

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Kata “belajar” tidak asing lagi bagi kita. Sudah ribuan kali kita mendengarnya, mungkin kata itu mendatangkan nuansa kegembiraan ke diri, tetapi juga ada kemungkinan membawa kebosanan, ketegangan dan sebagainya. Belajar menjadi suatu hal yang lumrah dalam kehidupan sehari-hari. Daryanto (2017:2) mengemukakan bahwa belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar adalah proses interaksi. Belajar bukanlah proses penyerapan yang berlangsung tanpa usaha yang aktif dari yang bersangkutan. Apa yang diajarkan oleh guru belum tentu menyebabkan terjadinya perubahan, apabila yang belajar tidak melibatkan dirinya dalam situasi tersebut.

Sanjaya (2017:2) belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor. Suyono (2017:2) belajar merujuk kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi struktur kognitif seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu hasil interaksi aktifnya dengan lingkungan dan sumber pembelajaran yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya, namun pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan. Unsur utama dalam belajar

adalah individu sebagai peserta belajar, kebutuhan sebagai sumber pendorong, situasi belajar, yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses perubahan atas hasil pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai suatu tujuan tertentu, Setiawan (2017:20). Pembelajaran atau dalam bahasa Inggris biasa diucapkan dengan *learning* merupakan kata yang berasal dari *to learn* atau belajar. Susanto Ahmad, (2017:20) kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada peserta didik, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru, jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Suyono & Haryanto (2017:20) mengatakan bahwa pembelajaran identik dengan pelajaran, suatu kegiatan dimana guru mengajar atau membimbing anak-anak menuju proses pendewasaan diri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dianggap sebagai pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan. Proses pembelajaran berlaku sepanjang hayat bermula pada saat dilahirkan. Pembelajaran bukan merangkumi penguasaan pengetahuan kemahiran semata-mata, tetapi perkembangan emosi, sikap, nilai estetika dan kesenian.

### **2.1.3 Kemampuan Menyimak**

#### **2.1.3.1 Kemampuan**

Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan seseorang dalam melakukan sesuatu pekerjaan dengan cepat dan benar. Hal ini diperkuat dengan pendapat Spencer (dalam Febriati, 2018:210) mendefinisikan kemampuan sebagai karakteristik yang menonjol dari seorang individu yang berhubungan dengan kinerja afektif dan superior dalam suatu pekerjaan dan situasi. Mohammad Zain (dalam Febriati, 2018:210) menyatakan kemampuan adalah kesanggupan,

kecakapan, dan kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan yang dimiliki orang seseorang dalam melakukan pekerjaan atau aktivitas tertentu.

#### 2.1.3.2 Menyimak

Menyimak sangat dekat dengan makna mendengar dan mendengarkan. Jika di pelajari lebih jauh, ketiga kata itu memiliki perbedaan pengertian. Namun banyak orang yang kurang memahami perbedaan itu Sutari (dalam Muthamainnah, 2022:864). Menyimak juga dapat diartikan sebagai aktif reseptif karena secara fisik, penyimak menerima pesan atau informasi melalui pendengaran, tetapi sebenarnya penyimak aktif mencerna dan mengolah pesan-pesan tersebut agar dapat memahami maksudnya, Sutari (dalam Muthamainnah, 2022:863).

Tarigan (dalam Muthamainnah, 2022:863) mengatakan bahwa kemampuan menyimak merupakan kemampuan menangkap bahasa lisan, meliputi penangkapan unsur-unsur bahasa dan kosakata serta memahami ide, gagasan ujaran yang terkandung dalam ujaran yang didengarkannya.

#### 2.1.3.3 Kemampuan Menyimak Sekolah Dasar

Tahun 1949 *Tulare Country Schools* selesai menyusun sebuah buku petunjuk mengenai keterampilan berbahasa yang berjudul "*Tulare Country Cooperative Language Arts Guide*". khusus mengenai keterampilan menyimak, dalam buku petunjuk itu terdapat uraian sebagai berikut :

1. Kelas satu (5 ½ -7 tahun)
  - a) Menyimak untuk menjelaskan atau menjernihkan pikiran untuk mendapatkan jawaban bagi pertanyaan
  - b) Dapat mengulangi secara tepat sesuatu yang telah didengarnya
  - c) Menyimak bunyi-bunyi tertentu padakata-kata dan lingkungan
2. Kelas dua (6 ½ - 8 tahun)
  - a. Menyimak dengan kemampuan memilih yang meningkat

- b. Membuat saran-saran, usul, dan mengemukakan pertanyaan untuk mengecek pengertiannya
  - c. Sadar akan situasi, kapan sebaiknya menyimak, kapan pula sebaiknya tidak usah menyimak
3. Kelas tiga dan empat (7 ½ - 10 tahun)
- a. Sungguh-sungguh sadar akan nilai menyimak sebagai suatu sumber informasi dan sumber kesenangan
  - b. Menyimak pada laporan orang lain, pita rekaman orang lain, pita rekaman laporan mereka sendiri, dan siaran radio dengan maksud tertentu serta dapat menjawab pertanyaan yang bersangkutan dengan hal itu
  - c. Memperlihatkan keangkuhan dengan kata atau ekspresi yang tidak mereka pahami maknanya
4. Kelas lima dan enam (9 ½ - 12 tahun)
- a. Menyimak secara kritis terhadap kekeliruan, kesalahan, propaganda dan petunjuk yang keliru
  - b. Menyimak pada aneka ragam cerita puisi, rima kata-kata, dan memperoleh kesenangan dalam menemui tipe-tipe baru.

#### 2.1.3.4 Tahap-tahap Menyimak

- 1) Menyimak berkala yang terjadi pada saat-saat sang anak merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya
- 2) Menyimak dengan perhatian dangkal karena sering mendapat gangguan dengan adanya selingan perhatian kepada hal-hal di luar pembicaraan
- 3) Setengah menyimak karena terganggu oleh kegiatan menunggu kesempatan untuk mengekspresikan isi hati serta mengutarakan apa yang terpendam dalam hati sang anak
- 4) Menyimak serapan karena sang anak keasyikan menyerap atau mengabsorpsi hal-hal yang kurang penting hal ini merupakan penjarangan pasif yang sesungguhnya
- 5) Menyimak sekali-sekali menyimpan sebentar apa yang disimak perhatian

secara seksama berganti dengan keasyikan lain hanya memperhatikan kata-kata sang pembicara yang menarik hatinya saja

- 6) Menyimak asosiatif hanya mengingat pengalaman-pengalaman pribadi secara konstan yang mengakibatkan sang penyimak benar-benar tidak memberikan reaksi terhadap pesan yang disampaikan sang pembicara
- 7) Menyimak dengan reaksi berkala terhadap pembicara dengan membuat komentar ataupun mengajukan pertanyaan
- 8) Menyimak secara seksama dengan sungguh-sungguh mengikuti jalan pikiran sang pembicara
- 9) Menyimak secara aktif untuk mendapatkan serta menemukan pikiran pendapat dan gagasan sang pembicara

#### **2.1.4 Media Pembelajaran**

##### **2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadirman, 2021:27). Media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Akbar, 2021:27). Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad,2021:27). Musfiqon (2012:28) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Terjadi komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai pengiring informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau

penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

#### 2.1.4.2 Fungsi Media Pembelajaran

Kemp & Dayton (2021:34), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. *Fungsi pertama*, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hal yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. *Fungsi kedua*, menyajikan informasi. Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. *Fungsi ketiga*, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Ramli (2021:35) fungsi media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga. (1) membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. (2) membantu para pembelajar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, dan sebagainya karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat. (3) memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, sebenarnya fungsi media pembelajaran secara garis besar dapat disimpulkan sebagai perantara informasi,

pengecag terjadinya hambatan dalam proses pembelajaran, menstimulus motivasi siswa dan guru dalam proses pembelajaran, dan memaksimalkan proses pembelajaran.

#### 2.1.4.3 Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media didalam proses pembelajaran bukan maksud mengganti cara mengajar guru, melainkan untuk melengkapi dan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media yang diharapkan terjadi interaksi antar pembelajar maupun antara pembelajar dengan pengajar. Sebenarnya tidak ada ketentuan kapan suatu media pembelajaran harus digunakan, tetapi para pengajar harus memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Sadiman, dkk. (2021:41) menyatakan kegunaan-kegunaan media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu monoton dengan hanyamenampilkan kata-kata tertulis atau lisan belaka
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan gaya indera. Seperti materi tentang tata surya, yang tidak mungkin dilihat dengan indera manusia dan perbedaan ruang, dapat diganti dengan gambar, atau video untuk melihat komponen tata surya tersebut.
- c. Memberikan stimulus yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran
- d. Media pembelajara dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.

#### 2.1.4.4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas yang optimal, salah satu upaya yang perlu diperlukan adalah mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan dominasi sistem penyampaian pembelajaran yang bersifat verbal dengan cara menggunakan media pembelajaran. Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, para tenaga pengajar atau guru perlu cermat dalam pemilihan atau penetapan media yang akan digunakan. Ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang efektivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentu tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Perlu dilakukan pemilihan media yang tepat agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat, maka perlu dipertimbangkan kriteria pemilihan media pembelajaran. Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam pemilihan media pembelajaran menurut Nana Sudjana (2021:112) yaitu :

1. Ketepatan media dengan tujuan pengajaran
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
3. Kemudahan memperoleh media
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya
6. Sesuai dengan taraf berfikir anak

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditegaskan bahwa pada umumnya pendapat tersebut memiliki kesamaan dan saling melengkapi. Selanjutnya yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu tujuan pembelajaran, keefektifan, peserta didik, ketersediaan, kualitas teknik, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan orang yang menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia.



### 2.1.5 Boneka Tangan

Gunarti (dalam Sulianto, 2014:96), menurutnya boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka. Jadi pengertian boneka tangan adalah boneka dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan, (Sullanto, *et all*, 2014). Masih menurut Gunarti (dalam Sulianto, 2014:96), didalam kegiatan bercerita dengan menggunakan boneka tangan, sebaiknya diperhatikan hal-hal sederhana tetapi penting sebagai berikut :

1. Hendaknya guru hafal isi cerita.
2. Ada baiknya menggunakan skenario cerita
3. Latihlah suara agar dapat memiliki beragam karakter suara yang dibutuhkan dalam bercerita. Misal suara anak-anak, suara nenek- nenek, suara ibu-ibu, suara binatang dan lainnya.
4. Gunakan boneka yang menarik dan sesuai dengan dunia anak-anak serta mudah dimainkan oleh guru atau orang tua maupun anak-anak
5. Boneka yang digunakan bisa lebih dari stau, dengan jumlah maksimal 8 buah dengan bentuk yang berlainan agar siswa tidak kesulitan menghafal tokoh cerita
6. Apabila menggunakan satu boneka, maka percakapan atau cerita dilakukan antara anak dengan boneka yang disuarakan oleh guru.
7. Apabila menggunakan dua boneka maka percakapan atau alur ceritadilakukan oleh kedua boneka tersebut yang disuarakan oleh guru atau orang tua dengan karakter suara yang berbeda. Anak menyimakpercakapan dan jalan cerita yang disajikan.
8. Penggunaan lebih dari dua boneka maka percakapan atau alur cerita dilakukan oleh kedua boneka tersebut yang disuarakan

oleh guru atau orang tua dengan karakter suara yang berbeda.  
Agar jalancerita terdengar indah.

#### 2.1.5.1 Manfaat Boneka Tangan

Adapun manfaat yang dapat diambil dari media boneka tangan ini, yaitu:

- 1) Media boneka tangan tidak banyak menggunakan biaya yang banyak, tidak memakan waktu dalam membuat media, dan dalam persiapannya tidak begitu rumit
- 2) Dalam membuat media ini, kita tidak perlu memakai tempat yang luas hanya dengan menggunakan tempat yang sederhana sudah dapat dibuat pertunjukkan.
- 3) Dapat membantu mengembangkan imajinasi anak-anak, peserta didik mendapatkan ide lebih banyak untuk berkreasi, serta dapat membuat ana-anak lebih senang
- 4) Media boneka tangan ini, dapat memberikan pesan moral yang dapat diambil dan dicontoh
- 5) Memberikan interaksi yang baik antara guru dan peserta didik

#### 2.1.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Boneka Tangan

Media boneka tangan memiliki kelebihan dan kekurangan, Dhieni (dalam Juliandari, 2015:36) kelebihan media boneka tangan yaitu :

1. Boneka di desain sesuai dengan tokoh cerita, sehingga menarik bagi anak dan dengan mudah dimainkan oleh guru dan siswa.
2. Pada saat memainkan boneka dengan sangat mudah memasukkannya kedalam tangan sehingga tidak perlu keahlian khusus untuk memainkannya.
3. Tidak perlu tempat yang rumit untuk mempersiapkannya

Sedangkan kekurangan dari boneka tangan yaitu :

1. Ketika bersiap untuk bermain boneka tangan, hendaknya kita hafal isi cerita yang akan disampaikan

2. Bisa membedakan suara antara boneka satu dengan yang lainnya.

### 2.1.5.3 Langkah-langkah Kegiatan Mendongeng dengan Media Boneka Tangan

Langkah-langkah dalam kegiatan mendongeng dengan menggunakan media boneka tangan, yaitu :

1. Memilih cerita yang memiliki kriteria pemilihan cerita seperti yang ditemukan oleh Tompkins (dalam Mustakim, 2005), yaitu (a) mempunyai rencana sederhana dan tersusun baik, (b) mempunyai permulaan, pertengahan dan akhir cerita yang jelas, (c) memiliki tema dasar, (d) mempunyai karakter yang jelas, (e) berisi dialog.
2. Membuat langkah yang tepat agar dapat menghayati dan memahami alur dan peristiwa dalam cerita cara mengatur permainan dialog.
3. Merencanakan kegiatan, kapan melakukan dialog dan bagaimana cara mengatur permainan dialog.
4. Mempersiapkan alat bantu yang akan digunakan seperti gambar-gambar, binatang, dan boneka yang akan digunakan

## 2.1.6 Dongeng

### 2.1.6.1 Pengertian Dongeng

James dituturkan secara lisan, dongeng yaitu berisi tentang prosa rakyat yang dianggap tidak nyata. Sedangkan definisi dongeng sebagai cerita fantasi sederhana yang tidak nyata dan berfungsi untuk menuturkan ajaran nilai moral (mendidik) serta menghibur, disampaikan oleh Triyanto (dalam Rosidah, 2017:43). Selanjutnya Woolfson (dalam Rosidah, 2017:43) menyatakan hasil riset yang dilakukannya menunjukkan bahwa dongeng merupakan aktivitas tradisional yang jitu bagi proses belajar untuk mengasah aspek emosional anak. Danandjaja (dalam

Rosidah, 2017:43) menjelaskan dongeng ialah cerita yang dituturkan secara lisan, yang berisi tentang prosa rakyat yang dianggap tidak nyata.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dongeng merupakan cerita rakyat sederhana yang berupa tidak nyata, namun dalam cerita tersebut banyak menampilkan pesan moral yang dapat diambil sehingga pembaca mendapatkan makna dari isi dongeng.

#### 2.1.6.2 Jenis-jenis Dongeng

Tjahjono (dalam Rosidah, 2017:44), menyebutkan beberapa jenis dongeng, yaitu:

1. Mite yaitu dongeng yang berisi tentang kehidupan makhluk gaib, hantu ataupun dewa-dewi
2. Legenda, cerita tentang keadaan alam dan nama suatu daerah yang diciptakan masyarakat sekitar
3. Sage, cerita yang isinya menyiratkan unsur sejarah
4. Fabel, dongeng yang berisi tentang kehidupan hewan
5. Parabel, cerita perumpamaan yang berisi kiasan-kiasan yang bersifat mendidik
6. Dongeng orang cerdik, jenis cerita jenaka

Menurut Antti Aarne dan Stith Thompson (dalam Rosidah, 2017:44), dongeng dikelompokkan dalam empat jenis, yaitu :

1. Dongeng binatang, dongeng yang tokoh utamanya binatang peliharaan atau binatang liar
2. Dongeng biasa, dongeng yang tokoh utamanya manusia dan berkisah tentang suka duka
3. Lelucon atau anekdot, dongeng yang memicu gelak tawa pendengarnya
4. Dongeng berumus, dongeng yang berstruktur pengulangan

Dari beberapa pendapat tersebut, jenis-jenis dongeng terdiri dari, (1) mite; (1)

legenda; (3) sage; (4) cerita binatang atau fabel; (5) parabel; (6) lelucon atau anekdot yang terdiri dari cerita jenaka, cerita pelipur lara, dan dongeng orang cerdas; (7) dongeng biasa; (8) dongeng berumus

#### 2.1.6.3 Manfaat Dongeng

Dongeng memberikan banyak manfaat bagi anak antara lain untuk memperkaya kata, memberi teladan, memberikan pesan moral, serta anak diharapkan mampu mengimplementasikan nilai-nilai moral yang sudah didengar melalui dongeng dalam kehidupan.

Selanjutnya, Insani (dalam Rosidah, 2017:44) mengemukakan terdapat empat manfaat dari dongeng, yaitu :

1. Dongeng dapat mengasah imajinasi dan daya pikir anak, ketika berhadapan dengan dongeng, anak akan memvisualisasikan cerita tersebut sesuai dengan imajinasinya.
2. Dongeng dapat mempererat ikatan komunikasi antara pendongeng dan pendengar.
3. Media yang efektif untuk menanamkan berbagai karakter, nilai, dan etika.
4. Dongeng dapat menambah ilmu pada diri anak-anak

#### 2.1.6.4 Materi Dongeng

##### **Kancil dan Harimau**

Pada suatu hari, ada seekor tikus yang sedang asik bermain ditengah hutan. Tikus berkeliling sambil bernyanyi dengan riang. Namun, karena keasyikan bermain, ia tidak sadar sudah berjalan terlalu jauh dari rumahnya. Akhirnya, tikus menyadari, ia bermain sangat jauh dari rumahnya. Tikus pun langsung memutuskan untuk pulang kerumah. Namun, karena masuk hutan terlalu jauh, ia pun tersesat. Namun, ketika tikus mencari jalan pulang. Bukannya ia menemukan jalan, malah kesasar disarang harimau yang sedang tidur. Tikus sangat ketakutan melihat harimau yang tertidur lelap. Ia langsung memutuskan untuk mencari jalan

keluar. Namun, karena takut dan panik ia lari naik keatas hidung si harimau. Harimau terbangun dan sangat marah, karena waktu istirahatnya diganggu. Karena sangat marah, harimau itu menangkap tikus malang tersebut dan mencengkram dengan kukunya yang tajam.

Pada saat bersamaan, kancil sedang asik minum disebuah sungai yang letaknya tidak jauh dari tempat si tikus. Kancil mendengar suara teriakan ketakutan. Ia langsung mencari dimana suara itu, ia sangat terkejut melihat seekor tikus yang siap akan dimangsa seekor harimau yang sangat besar. Kancilpun merasa sangat takut melihat harimau yang sangat besar. Namun, hatinya ingin sekali membantu tikus. Akhirnya kancil pun memberanikan diri mendekati mereka.

Kancil menghampiri tikus dan harimau. Tikus sangat senang melihat kancil datang, ia sangat berharap kancil dapat menolongnya. Kancil datang dengan sangat bijak. Namun ia pura-pura tidak tahu apa yang sedang terjadi. Kancil langsung menyapa kedua hewan tersebut.

Kancil : “Sedang apa kalian? Sepertinya sedang bermain, apa boleh aku ikut bermain bersama?” tanya si kancil. Melihat kancil, harimau sangat terkejut.

Harimau : “Haha, berani sekali kau datang kesini? Kebetulan perutku sedang lapar.”

Kancil : “Haha, kenapa aku harus takut hei kau harimau. Aku takut padamu? Haha, aku bisa mengalahkan semua hewan disini. Akulah raja di hutan ini.”

Harimau sangat terkejut mendengar apa yang dikatakan kancil. Namun ia merasa penasaran.

Harimau : “Apa benar yang kau katakan?”

Kancil : “ Kau tidak percaya padaku? Jika kau masih tidak percaya, kau bisa menanyakan langsung pada penasehatku.”

Harimau : “Penasehat? Haha, dimana aku bisa menemui penasehatmu itu?”

Kancil : “Hei harimau, kau pura-pura tidak tahu siapa penasehatku? Yang sekarang kau cengkeram itu, dia adalah penasehat kepercayaanmu, disini ia sangat disegani. Jika sampai terjadi apa-apa dengan dia, aku tidak akan memaafkanmu harimau!”

Harimau mulai terpengaruh dengan cerita si kancil. Harimau adalah penghuni baru di hutan ini, jadi ia memang tidak tahu tentang semua hal di hutan ini. Termasuk siapa raja hutannya.

Harimau : “Hei tikus, apa benar yang dikatakan si kancil? Dia raja di hutan ini?”

Tikus menyadari bahwa si kancil berbohong untuk menolongnya, ia pun mengikuti alur cerita yang dibuat si kancil.

Tikus : “Ia benar, kancil adalah raja di hutan ini dan aku adalah penasehat kepercayaan sang raja hutan. Di hutan ini kancil sangat ditakuti dan dihormati oleh semua hewan. Jika kau masih tidak percaya, kau bisa langsung tanyakan pada hewan-hewan lain”

Mendengar jawaban dari tikus, ia mulai merasa takut. Namun, ia tidak menunjukkan rasa takutnya, karena harimau adalah hewan yang harus ditakuti, ia tidak mau dikalahkan oleh hewan kecil seperti kancil.

Harimau : “haha, aku tidak percaya dengan omong kosong kalian berdua! Mana buktinya jika apa yang kalian katakan benar.”

Kancil pun merasa bingung, bagaimana ia bisa membuktikan kebohongannya. Namun, karena kecerdikannya, ia berusaha tetap tenang dihadapan harimau, meskipun sebenarnya ia merasa takut.

Kancil : “Kau masih tidak percaya? Bukti? Baiklah, beberapa hari yang lalu, aku sudah mengalahkan harimau besar sepertimu. Harimau itu bersikap sangat kurang ajar, aku masih menyimpan kepalanya dipinggir sungai, karena untuk peringatan bagi hewan-hewan lain agar tidak bersikap kurang ajar di hutan ini. Jika mau bukti, aku akan menunjukkannya langsung. Namun, setelah aku tunjukkan, kau tidakboleh menyesal.”

Harimau merasa ketakutan. Namun, ia memaksakan diri untuk tidak menunjukkan rasa takutnya.

Harimau : “Baiklah, dimana kau akan menunjukkan harimau malang itu. Namun, jika kau menipuku, kalian berdua akan menjadi makan siangku.!”

Mendengar gertakan harimau, tikus sangat ketakutan. Namun, ia percaya akan kecerdikan si kancil, si kancil pun mengedipkan mata pada tikus. Kancil langsung membawa harimau ke tepi sungai didalam hutan. Mereka menuju sumur dipinggir sungai. Sumur itu sangat gelap dan dalam. Namun, karena pantulan cahaya matahari yang membuat air yang bening itu berkilau seperti cermin.

Kancil : “Kita sudah sampai disumur yang aku maksud. Sekarang kau bisa membuktikan sendiri, kau lihat pada sumur tersebut.”

Harimau merasa sangat penasaran. Namun, hatinya sangat takut, ia pun memberanikan diri untuk melihat kedalam sumur. Karena ketakutan ia hanya mengintip saja. Tapi, ia sangat terkejut ketika membuka mata dan melihat kepala harimau itu benar-benar ada. Ternyata, apa yang dikatakan kancil benar, ia memang benar-benar raja hutan. Karena ketakutan, ia langsung melarikan diri dengan cepat, karena takut dimakan kancil.

Melihat harimau berlari begitu cepat, kancil dan tikus tertawa dengan puas. Mereka berhasil menipu harimau yang sombong itu. Sebenarnya, didalam sumur itu tidak ada siapapun selain air yang sangat bening seperti kaca. Karena kebodohan harimau, ia tidak menyadari bahwa kepala harimau yang ada disumur tersebut adalah bayangannya sendiri. Lagi-lagi kancil berhasil menipu untuk menyelamatkan tikus temannya.

## **2.2 Kerangka Berpikir**

Media merupakan bagian dari proses komunikasi, baik buruknya komunikasi didukung dengan menggunakan saluran komunikasi. Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, sehingga salah satu



faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah ketersediaan lingkungan belajar. Peran media dalam proses pembelajaran dapat didefinisikan oleh guru sebagai instrumen untuk menjelaskan mata pelajaran di kelas. Dalam hal ini, guru menggunakan media sebagai variasi dari penjelasan lisan mata pelajaran. Penggunaan media dimaksudkan untuk membantu siswa memahami tujuan dan materi pembelajaran dengan lebih mudah dan cepat. Pemilihan dan penggunaan media harus disesuaikan dengan isi pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

Dongeng membutuhkan media yang dapat melibatkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam menyimak dongeng. Media boneka tangan merupakan salah satu media alternatif untuk menyimak dongeng. Boneka sederhana dapat memberi anak kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan dramatisnya. Penggunaan media boneka tangan membantu anak berpikir tentang segala hal yang berhubungan dengan benda.

Dalam hal ini, dengan penggunaan media boneka dalam dongeng dapat digunakan untuk memvisualisasikan tokoh dan ciri-ciri dongeng melalui gerak dan percakapan boneka tangan. Penggunaan media boneka tangan dimaksudkan untuk mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyimak cerita dan membantu siswa memahami isi cerita yang disimak oleh siswa .

### **2.3 Definisi Operasional**

Definisi operasional artinya suatu definisi yang diberikan pada suatu variabel dengan menggunakan cara memberikan arti atau memberikan suatu operasional yang dibutuhkan untuk mengukur variable tersebut. Sebagai bentuk dalam menghindari kesalahpahaman dan kekeliruan terhadap beberapa istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka peneliti menyampaikan pengertian sebagai berikut:

1. Kemampuan adalah kesanggupan yang dimiliki orang seseorang dalam melakukan pekerjaan atau aktivitas tertentu.

2. Menyimak merupakan kemampuan menangkap bahasa lisan, meliputi penangkapan unsur-unsur bahasa dan kosakata serta memahami ide, gagasan ujaran yang terkandung dalam ujaran yang didengarkannya.
3. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.
4. Boneka tangan adalah boneka dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir, hipotesis yang diajukan penelitian ini adalah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IIA SD Negeri 060934 Kwala Tahun Pelajaran 2022/2023 .