai akhir selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi yang dilakukan oleh teman sejawat sebagai observer, observer mencatat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.

#### 1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung. Observasi dilaksanakan oleh peneliti yang sekaligus bertindak sebagai guru dengan bantuan seorang teman. Berikut tabel lembar observasi siswa.

Tabel 4.3  
Hasil Observasi Aktivitas Siswa

No	Kategori	Kategori Nilai			
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1	Keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran		√		
2	Keaktifan siswa dalam bertanya, berkomentar, dan menanggapi		√		
3	Ketertarikan siswa terhadap media boneka jari	√			
4	Sikap siswa ketika belajar		√		
5	Keaktifan siswa dalam mendengar cerita yang di sampaikan guru	√			
6	Sikap siswa berkerja sama dalam kelas	√			

Data observasi pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa dari keseluruhan siswa kelas III antusias mendengarkan dan memperhatikan penjelasan yang diberikan peneliti dengan kategori baik. Beberapa siswa yang peneliti amati selalu tertunduk sambil bermain dengan pulpen atau menulis-nulis di bukunya. Siswa tersebut hanya sesekali melihat peneliti sambil mendengarkan penjelasan, selebihnya siswa sibuk dengan aktivitas masing-masing. Peneliti mencoba melemparkan pertanyaan pada siswa tersebut secara bergantian dan siswa tersebut tidak dapat menjawab dan akhirnya mulai menghentikan aktivitas bermain pulpen dan mulai memperhatikan penjelasan yang peneliti berikan.

Peneliti kemudian melanjutkan pembelajaran dengan mencoba bertanya jawab dengan siswa. Berdasarkan hasil observasi, siswa masih malu-malu untuk bertanya, menjawab maupun berkomentar. Siswa belum aktif bertanya, menjawab maupun memberi komentar. Peneliti harus menunjuk terlebih dahulu siswa-siswi yang harus bertanya, menjawab maupun memberi komentar. Dengan cara ditunjuk, siswa baru mempunyai keberanian. Setelah suasana pembelajaran mulai mencair, beberapa siswa mulai memberanikan diri untuk bertanya, menjawab, maupun memberi komentar, meskipun hanya sekali dan hanya beberapa siswa. Secara keseluruhan berdasarkan hasil pengamatan peneliti dalam mengamati tingkat keaktifan siswa untuk bertanya, berkomentar dan menanggapi berada pada kategori baik.

Beberapa siswa yang mulai aktif bertanya mengindikasikan siswa mulai tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan, yaitu materi dongeng melalui media boneka jari. Selain itu, ketertarikan siswa juga terlihat dari raut wajah dan

semangat yang ditunjukkan selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, siswa bersemangat dan mengikuti pembelajaran dengan senang, siswa-siswi tersebut berada pada kriteria baik.

Sebagian besar siswa senang mengikuti pembelajaran karena media boneka jari yang digunakan membuat siswa aktif pada proses pembelajaran. Selain itu, media boneka jari yang mengharuskan siswa aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen keaktifan siswa untuk melihat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran bercerita dongeng berlangsung membuat siswa percaya diri dan penuh keseriusan untuk mendengarkannya.

Selain dituntut untuk menyimak, siswa juga dituntut untuk aktif menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti secara langsung. Terlebih lagi, inti dari media boneka jari adalah untuk melihat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil observasi yang diperoleh penelitian menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat dalam proses pembelajaran cerita dongeng secara berlangsung.

## 2) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada saat pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media boneka jari dalam menyampaikan materi guru berusaha menerapkan komponen-komponen media boneka jari dalam pembelajaran, guru melihat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan mengamati aktifitas siswa dalam kelas. Selama kegiatan pembelajaran

berlangsung, teman sejawat menuliskan hasil observasi dengan mengisi lembar observasi guru pada tabel berikut.

Tabel 4.4  
Hasil Pengamatan Proses Belajar Mengajar

No.	Kegiatan	Pelaksanaan		Ket.
		Ya	Tidak	
1	mengucapkan salam	√	-	Terlaksana
2	Berdoa	√	-	Terlaksana
3	Mengabsen kehadiran siswa	√	-	Terlaksana
4	memberikan apresiasi kepada siswa	√	-	Terlaksana
5	Menyimpulkan materi pembelajaran	√	-	Terlaksana
6	Melalui penjelasan dan praktek	√	-	Terlaksana
7	Melakukan tanya jawab	√	-	Terlaksan
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√	-	Terlaksana
9	Menyimpulkan kembali materi pembelajaran	√	-	Terlaksan
10	Menutup proses pembelajaran	√	-	Terlaksana

Dari tabel lembar pengamatan proses belajar mengajar dengan media boneka jari di atas dapat dilihat bahwa keseluruhan kegiatan-kegiatan yang dilakukan guru pada kegiatan belajar mengajar seluruhnya terlaksana.

### 3. Hasil Pengujian Hipotesis (Uji-t)

Pada penelitian ini pengujian hipotesis/dilakukan dengan menggunakan Uji-t untuk mengetahui apakah variabel  $x$  ( media boneka jari) berpengaruh signifikan terhadap variabel  $y$  (keaktifan siswa pada mata pembelajaran bahasa Indonesia). Berikut ini disajikan data instrumen keaktifan siswa yang disusun ke dalam suatu tabel yang terdapat nilai *pretest*, nilai *posttest*, jumlah, dan rata-rata untuk menghitung uji-t.

Tabel 4.5  
Pengkategorian Instrumen Keaktifan siswa

No	Nama Siswa	(Nilai <i>Pretest</i> )	(Nilai <i>Posttest</i> )
		$X_1$	$X_2$
1	Adnan Aqilattirmidzi	25	70
2	Adrian	29	80
3	Afwatulmarwah	50	100
4	Alifah Anggraeni	25	92
5	Andi Talita Yasmin	60	90
6	Armita Safira	25	70
7	Arya Armanda	60	100
8	Dewi Aulia Rahmadani	29	80
9	Fauziah Emirah Usman	70	100
10	Fitri khaerah ansyar	27	90
11	Fitriani saharudidin	27	92
12	Hafifah syahira tahir	30	80
13	Qayla almag hvira	55	70
14	Muh. Asri	25	70
15	Muh ikhsan jumadi	60	80
16	Muh rezki langit rama	30	100
17	Muh rifQy ade sofyan	50	92

No	Nama Siswa	(Nilai <i>Pretest</i> ) X <sub>1</sub>	(Nilai <i>Posttest</i> ) X <sub>2</sub>
18	Muh yusran	27	80
19	Nira nabila alkhalfi	25	70
20	Nurbansahari amalia G	70	100
21	Nurhanisa	50	100
22	Nurkhikma amaliah	35	90
23	Nurkholis syiat alhabsy	60	70
24	Nurul atiQa asrul	27	70
25	Fatimah siti nurazizahra	20	100
26	Rastry listiana	28	80
27	Rifa alisya febriani	50	91
28	Sulaiman	40	100
29	Syahrul	55	70
30	Wira pratama	70	90
31	Hendra	28	90
32	Siska	60	95
Jumlah (X)		1.297	2.752
Jumlah (X <sup>2</sup> )		1,682,209	7,573,504
Rata – Rata ( $\bar{x}$ )		39.30	83,39
Standar Devasi (S)		41,014	87,025

Berikut ini rumus uji-t yang digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{Di mana: } dsg = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}}$$

Jawab:

- a. Hipotesis penelitian kerja ( $H_1$ ) menyatakan adanya hubungan antara variabel x dan variabel y, sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) tidak ada hubungan antara variabel x dan variabel y, yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Hipotesis penelitian kerja ( $H_1$ ): Ada pengaruh media boneka jari terhadap keaktifan belajar siswa kelas III pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Hipotesis Nol ( $H_0$ ): tidak ada keaktifan dalam belajar siswa ketika tidak menggunakan media boneka jari.

- b. Menghitung rata-rata ( $\bar{x}$ ) dan standar deviasi (s), dengan rumus:

**Rata-rata**

$$\bar{X}_1 = \frac{\sum X_1}{n} = \frac{1297}{33} = \mathbf{39,30}$$

$$\bar{X}_2 = \frac{\sum X_2}{n} = \frac{2752}{33} = \mathbf{83,39}$$

Jadi, diperoleh rata-rata dari  $\bar{X}_1 = \mathbf{39,48}$  dan  $\bar{X}_2 = \mathbf{83,39}$

**Standar Deviasi**

$$S_1 = \sqrt{\frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n-1}} = \sqrt{\frac{1,682,209 - \frac{(1297)^2}{33}}{33-1}} = \sqrt{\frac{1,682,209 - \frac{1,682,209}{33}}{32}}$$

$$S_1 = \sqrt{\frac{\frac{55,512,897}{33} - 1,682,209}{32}} = \sqrt{\frac{53,830,688}{32}} = \sqrt{1,682,209} = \mathbf{41,014}$$

$$S_2 = \sqrt{\frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n-1}} = \sqrt{\frac{7,573,504 - \frac{(2752)^2}{33}}{33-1}} = \sqrt{\frac{7,573,504 - \frac{7,573,504}{33}}{32}}$$

$$S_2 = \sqrt{\frac{\frac{7,573,504(33) - 7,573,504}{33}}{32}} = \sqrt{\frac{\frac{249,925,632 - 7,573,504}{33}}{32}}$$

$$= \sqrt{\frac{242,352,128}{32}} = \sqrt{7,573,504} = \mathbf{87,025}$$

Jadi, nilai dari standar deviasi yaitu  $S_1 = \mathbf{41,014}$  dan  $S_2 = \mathbf{87,025}$ .

Setelah diperoleh nilai  $S_1$  dan  $S_2$ , kemudian dapat dicari nilai dari standar deviasi gabungan (dsg) dengan rumus berikut.

$$dsg = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{(33 - 1)(41,014)^2 + (33 - 1)(87,025)^2}{33 + 33 - 2}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{(32)1682,148196 + (32)7573,350625}{66 - 2}}$$

$$dsg = \sqrt{\frac{53828,742272 + 242347,220.000}{64}} = \sqrt{\frac{296175,96227}{64}}$$

$$= \sqrt{4627,7494105} = \mathbf{68,027}$$

Jadi, nilai dari **dsg** adalah 68,027

- a. Menghitung  $t_{hitung}$ , dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{dsg \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} = \frac{39,30 - 83,39}{68,027 \sqrt{\frac{1}{33} + \frac{1}{33}}} = \frac{-44,09}{68,027 \sqrt{0,06}}$$

$$t = \frac{-44,09}{68,027(0,0244)} = \frac{-44,09}{16,598} = -2,656$$

Jadi, nilai  $t_{hitung} = -2,656$

- b. Taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .  
 c. Kriteria pengujian

Jika  $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq +t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

- d. Membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$

Ternyata :  $-2.034 < -2,656 < 2.034$  maka  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak.

Dari perbandingan tersebut dinyatakan bahwa  $H_1$  yang berbunyi: Ada pengaruh media boneka jari terhadap keaktifan belajar siswa kelas III pada mata pelajaran bahasa Indonesia diterima.  $H_0$  yang berbunyi: tidak ada keaktifan dalam belajar siswa ketika tidak menggunakan media boneka jari. ditolak. Jadi, Ada pengaruh media boneka jari terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri Bontomanai Kanjilo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa.

## B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui pengaruh pengaruh media boneka jari terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri Bontomanai Kanjilo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa. Dengan penerapan media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar mengajar dan dapat lebih memahami materi yang disampaikan guru. Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian eksperimen. Prosedur penelitian dalam penelitian ini menggunakan instrument keaktifan siswa adanya kegiatan pembelajaran menggunakan media boneka jari (*pretest*) dan instrumen keaktifan siswa (*posttest*).

Adanya perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada materi dongeng selama proses pembelajaran disebabkan oleh keinginan keaktifan siswa dan perhatian siswa dalam belajar. Dikelompok eksperimen yang diajar dengan media boneka jari, siswa terlihat lebih aktif melihat pergerakan media boneka jari karena materi pelajaran diperagakan secara langsung sehingga dapat membantu siswa agar aktif dalam proses pembelajaran ingatan siswa dan lebih berperan aktif. Berbeda dengan kelompok kontrol, dimana diajar tanpa menggunakan media boneka jari, siswa hanya memperhatikan peneliti membaca cerita dongeng saja dan percobaan yang telah disediakan sehingga siswa cenderung pasif memperhatikan materi dongeng saja dan akan mudah melupakan materi yang telah mereka pelajari karena tidak menggunakan media boneka jari.

Secara garis besar, kegiatan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dalam kegiatan pendahuluan peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran, apersepsi, dan menyajikan informasi. Kegiatan inti, peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan media boneka jari terhadap terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri Bontomanai Kanjilo Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa. Sedangkan pada kegiatan penutup, peneliti bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.

Pengaruh positif yang terjadi akibat menggunakan media boneka jari karena dalam pembelajaran siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran dan juga mendapatkan pengalaman berlangung yang dialaminya.

Selama pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, kegiatan-kegiatan tersebut telah dilaksanakan. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa yang semula pasif menjadi aktif dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media boneka jari. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa yang aktif dalam bertanya, berkomentar dan menanggapi, siswa yang tertarik terhadap media boneka jari yang diterapkan, siswa yang aktif dalam proses pembelajaran, sikap siswa ketika belajar, termasuk kedalam kategori yang baik.

Dari hasil analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa untuk nilai *pretest* yaitu 39,30 dengan standar deviasi 1,297 sedangkan rata-rata untuk nilai *posttest* yaitu 83,39 dengan standar deviasi yaitu 8,025 dan diketahui selisih nilai sebesar 70. Dengan demikian, nilai rata-rata pada *posttest*

lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pada *pretest*. Dari hasil analisis tampak pengaruh media boneka jari terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri Bontomanai Kanjilo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa.

Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media boneka jari terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri Bontomanai Kanjilo Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t diketahui bahwa nilai dari  $-t_{\text{tabel}}$  sebesar -2.034 lebih kecil dari  $t_{\text{hitung}}$  sebesar -2,656 lebih kecil dari  $t_{\text{tabel}} = 2.034$

Secara keseluruhan nilai rata-rata keaktifan pembelajaran dengan menggunakan media boneka jari dan keaktifan pembelajaran tanpa menggunakan media boneka jari yaitu 39.30 dan 83,39. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran keaktifan dengan baik.

Jadi, dari penelitian ini penulis dapat menyatakan media boneka jari mengembangkan keterampilan menyimak siswa dalam proses pembelajaran terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri Bontomanai Kanjilo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dipaparkan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilaksanakan.

#### A. Kesimpulan

Hasil penelitian mengenai pengaruh media boneka jari dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media boneka jari terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri Bontaimanai Kanjilo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil analisis statistik deskriptif, diketahui bahwa rata-rata keaktifan belajar siswa untuk nilai *pretest* yaitu 39,30 mengalami peningkatan pada rata-rata nilai *posttest* yaitu 83,39. Pada hasil observasi aktivitas siswa termasuk baik dan hasil observasi guru menunjukkan keseluruhan dari kegiatan pada proses belajar mengajar yang dinilai pada saat observasi terlaksana semua. Dari hasil analisis statistik inferensial melalui uji-t diperoleh nilai dari  $-t_{\text{tabel}}$  sebesar -2,034 lebih kecil dari  $t_{\text{hitung}}$  sebesar -2,656 lebih kecil dari  $t_{\text{tabel}} = 2,034$  dengan taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat dikatakan Hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media boneka jari terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri Bontaimanai Kanjilo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa.

## **B.Saran**

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan melalui skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Guru hendaknya mempertimbangkan penggunaan media boneka jari maupun media-media pembelajaran lainnya pada kegiatan belajar mengajar karena dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa bahasa Indonesia.
2. Dalam proses pembelajaran sebaiknya guru menyampaikan cerita dongeng yang menarik sehingga menimbulkan motivasi siswa agar keaktifan belajar siswa meningkat.
3. Peneliti yang lain yang ingin melakukan penelitian yang serupa agar lebih mengembangkan lagi penelitian seperti ini sehingga akan menghasilkan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran bahasa Indonesia maupun pelajaran yang lainnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Achmaed,Unyunk .2011.*Pengertian Belajar*.(online) diunduh pada tanggal 02 Maret 2018 di [http:// Achmaed Unyunk.blogspot.co.id/2011/04/Pengertian Belajar](http://AchmaedUnyunk.blogspot.co.id/2011/04/PengertianBelajar).
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* Edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin, dan Nur,W,Esa, 2015.*Teori belajar dan pembelajaran*.Jakarta:Ar-Ruzz Media.
- Drs. Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung:Yrama Widya.
- Lenterakecil.2013. *Pembelajaran Bahasa Indonesia*.(online) diundur pada tanggal 02 Maret 2018 di <https://lenterakecil.com./2013/07/pembelajaran-bahasa-Indonesia>.
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kemcana.
- Pemerintah. 2013. *Kurikulum*. (online) diundur pada tanggal 20 Maret 2018 di <http://pemerintah.net/kurikulum-2013/>
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: PT Bumi Aksara.
- Yulia. 2012. *Peningkatan Efektivitas Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Visual*. Skripsi: kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Disertasi tidak diterbitkan. Makassar: program Studi sarjana SI Universitas Islam Makassar.



# LAMPIRAN

## Lampiran 1

**Daftar Hadir Siswa Kelas III SDN Bontomanai Kanjilo Kecamatan  
Barombong Kabupaten Gowa.**

No	Nama Siswa	Tanggal/Bulan		
		14/4	15/4	18/4
1	Adnan Aqilattirmidzi	.	.	.
2	Adrian	.	.	.
3	Afwatulmarwah	.	.	.
4	Alifah Anggraeni	.	.	.
5	Andi Talita Yasmin	.	.	.
6	Armita Safira	.	.	.
7	Arya Armanda	.	.	.
8	Dewi Aulia Rahmadani	.	.	.
9	Fauziah Emirah Usman	.	.	.
10	Fitri khaerah ansyar	.	.	.
12	Fitriani saharudidin	.	.	.
13	Hafifah syahira tahir	.	.	.
14	Qayla almag hvira	.	.	.
15	Muh. Asri	.	.	.
16	Muh ikhsan jumadi	.	.	.
17	Muh rezki langit rama	.	.	.
18	Muh rifQy ade sofyan	.	.	.
19	Muh yusran	.	.	.
20	Nira nabila alkhalfi	.	.	.
21	Nurbansahari amalia G	.	.	.
22	Nurhanisa	.	.	.
23	Nurkhikma amaliah	.	.	.
24	Nurkholis syiat alhabsy	.	.	.
25	Nurul atiQa asrul	.	.	.
26	Fatimah siti nurazizahra	.	.	.
27	Rastry listiana	.	.	.
28	Rifa alisya febriani	.	.	.
29	Sulaiman	-	-	-
30	Syahrul	-	-	-
31	Wira pratama	-	-	-
32	Hendra	-	-	-
33	Siska	-	-	-

## Lampiran 2

Lembar kerja *pretest* siswa

## Instrumen Keaktifan siswa

Aspek yang dinilai	Kategori Penilaian	Skor penilaian keaktifan
koognitif	1. siswa menjawab pertanyaan yang diajurkan oleh guru saat pembelajaran bercerita dengan menggunakan media boneka jari berlangsung	100
	2. siswa aktif bertanya dalam pembelajaran tentang kata yang tidak jelas atau tidak dipahami saat pembelajaran	80
Afektif	1. siswa tenang ketika Mendengar pembelajara bercerita dengan menggunakan media boneka jari	70
	2. siswa focus perhatikan penjelasan guru tidak ribut dan belajar dengan nyaman	81
	3. siswa bertanggung jawab dalam menggunakan media boneka jari saat bercerita	90
psikomotorik	3. Siswa terampil dalam memahami bahasa sesuai dengan pergerakan boneka jari yang diperagakan guru	70
	2. Siswa menjawab Pertanyaan guru dengan cara yang bervariasi	100

## Lampiran 3

Lembar kerja *Prosttest* siswa

## Instrumen Keaktifan siswa

Aspek yang dinilai	Kategori Penilaian	Skor penilaian keaktifan
koognitif	1. siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru saat pembelajaran bercerita dengan menggunakan media boneka jari berlangsung	100
	2. siswa aktif bertanya dalam pembelajaran tentang kata yang tidak jelas atau tidak dipahami saat pembelajaran	80
Afektif	1. Siswa tenang ketika Mendengar pembelajaran bercerita dengan menggunakan media boneka jari	70
	2. Siswa fokus Perhatikan penjelasan Penjelasan guru tidak ribut dan belajar dengan nyaman	81
	3. siswa Bertanggung jawab dalam menggunakan media boneka jari saat bercerita	90
psikomotorik	1. Siswa terampil dalam memahami bahasa sesuai dengan pergerakan boneka jari yang diperagakan guru	70
	2. Siswa menjawab Pertanyaan guru dengan cara yang bervariasi	100

Lampiran 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
( RPP )**

**Sekolah** : SDN Bontomanai Kanjilo  
Kecamatan Barombong Kabuoaten Gowa

**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

**Kelas / Semester** : IIIA/ Semester 1(Ganjil)

**Alokasi Waktu** : 2 x 35 Menit(1 x pertemuan )

**A. Standar Kompetensi**

- Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita dongeng.

**B. Kompetensi Dasar**

- Mengomentari, tokoh-tokoh cerita dongeng yang disampaikan.

**C. Indikator**

- Memahami cerita dongeng yang secara singkat.
- Mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam cerita dongeng.

**D. Tujuan Pembelajaran**

Melalui penjelasan guru, siswa dapat memahami cerita dongeng yang Disampaikan guru dengan benar. mengidentifikasi tokoh-tokoh yang ada di Cerita dongeng dengan benar.

## E. Materi Pokok

### Memahami Isi Dongeng

Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi, dongeng hanya sebuah cerita khayal. Ada dongeng tentang binatang-binatang, kejadian suatu tempat, dan ada juga dongeng kepahlawanan seseorang.

- Contoh dongeng seperti

#### Legenda Kisah Serigala Licik dan Domba Kecil

Dahulu kala, ada seekor serigala yang sangat licik. Suatu hari, dia sangat kelaparan. Sudah beberapa hari dia tidak berhasil mendapatkan seekor domba pun untuk dimakan. Anjing-anjing penggembala domba sangat ketat menjaga domba-domba di padang rumput. Serigala ini tidak berhasil mencuri seekor domba pun. Saat sedang berjalan lemas di tepi sungai kecil, tiba-tiba Serigala melihat seekor domba kecil. Domba itu baru selesai minum. Ia sedang duduk santai di rumput seberang sungai, di antara bunga-bunga warna-warni.

“Akhirnya aku punya makanan!” gumam Serigala girang. Serigala licik ini melihat sebuah lubang di dekat pohon. Ia buru-buru memasukkan kakinya di lubang, dan pura-pura sedang terluka. Dia lalu berseru pada Domba Kecil di seberang sungai kecil.

“Domba Kecil,” katanya dengan suara lemah, “Tolong berikan aku setetes air dari sungai. Lihatlah, kakiku terperosok dan aku sangat haus...”

Domba Kecil melihat si Serigala dengan iba. Namun ia teringat nasihat ibunya tentang serigala yang licik. Domba Kecil ragu untuk menolong Serigala itu.

“Ambillah sendiri. Kamu pasti bisa mengambil air sendiri,” kata Domba Kecil.

“Aku terlalu lemah untuk berjalan. Kalau kamu bisa bawakan aku air, aku akan segar kembali. Dan bisa mencari makan sendiri,” bujuk Serigala lagi.

Domba Kecil langsung waspada mendengar ucapan Serigala.

“Kalau aku memberikanmu air, kamu pasti akan segar kembali dan bisa memakanku! Kamu tidak bisa menipuku, Serigala licik!” seru Domba Kecil. Ia segera lari menjauh, dan kembali ke rumahnya dengan selamat.

- **Strategi Pembelajaran**

### 1. Kelompok Eksperimen

Media : media boneka jari

#### F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
<b>Kegiatan Awal (15 menit)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pembelajaran mengucapkan salam</li> <li>• Guru menanyakan kabar siswa</li> <li>• Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa menurut agama dan keyakinan masing- masing</li> <li>• Guru mengabsen kehadiran siswa</li> <li>• Guru memberikan apresiasi pada siswa tentang materi yang pelajari sebelumnya ‘ apa yang dimasuk dengan dongeng’</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pembelajaran mengucapkan salam</li> <li>• Guru menanyakan kabar siswa</li> <li>• Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa menurut agama dan keyakinan masing- masing</li> <li>• Guru mengabsen kehadiran siswa</li> <li>• Guru memberikan apresiasi pada siswa tentang materi yang pelajari sebelumnya ‘ apa yang dimasuk dengan dongeng’</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti (40 menit)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memulai bercerita dongeng dengan menggunakan media boneka jari untuk melihat keaktifan siswa dalam kelas</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang kata yang tidak jelas atau tidak dipahami saat pembelajaran</li> <li>• Guru melakukan tanya jawab tentang isi cerita yang disampaikan guru saat pembelajaran bercerita dengan menggunakan media boneka jari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memulai bercerita dongeng dengan menggunakan media boneka jari untuk melihat keaktifan siswa dalam kelas</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang kata yang tidak jelas atau tidak dipahami saat pembelajaran</li> <li>• Guru melakukan tanya jawab tentang isi cerita yang disampaikan guru saat pembelajaran bercerita dengan menggunakan media boneka jari</li> </ul>
<b>Kegiatan Akhir (15 menit )</b>	

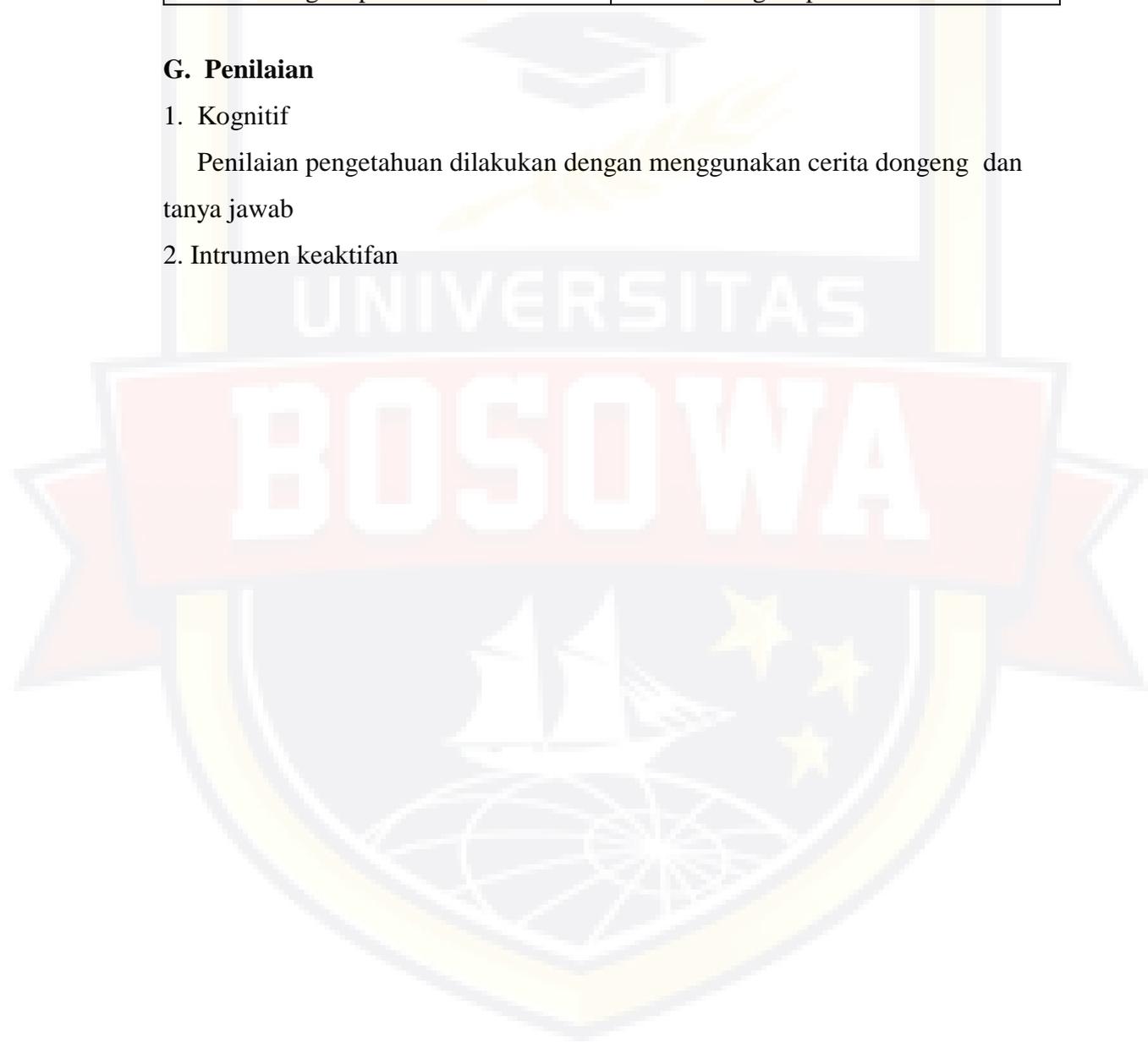
<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru dan siswa menyimpulkan kembali materi pembelajaran yang telah dicapai</li><li>• Guru menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan salam</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru dan siswa menyimpulkan kembali materi pembelajaran yang telah dicapai</li><li>• Guru menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan salam</li></ul>
--	--

### **G. Penilaian**

#### 1. Kognitif

Penilaian pengetahuan dilakukan dengan menggunakan cerita dongeng dan tanya jawab

#### 2. Instrumen keaktifan



## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )**

**Sekolah** : SDN Bontomanai Kanjilo  
Kecamatan Barombong Kabuoaten Gowa

**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

**Kelas / Semester** : IIB/ Semester 1(Ganjil)

**Alokasi Waktu** : 2 x 35 Menit(1 x pertemuan )

### **A. Standar Kompetensi**

- Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita dongeng.

### **B. Kompetensi Dasar**

- Mengomentari, tokoh-tokoh cerita dongeng yang disampaikan.

### **C. Indikator**

- Memahami cerita dongeng yang dilisankan.
- Mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam cerita dongeng.

### **D. Tujuan Pembelajaran**

- Melalui penjelasan guru, siswa dapat memahami cerita dongeng yang dilisankan dengan benar.
- mengidentifikasi tokoh-tokoh yang ada di
- Cerita dongeng dengan benar.

## E. Materi Pokok

### Memahami Isi Dongeng

Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi, dongeng hanya sebuah cerita khayal. Ada dongeng tentang binatang-binatang, kejadian suatu tempat, dan ada juga dongeng kepahlawanan seseorang.

Contoh dongeng seperti

#### Legenda Kisah Serigala Licik dan Domba Kecil

Dahulu kala, ada seekor serigala yang sangat licik. Suatu hari, dia sangat kelaparan. Sudah beberapa hari dia tidak berhasil mendapatkan seekor domba pun untuk dimakan. Anjing-anjing penggembala domba sangat ketat menjaga domba-domba di padang rumput. Serigala ini tidak berhasil mencuri seekor domba pun. Saat sedang berjalan lemas di tepi sungai kecil, tiba-tiba Serigala melihat seekor domba kecil. Domba itu baru selesai minum. Ia sedang duduk santai di rumput seberang sungai, di antara bunga-bunga warna-warni.

“Akhirnya aku punya makanan!” gumam Serigala girang. Serigala licik ini melihat sebuah lubang di dekat pohon. Ia buru-buru memasukkan kakinya di lubang, dan pura-pura sedang terluka. Dia lalu berseru pada Domba Kecil di seberang sungai kecil.

“Domba Kecil,” katanya dengan suara lemah, “Tolong berikan aku setetes air dari sungai. Lihatlah, kakiku terperosok dan aku sangat haus...”

Domba Kecil melihat si Serigala dengan iba. Namun ia teringat nasihat ibunya tentang serigala yang licik. Domba Kecil ragu untuk menolong Serigala itu.

“Ambillah sendiri. Kamu pasti bisa mengambil air sendiri,” kata Domba Kecil.

“Aku terlalu lemah untuk berjalan. Kalau kamu bisa bawakan aku air, aku akan segar kembali. Dan bisa mencari makan sendiri,” bujuk Serigala lagi.

Domba Kecil langsung waspada mendengar ucapan Serigala.

“Kalau aku memberikanmu air, kamu pasti akan segar kembali dan bisa memakanku! Kamu tidak bisa menipuku, Serigala licik!” seru Domba Kecil. Ia segera lari menjauh, dan kembali ke rumahnya dengan selamat.

- **Strategi Pembelajaran**

## 2. Kelompok Kontrol

Media : Media pembelajaran konvensional

### F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
<b>Kegiatan Awal (15 menit)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pembelajaran mengucapkan salam</li> <li>• Guru menanyakan kabar siswa</li> <li>• Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa menurut agama dan keyakinan masing- masing</li> <li>• Guru mengabsen kehadiran siswa</li> <li>• Guru memberikan apresiasi pada siswa tentang materi yang pelajari sebelumnya ‘ apa yang dimasuk dengan dongeng’</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru membuka pembelajaran mengucapkan salam</li> <li>• Guru menanyakan kabar siswa</li> <li>• Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa menurut agama dan keyakinan masing- masing</li> <li>• Guru mengabsen kehadiran siswa</li> <li>• Guru memberikan apresiasi pada siswa tentang materi yang pelajari sebelumnya ‘ apa yang dimasuk dengan dongeng’</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dicapai</li> </ul>
<b>Kegiatan Inti (40 menit)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memulai bercerita dongeng dengan untuk melihat keaktifan siswa dalam kelas</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang kata yang tidak jelas atau tidak dipahami saat pembelajaran</li> <li>• Guru melakukan tanya jawab tentang isi cerita yang disampaikan guru saat pembelajaran bercerita berlangsung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memulai bercerita dongeng dengan untuk melihat keaktifan siswa dalam kelas</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang kata yang tidak jelas atau tidak dipahami saat pembelajaran</li> <li>• Guru melakukan tanya jawab tentang isi cerita yang disampaikan guru saat pembelajaran bercerita berlangsung</li> </ul>
<b>Kegiatan Akhir (15 menit )</b>	

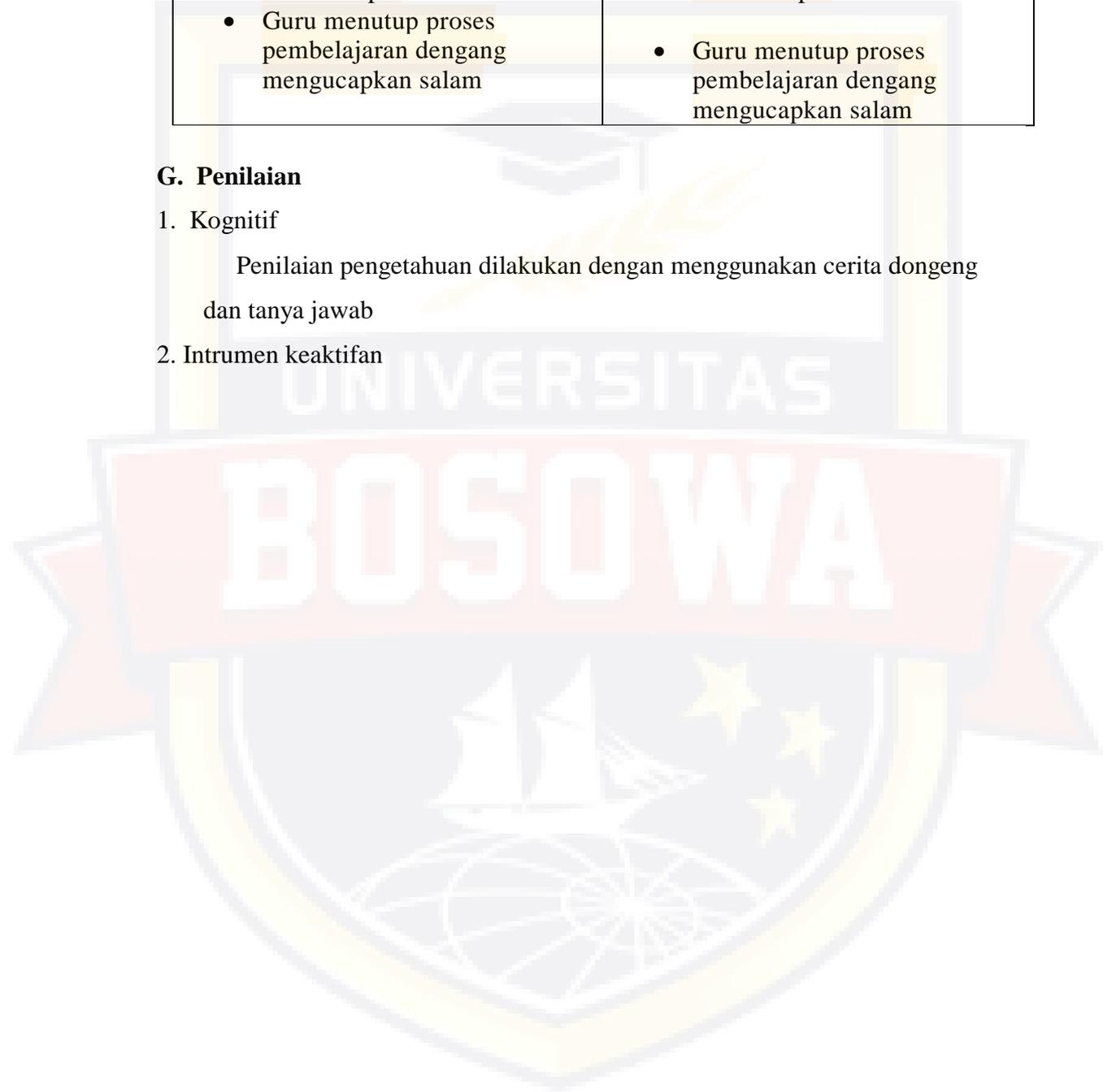
- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru dan siswa menyimpulkan kembali materi pembelajaran yang telah dicapai</li><li>• Guru menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan salam</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Guru dan siswa menyimpulkan kembali materi pembelajaran yang telah dicapai</li><li>• Guru menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan salam</li></ul> |
|--|--|

## G. Penilaian

### 1. Kognitif

Penilaian pengetahuan dilakukan dengan menggunakan cerita dongeng dan tanya jawab

### 2. Instrumen keaktifan



## Lampiran 5 Materi

### **Legenda Kisah Serigala Licik dan Domba Kecil**

Dahulu kala, ada seekor serigala yang sangat licik. Suatu hari, dia sangat kelaparan. Sudah beberapa hari dia tidak berhasil mendapatkan seekor domba pun untuk dimakan. Anjing-anjing penggembala domba sangat ketat menjaga domba-domba di padang rumput. Serigala ini tidak berhasil mencuri seekor domba pun. Saat sedang berjalan lemas di tepi sungai kecil, tiba-tiba Serigala melihat seekor domba kecil. Domba itu baru selesai minum. Ia sedang duduk santai di rumput seberang sungai, di antara bunga-bunga warna-warni.

“Akhirnya aku punya makanan!” gumam Serigala girang. Serigala licik ini melihat sebuah lubang di dekat pohon. Ia buru-buru memasukkan kakinya di lubang, dan pura-pura sedang terluka. Dia lalu berseru pada Domba Kecil di seberang sungai kecil.

“Domba Kecil,” katanya dengan suara lemah, “Tolong berikan aku setetes air dari sungai. Lihatlah, kakiku terperosok dan aku sangat haus...”

Domba Kecil melihat si Serigala dengan iba. Namun ia teringat nasihat ibunya tentang serigala yang licik. Domba Kecil ragu untuk menolong Serigala itu.

“Ambillah sendiri. Kamu pasti bisa mengambil air sendiri,” kata Domba Kecil.

“Aku terlalu lemah untuk berjalan. Kalau kamu bisa bawakan aku air, aku akan segar kembali. Dan bisa mencari makan sendiri,” bujuk Serigala lagi.

Domba Kecil langsung waspada mendengar ucapan Serigala.

“Kalau aku memberikanmu air, kamu pasti akan segar kembali dan bisa memakanku! Kamu tidak bisa menipuku, Serigala licik!” seru Domba Kecil. Ia segera lari menjauh, dan kembali ke rumahnya dengan selamat.

## Lampiran 6

**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA**

**Nama Sekolah** : SD Negeri Bontomanai kanjilo Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa

**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

**Kelas/Semester** : III/I

**Materi Pokok** : Cerita Dongeng

Berilah penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai.

No	Kategori	Kategori Nilai			
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
1	Keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran		√		
2	Keaktifan siswa dalam bertanya, berkomentar, dan menanggapi		√		
3	Ketertarikan siswa terhadap media boneka jari	√			
4	Sikap siswa ketika belajar		√		
5	Keaktifan siswa dalam mendengar cerita yang di capaikan guru	√			
6	Sikap siswa berkerja sama dalam kelas	√			

## Lampiran 7

**LEMBAR PENGAMATAN PROSES BELAJAR MENGAJAR**

**Nama Sekolah** : SD Negeri Bontomanai kanjilo Kecamatan Barombong Kabupaten Gowa

**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia

**Kelas/Semester** : III/I

**Materi Pokok** : Cerita Dongeng

Berilah penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai.

No.	Kegiatan	Pelaksanaan		Ket.
		Ya	Tidak	
1	mengucapkan salam	√	-	Terlaksana
2	Berdoa	√	-	Terlaksana
3	Mengabsen kehadiran siswa	√	-	Terlaksana
4	memberikan apreasiasi kepada siswa	√	-	Terlaksana
5	Menyimpulkan metari pembelajaran	√	-	Terlaksana
6	Melalui penjelasan dan praktek	√	-	Terlaksana
7	Melakukan tanya jawab	√	-	Terlaksan
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	√	-	Terlaksana
9	Menyimpulkan kembali materi pembelajaran	√	-	Terlaksan
10	Menutup proses pembelajaran	√	-	Terlaksana

## Lampiran 8

## Foto kegiatan belajar mengajar



Suasana saat kegiatan belajar menggunakan media boneka jari di kelas III SDN Bontomanai Kajinlo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa.



Suasana saat kegiatan belajar menggunakan media boneka jari di kelas III SDN Bontomanai Kajinlo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa.



Suasana saat kegiatan belajar menggunakan media boneka jari di kelas III SDN Bontomanai Kajinlo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa.

Lampiran 9

MEDIA BONEKA JARI



Lampiran 10

## SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN



**UNIVERSITAS BOSOWA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan Urip Sumoharjo Km. 4 Gd. 2 Lt. 4, Makassar-Sulawesi Selatan 90231  
 Telp. 0411 452 901 – 452 789 Ext. 117, Faks. 0411 424 568  
<http://www.universitasbosowa.ac.id>

Nomor : A. 155/FKJP/UNTBOS/V/2018

Makassar, 7 Mei 2018

Lampiran : -

Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada

Yth. : Kepala Sekolah SD Negeri Bontomanai Kab. Gowa  
 di -

**Tempat**

Dengan hormat disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian studi Program S1.

Nama : Adniati

NIM : 4514103023

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
 Universitas Bosowa

Judul Penelitian :

**PENGARUH MEDIA BONEKA JARI TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA  
 MATA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN  
 BONTOMANAI KANJILU KECAMATAN BAROMBONG KABUPATEN GOWA**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melaksanakan penelitian.

Atas bantuan dan kerja sama yang baik, kami sampaikan banyak terima kasih.



Wakil Dekan I

*Drs. Lutfin Ahmad, M.Hum.*

NIDN. 0931126006

Tembusan:

1. Rektor Universitas Bosowa
2. Arsip.

Lampiran 11

**SURAT KETERANGAN**

**PEMERINTAH KABUPATEN GOWA**  
**UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN BAROMBONG**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI BONTOMANAI K.**  
 Alamat: Jln. Poros Barombong Desa Kanjilo Kec. Barombong Kab. Gowa Tlp. 0411-8216740

**SURAT KETERANGAN**

No : 088/UPT- DISDIK /BRB/SDN-BTMN/VII/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosmiati, S.Pd.  
 NIP : 19630604 198306 2.001  
 Jabatan/Pekerjaan : Kepala SDN Bontomanai K

Menerangkan bahwa

Nama : Adniati  
 NIM : 4514103023  
 Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
 Universitas Bosowa

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Bontomanai K Kec. Barombong Kab. Gowa mulai tanggal 14 – 19 Mei 2018, untuk memperoleh data dalam rangka penyuluhan skripsi dengan judul *"PENGARUH MEDIA BONEKA JARI TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SDN BONTOMANAI KANJILO KECAMATAN BAROMBONG KABUPATEN GOWA"*.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bontomanai, 27 Juli 2018  
 Kepala SDN Bontomanai K



Rosmiati, S.Pd.  
 NIP. 19630604 198306 2.001

## RIWAYAT HIDUP



**Adniati**, lahir di Dompu pada tanggal 28 agustus 1997 Merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan bapak Fitrah dan ibu Mahidah. Pendidikan formal dimulai pada tahun 2003 SDN 31 Woja dan lulus pada tahun 2008. Pada tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Woja Dompu, dan lulus pada tahun 2011. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di SMAN 3 woja dan lulus pada tahun 2014. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi di mulai pada tahun 2014 di Universitas Bosowa Makassar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) pada bulan September penulis melaksanakan Praktik Program Lapangan (PPL) di SDN Mongisidi II Kota Makassar, dan pada tahun yang sama pada bulan Agustus penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata di wajo. Selanjutnya penulis melaksanakan penelitian penyusunan skripsi di SDN Bontomanai Kanjilo, Kecamatan Barombong, Kabupaten Gowa.