

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka berpikir

2.1.1 Pengertian belajar

Belajar adalah proses aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk melakukan perubahan sikap dan perilaku yang keadaanya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa dan yang bersifat menetap. Belajar juga merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kegiatan belajar dapat berlangsung dimana mana, misalnya di lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan di masyarakat, baik disadari maupun tidak disadari, disengaja maupun tidak disengaja. Syaiful dan Aswan (2014:5) bahwa belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihannya. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Slameto (2012:2) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi lingkungannya. Ihsana (2017:4) menyatakan bahwa belajar suatu aktivitas dimana terdapat sebuah proses dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal. Menurut cronbach (2018:2) belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses tahapan seseorang dimana dia mampu berproses dan dapat mengetahui hal yang belum di ketahui maupun yang sudah diketahuinya dan juga mampu untuk menjadikan pribadi yang dapat mengenal jati diri dari suatu proses belajar baik secara pribadi maupun kelompok. Belajar juga dapat meningkatkan kepercayaan diri seseorang dalam menanggapi saran atau opini yang didapat dan

tentunya itu harus dilakukan latihan dari pengalaman sebelumnya baik ataupun buruk.

2.1.2 Hakikat Pengembangan

Majid, (2009:9) menyatakan bahwa pengembangan diartikan sebagai upaya menghasilkan inovasi yang tepat untuk diterapkan dalam sistem yang sudah ada. Pengembangan dalam pengertian yang sangat umum, berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan atau evolusi, perubahan secara bertahap (Setyosari, 2019:197).

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses dan langkah langkah untuk mengembangkan suatu produk baru. Menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Tatik Sutarti dan Edi Irawan, 2017:6). menurut Eunike Awalla, Femmy M.G Tulusan dan Alden Laloma, 2018 menyatakan bahwa pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun nonformal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan sebagai bekal atas prakarsa untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hakikat pengembangan adalah merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu praktik yang dilaksanakan oleh seorang guru yang bertujuan untuk mentransmisikan keterampilan kepada pelajar, siswa, dan kepada siapapun dalam konteks lembaga pendidikan. Mengajar juga erat kaitannya dengan

belajar, aktivitas siswa dalam mengetahui pengetahuan dan informasi dari guru untuk siswa. Mengajar merupakan suatu kemampuan yang berupa pengalaman serta mampu berkreaitivitas yang dimiliki oleh seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran agar dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif, didalam mengajar guru juga dituntut untuk dapat memberikan perubahan kepada peserta didik yang dapat menghasilkan suatu pengetahuan serta membentuk watak dan nilai sikap yang baik.

Oemar Hamali (2014:5) Mengajar adalah aktivitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya sehingga menciptakan kesempatan bagi anak untuk melakukan proses belajar secara efektif. Menurut Mawan dan Khoiril Muslimin (2011:219) Mengajar adalah memberi pelajaran kepada seseorang (peserta didik) dengan cara melatih dan memberi petunjuk agar mereka memperoleh sejumlah pengalaman.

Sagala (2016:9) yang menyatakan bahwa pada dasarnya mengajar adalah membantu (mencoba membantu) seseorang untuk mempelajari sesuatu dan apa yang dibutuhkan dalam belajar itu tidak ada kontribusinya terhadap pendidikan orang yang belajar. Artinya mengajar pada hakekatnya suatu proses, yakni proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga menumbuhkan dan mendorong siswa belajar. Menurut Smith (2016:24) menyatakan bahwa mengajar adalah menanamkan pengetahuan atau keterampilan.

Mengajar adalah salah satu cara mentransfer ilmu terhadap peserta didik karena belajar mengajar diantaranya dipengaruhi hubungan peserta didik dengan guru. Sebagai pengajar guru harus memiliki tujuan yang jelas membuat keputusan secara rasional agar peserta didik memahami keterampilan yang dituntut oleh pembelajaran (Latifah, 2017:44). Menurut William H Buton (2016: 24) mengajar adalah upaya dalam memberi perangsang (stimulasi), bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses penyampaian materi ataupun informasi kepada peserta didik agar dapat memahami pemahaman yang telah diajarkan guru kepada peserta didik sehingga melalui pengajaran yang diberikan guru maka siswa akan

mampu menjawab latihan yang diberikan guru dan tentunya dapat mengerti materi materi yang disampaikan kepada siswa dan akan menambah minat belajar siswa.

2.1.4 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran dapat dimaknai dan ditelaah secara makro dan mikro. Secara mikro pembelajaran adalah suatu proses diupayakan agar peserta didik dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki baik kognitif maupun sosio emosional secara efektif dan efisien untuk mencapai perubahan perubahan perilaku yang diharapkan. Pembelajaran secara makro terkait dengan dua yaitu individu yang belajar dan penatapan komponen eksternal agar terjadi proses belajar pada individu yang belajar.

Sagala (2016:61) bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Menurut Jihad dan Haris (2013:11) bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pembelajaran.

Sutikno (2013:31) menyatakan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Menurut Oemar Hamalik (2015:57) bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan murid dalam memperoleh pengetahuan dan pembelajaran.

2.1.5 Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah salah satu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Sugiono (2015:5) menyatakan bahwa pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang serta pribadi yang mandiri. Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai mengembangkan dan mengevaluasi produk pendidikan (Setyosari 2016:277).

Berdasarkan pengertian dari para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu proses untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dan menjadikan agar mampu memahami materi yang diajarkan.

2.1.6 Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dapat diartikan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugiono 2017:30). Nana Syaodih (2015:190) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan sebuah dan melakukan pengujian pada produk yang akan dikembangkan. Sudaryo

(2017:86) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan atau dalam istilah Bahasa Inggris nya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian penelitian dan pengembangan merupakan penelitian dasar dari sebuah produk yang akan dikembangkan maupun pembuatan produk yang baru yang dihasilkan melalui proses yang sudah memenuhi standart kriteria sebuah produk.

2.1.7 Tujuan Penelitian Pengembangan

Sugiyono (2015:407) menyatakan bahwa penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan produk yang sudah ada namun dapat diuji kelayakan serta keefektifannya. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Mulyatiningsih, 2012:161).

Berdasarkan beberapa pengertian tujuan penelitian pengembangan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian pengembangan adalah untuk mengembangkan produk yang sudah ada menjadi hasil yang layak untuk dipaparkan.

2.1.8 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi yang digunakan seorang guru dalam memberi materi yang disiapkan untuk siswa. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim kondisi, lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Media pembelajaran juga digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media dalam proses pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi pelajaran, merangsang pikiran, memberi pemahaman dan perasan serta kemampuan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Istarani dan Intan Pulungan (2017:84) Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pengajaran dari sumber belajar yaitu guru kepada peserta didik yaitu siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Menurut Ega Rima (2016:2-3) bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar, sumber belajar terdiri atas sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya.

Daryanto (2017:4) bahwa kata media berasal dari bahasa latin, yang bentuk tunggalnya adalah medium. Dalam hal ini, kita akan membatasi pengertian media dalam dunia pendidikan saja, yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Marjuki (2020:13) media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu benda atau komponen yang memiliki daya guna untuk menstimulasi sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa untuk terlaksananya proses pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai prasarana dalam penyampaian materi pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar sehingga dengan adanya bantuan media pembelajaran siswa akan lebih bisa aktif dan mampu mempermudah ketercapaian tujuan pembelajaran baik berupa informasi, pengetahuan maupun keterampilan.

2.1.9 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga

digunakan guru untuk dapat memperbaharui semangat siswa terhadap segala sesuatu yang baru setiap harinya dan media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa serta menghidupkan proses pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran menurut Ega Rima Wati (2016:8) menyatakan bahwa media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Media juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa. Tidak bisa dipungkiri media pembelajaran juga memberikan pengaruh pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pesan dan isi materi pelajaran.

Sanjaya (2017:73-77) menyatakan bahwa, media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberikan memotivasi peserta didik karena bermakna isi media yang diciptakan atau dikembangkan dalam menyampaikan materi dengan menarik dan tersampaikan dengan baik. Penyampaian materi menggunakan media pembelajaran dapat menyatukan pemahaman informasi yang sama.

Selain itu, Media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi diantaranya adalah:

- a) Fungsi atensi
merupakan fungsi inti dari media pembelajaran yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran,
- b) Fungsi afektif
dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar, gambar atau lambang yang ditampilkan melalui media pembelajaran dapat menggugah emosi dan sikap siswa misalnya, informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras,
- c) Fungsi kognitif
dapat terlihat dari tampilannya karena tampilan materi pembelajaran tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran,
- d) Fungsi kompensatorik

dapat dilihat dari hasil penelitian karena memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca kemudian mengorganisasikan informasi dalam teks selanjutnya dapat mengingatkannya kembali.

2.1.10 Manfaat Media Pembelajaran

Ega Rima Wati (2016:12) secara umum, bahasa verbal dapat mengurangi ketertarikan siswa untuk menangkap materi pembelajaran, sebab siswa kurang diajak berpikir dan menghayati pesan yang disampaikan. Padahal, untuk memahami sesuatu perlu keterlibatan siswa baik fisik maupun psikis. Mengingat hal itu maka untul memberikan perhatian lebih dalam media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat yang perlu diketahui oleh guru dan calon guru yaitu manfaat umum dan manfaat praktis.

Manfaat umumnya dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, materi akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan juga siswa memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, siswa juga tidak mudah bosan karena media yang dipakai dalam proses belajar mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata mata komunikasi verbal dari penuturan seorang guru sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan energi, dan membuat siswa lebih aktif karena siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab siswa tidak hanya mendengarkan guru melainkan juga aktif dalam sebuah kegiatan, seperti mengamati, melakukan demonstrasi, dan lain sebagainya.

2.1.11 Media boneka tangan

A. pengertian boneka tangan

Boneka tangan adalah sebuah boneka yang berbahan dasar kain, biasanya berbentuk seperti manusia atau hewan yang memiliki wajah, tangan, serta badan yang dapat dimainkan dengan tangan dan digerakkan oleh jari jari tangan. Menurut Yasir (Jumal Dwi Perwita, 2016:26) menyatakan bahwa boneka tangan adalah

suatu alat kreasi sederhana sebagai petunjuk visual dalam menyampaikan cerita dengan menggunakan permainan jari (finger play). media boneka tangan adalah sejenis model yang digunakan untuk memperlihatkan permainan dalam cerita. Media boneka tangan termasuk alat pengajaran yang digunakan sebagai benda pengganti yang dapat memberi pengalaman yang berfaedah bila siswa berkesempatan melihatnya.

(Daryanto, 2013:33) bahwa boneka sebagai benda tiruan dari bentuk binatang atau manusia. Boneka dapat digunakan sebagai alat peraga untuk membawakan cerita pada anak-anak, karena boneka merupakan objek yang dekat dengan mereka (Latif, 2014:42).

Berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa boneka tangan adalah suatu media yang berupa tiruan dari benda/model yang asli untuk menyampaikan cerita agar dapat menarik perhatian siswa serta dapat menghidupkan suasana kelas.

B. Jenis Jenis Boneka Tangan

Yasir (Jumal Dwi Perwita 2016:25) ada beberapa jenis dari boneka tangan, jenis dari boneka tangan tersebut adalah:

- 1) Boneka jari adalah boneka yang diletakkan di jari jari tangan dan semua tokoh bisa diletakkan di satu tangan sambil menyampaikan cerita.
- 2) Boneka Stik adalah boneka yang ditempelkan pada sebuah potongan bambu atau sesuatu yang bentuknya serupa dan cara memainkannya dengan cara menyorotkan lampu pada boneka itu.
- 3) Boneka Bayangan adalah boneka yang dibentuk dengan cara yang sama dengan boneka stik tetapi tidak perlu dihias, cara memainkannya dengan cara menyorotkan lampu pada boneka itu.
- 4) Boneka Tangan adalah suatu kreasi sederhana sebagai petunjuk visual dalam menyampaikan cerita dengan menggunakan permainan jari, yang dapat dibuat cerita dengan menggunakan permainan jari, yang dapat dibuat dengan menggunakan flannel atau kain kemudian jahit bagian-bagiannya dan tempelkan matanya yang menonjol.

- 5) Boneka Kaos Kaki adalah boneka yang dibuat dengan menggunakan kaos kaki untuk tokoh tokoh yang berbeda.
- 6) Boneka Tangan Telanjang adalah boneka yang dibuat menggunakan wajah wajah kecil dijari-jari tangan untuk menyampaikan cerita.

C. Karakteristik Boneka Tangan

Boneka sebagai media pembelajaran dapat menampilkan cerita melalui gerakan-gerakannya dan dapat menyampaikan pesan kepada anak sekolah dasar baik pesan yang bersifat fakta, fiktif, informatif, edukatif, maupun instruksional.

Media boneka tangan sebagai suatu alat penunjang dalam menyampaikan cerita yang dalam beberapa aspek penggunaannya memiliki kelebihan dan kekurangan serta manfaatnya, menurut Rachel (Jurnal Dwi Perwira 2016:28) yaitu:

- a) Kelebihan boneka tangan, yaitu pertama; cara membuatnya mudah, kedua; cara mendapatkannya juga mudah, ketiga; jika dibeli harganya masih terjangkau, keempat; dapat digunakan oleh siapa saja (orang tua, guru, dan lain-lain), kelima; dapat
- b) Menampilkan gerakan-gerakan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat anak untuk belajar, keenam; membawa suasana gembira dalam belajar, ketujuh; dapat mempertimbangkan kreatifitas anak dalam memainkannya.
- c) Kelemahan boneka tangan, yaitu satu; dalam memainkannya memerlukan ruang yang tenang, kedua; isi materi cerita disesuaikan dengan karakteristik anak, ketiga; membutuhkan waktu yang lama dalam sekali bercerita, keempat; bila menginginkan permainan yang kompleks atau lengkap diperlukan persiapan yang matang.

Manfaat penggunaan media boneka tangan, yaitu satu; penyimpanan informasi karena boneka tangan menggunakan lebih dari satu metode pengajaran, kedua; pemahaman yang bertambah dalam praktik sajak dan irama, ketiga; partisipasi aktif karena anak-anak perlu merespon terlibat dalam satu cerita, keempat; membantu anak mengingat alur cerita dengan pemberian syarat lisan atau visual tentang cerita, kelima; prediksi karena penyampaian dari permainan boneka

tangan yang diulang-ulang akan membantu mereka untuk mengetahui apa yang terjadi berikutnya.

D. Kelebihan Dan Kekurangan Media Boneka Tangan

Boneka sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan lewat boneka akan mengundang minat dan perhatiannya. Siswa juga dapat terlibat dalam permainan boneka dan ikut untuk memainkan boneka. Hal ini berarti boneka bisa menjadi pengalih perhatian sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak (Sulianto, 2014:95). Kelebihan menggunakan boneka tangan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan.
- 2) Tidak memerlukan keterampilan yang rumit.
- 3) Dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana gembira (Sulianto, 2014:95).

Kelebihan dari media boneka tangan:

- 1) Umumnya anak menyukai boneka, dengan menggunakan media boneka tangan maka akan lebih menarik perhatian dan minat anak terhadap kegiatan pembelajaran.
- 2) Membantu mengembangkan emosi anak, anak dapat mengekspresikan emosi dan kekhawatirannya melalui boneka tangan tanpa merasa takut ditertawakan dan diolok-olok teman.
- 3) Membantu anak untuk membedakan fantasi dan realita.

Kekurangan dari media boneka tangan:

- 1) Guru harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan media boneka tangan, kreasi, gerakan, mimik, suara, dan kegiatan kelasnya.
- 2) Keragaman siswa merupakan kendala lain karena guru harus memahami mereka secara individual.

- 3) Dapat membedakan antara suara boneka tangan satu dengan boneka yang lainnya.

E. Langkah Langkah Media Boneka Tangan

Adapun langkah langkah dalam pembelajaran menggunakan media boneka tangan sebagai berikut:

1. Rumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, dengan demikian akan dapat diketahui apakah tepat penggunaan media boneka tangan untuk pembelajaran.
2. Buatlah naskah atau skenario sandiwara boneka tangan dengan jelas dan terarah.
3. Hendak diselingi dengan nyanyian agar menarik.
4. Tentukan durasi waktu pada saat kegiatan penggunaan media boneka tangan.
5. Isi cerita sesuai dengan umur dan daya imajinatif anak.
6. Selesai kegiatan, hendaknya berdiskusi tentang peran yang telah diperankan.

2.1.12 Materi dongeng

A. Pengertian Dongeng

Dongeng merupakan cerita fiktif yang digunakan dalam menghibur dan menyampaikan nilai budi pekerti dari cerita tersebut (Habsari, 2017:23). menurut Trianto (2007:46) menyatakan bahwa dongeng merupakan cerita sederhana yang tidak benar terjadi atau peristiwa yang tidak biasa terjadi. Dongeng mempunyai kegunaan untuk memberikan didikan moral dan bersifat menghibur serta termasuk dalam cerita tradisional.

Menurut Joko Untoro (2018:234) menyatakan bahwa dongeng adalah bentuk cerita khayalan (fiksi) yang merupakan bentuk prosa lama. Secara turun temurun dari nenek moyang, dongeng berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral mendidik dan menghibur

Berdasarkan pengertian dongeng diatas, dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah cerita fiktif yang mengandung nilai moral dan menghibur. Cerita tersebut merupakan dasar imajinasi seorang anak

B. Macam Macam Dongeng

Terdapat beberapa macam dari dongeng, macam macam dari dongeng tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Legenda adalah dongeng rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah. Contohnya: Asal-usul Banyuwangi.
- b) Fabel adalah dongeng yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang. Contohnya: Kancil yang cerdik.
- c) Mite atau Mitos adalah dongeng yang berhubungan dengan dewa, roh halus atau kepercayaan animisme dan dinamisme. Contohnya: Sangkuriang.
- d) Sage adalah dongeng yang isinya berhubungan dengan sejarah. Contohnya: Joko tingkir.
- e) Cerita jenaka atau cerita pelipur lara adalah cerita tentang orang jenaka atau pandir, menceritakan humor bangsa Indonesia. Contohnya : Pak Pandir

C. 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 (Mustakin 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.

D. Persiapan Dalam Mendongeng

Mendongeng merupakan tradisi lisan milik bangsa Indonesia sejak lama. Inti dari dongeng ialah mengajarkan nilai-nilai kebenaran melalui metafora kehidupan, karena amanat yang ingin disampaikan melalui dongeng mengandung suatu kebenaran.

Nadeak (Sri Suhita & Rahmah Purwahida 2018:104) ada tiga manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan mendongeng, yaitu (1) memperoleh hiburan, (2) mengajarkan kebenaran, (3) mengajarkan peniruan.

Persiapan seorang guru (calon guru) atau pendongeng meliputi latihan keterampilan: (1) beroleh vokal, (2) memilih kata, (3) menyusun kalimat, (4) berimprovisasi, (5) berkomunikasi dengan siswa atau pendengar. Banyak pendongeng menggunakan media nya untuk mendukung penampilannya jadi untuk itu pendongeng membutuhkan latihan, agar media yang digunakan hidup dan menyatu dengan isi dongeng.

E. Salah Satu Contoh Dongeng



Gambar 2.1 salah satu contoh dongeng

2.1.13 Pengertian Berbicara

Bicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, gagasan, atau isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lain sehingga maksud tersebut dapat dipahami orang lain. Berbicara juga dapat

diartikan sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan sehari-hari. Berbicara dilakukan sebagai alat komunikasi yang efektif dan memegang peranan penting dalam kehidupan.

Dalam pembelajaran berbicara pada dasarnya memerlukan metode pembelajaran ada beberapa metode yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar, yaitu:

- a. **Lihat-ucap.** Metode ini digunakan untuk merangsang siswa mengekspresikan hasil pengamatannya, berupa gambar, benda nyata.
- b. **Deskripsi.** Deskripsi berarti menggambar/melukiskan atau memberikan sesuatu secara verbal. Metode ini digunakan untuk melatih siswa berbicara atau mengekspresikan hasil pengamatannya terhadap sesuatu.
- c. **Menjawab pernyataan.** Metode digunakan untuk melatih siswa yang malu-malu. Melalui pengajuan sejumlah pertanyaan dan kesempatan untuk menjawab, guru dapat memancing ekspresi lisan siswa.
- d. **Bertanya menggali.** Metode bertanya menggali digunakan agar siswa lebih banyak berpikir. Pertanyaan menggali membutuhkan jawaban yang berupa penjelasan dan bukan jawaban ya atau tidak.
- e. **Melanjutkan.** Dalam metode ini, kita dapat membuat suatu permainan cerita. Siswa disuruh menceritakan suatu cerita kemudian siswa yang lain diminta untuk melanjutkannya.
- f. **Bercakap-cakap.** Percakapan adalah pertukaran pikiran atau pendapat mengenai sesuatu antara dua orang atau lebih.
- g. **Memberi petunjuk.** Memberi petunjuk merupakan keterampilan berbicara taraf tinggi karena memberi petunjuk berarti berbicara secara jelas dan terarah. Kegiatan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
- h. **Bercerita.** Bercerita adalah suatu keterampilan berbicara. Pembawa cerita membawakan cerita sesuai dengan isinya atau dapat menirukan suatu perilaku tokoh cerita, dapat melibatkan emosi dan imajinasi pendengar terhadap cerita yang disampaikan. Kegiatan bisa dilakukan dengan menceritakan pengalaman sendiri.

- i. **Melaporkan.** Melaporkan artinya menyampaikan gambaran, lukisan atau peristiwa terjadinya sesuatu secara lisan. Kegiatan melaporkan dapat dilakukan terkait dengan perjalanan, pembacaan cerpen, dan sebagainya. Kegiatan melaporkan juga dapat dilakukan dalam wujud pidato.
- j. **Bermain peran.** Teknik bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan penghayatan dan imajinasi siswa. Dalam pengajaran bahasa, teknik bermain peran sangat cocok digunakan untuk menghayati dan menggunakan berbagai ragam bahasa.
- k. **Wawancara atau interview.** Melalui metode ini siswa dilatih menyusun pertanyaan yang terarah serta mengajukan pertanyaan dengan ucapan yang jelas dan intonasi yang tepat. Wawasan adalah kegiatan percakapan dalam situasi formal.
- l. **Diskusi.** Diskusi adalah proses melibatkan dua orang atau lebih yang berinteraksi secara verbal dan tatap muka mengenai tujuan tertentu melalui cara tukar menukar informasi untuk memecahkan masalah.
- m. **Bertelepon.** Melalui metode ini, kita dapat meminta siswa untuk mendemonstrasikan berbicara melalui telepon.
- n. **Dramatisasi.** Dramatisasi lebih kompleks dari pada bermain peran karena guru dan siswa harus mempersiapkan skenario, pelaku, dan perlengkapan.

Maulina (2018:4) mengemukakan pengertian berbicara adalah suatu proses perubahan wujud pikiran atau perasaan menjadi wujud ujaran atau bunyi bahasa yang bermakna, yang disampaikan kepada orang lain. Berbicara secara umum dapat diartikan suatu proses penyampaian pesan secara lisan oleh pembicara dengan menggunakan metode tentu sehingga dapat dipahami pendengar. Berbicara merupakan tingkah laku pembicara yang melibatkan faktor fisik, psikologis, neurologis, dan linguistic (Siregar,2021:9).

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan suatu alat komunikasi yang dapat menyampaikan pesan secara lisan dan suatu kemampuan untuk berkomunikasi terhadap pendengar secara langsung dan tidak langsung.

2.1.14 Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan adalah kemampuan seseorang dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, berbahasa, sosial emosional, kognitif dan efektif. Kata keterampilan sama artinya dengan kata cekatan, terampil atau cekatan adalah kepandaian melakukan suatu pekerjaan dengan cepat dan benar. Keterampilan adalah kepandaian untuk menyelesaikan tugas dengan cepat dan benar. Menurut Subhayni dkk (2017:19) bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi artikulasi atau mengucapkan kata kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Maidar G Arsjad dan Mukti U.S. (2018:17) menyatakan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian nada, tekanan, dan persendian. Keterampilan berbicara juga pada umumnya dapat dilakukan oleh semua orang. Namun, berbicara secara terampil hanya bisa dilakukan sebagian orang. Keterampilan berbicara merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dimiliki oleh pendidik dan peserta didik (Aji Septiaji 2019:119).

Berdasarkan penelitian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah suatu kemampuan atau kata kata untuk menyampaikan gagasan, pikiran, pendapat serta sebagai alat untuk mengetahui apakah pembicara mempersiapkan diri dengan baik dalam menyampaikan bahan pembicaraan dihadapan para penyimaknya. Jadi maka dari itu, seseorang akan dikatakan mampu berbicara dengan benar jika memiliki keberanian dan kemampuan untuk menyampaikan apa yang menjadi gagasan, pikiran, dan pendapatnya, dan dapat dipahami oleh pendengar ataupun penyimak.

2.1.15 Tujuan Berbicara

Tujuan utama berbicara adalah untuk menyampaikan pikiran secara efektif, kemudian mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengarnya.

Untuk mencapai tujuan berbicara, motivasi merupakan pertimbangan penting dalam menentukan kesiapan para pembelajar untuk berkomunikasi. Setiap kegiatan belajar yang dilakukan manusia selalu mempunyai maksud dan tujuan. Tujuan berbicara juga adalah untuk berkomunikasi secara langsung dan tidak langsung. Rohana dan Syamsuddin (2021:64) menyatakan bahwa seseorang melakukan kegiatan berbicara selain untuk berkomunikasi juga bertujuan untuk mempengaruhi orang lain dengan maksud apa yang dibicarakan dapat diterima oleh lawan bicaranya dengan baik. Adanya hubungan timbal balik secara aktif dalam kegiatan berbicara antara pembicara dengan pendengar akan membentuk kegiatan berkomunikasi menjadi lebih efektif dan efisien.

Siregar (2021:10-12) bahwa tujuan berbicara dapat dibedakan atas tujuan khusus dan tujuan umum. Tujuan khusus berbicara merupakan target yang dapat dilaksanakan, digunakan atau diucapkan oleh pendengar. Sedangkan tujuan umum yaitu untuk menyampaikan informasi atau untuk memberitahukan sesuatu yang ingin dilakukan, untuk menyenangkan atau menghibur pendengar, untuk meyakinkan dilakukan bila pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan, sikap, mental, intelektual si pendengar, untuk mendorong atau menstimulasi pendengar dapat dilakukan dengan cara membujuk, memengaruhi, membangkitkan semangat kerja, memupuk solidaritas, menunjukkan rasa simpati, mengendalikan emosi, atau menanamkan rasa kasih sayang.


Pada dasarnya berbicara mencakup tiga tujuan, yaitu (a) memberi tahu, melaporkan (to inform), (b) menjamu, menghibur (to entertain), dan (c) membujuk, mengajak, mendesak, meyakinkan (to persuade) (Aji Septiaji 2019 :120)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan berbicara adalah dimana seseorang dapat berkomunikasi secara langsung maupun secara tidak langsung. Adanya hubungan timbal balik secara aktif dalam kegiatan berbicara antara pembicara dengan pendengar akan membentuk kegiatan berkomunikasi menjadi lebih efektif dan efisien.

2.1.16 Tes Keterampilan Berbicara

Sumardi (2020: 2) menyatakan bahwa tes merupakan seperangkat atau sejumlah pertanyaan yang memerlukan jawaban dengan maksud untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar seseorang (peserta didik) atau mengungkapkan aspek-aspek tertentu dari orang yang dikenai tes itu. Tes merupakan suatu alat pengumpul data yang digunakan dengan tujuan memperoleh informasi yang akurat tentang tingkah laku. Tes secara umum adalah instrument atau alat yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi tentang individu atau objek tertentu. Tes tersebut bisa berupa tes pengetahuan, sikap ataupun keterampilan (Abdul dan Dicky 2020:1).

Tes adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengukur atau mengumpulkan informasi mengenai kemampuan seseorang dalam keterampilan berbicara. Tes berbicara bukan hanya tes lisan, melainkan tes penampilan, yaitu tes perbuatan lisan. Ini berarti yang dinilai bukan hanya pembicaraannya, melainkan proses perbuatan, tindakan, perilaku, dalam menghasilkan pembicara itu. Tes berbicara dapat dilakukan dengan tes terpadu atau integratif. Artinya ini memadukan sejumlah komponen yang dijadikan sebagai sasaran tes. Komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut:

- 
- a) Bahasa lisan yang digunakan, meliputi :
 - 1) Lafal.
 - 2) Kosakata dan pilihan kata,
 - 3) Struktur bahasa,
 - 4) Gaya bahasa dan pragmatik
 - b) Isi pembicaraan, meliputi :
 - 1) Hubungan topik pembicaraan dengan isi,
 - 2) Struktur isi,
 - 3) Kualitas isi,
 - 4) Kuantitas isi.
 - c) Teknik dan penampilan berbicara,
 - 1) Tata cara berbicara sesuai dengan jenis pembicaraannya,
 - 2) Gerak-gerak dan mimik

3) Volume suara

2.2 Kerangka Berpikir

Setiap manusia dituntut terampil berkomunikasi, terampil menyatakan pikiran, gagasan, ide, dan perasaan. Terutama dalam keterampilan berbicara. Pembelajaran keterampilan berbicara sangat penting untuk dikuasai siswa agar siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir dalam membaca, menulis, dan menyimak. Kemampuan berpikir mereka akan terlatih ketika mereka mengorganisasikan, mengonsepan, mengklarifikasikan, dan menyederhanakan pikiran, perasaan, ide kepada orang lain secara lisan. Keterampilan secara lisan tersebut dapat membantu/memudahkan siswa dalam menyampaikan idenya kepada orang lain.

Pembelajaran keterampilan disekolah dasar saat ini masih kurang, karena guru beranggapan bahwa siswa sudah pandai berbicara. Siswa sudah mampu berkata-kata dengan baik, siswa bahkan sudah pintar bercerita, padahal yang dimaksud guru adalah bercerita tidak resmi. Sementara yang dimiliki siswa saat ini bukan keterampilan berbicara melainkan kelancaran berbicara. Dalam penilaian keterampilan berbicara juga masih kurang, karena guru hanya menguji pemahaman siswa tentang berbicara tidak menguji keterampilan siswa berbicara, padahal tujuan pembelajaran berbicara di sd yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara.

2.3 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi persepsi terhadap judul peneliti ini, maka perlu didefinisikan hal-hal berikut:

1. Belajar adalah suatu proses tahapan seseorang dimana dia mampu berproses dan dapat mengetahui hal yang belum diketahui maupun yang sudah diketahuinya dan juga mampu untuk menjadikan pribadi yang dapat mengenal jati diri dari suatu proses belajar baik secara pribadi maupun kelompok. Belajar juga dapat meningkatkan kepercayaan diri seseorang dalam menanggapi saran atau opini yang didapat dan tentunya itu harus dilakukan dari pengalaman sebelumnya baik ataupun buruk.

2. Mengajar adalah suatu proses penyampaian materi ataupun informasi kepada peserta didik agar dapat memahami pemahaman yang telah diajarkan guru kepada peserta didik sehingga melalui pengajaran yang diberikan guru maka siswa akan mampu menjawab latihan yang diberikan guru dan tentunya dapat mengerti materi-materi yang disampaikan kepada siswa dan akan menambah minat belajar siswa.
3. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan murid dalam memperoleh pengetahuan dan pembelajaran.
4. Pengembangan adalah suatu proses untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dan menjadikan agar mampu memahami yang diajarkan.
5. Media pembelajaran adalah sebagai prasarana dalam penyampaian materi pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar sehingga dengan adanya bantuan media pembelajaran siswa akan lebih bisa aktif dan mampu mempermudah ketercapaian tujuan pembelajaran baik berupa informasi, pengetahuan maupun keterampilan.
6. Boneka tangan adalah suatu media yang berupa tiruan dari benda/model yang asli untuk menyampaikan cerita agar dapat menarik perhatian siswa serta dapat menghidupkan suasana kelas.
7. Dongeng adalah cerita fiktif yang mengandung nilai moral dan menghibur. Cerita tersebut merupakan dasar imajinasi seorang anak.

