E-ISSN: 2476-9703 *Terbit sejak 2015*

MUALLIMUNA : JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH
Alamat web jurnal: http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna

Vol. 5, No. 2, April 2020 *Halaman: 95-102*

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS I DI SDIT ROBBANI BANJARBARU

Abdul Khaliq [1], Barsihanor [2,] Tutus Rani Arifa [3]
[1,2,3] PGMI, Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin
[1]alex.gazerock@gmail.com,[2]barsihanor90@gmail.com,
[3]tutusuniska17@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas I di SDIT Robbbani Banjarbaru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen berupa *Quasi Eksperimental* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SDIT Robbani Banjarbaru. Jumlah sampel yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling* berjumlah 61 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes berbentuk pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *independent sample t-test* atau Uji t yang sebelumnya sudah melalui uji homogenitas dan uji normalitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen diperoleh nilai rata-rata *pre-test* adalah 81,33 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 87,67. Pada kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata *pre-test* adalah 71,29 dan nilai rata-rata *post-test* adalah 83,06. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,023 < 0,05. Berdasarkan hasil uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa kelas I di SDIT Robbbani Banjarbaru.

Kata Kunci: Media Boneka Tangan, Keterampilan Menyimak

EFFECT OF USING HAND DOLL MEDIA TOWARDS THE SKILL OF STUDENTS IN CLASS IIN SDIT ROBBANI BANJARBARU

Abstract: *This study aims to determine the effect of using hand doll media on the listening skills of first-grade students at SDIT Robbbani Banjarbaru. This research uses a quantitative approach with the type of experimentation in the form of Quasi-Experimental and Nonequivalent Control Group Design. The population of this research is all of the first-grade students of SDIT Robbani Banjarbaru. The number of samples taken using a purposive sampling technique amounted to 61 students. The instrument used was a multiple-choice test. The data analysis technique used is the independent sample t-test or t-test that has previously been tested for homogeneity and normality tests. This study's results indicate that the experimental group obtained the mean of the pre-test score was 81.33, and the mean of the post-test score was 87.67. In the control group, the mean pre-test score was 71.29, and the mean of the post-test score was 83.06. Hypothesis test results indicate that the significance value of 0.023 <0.05. Based on the results of the hypothesis test, it can be concluded that the use of hand doll media influences the listening skills of first-grade students at SDIT Robbbani Banjarbaru.*

Keywords: Hand Puppet Media, Listening Skills

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting untuk kelangsungan dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan termasuk salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan suatu negara dan bangsa. Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif untuk mengembangkan potensi yang ia miliki.

Sampai sekarang masih banyak pendidikan di indonesia hanya memfokuskan pada ranah kognitif saja sehingga siswa tidak dapat mengakomodasi kebutuhannya secara individual. Pendidikan di indonesia masih tergolong memprihatinkan dikarenakan faktor pendidik atau guru itu sendiri yakni masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran yang monoton.

Bahasa adalah sebuah sarana utama untuk bisa melakukan komunikasi dan interaksi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Dalam berbahasa ada empat keterampilan yang harus dicapai yaitu membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Keterampilan menyimak merupakan sebuah dasar untuk menguasai keterampilan berbahasa yang lain, menurut Haryadi (Istiqomah, Skripsi, 2015:1) sebelum anak mampu berbicara, menulis dan membaca hal pertama yang dilakukannya adalah menyimak.

Menyimak merupakan sebuah kegiatan mendengarkan atau menerima informasi dari orang lain yang disertai dengan konsentrasi dan pemahaman sendiri. Dalam proses pembelajaran, kegiatan menyimak lebih banyak dilakukan karena biasanya hanya sebagian kecil siswa yang mau menjadi pembicara sedangkan yang lainnya hanya menyimak. Mengingat bahwa kegiatan menyimak ini adalah dasar untuk menguasai keterampilan berbahasa yang lain, maka sangat perlu untuk mengoptimalkan pembelajaran menyimak di sekolah dasar. Namun kenyataanya, masih banyak siswa yang memiliki keterampilan menyimak rendah. Hal itu disebabkan karena siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran sehingga kurang memperhatikan ketika guru bercerita atau menjelaskan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SDIT Robbani Banjarbaru. Peneliti melihat beberapa permasalahan terkait kegiatan menyimak. Peneliti melakukan observasi pada kelas IA, disana peneliti melihat ketika guru menyampaikan materi pembelajaran atau membacakan sebuah cerita masih terlihat siswa yang tidak memperhatikan, berbicara sendiri bahkan bermain sehingga mereka tidak bisa menyimak apa yang sudah disampaikan oleh guru. Hal itu dikarenakan guru hanya menyampaikan materi pelajaran tanpa menggunakan metode dan media pembelajaran yang menarik yang akhirnya menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran.

Peneliti juga melihat masalah lain yang ada di kelas I yaitu saat guru meminta siswa untuk mengulang kembali apa yang disampaikan sesuai dengan apa yang telah dia simak, hanya beberapa siswa yang berani berbicara dan menyampaikan hasil simakannya di depan kelas. Saat berbicara di depan, terlihat beberapa siswa yang masih sulit mengungkapkan hasil simakannya melalui kosa kata yang tepat sehingga terlihat masih belum lancar dan terbata-bata, ada juga siswa yang terlihat malu-malu karena merasa kurang percaya diri dengan apa yang sudah dia simak. Peneliti juga menemukan beberapa siswa yang masih kesulitan dalam membaca dan menulis, hal itu dibuktikan ketika siswa diminta menuliskan jawaban di papan tulis terlihat masih lambat dan peletakan huruf yang salah.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru wali kelas di kelas IA. Beliau menyebutkan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum

mampu membaca dan menulis dengan baik. Selain itu, saat guru menjelaskan materi pelajaran masih banyak siswa yang berbicara atau bermain dengan temannya sehingga mereka tidak memperhatikan atau menyimak penjelasan guru karena memang anak kelas I ini masih dalam tahap suka bermain. Siswa juga cepat merasa bosan dan kurang antusias terhadap pembelajaran jika guru tidak bisa membuat pembelajaran tersebut menarik bagi siswa. Karena kurang antusias, maka ketika dipersilahkan untuk bertanya hanya beberapa orang yang mau bertanya bahkan kadang tidak ada sama sekali yang bertanya. Untuk mengatasi hal tersebut biasanya guru sering melakukan *Ice Breaking* untuk mengembalikan semangat siswa dan siswa kembali fokus kepada pelajaran.

Melihat permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk menggunakan sebuah media pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih aktif dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Dalam pembelajaran tematik di kelas 1 ini terdapat beberapa materi yang mengharuskan guru untuk bercerita dan menghubungkannya dengan materi pembelajaran lain. Sudarmadji (2010:21) mengungkapkan bahwa bercerita dapat menggunakan beberapa alat peraga seperti boneka tangan, boneka jari, *flannel*, wayang, dan lain-lain.

Pada siswa SD, rata-rata usia siswa adalah 7-12 tahun sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang konkret atau nyata sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut. Dengan adanya interaksi siswa dengan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan teori Jean Peaget (Fakhrudin, Jurnal, 2015:80) yang menyatakan bahwa pada usia 7-12 tahun tersebut manusia sudah memasuki tahap operasional konkret. Yang artinya manusia sudah bisa berpikir logis tetapi masih memerlukan bantuan benda-benda yang konkret atau nyata agar memudahkan dia untuk berpikir.

Berdasarkan uraian diatas, penggunakan media boneka tangan dirasa sesuai untuk pembelajaran siswa kelas I dikarenakan siswa dapat belajar secara alami dan nyata, dengan begitu diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru serta tertarik untuk bertanya atau mengungkapkan pendapatnya. Menurut Bachtiar S. Bachri (2005:138), boneka memiliki daya tarik yang kuat pada anak dan dapat mewakili berbagai macam objek yang akan terlibat dalam cerita. Nurbiana Dhieni, dkk (2005:38) menyebutkan bahwa boneka tangan sering digunakan dalam berbagai sandiwara untuk menceritakan sebuah kisah kehidupan atau cerita imajinasi. Sehingga dengan menggunakan media boneka tangan, siswa dapat mengungkapkan apa saja yang ada dalam pikiran mereka.

Alasan peneliti memilih media boneka tangan adalah karena media boneka tangan memiliki beberapa keunggulan. Durrotun Nashihah (2017:4) menyebutkan beberapa keunggulan media boneka tangan adalah sebagai berikut:

(1) Bentuk dan warna yang menarik
(2) Merangsang imajinasi siswa
(3) Membuat siswa memperluas kosa kata
(4) Mudah digunakan siswa
(5) Cara pembuatan mudah
(6) Membuat siswa tertarik pada pelajaran
(7) Efesien biaya dan waktu
(8) Aman digunakan siswa/anak-anak.

Pada proses pembelajaran di kelas I SDIT Robbani Banjarbaru, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran boneka tangan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan boneka tangan pada proses pembelajaran di kelas IA

ini. Penggunaan media boneka tangan dalam penelitian ini adalah pada pembelajaran Tematik tema 6 “Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri” subtema 2 pembelajaran 6 di SDIT Robbani Banjarbaru, karena dalam tema tersebut terdapat banyak pembelajaran yang mengharuskan guru untuk bercerita dan menghubungkannya dengan materi pembelajaran yang lain.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode ekperimen. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data berupa angka-angka dan di analisis menggunakan statistik. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dengan bentuk *Nonequevalent Control Group Desgn*. Pada penelitian ini digunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random.

Penelitian ini dilakukan di sekolah SDIT Robbani Banjarbaru, Jl.Mentaos Raya Kelurahan Mentaos Kecamatan Banjarbaru Utara, kota Banjarbaru. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas 1A dan 1D, dimana kelas 1A sebagai kelas eksperimen dan kelas 1D sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengamatan (observasi), tes dan dokumentasi. Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak siswa yang berupa tes dengan bentuk pilihan ganda. Tes tersebut berupa *pre-test* yang diberikan ketika siswa belum mendapatkan perlakuan untuk mengukur tingkat kemampuan awal siswa dalam keterampilan menyimak. Dan soal *post-test* yang diberikan setelah siswa mendapatkan perlakuan untuk mengukur kemampuan akhir siswa dalam keterampilan menyimak. Soal tes pilihan ganda yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 soal dengan tiga alternative atau pilihan jawaban. Soal ini berisi tentang soal-soal yang berkaitan dengan pembelajaran menyimak di kelas I SDIT Robbani Banjarbaru. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto saat kegiatan pembelajaran berlangsung yang digunakan sebagai bukti bahwa penelitian ini sudah dilaksanakan serta untuk mengetahui bagaimana reaksi dan aktivitas siswa saat pembelajaran menggunakan media boneka tangan. Sebelum digunakan untuk penelitian, intrumen penelitian harus melalui teknik analisis instrument terlebih dahulu yaitu uji validitas dan reliabilitas.

Untuk menjawab permasalahan penelitian sebagaimana yang diungkapkan pada rumusan masalah, dilakukan serangkaian pengujian persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov*, uji signifikansi perbedaan rata-rata pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$ dan digunakan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak dongeng dan keterampilan berbicara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas I di SDIT Robbani Banjarbaru pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 2 pembelajaran 6. Jenis penelitian ini adalah eskperimen semu atau *quasi eksperimen*, dimana ada dua kelas yang digunakan untuk penelitian dan diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas yang diberi perlakukan khusus adalah kelas ekperimen, pada kelas ekperimen ini peneliti akan mengajar menggunakan

boneka tangan. Sedangkan kelas yang tidak diberi perlakuan khusus adalah kelas kontrol, pada kelas kontrol ini peneliti akan mengajar menggunakan media gambar saja.

a. Deskirpsi Data Pre-Test dan Post-Test Keterampilan Menyimak pada Kelas Kontrol (ID)

Berdasarkan hasil analisis ststistik jumlah siswa yang mengikuti *Pre-Test* dan *Post-Test* di kelas kontrol sebanyak 31 siswa dengan nilai rata-rata 71,29 untuk *Pre-Test* dan 83,06 untuk *Post-Test.* Sedangkan nilai tengah 70,00 untuk *Pre-Test* dan 85,00 untuk *Post-Test*. Nilai yang sering muncul pada *Pre-Test* adalah 65 sedangkan untuk *Post-Test* adalah 80. Nilai minimum dan maksimum pada *Pre-Test* 40 dan 90 sehingga perbedaan skor keduanya adalah 50, sedangkan nilai minimum dan maksimum pada *Post-Test* adalah 70 dan 95 sehingga perbedaan skor keduanya adalah 25. Jumlah keseluruhan nilai *Pre-Test* adalah 2210 sedangkan jumlah keseluruhan nilai *Post-Test* adalah 2575, hal itu berarti nilai keseluruan siswa kelas eksperimen saat *Post-Test* lebih tinggi dari pada nilai saat *Pre-Test* yaitu dengan selisih 365.

b. Data Pre-Test dan Post-Test Keterampilan Menyimak pada Kelas Eksperimen (IA)

Hasil Analisis data diketahui dari jumlah siswa yang mengikuti *Pre-Test* dan *Post-Test* di kelas eksperimen sebanyak 30 siswa dengan nilai rata-rata 81,33 untuk *Pre-Test* dan 87,67 untuk *Post-Test.* Sedangkan nilai tengah 80,00 untuk *Pre-Test* dan 87,50 untuk *Post-Test*. Nilai yang sering muncul pada *Pre-Test* dan *Post-Test* adalah 80. Nilai minimum dan maksimum pada *Pre-Test* 50 dan 100 sehingga perbedaan skor keduanya adalah 50, sedangkan nilai minimum dan maksimum pada *Post-Test* adalah 75 dan 100 sehingga perbedaan skor keduanya adalah 25. Jumlah keseluruhan nilai *Pre-Test* adalah 2440 sedangkan jumlah keseluruhan nilai *Post-Test* adalah 2630, hal itu berarti nilai keseluruan siswa kelas eksperimen saat *Post-Test* lebih tinggi dari pada nilai saat *Pre-Test* yaitu dengan selisih 190.

c. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas yakni uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS 22 for windows*. Data yang peneliti gunakan adalah data *pre-test* dan *post-test* kelas ekperimen dan kontrol untuk keterampilan menyimak siswa. Kriteria dari uji normalitas ini adalah apabila hasil analisis pada nilai signifikansi *(Sig (2Tailed)* kurang dari 5% (0,05) maka data tersebut dinyatakan tidak berdstribusi normal. Sedangkan apabila hasil analisis nilai signifikansi *(Sig (2Tailed)* lebih atau sama dengan 5% (0,05) maka data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

2) Homogenitas

Uji homogenitas varian ditujukan untuk mengetahui sampel yang diambil mempunyai varian yang sama atau tidak. Dari hasil analisis SPSS dapat diketahui nilai signifikasi (Sig.) Based on Mean adalah 0,734 yang berarti lebih besar dari 0,05 atau (0,734 > 0,05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data post-test kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol bersifat homogen.

d. Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis dari kelas eksperimen dan kontrol pada hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Independent Sample T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Keterampilan Menyimak	Equal variances assumed	,116	,734	2,326	59	,023	4,602	1,978	,643	8,561
	Equal variances not assumed			2,325	58,750	,024	4,602	1,979	,641	8,563

Dari perhitungan hasil uji *SPSS versi 22 for windows* diatas, dapat dilihat bahwa nilai sig (*2-Tailed*) adalah 0,025. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, hipotesis diterima apabila jika nilai sig, < 0,05. Karena nilai signifikasinya adalah 0,025 yang berarti lebih kecil dari 0,05 atau (0,025 < 0,05) maka Ha diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa media boneka tangan memberikan pengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa pada pembelajaran tematik tema 6 "Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri" subtema 2 pembelajaran 6 di SDIT Robbani Banjarbaru.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penyajian dan analisis data, didapatkan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah 87,67 sedangkan pada kelas kontrol adalah 83,06. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa nilai rata-rata keterampilan menyimak siswa pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata keterampilan menyimak kelas kontrol. Selisih nilai rata-rata *post-test* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah 4,61.

Hasil perhitungan keterampilan menyimak siswa didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,023 yang berarti lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas I pada pembelajaran tematik tema 6 "Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri" subtema 2 pembelajaran 6 di SDIT Robbani Banjarbaru.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media boneka tangan lebih baik digunakan dari pada media gambar dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Hal senada juga diungkapkan oleh Diah Ayu Widowati (Widowati, 2016), dan Ulifatus Pebriana, dkk. (Pebriana, Ekowati, & Fantiro, 2017). Selain meningkatkan keterampilan menyimak media boneka tangan juga efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara (Suradinata & Maharani, 2019) dan berbahasa (Chrisyarani , 2018)

Dengan menggunakan media boneka tangan ini siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan mendengarkan cerita dari guru dikarenakan media boneka tangan bersifat kongkrit atau nyata sehingga siswa lebih mudah menyimak pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2017:12), yang menyebutkan bahwa belajar yang menggunakan indra ganda (penglihatan dan pendengaran) akan membuat siswa lebih banyak belajar dari pada

pembelajaran yang hanya menggunakan penglihatan atau pendengaran saja. Yunina Resmi Prananta, dkk. Menyatakan media boneka tangan efektif digunakan dalam pembelajaran. (Prananta, Setyosari, & Santoso, 2017). Dengan menggunakan media boneka tangan hasil belajar menyimak siswa menjadi lebih baik karena siswa lebih memperhatikan saat guru bercerita sehingga siswa lebih mudah mengingat pesan-pesan yang disampaikan dari cerita tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Levie & Levie dalam Arsyad yang menyebutkan bahwa "Stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubung-hubungkan fakta dan konsep".

Berdasarkan pendapat Levie & Levie tersebut, penggunaan stimulus visual dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik. Pada penelitian ini stimulus visual yang peneliti gunakan adalah media boneka tangan, dan terbukti bahwa media boneka tangan tersebut berhasil untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa karena siswa menjadi lebih tertarik untuk memperhatikan, mendengarkan, dan menyimak saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Diah Ayu Widowati mengenai pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita yang dilakukan pada kelas II SD. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang menggunakan media boneka tangan dapat menarik perhatian siswa dan menimbulkan motivasi belajar dalam diri siswa. Selain itu, media boneka tangan juga membuat pesan atau isi cerita yang disampaikan oleh guru menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Meskipun kelas yang digunakan dalam penelitian ini dan penelitian Diah berbeda, tetapi kedua kelas yang digunakan masih tergolong kelas rendah.

Dalam penelitian ini yang menggunakan media boneka tangan bukan hanya guru tetapi siswa juga ikut bercerita memerankan tokoh yang ada didalam cerita menggunakan boneka tangan. Hal itu menunjukkan bahwa siswa belajar berdasarkan pengalaman langsung yang dapat membuat siswa lebih mudah untuk menyimak dan mengingat isi cerita. Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale (Sanjaya, 2009: 167), pengalaman langsung yang diperoleh siswa dari hasil aktivitasnya sendiri akan memiliki kecenderungan hasil yang didapatkan siswa menjadi kongkrit dan memiliki ketepatan yang tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa kelas I di SDIT Robbani Banjarbaru. Sehingga hasil penelitian ini sesuai dengan hipotesis Ha yaitu ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas I pada pembelajaran Tematik Tema 6 "Lingkungan Bersih, Sehat, dan Asri" Subtema 2 Pembelajaran 6 di SDIT Robbani Banjarbaru.

PENUTUP

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan memiliki pengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa kelas I di SDIT Robbani Banjarbaru. Oleh karena itu, penulis merekomendasikan penggunaan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Keunggulan media boneka tangan dibanding media lainnya adalah terletak pada bentuknya yang menarik dan konkret sehingga dapat perhatian siswa saat mendengarkan cerita yang disampaikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar, (2017). *Media Pembelajaran,* Jakarta: Raja Gravindo Persada

Bachri, S Bachtiar. (2005) *Pengembangan Kegiatan Bercerita*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), 2*(1).

Dhieni, Nurbiana (2005) *Metode Pengembangan Bahasa,* Jakarta: Universitas Terbuka

Fakhrudin, Ali (2015) Pengembangan Media Boneka Tangan pada Tema Lingkungan Kelas II SD Negeri 02 Medayu Kabupaten Pemalang, *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Uns & Ispi Jawa Tengah*

Istiqomah, Titik Nur, (2015) ”Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD Negeri Kotagede 3 Yogyakarta”, *Skripsi*, pada Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Tidak dipublikasikan.

Nashihah, Durrotun. (2017). “Pengembangan media boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan menceritakan kembali cerita anak yang didengarkan dengan menggunakan kata-kata sendiri kelas II SDN Ngadirejo 3 tahun pelajaran 2016/2017”, *Jurnal*, Simki-Pedagogja, *1*(02).

Pebriana, U., Ekowati, D. W., & Fantiro, F. A. (2017). Peningkatan Keterampilan Menyimak melalui Model Pembelajaran Artikulasi dan Media Boneka Tangan pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN Pejok II Kedungadem Bojonegoro. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, *5*(2).

Prananta, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, A. (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Digital Storytelling . *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan,* 2(5).

Sanjaya, Wina, (2009) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan,* Jakarta: Kencana Prenada Media Grup

Sudarmadji, dkk. (2010). *Teknik Bercerita,* Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.

Sugiyono. (2016) *Model Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suradinata, N. I., & Maharani, E. A. (2019). Pengaruh Bercerita Berbantuan MediaBoneka Tangan terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER), 2*(1).

Widowati, D. A. (2016). Pengaruh Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas II B SD Negeri Margoyasan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 27 Tahun ke-5.