



**PENGARUH PENGGUNAAN DONGENG  
MENGUNAKAN MEDIA BONEKA TANGAN  
TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA  
KELAS II DI MI ISTIQOMAH SAMBAS  
PURBALINGGA  
SKRIPSI**

disajikan sebagai salah satu syarat untuk  
memperoleh gelar Sarjana Psikologi

**oleh**

Rama Wijaya

1511413107

**JURUSAN PSIKOLOGI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

## PERNYATAAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Dongeng Menggunakan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas II Di MI Istiqomah Sambas Purbalingga” ini adalah hasil karya (penelitian dan tulisan) sendiri, bukan buatan orang lain dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain baik keseluruhan maupun sebagian. Adapun penelitian yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip sesuai dengan kaidah yang berlaku.

Semarang, 9 April 2019



Rama Wijaya

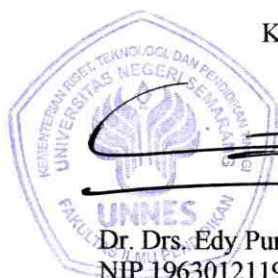
1511413107

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Dongeng Menggunakan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas II Di MI Istiqomah Sambas Purbalingga” ini telah dipertahankan di hadapan panitia penguji skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada hari selasa, 9 April 2019

Panitia :

Ketua



Dr. Drs. Edy Purwanto, M.Si.  
NIP.196301211987031001

Sekretaris

Drs. Sugeng Hariyadi, S.Psi., M.S.  
NIP.195701251985031001

Penguji 1

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rulita'.

Rulita Hendriyani, S.Psi., M.Si.  
NIP.197202042000032001

Penguji 2

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sugiariyanti'.

Sugiariyanti, S.Psi., M.A.  
NIP.197804192003122001

Penguji 3

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Luthfi Fathan Dahriyanto'.

Luthfi Fathan Dahriyanto, S.Psi, M.A.  
NIP. 197912032005011002

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto :**

This life is mine, so I have to be the main players, what I did was help others and my strength is to help others.(Shitara Osamu)

Usaha keras tidak akan mengkhianati (Yasushi Akimoto)

### **Peruntukan**

Skripsi ini penulis peruntukkan kepada Bapak, Ibu dan kedua kakak penulis serta keluarga terdekat penulis yang tak henti-hentinya mengiringi langkah penulis dengan doa dan dukungan.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* *rabbi' alamin*. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Dongeng Menggunakan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas II Di MI Istiqomah Sambas Purbalingga” hingga selesai.

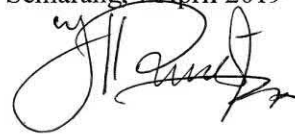
Selama penyusunan skripsi ini penulis sadar, bahwa penulis tidak akan dapat menyelesaikan sendiri tanpa bantuan dari pihak-pihak yang selama ini telah banyak membantu. Oleh karena itu, pada kesempatan ini ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Fakhruddin, M. Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan beserta jajaran pimpinan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Sugeng Hariyadi S.Psi., M.S selaku Ketua Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membimbing penulis untuk belajar selama ini.
3. Drs. Sugeng Hariyadi S.Psi., M.S selaku Ketua Panitia Sidang Penguji Skripsi.
4. Rulita Hendriyani, S.Psi., M.Si selaku Penguji 1 yang telah memberikan masukan dan penilaian terhadap skripsi penulis.
5. Sugiariyanti, S.Psi., M.A dosen pembimbing 1 sekaligus penguji 2 atas perhatian dan kesabarannya membimbing serta memberi saran dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Luthfi Fathan Dahriyanto, S.Psi, M.A dosen pembimbing 2 sekaligus penguji 3 atas perhatian dan kesabarannya membimbing serta memberi saran dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen serta staf di Jurusan Psikologi FIP UNNES yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Psikologi FIP UNNES.
8. Teman-teman komunitas permainan anak-anak yang selalu mampu menghilangkan beban pikiran.
9. Begitupula kepada pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu pada kesempatan ini yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya, penulis mengucapkan terimakasih setulus hati kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini. *Jazakumullaahu khairan katsiiran.* Penulis berharap skripsi ini memberikan manfaat dan kontribusi untuk perkembangan ilmu, khususnya psikologi.

Semarang, 9 April 2019



Penulis

## ABSTRAK

Wijaya, R. 2019 Pengaruh Penggunaan Dongeng Menggunakan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas II Di MI Istiqomah Sambas Purbalingga.. *Skripsi*. Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Skripsi ini di bawah bimbingan, Pembimbing I: Sugiariyanti, S.Psi., M.A. Pembimbing II: Luthfi Fathan Dahriyanto, S.Psi, M.A

Kata Kunci: *Boneka Tangan, Dongeng, Kemampuan menyimak, siswa kelas II*

Menyimak merupakan bagian penting dalam berkomunikasi. Menyimak merupakan proses dalam berkomunikasi dimana penerima pesan mengengarkan pesan dengan memahami isi pesan tersebut. Menyimak juga diperlukan untuk memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru, Oleh karena itu siswa harus memiliki kemampuan menyimak. Namun pembelajaran yang konvensional menyebabkan pelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini ingin mengetahui pengaruh dongeng menggunakan boneka tangan terhadap kemampuan menyimak siswa kelas II. Selain itu, penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena yang telah ditemukan bahwa siswa terdapat beberapa siswa kelas II MI Istiqomah Sambas Purbalingga yang mendapatkan nilai bahasa Indonesia pada bab kegiatan menyimak dongeng dibawah nilai yang ditentukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pemberian dongeng menggunakan boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas II MI Istiqomah Sambas Purbalingga.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *pretest-posttest control grup design*. Subyek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 68 orang siswa yang terbagi dalam 2 kelas yang diambil dari keseluruhan 5 kelas populasi yang ada pada kelas II. Perlakuan diberikan sebanyak 2 kali, sebelum dimulainya perlakuan subyek penelitian diberikan *pretest*. Setelah perlakuan dilakukan *posttest*. Pengumpulan data yang digunakan menggunakan test prestasi untuk mengetahui kemampuan menyimak siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan tidak ada perbedaan nilai *posttest* antara kelompok eksperimen dan kontrol yang signifikan, selain itu tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan dongeng menggunakan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II MI Istiqomah Sambas Purbalingga. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai  $sig (0,855) > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan hasil *posttest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal tersebut juga ditunjukkan dari nilai rata-rata hasil *posttest* yaitu kelompok eksperimen sebesar 13,5 dan kelompok kontrol sebesar 13,4.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERUNTUKKAN.....	iv
KATA PENGANTAR.. ..	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB</b>	
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.. ..	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis.. ..	9
1.4.2 Manfaat Praktis.....	10
2. LANDASAN TEORI. ....	11
2.1 Tinjauan Menyimak.....	11



2.1.2	Klasifikasi Keterampilan Menyimak.....	13
2.1.3	Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak .....	15
2.1.4	Keterampilan Menyimak Siswa SD .....	18
2.1.5	Evaluasi Keterampilan Menyimak .....	21
2.2	Tinjauan Dongeng .....	23
2.2.1	Pengertian Dongeng .....	23
2.2.2	Manfaat Dongeng .....	23
2.2.3	Kategori Dongeng .....	24
2.2.4	Unsur-Unsur Dongeng.....	25
2.2.5	Unsur Pembangun dalam Dongeng .....	26
2.3	Tinjauan Media Pembelajaran .....	27
2.3.1	Boneka Tangan Sebagai Media Pembelajaran Menyimak Dongeng	31
2.4	Kerangka Berpikir .....	35
2.5	Hipotesis .....	36
3	Metode Penelitian .....	37
3.1	Jenis dan Desain Penelitian .....	37
3.1.1	Jenis Penelitian .....	37
3.1.2	Desain Penelitian .....	37
3.2	Prosedur Penelitian .....	39
3.2.1	Persiapan Eksperimen.....	39
3.2.2	Pelaksanaan Eksperimen .....	41
3.3	Variabel Penelitian .....	42
3.3.1	Variabel Bebas.....	43

3.3.2	Variabel Terikat.....	43
3.3.3	Hubungan Antar Variabel Penelitian.....	43
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian.....	43
3.4.1	Populasi .....	43
3.4.2	Sampel .....	44
3.5	Tempat Penelitian .....	44
3.6	Definisi Operasional .....	45
3.6.1	Media Boneka Tangan .....	45
3.6.2	Kemampuan Menyimak Dongeng .....	45
3.7	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	46
3.7.1	Teknik Pengumpulan Data .....	46
3.7.2	Instrumen Pengumpulan Data .....	47
3.8	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	47
3.8.1	Uji Validitas.....	47
3.8.2	Uji Reliabilitas.....	49
3.8.3	Teknik Analisis Data .....	51
3.8.3.1	<i>Statistik Deskriptif</i> .....	51
3.8.3.2	<i>Uji Homogenitas</i> .....	52
3.9	Uji Hipotesis .....	53
4	Hasil dan Pembahasan .....	55
4.1	Persiapan Penelitian.....	55
4.1.1	Orientasi Kancan Penelitian .....	55
4.1.2	Gambaran Subyek Penelitian.....	56

4.1.3	Pemilihan Eksperimenter .....	57
4.2	Persiapan Instrumen Penelitian .....	57
4.2.1	Penyusunan Instrumen .....	57
4.2.2	Pembuatan <i>Blue Print</i> .....	58
4.2.3	Penyusunan Format Instrumen .....	58
4.2.3.1	Identitas Subyek .....	59
4.2.3.2	Petunjuk Penggunaan .....	59
4.2.3.3	Butir Aitem .....	59
4.3	Uji Coba Penelitian ( <i>Try Out</i> ) .....	59
4.3.1	Uji Coba Instrumen .....	59
4.3.2	Hasil Uji Coba Pelaksanaan .....	60
4.3.2.1	Hasil Uji Coba Modul .....	60
4.4	Pelaksanaan Skoring.....	61
4.5	Pelaksanaan Penelitian .....	61
4.5.1	Proses Perijinan .....	61
4.5.2	Pengumpulan Data.....	62
4.6	Hasil Penelitian.....	64
4.6.1	Hasil Uji Asumsi .....	64
4.6.1.1	Hasil Uji Normalitas.....	64
4.6.1.1.1	<i>Hasil Uji Normalitas Pre-test Kelompok Eksperimen.....</i>	65
4.6.1.1.2	<i>Hasil Uji Normalitas Pre-test Kelompok Kontrol.....</i>	65
4.6.1.2	Uji Homogenitas.....	66
4.6.2	Hasil Uji Hipotesis .....	67

4.7	Analisis Deskriptif .....	69
4.7.1	Deskripsi Hasil Penelitian .....	69
4.7.1.1	Data Pretest Kemampuan Menyimak Dongeng .....	69
4.7.1.1.1	<i>Data Pretest Kelompok Eksperimen</i> .....	69
4.7.1.1.2	<i>Data Pretest Kelompok Kontrol</i> .....	72
4.7.2.2	Data <i>Posttest</i> Kemampuan Menyimak Dongeng.....	74
4.7.2.2.1	<i>Data Posttest Kelompok Eksperimen</i> .....	74
4.7.2.2.2	<i>Data Posttest Kelompok Kontrol</i> .....	77
4.7.3	Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> , dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol .....	79
4.7.3.1	<i>Perbandingan Nilai Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol</i> .....	80
4.7.3.2	<i>Perbandingan Nilai Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol</i> .....	81
4.8	Pembahasan .....	84
4.9	Keterbatasan Penelitian .....	87
5	Penutup .....	89
5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran .....	89
5.2.1	Bagi Penelitian .....	89
5.2.2	Bagi Sekolah .....	90
5.2.3	Bagi Siswa .....	90
5.2.4	Bagi Guru .....	90
	DAFTAR PUSTAKA .....	91
	LAMPIRAN .....	93

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Penelitian.....	38
3.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	42
3.3 Kriteria Penilaian Hasil Belajar .....	52
4.1 Hasil Uji Normalitas <i>Pre-test Post-test</i> Kelompok Eksperimen.....	65
4.2 Hasil Uji Normalitas <i>Pre-test Post-test</i> Kelompok Kontrol .....	66
4.3 Hasil Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> kelompok Eksperimen – Kelompok Kontrol .....	67
4.4 Hasil Pengujian Hipotesis Kelompok <i>Posttest</i> Kontrol – <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen .....	68
4.5 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelompok Eksperimen.....	69
4.6 Data Deskriptif Nilai Pretest Kelompok Eksperimen .....	71
4.7 Distribusi Frekuensi Hasil Pretet Kelompok Kontrol.....	72
4.8 Data Deskriptif Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol .....	73
4.9 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelompok Eksperimen .....	74
4.10 Data Deskriptif Nilai Posttest Kelompok Eksperimen.....	76
4.11 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelompok Kontrol.....	77
4.12 Data Deskriptif Nilai Posttest Kelompok Kontrol .....	79
4.13 Hasil <i>Pretest</i> Kelompok – Kontrol.....	80
4.14 Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen-Kontrol.....	81
4.15 Rangkuman <i>Mean Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Menyimak Dongeng	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Proses Komunikasi Menurut Kemp .....	4
2.1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian.....	36
3.1 Rumus Korelasi <i>Product Moment</i> .....	48
3.2 Rumus Alfa Cronbach.....	50
4.1 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelompok Eksperimen .....	70
4.2 Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol .....	73
4.3 Distribusi Frekuensi Posttest Kelompok Eksperimen.....	76
4.4 Distribusi Frekuensi Posttest Kelompok Kontrol .....	78
4.5 Perbandingan <i>Mean Posttest</i> Kelompok Eksperimen – Kontrol .....	82
4.6 Perbedaan <i>Mean Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Menyimak Dongen.....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

1. RPP Kelompok Eksperimental dan Kontrol .....	76
2. Modul Penelitian .....	81
3. Gambar Boneka.....	110
4. Lembar Test Penelitian.....	117
5. Tabulasi Nilai Penelitian .....	121
6. Lembar cek Manipulasi .....	122
7. Sebaran Aitem Kemampuan Menyimak .....	124
8. Surat Izin Penelitian .....	126
9. Dokumentasi.....	128

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling penting yang digunakan manusia, melalui bahasa manusia dapat belajar, berbagi pengalaman, dan meningkatkan kemampuan intelektualnya. Dalam pembelajaran, bahasa merupakan faktor yang sangat penting, karena bahasa merupakan alat komunikasi primer dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa bahasa, manusia tidak dapat menyampaikan informasi, gagasan, pikiran, dan keinginannya kepada orang lain. Bahasa yang digunakan dalam masyarakat merupakan bahasa yang memiliki kaidah telah disepakati pemakaiannya secara umum oleh masyarakat. Kaidah tersebut terdiri dari kaidah bunyi, bentuk kata, kalimat, makna, dan ejaan.

Menurut Dardjowidjojo (2003) bahasa adalah suatu sistem simbol lisan yang telah disepakati bersama yang dipakai oleh anggota suatu masyarakat bahasa untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar sesamanya, berlandaskan pada budaya yang dimiliki bersama. Selanjutnya bahasa merupakan bagian dari berbahasa. Menurut Fajri dan Senja (2008:105) arti dari berbahasa adalah menggunakan bahasa. Berbahasa merupakan proses seseorang menyampaikan hal-hal yang terjadi menjadi pemikiran dan perasaannya. Jadi keterampilan berbahasa adalah kesanggupan atau daya kekuatan seseorang untuk menunjukkan maksud dan pikirannya kepada orang lain menggunakan suatu suara atau simbol-simbol agar dapat dimengerti oleh orang lain.



Pada dasarnya terdapat empat ketrampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Haryadi dan Zamzani (1996: 19), sebelum anak dapat berbicara, membaca, atau menulis, kegiatan menyimaklah yang pertama kali dilakukan. Rankin (dalam Haryadi dan Zamzani, 1996: 17) menambahkan bahwa dalam kehidupan suatu masyarakat dijumpai porsi kegiatan, menyimak 42%, berbicara 32%, membaca 15% dan menulis 11%. Berdasarkan persentase paling tinggi di antara kegiatan di antara keterampilan berbahasa lainnya. artinya, kegiatan menyimak memiliki peran yang fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya di sekolah, pembelajaran dan tes menyimak kurang mendapat perhatian sebagaimana halnya kompetensi berbahasa yang lainnya seperti membaca, menulis dan berbicara.

Selain itu Rost (2004) menjelaskan betapa pentingnya keterampilan menyimak.

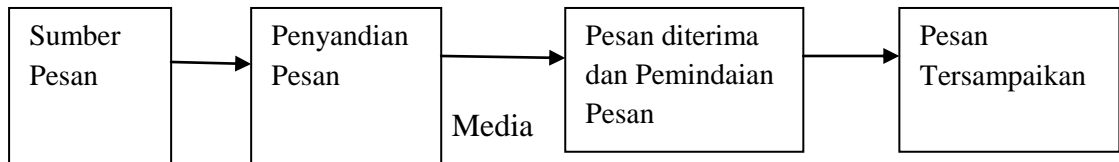
*“For human being, listening is the first communication skill they acquired. It is an invisible mental process that plays a vital role in daily lives. People listen for different purposes such as entertainment, academic purposes or obtaining necessary information. In the foreign language learning, listening is paramount important since it provides the language input”.*

Rankin (dalam Tarigan, 2008: 140) menemukan bahwa penekanan pembelajaran di kelas pada sekolah dasar di Detroit, Michigan, Amerika Serikat, membaca memperoleh porsi 52%, sementara menyimak hanya 8%. Lebih lanjut Gilman dan Moody (1984) menerangkan bahwa menyimak merupakan salah satu

komponen penting dalam komunikasi secara verbal, sekitar 40-50% dari waktu komunikasi digunakan untuk menyimak. Berdasarkan wawancara pada tanggal 17 Mei 2017 dengan guru Bahasa Indonesia kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Istiqomah Sambas Purbalingga, diperoleh informasi bahwa guru belum memberikan pembelajaran sekaligus menguji kemampuan menyimak siswa secara khusus, walaupun guru telah mengetahui pentingnya kemampuan menyimak bagi siswa. Guru beranggapan bahwa dengan sendirinya siswa dapat dengan baik menyimak tanpa harus diberikan pembelajaran secara khusus.

Berkaitan dengan kompetensi menyimak di SD, menurut Kosasih (2007) Standar Kompetensi Bahasa Indonesia di kelas II, pada tema Binatang di Sekitar yaitu memahami pesan pendek dan dongeng yang dilisankan. Berdasarkan Standar Kompetensi tersebut, siswa diarahkan untuk memahami isi pesan pendek dan dongeng yang disampaikan oleh guru. Kegiatan menyimak dongeng berkaitan dengan kemampuan reseptif siswa, atau kemampuan siswa untuk menerima informasi dari sumber pesan. Dalam hal ini, sumber pesan disini adalah dongeng yang disampaikan oleh guru. Dalam kegiatan menyimak dongeng, terdapat interaksi dan komunikasi antara guru sebagai penyampai pesan dan siswa sebagai penerima pesan.

Kemp (dalam Susilana dan Riyana, 2008: 2) menggambarkan proses komunikasi sebagai berikut:



**Gambar 1.1 Proses Komunikasi menurut Kemp**

Berdasarkan gambar 1 diatas, dapat diketahui bahwa pesan berupa informasi dari sumber pesan yang dikirimkan kepada penerima pesan, diubah dalam bentuk sandi atau lambing seperti kata-kata, bunyi-bunyian, gambar, dan sebagainya. Melalui saluran (*channel*) atau media, pesan diterima oleh penerima pesan melalui indera (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh penerima pesan.

Selama proses komunikasi, terdapat faktor penghambat atau penghalang yang disebut *barrier* dan *noise* yang menyebabkan proses komunikasi tidak berlangsung secara efektif dan efisien, sehingga pesan tidak dipahami dengan baik oleh penerima pesan. Faktor-faktor penghambat tersebut dapat berasal dari komunikan, pesan, komunikator, maupun *channel*. Berdasarkan uraian diatas, jelas tergambar bahwa media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, sehingga *channel* yang dimaksud yaitu media pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai (2011:6), peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini, media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran. Selain itu, salah satu fungsi media pembelajaran menurut Susilana dan Riyana (2008: 90) yaitu untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dari pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi semakin cepat dan mudah.

Menurut Buhler (dalam Ahmadi dan Sholeh, 2005) perkembangan fantasi anak usia 4 hingga 8 tahun, masuk pada tahap masa khayal, dimana anak senang mengkhayalkan cerita-cerita maupun dongeng. Sementara pada siswa kelas II SD atau setingkatnya berusia 7-8 tahun dimana masuk dalam fase perkembangan Operasional Konkret dalam teori perkembangan Piaget menurut Papalia dkk (2010). Dalam fase ini, kemampuan kognitif anak lebih dibandingkan dengan fase sebelumnya, namun penalaran mereka masih terbatas hanya pada hal yang berada di depan matanya dan pada saat itu, oleh karena itu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak salah satunya menggunakan dongeng dengan alat peraga. Alat peraga digunakan untuk membantu anak dalam menyimak dongeng.

Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi dalam banyak hal, sering tidak masuk akal (Cendekia, 2005). Pendapat lain mengenai dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi, terutama tentang kejadian zaman dahulu yang bersifat aneh (KBBI, 2007 : 274). Menurut Cendekiana (2013) salah

satu manfaat dongeng adalah mengasah kepekaan anak-anak terhadap bunyi-bunyian. Suara yang dibuat oleh pendongeng dalam menirukan berbagai macam bunyi dapat mengasah indera pendengaran dari anak.

Tomkins dan Hoskisson (dalam Mariana, 2014: 49) mengungkapkan bahwa jenis media yang dapat menambah variasi pada cerita adalah dengan menggunakan media gambar, papan flannel, boneka atau wayang, dan objek. Sudarmadji (2010: 21) juga mengungkapkan bercerita dengan alat peraga dapat menggunakan media boneka tangan, boneka jari, flannel, wayang, dan lain-lain.

Menyimak merupakan keterampilan yang memberikan kontribusi yang besar terhadap keterampilan produktif (berbicara dan menulis), menurut Susilowati (2013) menyimak juga sangat berpengaruh terhadap mata pelajaran lain, siswa memperoleh informasi dari bahan simakan dalam proses pembelajaran, selain itu, dalam kehidupan sehari-hari kemampuan menyimak juga memegang peranan penting dalam pengembangan diri, perilaku, dan hubungan sosial, yakni dalam komunikasi secara efektif, setiap orang harus mampu menyimak secara efektif untuk mendapatkan respon sesuai dengan yang diinginkan. Hal ini sesuai dengan Astuti (dalam Susilowati, 2008) bahwa kemampuan menyimak sangat penting dipelajari guna menunjang kemampuan berbahasa yang baik, dengan kemampuan berbahasa yang baik maka akan memperlancar komunikasi.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia pada tanggal 16 hingga 17 Mei 2018 di kelas II Madrasah Ibtidaiyah Istiqomah Sambas Purbalingga, dalam wawancara awal menurut guru bahasa

Indonesia, guru belum terdapat pembelajaran khusus untuk meningkatkan keterampilan menyimak, guru beranggapan siswa dengan sendirinya telah baik keterampilan menyimak tanpa harus diberikan pembelajaran menyimak secara khusus. Namun pada kenyataanya terdapat siswa yang keterampilan menyimaknya perlu ditingkatkan dan perlu dibina secara maksimal, hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar menyimak pesan pendek dan dongeng, siswa belum mampu memahami jalan cerita dari dongeng yang disampaikan oleh guru yang dapat dilihat dari nilai ulangan harian dengan kompetensi menyimak dongeng, terdapat 14 anak yang nilainya berada dibawah 75 yang merupakan standar kelulusan. Terdapat 9 siswa yang bahkan tidak mengetahui tokoh utama dalam cerita dongeng yang dibawakan oleh guru. Media yang digunakan guru untuk pembelajaran menyimak dongeng baru sebatas media gambar berupa buku cerita bergambar. Guru juga belum pernah melakukan variasi pembelajaran menyimak dongeng dengan media lain.

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan suatu usaha untuk menentukan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Salah satu alternatif yang dapat diberikan adalah menggunakan boneka tangan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sudaniti (2011) dengan judul "*Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 1 Prambanan Sleman dengan Menggunakan Media Boneka Tangan*" menunjukkan hasil bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas VIIB SMP Negeri 1 Prambanan Sleman yang dapat dilihat dari

perbandingan skor hasil bercerita pada setiap siklusnya. Sementara pada penelitian “*Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas II SDN Keret Krembung Sidoarjo*” yang dilakukan oleh Safitri (2015) menunjukkan hasil media boneka tangan mempunyai pengaruh positif dan efektif diterapkan dalam pembelajaran keterampilan bercerita pada siswa kelas II SDN Keret Krembung Sidoarjo yang ditunjukkan pada nilai *pre-test* dan *post-test*. Penelitian diatas menggunakan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa SMP kelas VII dan siswa SD kelas II, namun belum ada terdapat penelitian yang menggunakan media boneka tangan untuk pembelajaran menyimak dongeng pada siswa SD kelas II.

Thompkins dan Hoskisson (dalam Mariana, 2014:47) mengungkapkan bahwa boneka sederhana dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan dramatiknya. Penggunaan media boneka tangan menolong anak untuk bernalar, berimajinasi, dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek. Berkaitan dengan hal tersebut, penggunaan media boneka tangan dalam kegiatan menyimak dongeng dapat digunakan untuk memvisualkan tokoh dan penokohan dalam dongeng melalui gerakan dan percakapan boneka tangan. Pada akhirnya keterampilan menyimak anak diharapkan meningkat dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan maksimal sehingga diperoleh hasil pembelajaran yang maksimal. Untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh*

*Penggunaan Dongeng Menggunakan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas II Di Mi Istiqomah Sambas Purbalingga”.*

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan urian diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah penelitian yaitu apakah pemberian dongeng dengan media boneka tangan dapatt mempengaruhi keterampilan menyimak siswa kelas II di MI Istiqomah Sambas Purbalingga.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui apakah pemberian dongeng dengan media boneka tangan mempengaruhi keterampilan menyimak siswa kelas II di MI Istiqomah Sambas Purbalingga.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini terbagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan literatur tentang pengaruh penggunaan media boneka tangan, serta dapat menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan media atau alat peraga kreatif dalam pembelajaran menyimak dongeng bagi siswa SD.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

a. Bagi Peneliti



Hasil penelitian dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran menyimak dongeng bagi siswa SD.

b. Manfaat bagi Siswa

Penggunaan media boneka tangan merupakan upaya mengembangkan minat siswa agar tertarik, paham dan memiliki kemampuan dalam menyimak dongeng.

c. Manfaat bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran menyimak serta dapat memberikan masukan dalam menggunakan media yang tepat dan bervariasi untuk pembelajaran menyimak.

d. Manfaat bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat menjadi sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran menyimak serta dapat menjadi pertimbangan untuk melengkapi sarana dan prasarana belajar dalam menunjang peningkatan hasil belajar siswa.

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Menyimak**

##### **2.1.1 Definisi Menyimak**

Menyimak merupakan salah satu bagian dari keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan (2008) keterampilan berbahasa (*language arts, language skills*) terbagi dalam empat segi yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), berbicara (*speaking skills*), membaca (*reading skills*), dan menulis (*writing skills*).

Berbahasa adalah menggunakan simbol lisan yang telah disepakati bersama yang dipakai oleh anggota suatu masyarakat bahasa untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar sesamanya, berlandaskan pada budaya yang dimiliki bersama (Danuwidjojo : 2003).

Sementara itu, pengertian dari keterampilan menurut Semi (1987:1) adalah daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan yang dilakukan seseorang. Sejalan dengan Semi, Alwi (2005:707) menyatakan keterampilan adalah kesanggupan, kecakapan dan kekuatan seseorang dalam melakukan suatu tindakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kecakapan atau potensi seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu tindakan seseorang.

Menurut Tarigan (2008: 31), menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau

pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan pembicara melalui ujaran atau lisan. Clark dan Clark (dalam Pintamtiyastirin, 1984: 10) mendefinisikan menyimak sebagai suatu proses mental pada saat menyimak menerima bunyi yang diucapkan oleh pembicara, menggunakan bunyi itu untuk menyusun penafsiran tentang apa yang disimaknya.

Athfal (2018) berpendapat bahwa menyimak merupakan kegiatan berbahasa yang didalamnya mengandung unsur mendengarkan, memperhatikan, memahami isi pesan, serta memahami isi pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan pembicara, mengingat, mengapresiasi, serta menginterpretasi untuk memperoleh suatu informasi. Sementara itu menurut Heryadi (2008:7) kegiatan menyimak merupakan tindakan atau aktifitas mental dalam menangkap, memahami, menimbang, dan merespons pesan yang terkandung dalam simbol-simbol lisan.

Arini (2005:3) membedakan pengertian antara mendengar, mendengarkan dan menyimak tersebut yaitu:

1. Pengertian mendengar adalah kegiatan menangkap bunyi secara tidak sengaja (secara kebetulan).
2. Mendengarkan adalah kegiatan menangkap bunyi bahasa yang sudah ada unsur kesengajaan tetapi belum diikuti unsur pemahaman.
3. Menyimak adalah kegiatan menangkap bunyi bahasa dengan sengaja dan direncanakan dengan penuh perhatian, interpretasi, dipahami, ditindaklanjuti, serta diakhiri dengan evaluasi.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak adalah daya untuk melakukan kegiatan bagian dari berbahasa dengan sengaja dan direncanakan berupa mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan yang telah disampaikan.

### **2.1.2 Klasifikasi Keterampilan Menyimak**

Tarigan (2008: 38) mengklasifikasikan menyimak menjadi dua, yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif

- a. Menyimak Ekstensif, yaitu kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak perlu di bawah bimbingan langsung dari seorang guru. Terdapat empat jenis menyimak yang masuk dalam kategori menyimak ekstensif yaitu, Menyimak sosial, jenis menyimak sopan yang biasanya berlangsung dalam situasi-situasi sosial tempat orang mengobrol atau bercengkrama mengenai hal-hal yang menarik perhatian orang yang hadir. Kemudian menyimak sekunder, sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan dan secara ekstensif. Menyimak ekstensif yang ketiga yaitu menyimak estetik (menyimak apresiasif) dan yang terakhir adalah menyimak pasif (menyimak tanpa upaya sadar)
- b. Menyimak Intensif, yaitu kegiatan menyimak secara lebih bebas dan lebih umum serta perlu di bawah bimbingan langsung para guru. Menyimak intensif diarahkan pada kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap satu hal tertentu. Terdapat enam jenis menyimak yang masuk dalam kategori menyimak intensif yaitu, menyimak kritis (menyimak berupa

mencari kesalahan), menyimak konsentratif (menyimak sejenis telaah), menyimak kreatif (menyimak mengakibatkan kesenangan rekonstruksi imajinatif pada bunyi, gerak, serta perasaan), menyimak eksploratif (menyimak bersifat menyidik), menyimak eksploratif (menyimak bersifat menyelidik), menyimak interogatif (menyimak yang perhatiannya pada pemerolehan informasi dengan cara interogatif), dan menyimak selektif (menyimak secara cerdas cermat).

Berdasarkan klasifikasi menyimak di atas, dapat disimpulkan bahwa menyimak dongeng termasuk dalam klasifikasi menyimak intensif jenis menyimak kreatif. Berdasarkan pengertian menyimak intensif, kegiatan menyimak dongeng dilakukan secara lebih bebas dan lebih umum serta perlu di bawah bimbingan langsung guru. Menyimak dongeng diarahkan pada kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap hal tertentu. Kegiatan menyimak dongeng juga termasuk jenis menyimak kreatif, yang dapat mengakibatkan kesenangan rekonstruksi imajinatif para penyimak terhadap bunyi, penglihatan, gerakan, serta perasaan-perasaan kinestetik yang disarankan atau dirangsang oleh sesuatu yang disimaknya.

### **2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Menyimak**

Keberhasilan dalam menyimak terletak pada faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor yang mempengaruhi menyimak yang bersifat positif dapat memberikan hasil yang baik dalam menyimak, namun faktor-faktor yang bersifat negatif akan berdampak pada hasil yang buruk dalam kegiatan

menyimak. Tarigan (2008) mengungkapkan berbagai faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan menyimak seseorang, yaitu.

a. Faktor Fisik

Kondisi fisik merupakan hal yang sangat mempengaruhi keefektifan dan kualitas menyimak seseorang. Misalnya saja orang yang mengalami gangguan pendengaran menjadi tidak dapat atau kurang menangkap ide-ide pokok hal yang disampaikan, begitu juga dengan orang yang sedang kelelahan atau sedang mengidap penyakit tertentu. Selain dari diri penyimak, faktor fisik yang lainnya adalah lingkungan sekitar. Lingkungan yang bising dan ramai menyebabkan focus penyimak menjadi terganggu dan terpecah.

b. Faktor Psikologis

Di samping faktor fisik, terdapat faktor lain yang lebih sulit diatasi, yang melibatkan sikap-sikap dan sifat-sifat pribadi, yaitu faktor psikologis dalam menyimak. Faktor-faktor ini antara lain mencakup masalah-masalah prasangka dan kurangnya simpati terhadap para pembicara dengan bermacam sebab dan alasan, keegosentrisan dan asyiknya minat pribadi serta masalah pribadi, kepicikan yang menyebabkan pandangan kurang luas, kebosanan dan kejenuhan yang menyebabkan tiadanya perhatian sama sekali pada pokok pembicaraan, sikap yang tidak layak terhadap sekolah, terhadap guru, terhadap pokok pembicaraan, atau terhadap pembicara. Faktor-faktor tersebut menjadi penghambat dalam proses menyimak, sementara faktor-faktor berikut menjadi pendorong yaitu pengalaman masa lalu yang pernah menyimak hal yang sama

atau sejenis, materi yang sesuai dengan minat, dan kepandaian seseorang dalam menangkap maksud materi.

c. Faktor Pengalaman

Sikap dalam menyimak ditentukan dari hasil pertumbuhan dan perkembangan serta pengalaman masa lalu kita terhadap materi yang disimak. Selain itu faktor kosakata yang digunakan juga berpengaruh dalam kegiatan menyimak, kosakata baru dan asing akan menyebabkan penyimak menjadi kesusahan memahami maksud materi yang disimak.

d. Faktor Sikap

Setiap orang akan cenderung menyimak secara seksama pada topik-topik atau pokok-pokok pembicaraan yang dapat dia setujui daripada pokok-pokok pembicaraan yang kurang atau tidak disetujuinya. Pada dasarnya manusia hidup mempunyai dua sikap utama yaitu sikap menerima dan menolak. Orang akan bersikap menerima pada hal yang menarik dan menguntungkan baginya, tetapi menolak pada hal-hal yang tidak menarik dan tidak menguntungkan baginya. Kedua hal ini memberkan dampak pada penyimak, masing-masing dampak positif dan dampak negatif.

e. Faktor Motivasi

Kebanyakan kegiatan menyimak melibatkan sistem penilaian kita sendiri. Apabila kita dapat memperoleh sesuatu yang berharga dari seorang pembicara, kita menjadi bersemangat menyimaknya dengan tekun dan seksama. “Hal apa yang dapat saya petik dari ceramah pakar ini ?” merupakan hal yang wajar keluar dikemukakan oleh seorang penyimak dalam hatinya. Jika penyimak tidak yakin

akan memperoleh sesuatu dari hal yang disimaknya, maka sedikit kemungkinan penyimak akan mau menyimak dengan baik.

f. Faktor Jenis Kelamin

Menurut Silverman (dalam Tarigan, 2008:112) pria dan wanita pada umumnya mempunyai perhatian yang berbeda, dan cara mereka memusatkan perhatiannya pun berbeda pula. Gaya menyimak pria pada umumnya bersifat objektif, aktif, keras hati, analitik, rasional, keras kepala atau tidak mau mundur, menetralkan, intrusif (bersifat mengganggu), mandiri, sanggup mencukupi kebutuhan sendiri, dapat menguasai emosi. Sedangkan gaya menyimak wanita pada umumnya cenderung lebih subjektif, pasif, ramah dan simpatik, difusif atau menyebar, sensitif, mudah terpengaruhi, mudah mengalah, reseptif, bergantung, dan emosional.

g. Faktor Lingkungan

Dalam pembelajaran di kelas, para guru harus menyadari pengaruh lingkungan terhadap keberhasilan menyimak khususnya terhadap keberhasilan belajar para siswa pada umumnya, baik menyangkut lingkungan fisik ruangan kelas maupun berkaitan dengan suasana sosial kelas.

1) Lingkungan Fisik

Dalam mempertimbangkan lingkungan fisik, ruangan kelas merupakan faktor yang penting. Para guru harus mengatur dan menata letak meja dan kursi sedemikian rupa sehingga memungkinkan setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk menyimak dan disimak. Sarana-sarana juga harus ditempatkan berdekatan agar dapat meningkatkan penyimakan yang baik. Selain itu guru juga



harus berbicara dengan suara yang menyenangkan, memberikan pengarahannya-pengarahan yang jelas dan tepat.

## 2) Lingkungan Sosial

Anak-anak yang diberikan kesempatan untuk mengekspresikan serta mengevaluasi ide mereka akan lebih sigap dalam menyimak karena anak merasa mereka dihargai. Oleh karena itu guru hendaknya menetapkan suatu contoh model bagi kegiatan menyimak seperti halnya memberi kesempatan bagi pengajaran menyimak serta merencanakan kegiatan khusus untuk mengembangkan serta memajukannya.

### h. Faktor Peranan dalam Masyarakat.

Peranan seseorang dalam masyarakat menuntut untuk menyimak suatu hal sesuai dengan perannya lebih baik dibandingkan orang lain untuk dapat mengembangkan informasi dan pengetahuan sesuai dengan bidangnya masing-masing.

#### **2.1.4. Keterampilan Menyimak Siswa SD**

*Tulare Country School* (dalam Tarigan, 2008:64) dalam buku petunjuk mengenai keterampilan berbahasa yang berjudul “*Tulare Cooperative Language Art Guide*” menguraikan kemampuan menyimak siswa Sekolah Dasar untuk siswa berumur 6,5 – 8 tahun, sebagai berikut.

- a. Menyimak dengan kemampuan memilih yang meningkat
- b. Membuat saran-saran, usul-usul, dan mengemukakan pertanyaan untuk mengecek pengertiannya.

- c. Sadar akan situasi, kapan sebaiknya menyimak, kapan pula sebaiknya tidak usah menyimak.

Anderson (dalam Tarigan, 2008: 65) mengungkapkan bahwa ada beberapa hal yang dapat dicatat terkait kemampuan menyimak anak, sebagai berikut.

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

Berdasarkan penjelasan di atas, kegiatan menyimak perlu dilaksanakan melalui pendekatan-pendekatan yang sesuai dengan perkembangan kognitif dan tahapan perkembangan siswa. Melalui menyimak, siswa dilatih untuk dapat memahami informasi dari orang lain dengan indera pendengaran dan menangkap isi pesan yang diterimanya secara benar.

Piaget (dalam Izzati, 2008: 105) mengungkapkan masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasional konkret dalam berpikir (usia 7-12 tahun), dimana konsep yang pada awal kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa SD kelas II termasuk dalam tahap perkembangan operasional konkret.

Syah (2010: 71) menjelaskan dalam inteligensi operasional anak pada tahap operasional konkret, terdapat sistem operasional kognitif yang meliputi: 1) *conservation*; 2) *addition of classes*; dan 3) *multiplication of classes*.

*Conservation* adalah kemampuan memahami aspek-aspek kumulatif materi. Anak mampu mengenali dan memahami tentang sifat kuantitatif suatu benda, dan bahwa sifat kuantitatif suatu benda tidak akan berubah secara sembarangan.

*Additional of classes* (penambahan golongan benda) yakni kemampuan dalam memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda dianggap kelas rendah (misalnya mawar, melati) dan menghubungkannya dengan golongan benda yang berkelas lebih tinggi.

*Multiplication of classes* (pelipatgandaan golongan benda) adalah kemampuan yang melibatkan pengetahuan mengenai cara mempertahankan dimensi-dimensi benda (seperti warna bunga dan tipe bunga) untuk membentuk gabungan golongan benda seperti “mawar putih” atau “mawar merah”.

Izzaty (2008: 118) mengungkapkan bahwa pada perkembangan bahasa masa kanak-kanak akhir, sebagian besar anak usia enam tahun sudah dapat menceritakan kembali suatu bagian kecil dari buku, film, atau pertunjukan

televisi. Anak mulai menyadari bahwa komunikasi tidak dapat dicapai jika anak tidak mengerti apa yang dikatakan oleh orang lain. Hal ini mendorong anak untuk meningkatkan kemampuan pengertiannya.

### **2.3.5 Evaluasi Keterampilan Menyimak**

Menurut Listiana (2015) indikator menyimak tidak hanya untuk mengetahui apakah seseorang mendengar atau tidak, tetapi juga mengukur kemampuan seseorang memahami bahasa lisan yang didengarnya. Berikut teknik evaluasi yang dapat dilakukan.

- a. menyebutkan atau menulis kembali suatu informasi sederhana (fenomena, nama sesuatu, jumlah, keadaan sesuatu peristiwa, dan lain-lain)
- b. menyebutkan atau menuliskan kembali deskripsi atau uraian peristiwa suatu peristiwa, benda, keadaan, sebab akibat, dan lainnya.
- c. Menyebutkan atau menuliskan kembali suatu hal (kelahiran, pengalaman orang lain, dan lain).
- d. Menyebutkan atau menuliskan kembali suatu cerita.
- e. Menyimpulkan suatu percakapan.
- f. Menjawab suatu pertanyaan suatu soal (objektif, esai berstruktur, atau esai bebas).
- g. Menyimpulkan tema dan unsur – unsur lainnya dari suatu cerita.
- h. Memperbaiki ucapan – ucapan yang salah tidak sesuai.

Marsabri (2012) menuturkan bahwa aspek – aspek yang diukur dalam tes menyimak adalah hal – hal yang menjadi indikator keberhasilan menyimak adalah faktor kebahasaan berupa bunyi – bunyi bahasa, makna kata, pemahaman kalimat.

Faktor non kebahasaan berupa pemahaman terhadap pesan yang disampaikan oleh pembicara. Di dalam isi pesan terdapat unsur social budaya yang harus dipahami oleh penyimak. Sasaran utama tes kemampuan menyimak adalah kemampuan peserta tes untuk memahami isi wacana yang dikomunikasikan secara lisan langsung oleh pembicara, atau melalui rekaman audio atau video. Pemahaman itu dapat mengacu pada pemahaman secara umum seperti topik yang dibahas atau sekedar garis besar isinya, atau bagian – bagian yang lebih terperinci tokoh, latar tempat, latar waktu, dan beberapa aspek lainnya. Pemahaman lewat menyimak dapat pula berkaitan dengan hal – hal yang lebih mendalam sifatnya, tidak terbatas pada hal yang secara tegas dan langsung terungkap. Pemahaman semacam itu hanya dapat diperoleh dengan menghubungkan bagian wacana tertentu, atau mengambil kesimpulan dan implikasi berdasarkan pemahaman terhadap bagian – bagian wacananya. Semua itu merupakan penjabaran dari apa yang seharusnya dipahami seseorang ketika menyimak suatu wacana yang dikomunikasikan secara lisan untuk didengarkan.

## **2.2 Tinjauan Dongeng**

### **2.2.1 Pengertian Dongeng**

Menurut Nurgiyantoro (2005: 198) istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal, pengertian tersebut dapat dipahami jika dilihat dari sumber dongeng yang bermacam-macam, bisa berasal dari mulut ke mulut, diperoleh secara turun temurun dari orang tua terdahulu, dari buku cerita, atau hasil penggalian cerita oleh para antropolog. Menurut Dananjaja (1994: 83) dongeng adalah cerita

pendek kolektif kasusastraan lisan. Dongeng merupakan cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi dan diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran moral bahkan sindiran. Bentuk dongeng pun dapat berupa cerita rakyat, legenda, hingga fabel yang bersifat fiktif. Sementara Isnaeni (2012: 23) berpendapat bahwa dongeng adalah cerita-cerita fiksi yang diceritakan pendongeng kepada para pendengar secara lisan yang di dalamnya terdapat pesan moral positif yang mendidik.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa dongeng merupakan cerita yang dibuat berdasarkan rekaan dan khayalan penulisnya serta kejadiannya tidak benar-benar terjadi. Pada proses menyimak dongeng, penyimak dituntut untuk bisa menggunakan imajinasinya untuk dapat menerima informasi dalam dongeng.

### **2.2.2 Manfaat Dongeng**

Kutner (1999) mengungkapkan dongeng penting bagi anak agar dapat memasuki perjalanan hidupnya tanpa resiko. Anak bisa mengatasi masalahnya dengan mengidentifikasikan diri dengan tokoh cerita.

Menurut Majalah PAUDNI (2012: 9), terdapat manfaat dongeng sebagai berikut.

- a. Cara efektif menanamkan budi pekerti.
- b. Sarana mengembangkan imajinasi anak.
- c. Menumbuhkan minat baca pada anak.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa dan komunikasi verbal anak.

- e. Melatih daya simak anak.
- f. Meningkatkan kecerdasan
- g. Menjaga interaksi emosional dengan anak
- h. Pengetahuan baru

Zubaidah (2006: 32), secara intrinsik dongeng bermanfaat untuk: (1) memberikan kesenangan, kegembiraan, kenikmatan, (2) mengembangkan daya imajinasi anak; (3) memberikan pengalaman baru; (4) mengembangkan wawasan anak; dan (5) menurunkan warisan budaya dari generasi satu ke generasi berikutnya. Berdasarkan manfaat dongeng diatas, dapat disimpulkan bahwa dongeng sangat bermanfaat bagi anak-anak karena dapat mengasah daya pikir dan imajinasinya.

### **2.2.3 Kategori Dongeng**

Menurut Aarne dan Thompson (dalam Cakra, 2012: 14) dongeng dikelompokkan dalam empat golongan besar, sebagai berikut.

- a. Dongeng binatang, dongeng yang ditokohi oleh binatang-binatang yang dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia.
- b. Dongeng biasa, jenis dongeng yang ditokohi manusia dan biasanya adalah kisah tentang suka duka seseorang.
- c. Lelucon atau anekdot, dongeng yang dapat menimbulkan tawa bagi yang mendengarnya maupun yang menceritakannya.
- d. Dongeng berumus, dongeng yang strukturnya terdiri dari pengulangan.

Stewig (dalam Nurgiyantoro, 2005: 201) membedakan dongeng berdasarkan waktu kemunculannya, menjadi dua, yaitu dongeng klasik dan dongeng modern.

Dongeng klasik adalah dongeng yang telah muncul sejak zaman dahulu yang telah mewaris secara turun temurun lewat tradisi lisan. Dongeng modern merupakan cerita dongeng yang sengaja ditulis untuk maksud bercerita dan agar tulisannya dibaca oleh orang lain.

Berdasarkan jenis-jenis dongeng tersebut, peneliti menggunakan dongeng jenis fabel dalam penelitian ini. Pemilihan dongeng fabel disesuaikan dengan tema binatang yang terdapat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD. Dongeng fabel dapat menarik perhatian siswa dalam menyimak. Melalui karakter yang khas dan suara binatang yang unik, fabel dapat merangsang imajinasi anak dan ketertarikan terhadap jalannya cerita dalam dongeng.

#### **2.2.4 Unsur-Unsur Dongeng**

Dongeng merupakan prosa yang dibangun oleh unsur-unsur pembangun. Menurut [www.erlangga.co.id](http://www.erlangga.co.id) (diakses pada tanggal 17 juni 2017 pukul 22.31) unsur intrinsik dongeng adalah sebagai berikut.

- a. Tema, yaitu ide dasar, ide pokok, atau gagasan yang menjiwai keseluruhan cerita.
- b. Amanat, yaitu pesan atau nasihat yang ingin disampaikan pengarang.
- c. Tokoh adalah pelaku sebuah cerita. Tokoh dalam cerita dibedakan menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh yang paling banyak diceritakan. Tokoh tambahan adalah tokoh yang porsi penceritaannya lebih sedikit dari tokoh utama.
- d. Latar adalah tempat dan suasana kejadian.

#### **2.2.5 Unsur Pembangun dalam Dongeng**



Menurut Supriyadi (2006: 59) unsur-unsur pembangun dari sebuah dongeng adalah sebagai berikut.

a. Tema.

Tema merupakan pondasi atau inti dalam suatu cerita. Tema berfungsi sebagai topik sentral yang dikembangkan oleh pengarang. Tema juga berfungsi sebagai pedoman pengarang dalam menyusun dan mengembangkan cerita.

b. Alur/plot.

Menurut Wellek (dalam Supriyadi, 2006: 60) alur atau plot didefinisikan sebagai rangkaian peristiwa yang disusun secara logis dalam suatu cerita. Peristiwa-peristiwa dalam suatu cerita disusun saling berkaitan secara kronologis, disusun secara sebab akibat.

c. Tokoh dan Penokohan.

Tokoh cerita dalam prosa fiksi khususnya dongeng dapat berupa manusia, binatang, tumbuhan-tumbuhan, benda mati, dan hal lain yang dapat berbicara. Tokoh cerita yang membawa amanah pengarang disebut dengan tokoh protagonist, sedangkan tokoh yang melawan tokoh antagonis adalah tokoh antagonis.

d. Latar Tempat dan Waktu (*Setting*)

Latar atau *setting* adalah situasi tempat, ruang, dan waktu yang digunakan para tokoh dalam suatu cerita.

e. Sudut Pandang

Cara pengarang melihat kedalam cerita. Dalam cerita pendek, tokoh cerita ada kalanya menggunakan kata ganti “aku/saya” atau “dia/nama tokoh”.

Berdasarkan kedua sumber tersebut, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur intrinsik dongeng meliputi tema; tokoh dan penokohan; alur/plot; latar tempat dan waktu kejadian; sudut pandang; amanat.

### **2.3 Tinjauan Media Pembelajaran**

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 726) media merupakan alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.

Wibawa dan Mukti (1991: 8) mengungkapkan media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Assiciation*) (dalam Sadiman, 2002: 6) menyebutkan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Gerlach dan Elly (dalam Arsyad, 2009: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, kemampuan, atau sikap.

Gagne (dalam Sadiman, 2002: 6) menambahkan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Berdasarkan pendapat tersebut, media dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting bagi terciptanya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Gerlach dan Elly (dalam Arsyad, 2009: 12) mengungkapkan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu pengetahuan atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema atau topik pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar dalam diri anak.

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakai dan karakteristik jenis media. Bretz (dalam Wibawa dan Mukti, 1991; 20)

mengklasifikasikan media atas karakteristik utamanya, yaitu suara, bentuk visual (gambar, garis, dan simbol), gerak, dan juga media transmisi dan media rekaman. Anitah (dalam Sufanti, 2010:68), mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga, yaitu : (1) media visual yang terdiri dari media yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan, (2) media audio, dan (3) media audiovisual.

Briggs (dalam Wibawa dan Mukti, 1991: 21) mengidentifikasi 13 macam media pengajaran yaitu objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pengajaran terprogram, papan tulis, media transparan, film rangkai, film, televisi, dan gambar. Gagne (dalam Daryanto, 2013: 17) mengklasifikasikan media menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar.

Klasifikasi beberapa ahli di atas sesuai dengan tujuan media pembelajaran yang bersifat menyampaikan bahan pengalaman belajar kepada peserta didik yang tidak dapat mereka peroleh dengan pengalaman langsung di sekolah. Pemahaman tentang macam-macam media pembelajaran dan pendaayagunaannya akan sangat membantu tugas para guru dalam meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.

Munadi (dalam Sufanti, 2010: 64-68) menyebutkan lima fungsi media pembelajaran yaitu (1) media pembelajaran sebagai sumber belajar, (2) fungsi semantic, (3) fungsi manipulatif, (4) fungsi psikologis meliputi fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi, serta (5) fungsi sosio-kultural.

Media pembelajaran sebagai sumber belajar berarti media dapat dimanfaatkan untuk kepentingan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran. Fungsi semantik pada media, berarti media berfungsi untuk menambah perbendaharaan kata sehingga maknanya dapat benar-benar dapat dipahami. Fungsi manipulatif berarti media memiliki karakter umum yang mengatasi batas ruang, waktu, dan mengatasi keterbatasan inderawi.

Fungsi psikologis dapat diartikan media mampu menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu (fungsi afektif). Media ikut mengembangkan kemampuan kognitif siswa, yaitu siswa memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi (fungsi kognitif). Media juga mampu meningkatkan dan mengembangkan daya imajinasi siswa (fungsi imajinatif) dan mampu menimbulkan dorongan untuk berbuat atau melakukan sesuatu (fungsi motivasi). Di samping itu, media memiliki fungsi sosio-kultural yang berarti media berperan mengatasi hambatan sosio-kultural antara peserta komunikasi dalam pembelajaran. Melalui media pembelajaran, perbedaan persepsi dan sudut pandang antar siswa terhadap sesuatu karena perbedaan social dan budaya dapat diminimalisasi.

### **2.3.1 Boneka Tangan Sebagai Media Pembelajaran Menyimak Dongeng**

Daryanto (2013: 33) mengungkapkan boneka merupakan benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sebuah pertunjukan. Penggunaan boneka sebagai media pendidikan dapat dilihat di berbagai wilayah di Indonesia.

Di Jawa Barat, penggunaan boneka tongkat yang disebut dengan “wayang golek” digunakan untuk memainkan cerita-cerita Mahabarata dan Ramayana. Di Jawa Timur dan Jawa Tengah digunakan dua boneka tongkat dalam dua dimensi yang dibuat dari kayu yang disebut “wayang krucil” dan boneka bayang-bayang yang disebut “wayang kulit”. Penggunaan media boneka sebagai media pembelajaran dapat dibuat dengan menyesuaikan perkembangan zaman, tujuan penggunaan dan keadaan sosio-kultural masing-masing.

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

1. Boneka jari, dimainkan dengan jari tangan.
2. Boneka tangan, satu tangan memainkan satu boneka.
3. Boneka tongkat seperti wayang-wayangan.
4. Boneka tali (*marionette*), cara menggerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki.
5. Boneka bayang-bayang (*shadow puppet*), dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayang.

Berdasarkan paparan di atas mengenai berbagai jenis boneka, peneliti memilih boneka tangan sebagai media pembelajaran menyimak dongeng. Pemilihan boneka tangan sebagai media pembelajaran menyimak dongeng karena dapat menarik perhatian, minat siswa, dan stimulus yang baik dalam kegiatan menyimak dongeng. Media boneka berfungsi membantu mempermudah pemahaman isi cerita dan penokohan dalam dongeng.

Kelebihan menggunakan boneka sebagai media pembelajaran menurut Daryanto (2013: 33) adalah sebagai berikut.

1. Efisiensi terhadap waktu, tempat, biaya dan persiapan.
2. Tidak memerlukan keterampilan yang rumit.
3. Dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira.

Melalui penggunaan media boneka dalam pembelajaran menyimak dongeng, isi cerita dapat mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa dapat tertarik menyimak melalui media boneka yang menarik perhatiannya.

Berdasarkan ulasan di atas, media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media boneka tangan. Media boneka tangan dipilih karena bersifat komunikatif dan sesuai untuk memvisualisasikan tokoh dan penokohan dalam dongeng.

Sudarmaji (2010: 21) mengungkapkan berdasarkan pemanfaatan alat peraga, bercerita dapat dibedakan dengan alat peraga dan bercerita tanpa alat peraga. Bercerita dengan alat peraga yaitu menggunakan boneka tangan, boneka jari, flannel, wayang, dan lain-lain. Bercerita tanpa menggunakan alat peraga lebih mengoptimalkan seluruh anggota tubuh, mimik muka, ekspresi, suara, dan lainnya.

Membelajarkan menyimak dongeng pada siswa SD kelas awal dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media sebagai pendukung dalam mendongeng. Menurut Tomkins dan Hoskisson (Mariana, 2014: 49), *“Students can use several techniques to make the story come alive as it is told. There are types of props that add variety of stories are: flannel board pictures, puppets, and*

*objects.*” Siswa dapat menggunakan beberapa teknik untuk membuat cerita menjadi hidup seperti yang diceritakan. Jenis media yang dapat menambah variasi pada cerita adalah dengan menggunakan media gambar papan flannel, wayang atau boneka dan objek.

Berdasarkan pengertian di atas, media boneka tangan dapat membantu siswa mengenal segala aspek yang berkaitan dengan benda dan memberikan pengalaman tentang tokoh dalam dongeng. Isi cerita dan situasi yang diajarkan kepada anak akan lebih mudah dipahami bila objek tersebut ada di hadapan mereka. Penggunaan media boneka tangan menolong anak untuk bernalar, berimajinasi dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek. Menggunakan boneka tangan sebagai alat bantu mendongeng akan membuat suasana kelas lebih konsentrasi pada cerita yang akan disampaikan.

Adapun rambu-rambu memainkan boneka pada kegiatan mendongeng menurut Cakra (2012: 64) adalah sebagai berikut.

1. Tanpa Panggung

- a. Boneka cukup dua buah
- b. Cara memainkan boneka harus tepat, jangan sampai lepas
- c. Dialog boneka ke anak cukup satu boneka saja
- d. Intonasi wajib diperhatikan
- e. Waktu dan misi

2. Dengan Panggung

- a. Konstruksi panggung harus memenuhi kriteria yang terbaik. Antara lain:
  - 1) Panggung boneka jangan sampai banyak gambar



- 2) Tempat penyimpanan boneka tangan harus ada
  - 3) Tempat mendongeng dan pembantu harus sudah disediakan
  - 4) Pemakaian *background* sudah jelas diatur dalam situasi dan kondisi dongeng.
- b. Keluar atau masuknya boneka tangan harus diperhatikan
  - c. Dialog boneka dengan anak hanya satu boneka saja
  - d. Intonasi setiap pelaku boneka harus jelas
  - e. Jumlah boneka yang dimainkan harus sudah dipersiapkan
  - f. Misi dan waktu

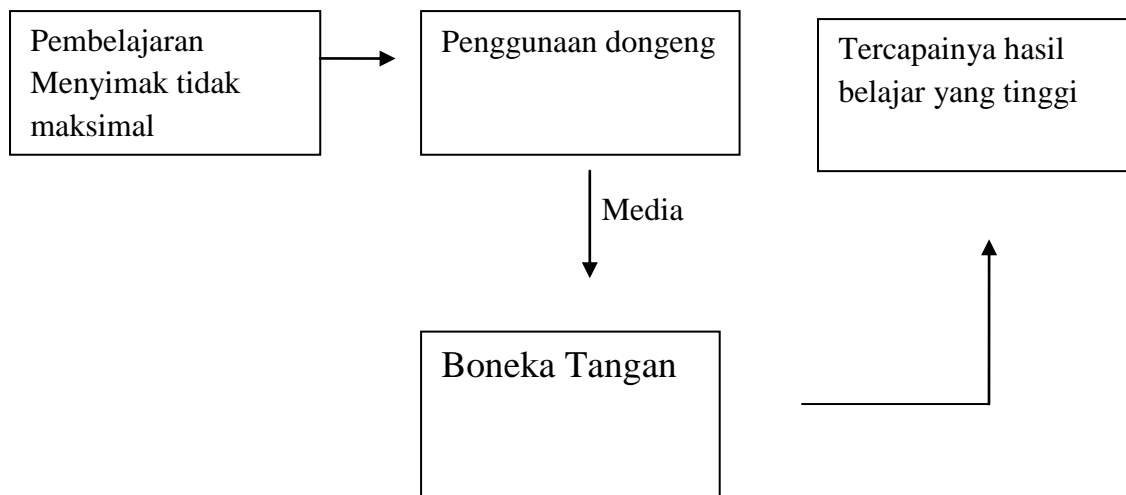
#### **2.4 Kerangka Berpikir**

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

Kegiatan menyimak dongeng membutuhkan media yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam menyimak dongeng.

Media boneka tangan merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan menyimak dongeng. Penggunaan media boneka tangan menolong anak bernalar, berimajinasi, dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek.

Berkaitan dengan hal tersebut, penggunaan media boneka tangan dalam kegiatan menyimak dongeng dapat digunakan untuk memvisualisasikan tokoh dan penokohan dalam dongeng melalui gerakan dan percakapan boneka tangan. Melalui penggunaan media boneka tangan, diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa dan dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap isi dongeng yang disimaknya.



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Penelitian**

## **2.5 Hipotesis**

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II MI Istiqomah Sambas Purbalingga.

- e. Meningkatkan kesulitan dongeng yang digunakan dari *pretest* hingga *posttest*.
- f. Menambahkan soal soal yang sifatnya tersirat dari dongeng untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap dongeng.

### **5.2.2 Bagi Sekolah**

Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan menyimak siswa.

### **5.2.3 Bagi Siswa**

Sebaiknya siswa dapat mengikuti pembelajaran di kelas yang diberikan oleh guru dengan media apapun yang diberikan sehingga pembelajaran yang disampaikan dapat diterima oleh siswa.

### **5.2.4 Bagi Guru**

- a. Sebaiknya guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang ada di sekolah untuk keperluan keterampilan menyimak siswa.
- b. Sebaiknya guru dapat mengembangkan atau membuat media pembelajaran yang tepat untuk pengembangan keterampilan menyimak siswa.
- c. Sebaiknya memahami media pembelajaran dengan baik dan dapat memanfaatkan dengan baik sehingga dapat diambil manfaat dari media tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Sholeh, M. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cakra, K. H. (2012). *Mendongeng dengan Mata Hati*. Surabaya: Mumtaz Media.
- Cendekiana, Y. (2013). *Dongeng dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Sumber Ilmu Press.
- Danandjaja, J. (1994). *Folklor Indonesia: Ilmu, Gosip, Dongeng, dan Lain lain*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Dardjowidjojo, S. (2003). *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fajri, & Senja, R. A. (2008). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Difa Publisher.
- Haryadi, & Zamzani. (1996). *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Isnaeni, Y. (2012). *7 Kekuatan Dongeng. Majalah PAUDNI: Dongeng Bentuk Karakter Anak. Edisi VIII Tahun 2012*. Jakarta: Kemdikbud.
- Izzaty, R. E. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Khuziakhmetov, A. (2016). *Teaching Listening Comprehension : Bottom-Up Approach*. Kazan: Vyatka State University
- Latipun. (2015). *Psikologi Eksperimen*. Malang: UMM Press.
- Kosasih, E. (2007). *Bahasa Indonesia Kelas 2 Sekolah Dasar*. Jakarta: Quadra.
- Kutner. (1999). *Thriving in The Face of Childhood Adversity*. London: Taylor & Francis Group.

- Listiana. (2015). *Media Audio Visual*. Malang: Jayaputra Pustaka.
- Mariana, S. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mariana, S. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Se-gugus 4 Kecamatan Bantul Yogyakarta*. Yogyakarta: Univertas Yogyakarta.
- Marsabri. (2012). *Pengukuran Psikodiagnostik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- Papalia, Old, & Feldman. (2010). *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Pintamtiyastirin. (1984). *Menyimak dan Pengajarannya*. Yogyakarta: P3K IKIP Yogyakarta.
- Richards, J.C. (2008). *Teaching Listening and Speaking*. Cambridge: Cambridge University Press
- Sadiman, A. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Safitri, A. R. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Kelas II SDN Keret Krembung Sidoarjo*. Surabaya: PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, S. (2011). *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudanti, T. W. (2011). *Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 1 Prambanan Sleman dengan Menggunakan Media Boneka Tangan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudarmaji. (2010). *Teknik Bercerita*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Sufanti, M. (2010). *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Suharsimi, A. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Supriyadi. (2006). *Pembelajaran Sastra yang Apresiatif dan Integratif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Ketenagaan Dirjen Dikti Depdiknas.
- Susiliana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Susilowati. (2013). *Pengaruh Metode Brain Gym Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas V SDN Cisomang 2 Kabupaten Bandung*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Wahyuni, S., & Ibrahim, A. S. (2012). *Asesmen Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Wibawa, B., & Mukti, F. (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud RI.
- Zubaidah, E. (2006, Agustus 2). Teknik Mendongeng dan Manfaat Dongeng Bagi Anak. *Buletin PADU Vol.5*, pp. 29-51.