

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa merupakan kemampuan dasar yang dimiliki seseorang untuk menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, dengan tujuan menyampaikan maupun memahami informasi, pikiran, gagasan, serta perasaan. Dalam kajian pendidikan bahasa, keterampilan ini terdiri atas empat komponen utama yang saling berkaitan:

1. Menyimak → kemampuan memahami pesan dari bahasa lisan.
2. Berbicara → kemampuan mengungkapkan ide dan perasaan melalui ujaran.
3. Membaca → kemampuan memahami dan menafsirkan teks tertulis.
4. Menulis → kemampuan menuangkan gagasan secara sistematis dalam bentuk tulisan.

Deskripsi ini diperkuat dengan pendapat Tarigan (2008:1) mendefinisikan keterampilan berbahasa adalah keterampilan yang dimiliki seseorang dalam menggunakan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan, yang meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis. Keterampilan berbahasa adalah kemampuan berkomunikasi dengan bahasa, mencakup empat keterampilan pokok Iskandar wassid dan Sunendar, D (2011:248). Keterampilan berbahasa merupakan kemampuan menguasai keempat aspek bahasa yang saling berkaitan Dalman (2014:3). Keraf, G (2004:1) Keterampilan berbahasa sebagai kemampuan menggunakan bahasa untuk menyampaikan ide dan perasaan dengan baik Keraf, G (2004:1).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbahasa merupakan kemampuan dasar yang dimiliki setiap individu untuk berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Keterampilan ini mencakup empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang saling berkaitan dan membentuk kesatuan utuh dalam menyampaikan serta memahami informasi, gagasan, pikiran, dan perasaan secara efektif.

2.1.2 Pengertian Keterampilan Menyimak

Keterampilan pada dasarnya adalah kemampuan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu secara efektif dan efisien yang diperoleh melalui proses belajar, latihan, maupun pengalaman. Sejalan dengan pendapat Anwar (2004:13) mendefenisikan keterampilan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan pikiran, ide, dan kreativitas untuk mengubah sumber daya menjadi suatu bentuk yang bernilai. Sudjana (2001:28) menyatakan keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Adapun menurut Hurlock (1999:5) keterampilan merupakan hasil dari proses belajar yang ditunjukkan dalam bentuk kemampuan melakukan tindakan tertentu dengan baik.

Keterampilan menyimak dipandang sebagai salah satu kemampuan dasar berbahasa yang harus dikuasai oleh setiap individu, khususnya dalam dunia pendidikan. Keterampilan menyimak adalah salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, yakni kemampuan menangkap, memahami, dan menafsirkan lambang-lambang lisan yang disampaikan pembicara melalui ujaran., Tarigan (2008:4). Keterampilan menyimak merupakan kemampuan reseptif yang mengutamakan pemahaman terhadap bahasa lisan, sehingga seseorang mampu menangkap pesan, ide, dan gagasan yang disampaikan orang lain skandarwassid dan Sunendar (2011:246). Keterampilan menyimak adalah kemampuan seseorang dalam menyerap dan memahami pesan dari bahasa lisan melalui proses mendengar secara aktif, penuh perhatian, serta disertai interpretasi terhadap makna yang terkandung Dalman (2014:64). Keterampilan menyimak adalah keterampilan bahasa yang menuntut konsentrasi tinggi untuk dapat memahami isi ujaran secara tepat, baik dari segi makna maupun maksud pembicara, Suhendar dan Supinah (1992:7). Jadi keterampilan menyimak dapat dipahami sebagai kemampuan seseorang dalam menangkap informasi lisan secara cermat, memahami makna yang terkandung, menilai kebenarannya, serta memberikan tanggapan yang tepat sesuai dengan konteks komunikasi.

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan menyimak merupakan kemampuan dasar berbahasa yang tidak hanya sebatas mendengar bunyi bahasa, tetapi melibatkan proses aktif dalam

menangkap, memahami, serta mengolah informasi lisan yang diterima. Keterampilan ini menuntut adanya kecakapan, konsentrasi, dan pemahaman yang diperoleh melalui proses belajar, latihan, serta pengalaman. Menyimak dipandang sebagai aktivitas reseptif yang aktif, karena selain menerima pesan melalui pendengaran, penyimak juga harus menganalisis, menafsirkan, dan menanggapi isi ujaran secara tepat. Dengan demikian, keterampilan menyimak berfungsi tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi juga untuk mengembangkan daya pikir, memperkaya kosakata, serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara efektif.

a. Tujuan Keterampilan Menyimak

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak lepas dari kegiatan menyimak, namun setiap orang memiliki tujuan yang berbeda-beda dari kegiatan menyimak. Hal tersebut tergantung dari apa yang di butuhkan penyimak . Tarigan (2008:60) mengemukakan beberapa tujuan menyimak sebagai berikut:

- a. Menyimak untuk belajar, yaitu seseorang menyimak dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara.
- b. Menyimak untuk menikmati audial, yaitu menyimak dengan menekankan pada sesuatu yang diujarkan, diperdengarkan, atau dipagelarkan (dalam bidang seni).
- c. Menyimak untuk mengevaluasi atau menilai bahan yang disimak.
- d. Menyimak untuk mengapresiasi, yaitu untuk menikmati serta menghargai bahan yang disimak.
- e. Menyimak untuk mengkomunikasikan ide, gagasan, atau perasaan.
- f. Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi.
- g. Menyimak agar dapat memecahkan masalah secara kreatif dan analisis.
- h. Menyimak untuk meyakinkan diri terhadap masalah atau pendapat yang diragukan atau menyimak secara persuasif.

Menurut Saleh Abas (2006:64) tujuan dari kegiatan menyimak adalah sebagai berikut:

- a. Mendapatkan fakta
- b. Menganalisis fakta
- c. Mengevaluasi fakta

- d. Mendapatkan inspirasi
- e. Menghibur diri
- f. Meningkatkan kemampuan berbicara

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa menyimak bukan hanya berfungsi sebagai keterampilan bahasa dasar, tetapi juga sebagai sarana penting dalam memperluas wawasan, mengasah kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan apresiasi, dan meningkatkan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga sangat relevan untuk ditingkatkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

b. Tahapan dalam Proses Menyimak

Terdapat tahapan-tahapan untuk melakukan proses menyimak. Tarigan (2008:63) mengemukakan tahapan dalam proses menyimak yaitu tahapan mendengar, tahapan memahami, tahapan menginterpretasi, tahap mengevaluasi dan tahap menanggapi.

- a. Tahap mendengar yaitu dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembaca dalam ujaran atas pembicaraannya. Jadi, penyimak masih berada dalam tahap hearing.
- b. Tahap memahami yaitu setelah kita mendengar maka ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembaca. Kemudian sampailah penyimak dalam tahap understanding.
- c. Tahap menginterpretasi yaitu penyimak yang baik, yang cermat dan yang teliti, belum pas kalau mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara, dia ingin menafsirkan atau menginterpretasikan isi, butir- butir pendapat yang terdapat dan tersirat dalam ujaran itu; dengan demikian sudah sampai pada tahap interpreting.
- d. Tahap mengevaluasi yaitu setelah memahami serta dapat menafsir atau menginterpretasikan isi pembicaraan, penyimak pun mulailah menilai dan mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicara melalui keunggulan dan kelemahan serta kebaikan dan kekurangan pembicara; dengan demikian sudah sampai pada tahap evaluating.

- e. Tahap menanggapi merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak menyambut, mencamkan, dan menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya, maka sampailah penyimak pada tahap menanggapi atau responding.

Berdasarkan tahapan yang dikemukakan Logan dalam Tarigan (2008:63), dapat disimpulkan bahwa proses menyimak bukan sekadar mendengar ujaran pembicara, melainkan suatu rangkaian kegiatan yang sistematis dan aktif. Proses tersebut dimulai dari tahap mendengar (hearing), kemudian berlanjut pada tahap memahami (understanding), menafsirkan isi ujaran (interpreting), mengevaluasi gagasan yang disampaikan (evaluating), hingga akhirnya memberikan tanggapan terhadap isi pembicaraan (responding). Dengan demikian, menyimak merupakan keterampilan kompleks yang menuntut keterlibatan penuh penyimak, baik secara kognitif maupun afektif, agar pesan yang diterima tidak hanya terdengar tetapi juga dipahami, diolah, dinilai, dan direspons secara tepat.

c. Indikator Keterampilan Menyimak

Mengukur keterampilan keterampilan menyimak siswa, Sari dan Fithruyana (2019:115) dalam penelitiannya, menggagas indikator-indikator berikut:

1. Menemukan informasi umum cerita
2. Mengidentifikasi latar cerita
3. Mengidentifikasi masalah dalam cerita
4. Mengidentifikasi solusi permasalahan dalam cerita
5. Membuat kesimpulan
6. Menemukan makna kata-kata tertentu dalam cerita

Sedangkan, Aprilianti (2020:45) menggunakan indikator-indikator berikut ini untuk mengukur keterampilan menyimak anak:

1. Mendengarkan dengan penuh perhatian
2. Menjawab pertanyaan tentang cerita dengan tepat
3. Dapat memberikan tanggapan
4. Dapat menceritakan kembali

Peneliti lainnya yakni Faizah, Sukarno, dan Sriyanto (2021;25) menyatakan bahwa keterampilan menyimak dapat dinilai berdasarkan indikator- indikator berikut:

1. Mengartikan kata sesuai dengan konteks dalam cerita
2. Mampu menyusun bagian-bagian cerita dengan benar
3. Mengenali inti dari cerita
4. Mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar cerita
5. Menceritakan kembali cerita dengan benar

Berdasarkan indikator-indikator yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan lima indikator keterampilan menyimak dalam penelitian ini yaitu:

1. Mampu menjawab pertanyaan tentang cerita dengan tepat
2. Mampu menceritakan kembali cerita dengan benar
3. Mampu memberikan tanggapan seputar cerita
4. Mampu menyusun bagian-bagian cerita sesuai urutan yang benar
5. Mampu mengartikan kata sesuai dengan konteks dalam cerita

2.1.3 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara langsung 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.

b. Fungsi Media Pembelajaran

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

c. 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 :

- a. Ketepatan media dengan tujuan pengajaran
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- c. Kemudahan memperoleh media
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya
- f. Sesuai dengan taraf berfikir anak

Berdasarkan 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.

2.1.4 Media Boneka Tangan

Gunarti (dalam Sulianto, 2014:96), menurutnya boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Daryanto (2013: 33) mendefinisikan boneka sebagai benda tiruan daribentuk manusia atau binatang. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 188) menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka. Masih menurut Gunarti (dalam Sulianto, 2014:96), didalam kegiatan bercerita dengan menggunakan boneka tangan, sebaiknya diperhatikan hal-hal sederhana tetapi penting sebagai berikut :

- a. Hendaknya guru hafal isi cerita.
- b. Ada baiknya menggunakan skenario cerita
- c. 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.
- d. Gunakan boneka yang menarik dan sesuai dengan dunia anak-anak serta mudah dimainkan oleh guru atau orang tua maupun anak-anak.
- e. Boneka yang digunakan bisa lebih dari stau, dengan jumlah maksimal 8 buah dengan bentuk yang berlainan agar siswa tidak kesulitan menghafal tokoh cerita.
- f. Apabila menggunakan satu boneka, maka percakapan atau cerita dilakukan antara anak dengan boneka yang disuarakan oleh guru.
- g. 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.

- h. 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 jalan cerita terdengar indah.

Berdasarkan pernyataan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa boneka tangan merupakan media pembelajaran berbentuk tiruan manusia atau hewan yang digerakkan dengan tangan dari bagian bawah sehingga dapat menampilkan gerakan kepala dan anggota tubuh sesuai alur cerita. Penggunaan boneka tangan dalam kegiatan bercerita memiliki banyak kelebihan, di antaranya mampu menarik perhatian anak, memudahkan penyampaian pesan, serta menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan dunia anak. Agar bercerita menggunakan boneka tangan berjalan efektif, guru perlu memperhatikan beberapa hal penting, seperti menguasai isi cerita, menggunakan skenario, melatih variasi suara, memilih boneka yang menarik, serta menyesuaikan jumlah boneka dengan kemampuan siswa. Dengan demikian, boneka tangan tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang dapat meningkatkan minat, konsentrasi, dan keterampilan menyimak siswa.

a. Kelebihan dan Kekurangan Media Boneka Tangan

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

- a. 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
- b. 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.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran yang menarik karena

desainnya sesuai tokoh cerita, mudah dimainkan tanpa membutuhkan keahlian khusus, serta tidak memerlukan tempat atau persiapan yang rumit. Namun, media ini juga memiliki kelemahan, yakni guru harus menguasai isi cerita dengan baik dan mampu membedakan karakter suara setiap tokoh agar penyajian cerita lebih hidup. Dengan demikian, efektivitas penggunaan boneka tangan sangat bergantung pada keterampilan guru dalam menguasai cerita dan memerankan tokoh-tokoh yang ada.

b. Penggunaan Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Menyimak Cerita

Ki Heru Cakra (2012: 64) menyatakan bahwa ada rambu-rambu dalam memainkan boneka yaitu: a) tanpa panggung, dan b) menggunakan panggung

a. Memainkan boneka tanpa panggung dilakukan dengan cara sebagai berikut

1. Boneka cukup dua buah
2. Cara memainkan boneka harus tepat, jangan sampai lepas.
3. Dialog boneka ke anak cukup satu boneka saja.
4. Intonasi wajib diperhatikan
5. Waktu dan misi.

b. Memainkan boneka dengan menggunakan panggung dilakukan dengan cara sebagai berikut.

1. Konstruksi panggung harus memenuhi kriteria yang terbaik, antara lain:
 - a) Panggung boneka jangan sampai banyak gambar,
 - b) Tempat penyimpanan boneka tangan harus ada,
 - c) Tempat pendongeng dan pembantu harus sudah disediakan,
 - d) Pemakaian background sudah jelas diatur dalam situasi dan kondisi cerpen.
2. Keluar atau masuknya boneka tangan harus diperhatikan.
3. Dialog boneka dengan anak hanya satu boneka saja.
4. Intonasi setiap pelaku boneka harus jelas.
5. Jumlah boneka yang main harus sudah disiapkan.
6. Misi dan waktu.

Berdasarkan pendapat Ki Heru Cakra (2012:64), dapat disimpulkan bahwa dalam memainkan boneka terdapat dua rambu utama, yaitu tanpa panggung dan dengan panggung, yang masing-masing memiliki aturan tersendiri agar pertunjukan berjalan efektif. Pemakaian boneka tanpa panggung menekankan kesederhanaan, seperti penggunaan jumlah boneka yang terbatas, intonasi yang tepat, serta penguasaan dialog dan misi cerita. Sementara itu, penggunaan panggung membutuhkan persiapan lebih rinci, meliputi konstruksi panggung yang sesuai, ketersediaan tempat penyimpanan boneka dan pendongeng, pengaturan background, serta pengelolaan keluar-masuk boneka. Dengan demikian, baik tanpa panggung maupun dengan panggung, keberhasilan pementasan boneka sangat bergantung pada penguasaan teknik bermain, intonasi, pengaturan dialog, dan manajemen waktu agar pesan cerita tersampaikan secara menarik dan efektif.

2.1.5 Cerpen

a. Pengertian Cerpen

Cerpen adalah karangan pendek yang berbentuk prosa. Dalam cerpen dipisahkan sepinggal kehidupan tokoh, yang penuh pertikaian, peristiwa yang mengharukan atau menyenangkan, dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan menurut Kosasih dkk (2004: 431).

Siswa diajarkan mengenai pengertian cerpen sebagai cerita yang singkat dan sederhana, biasanya cerpen memiliki satu alur cerita, dengan tokoh-tokoh dan kejadian yang sederhana. Cerpen berfokus pada satu masalah atau peristiwa yang dialami oleh tokoh utama. Selain dari hal tersebut cerpen merupakan suatu karya sastra dalam bentuk tulisan yang mengisahkan tentang sebuah cerita fiksi lalu dikemas secara pendek, jelas dan ringkas. cerpen merupakan suatu karya sastra dalam bentuk tulisan yang mengisahkan tentang sebuah cerita fiksi lalu dikemas secara pendek, jelas dan ringkas (Budianta dan Bambang (2020:124). Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2021:57) Cerpen adalah karya sastra yang mengisahkan satu cerita pendek yang dibangun dengan alur, karakter, dan tema yang lebih sederhana dibandingkan novel.

Kesimpulannya, cerpen merupakan cerita fiksi yang ringkas dan padat, berfungsi untuk memberikan hiburan, pesan moral, atau refleksi kehidupan melalui kisah singkat.

b. Jenis-Jenis Cerpen

Cerpen (cerita pendek) dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan berbagai aspek seperti tema, latar, dan gaya penyajian. Berikut adalah beberapa jenis cerpen yang umum dikenal (Nurgiyantoro (2021:89):

1. Berdasarkan Tema

- a. Cerpen romantis: mengangkat tema cinta, hubungan percintaan, dan perasaan antar tokoh.
- b. Cerpen horror: berkisah tentang hal-hal yang menyeramkan, misterius, atau supranatural.
- c. Cerpen komedi: cerpen yang bertujuan untuk menghibur pembaca dengan menghadirkan situasi-situasi lucu.
- d. Cerpen inspiratif/motivasi: berisi cerita yang memberikan inspirasi, motivasi, atau pelajaran hidup kepada pembaca.
- e. Cerpen petualangan: berkisah tentang perjalanan atau petualangan yang menantang, biasanya melibatkan tokoh yang menghadapi rintangan atau tantangan.
- f. Cerpen kehidupan: menggambarkan cerita-cerita keseharian, sering kali dengan makna moral atau refleksi kehidupan.

2. Berdasarkan Latar

- a. Cerpen realis: menggambarkan kejadian-kejadian yang sesuai dengan realistik dengan kehidupan sehari-hari, sering kali tanpa unsur fantastis atau supranatural.
- b. Cerpen fantasi: mengandung elemen fantasi, dunia imajiner, dan hal-hal yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata.
- c. Cerpen sejarah: mengambil latar belakang peristiwa sejarah dan mencampurnya dengan narasi fiksi.
- d. Cerpen fiksi ilmiah: cerita yang berdasarkan pada ilmu pengetahuan dan teknologi yang futuristik dan spekulatif.

3. Berdasarkan Jumlah Tokoh

- a. Cerpen dengan banyak tokoh: melibatkan banyak karakter dalam cerita dengan interaksi yang kompleks.

- b. Cerpen tokoh tunggal: focus pada satu tokoh utama dengan sedikit atau bahkan tanpa tokoh lain yang signifikan.
4. Berdasarkan Teknik Penyajian
- a. Cerpen kilat (Flash Fiction): cerpen dengan narasi singkat, biasanya terdiri dari kurang dari 1.000 kata.
 - b. Cerpen bergaya dialog: sebagian besar cerita disampaikan melalui dialog antar tokoh, dengan deskripsi minim.
 - c. Cerpen dengan alur non-linear: cerita disampaikan dengan urutan peristiwa yang tidak kronologis, sering menggunakan alur mundur (flashback) atau alur campuran.
5. Berdasarkan Tujuan Penulisan
- a. Cerpen didaktik: ditulis dengan tujuan memberikan pelajaran atau nilai-nilai moral kepada pembaca.
 - b. Cerpen eksperimen: cerita yang bereksperimen dengan gaya bahasa, alur, atau struktur cerita, sering kali menghadirkan inovasi dalam teknik penceritaan.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa cerpen (cerita pendek) memiliki beragam jenis yang dapat diklasifikasikan menurut tema, latar, jumlah tokoh, Teknik penyajian, dan tujuan penulisan. Dari segi tema, cerpen dapat berbentuk romantic, horror, komedi, inspiratif, petualangan, hingga kehidupan sehari-hari. Berdasarkan latar, cerpen dapat berupa realis, fantasi, sejarah, maupun fiksi ilmiah. Dari jumlah tokoh, cerpen dapat berfokus pada banyak tokoh atau hanya satu tokoh Utama. Ditinjau dari Teknik penyajian, cerpen bisa berbentuk cerpen kilat, bergaya dialog, maupun dengan alur non- linear. Sementara itu, dari segi tujuan penulisan, cerpen dapat bersifat didaktik untuk menyampaikan nilai-nilai moral atau eksperimen untuk menghadirkan inovasi dalam penceritaan. Dengan demikian, keberagaman jenis cerpen menunjukkan fleksibilitas karya sastra ini dalam menyampaikan pesan, pengalaman, dan nilai kehidupan kepada pembaca.

c. Fungsi Cerpen

Cerpen merupakan karya sastra yang memiliki makna dan peran yang penting dalam kehidupan. Dengan membaca cerpen, kita tidak hanya memperoleh hiburan, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas hidup kita. Cerpen 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 di dengar melalui cerpen dalam kehidupan.

Menurut Murdianti dan Assidik (2024:16) cerpen memiliki 6 fungsi yaitu sebagai berikut:

1. Fungsi Kreatif

Cerpen memberikan rasa senang, gembira, dan menghibur bagi para pembacanya

2. Fungsi Estetis

Memberikan keindahan bagi karya sastra

3. Fungsi Moralitas

Memberikan nilai moral kepada pembaca, sehingga mendapat pengetahuan tentang hal baik dan hal buruk

4. Fungsi Didaktif

Mengarahkan dan mendidik para pembaca dengan nilai-nilai kebenaran dan kebaikan di dalam cerita

5. Fungsi Religiusitas

Mengandung nilai-nilai yang terdapat pada ajaran agama yang bisa di jadikan teladan bagi para pembacanya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerpen tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan memperkaya pengalaman pembaca, khususnya anak-anak. Cerpen mampu memperluas kosakata, menanamkan pesan moral, serta mendorong anak untuk mengimplementasikan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari. Demikian, cerpen dapat dipandang sebagai media sastra yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik, membimbing, dan membentuk kepribadian pembacanya.

d. Materi Cerpen

Hidupku Damai tanpa Perilaku Bullying

Pada suatu hari,ada seekor panda besar yang tinggal di sebuah hutan. Ia sangat suka makan, suatu ketika ia sedang berjalan-jalan di hutan. Panda:”Wah pemandangannya indah sekali ya, aku mau makan ah, banyak makanan, banyak pohon bamboo, wah lezat sekali(hmm nyam nyam nyam nyam) wah enak sekali ya”

Tiba-tiba datanglah seekor monyet dan tikus melempari si panda.

Panda:”Aduh,siapa yang melempariku kulit pisang ini ya? Hei monyet kenapa kamu melampariku?”

Monyet:” Hahahahahaha, dasar kamu panda bauk, kerjaanmu makan terus, pantas saja badan kamu besar, tidak bisa kesana kemari karena badan besar mu itu, hhahahaha”

Tikus:”Hahahaha, betul sekali tuh monyet, lihat aku dong panda, aku bisa masuk ke lubang kecil manapun dan juga bisa bergerak dengan cepat, sedangkan kamu, kamu hanya bisa bergerak dengan lambat hahahaha”

Panda:”Tapi badanku yang besar ini kuat loh”

Monyet:”Ahh, mana bisa kamu kuat, badanmu saja sangat besar untuk di angkut hahahaha, ayo kita pergi tikus, dasar panda bau, badannya besar, coba kejar kami kalau bisa, ayo kita, ayo kita bergelantungan, yeyyyy”

Mereka berdua pun pergi meninggalkan si panda, lalu panda merasa sedih karena perkataan si monyet.

Panda:” Iya juga ya, mereka hebat, bisa kemanapun mereka mau, sedangkan aku, badannya besar membawa tubuhku saja sangat susah, lalu datanglah seekor ibu domba melihat si panda sedang bersedih.

Ibu domba:” Kamu kenapa bersedih panda?”

Panda:” Kata si monyet, badanku sangat besar, aku tidak bisa kemanapun yang aku mau, membawa badanku saja aku susah.”

Ibu domba:” Panda, kiya harus bersyukur dengan apa yang kita punya, karena kita punya kemampuan masing-masing, tenang aja panda, panda itu punya badan yang besar bisa mengangkat berat apapun itu.”

Panda:” Iya juga ya.”

Ibu domba:” Jadi panda jangan bersedih lagi ya.”

Panda:” Iya ibu domba, terimakasih ya sudah menghibur aku.” Ibu domba:” Aku pergi dulu panda, semangat ya.”

Panda:” Iya,dada ibu domba”

Lalu ibu domba pergi meninggalkan si panda, tiba-tiba terdengar runtuhannya pohon dan mendengar teriakan monyet kesakitan.

Monyet:” Tolong-tolong, aku tidak bisa bergerak, pohon ini menindas badan aku, tolong aku”

Panda:” Wah sepertinya itu suara si monyet, aku harus menolongnya”

Panda:” Ehh monyet, kamu kenapa?”

Monyet:” Tolong aku panda, pohon ini menindas badanku, aku tidak bisa bergerak”

Panda:” Wahh tenang saja monyet, aku akan mengangkat pohon itu, kamu tenang aja ya”

Monyet:” Iya tolong aku panda”

Lalu panda mengangkat pohon besar tersebut,lalu menolong si monyet

Monyet:” Wahh, kamu hebat banget ya, bisa mengangkat pohon sebesar itu, kamu kuat sekali, maafkan aku ya, karena aku meremehkan badan besar kamu, aku sadar, semua hewan mempunyai kemampuan masing-masing, jadi kita harus selalu bersyukur, maafkan aku panda”

Panda:” Iya gapapa kok monyet, aku sudah memaafkan kamu, jadi kalau kamu membutuhkan bantuan aku, kamu langsung panggil aku ya” Monyet:” Iya panda, terima kasih ya”

Nah lalu mereka pun hidup damai bersama di hutan.

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar menekankan pada penguasaan keterampilan berbahasa, salah satunya keterampilan menyimak. Menyimak bukan sekadar mendengar, melainkan proses aktif yang melibatkan perhatian, pemahaman, penafsiran, hingga pemberian tanggapan terhadap informasi lisan. Keterampilan menyimak berperan penting dalam menunjang komunikasi, memperluas wawasan, serta meningkatkan kemampuan berpikir

kritis siswa. Namun dalam praktiknya, keterampilan menyimak siswa SD sering kali masih rendah karena penyajian pembelajaran cenderung monoton dan kurang melibatkan media yang menarik.

Guru memerlukan media pembelajaran yang tepat guna memotivasi siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan, memperjelas materi, mengatasi keterbatasan indera, serta menumbuhkan interaksi aktif antara guru dan siswa. Salah satu media yang relevan digunakan adalah boneka tangan. Boneka tangan sebagai media pembelajaran berbentuk tiruan manusia atau hewan yang digerakkan dengan tangan mampu menarik perhatian, menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, serta membantu siswa memahami isi cerita secara lebih konkret.

Penggunaan boneka tangan sangat sesuai untuk pembelajaran menyimak cerita pendek (cerpen). Cerpen sendiri merupakan karya sastra singkat yang menyajikan alur sederhana dengan pesan moral, hiburan, dan teladan bagi pembaca. Melalui cerpen, siswa tidak hanya memperoleh hiburan, tetapi juga nilai-nilai moral dan religius yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan memadukan pembelajaran menyimak cerpen menggunakan media boneka tangan, diharapkan keterampilan menyimak siswa meningkat karena siswa lebih termotivasi, lebih mudah memahami isi cerita, serta lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, kerangka berpikir penelitian ini adalah bahwa penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran cerpen dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa SD karena media tersebut mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, edukatif, serta menyampaikan pesan moral secara efektif.

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. Keterampilan berbahasa merupakan kemampuan dasar yang dimiliki seseorang untuk menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, dengan tujuan menyampaikan maupun memahami informasi, pikiran, gagasan, serta perasaan. Dalam kajian pendidikan bahasa, keterampilan ini terdiri atas empat komponen utama yang saling berkaitan salah satunya adalah keterampilan menyimak.
2. Keterampilan Menyimak merupakan kemampuan dasar berbahasa yang tidak hanya sebatas mendengar bunyi bahasa, tetapi melibatkan proses aktif dalam menangkap, memahami, serta mengolah informasi lisan dari cerpen yang diterima.
3. Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyalurkan pesan pembelajaran kepada siswa. Media yang dimaksud adalah media boneka tangan, yang berfungsi sebagai sarana visual-auditorial untuk mempermudah siswa dalam memahami isi cerpen yang disampaikan.
4. Media boneka tangan adalah media berbentuk tiruan manusia atau hewan yang dimainkan dengan memasukkan tangan ke dalam boneka sehingga dapat digerakkan. Dalam penelitian ini, boneka tangan digunakan guru untuk menyampaikan cerita pendek dengan variasi suara dan gerakan agar menarik perhatian siswa. Indikatornya meliputi: menarik perhatian, memudahkan pemahaman isi cerpen, serta menumbuhkan interaksi guru- siswa.
5. Cerpen dalam penelitian ini adalah karya sastra singkat yang berfokus pada satu peristiwa sederhana, tokoh terbatas, dan alur yang jelas, serta mengandung pesan moral atau nilai kehidupan. Materi cerpen yang digunakan dalam pembelajaran berupa cerita anak bertema kehidupan sehari-hari, seperti “Hidupku Damai Tanpa Perilaku Bullying”, yang mengajarkan nilai moral dan sikap saling menghargai.

2.4 Hipotesis penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir, hipotesis yang diajukan penelitian ini adalah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas III SDN 104253 Negara Beringin T.P 2025/2026”.

