SKRIPSI

PENERAPAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERCERITA PADA KELAS III SDN AMPUTTANG KAB. PANGKAJENE DAN KEPUALAUAN

S K R I P S I

Ditujukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh :

AGUSTINA

NPM 91986206001

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR STKIP ANDI MATAPPA

20223

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENERAPAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATAKAN KETERAMPILAN BERCERITA PADA KELAS 5 SDN 5 AMPUTTANG

Atas Nama Saudari :

Nama	: Agustina
NIM	: 919862060001
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkejene, September 2023

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
KHAERUN NISAA TAYYIBU, S.Pd., M.Pd	**A. JAYA ALAM, SH., M.M.**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada hari sabtu 28 Oktober 2023.

Diketahui Oleh

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut :

Ketua : Khaerun Nisa'a Tayibu S.Pd., M.Pd (.....)

Sekretaris : A. Jaya Alam, SH., MM (.....)

Penguji : 1. Rahmat Kamaruddin, S. Pd., M. Pd (.....)

2. Drs.H. Muhammad Zaid, M. Pd (.....)

Pembimbing : 1. Khaerun Nisa'a Tayibu S.Pd., M.Pd (.....)

2. A. Jaya Alam, SH., MM (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Agustina
NPM	: 919862060001
Jurusan/Program Studi	: Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: PENERAPAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERCERITA SISWA KELAS V SD NEGERI 5 AMPUTTANG

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggungjawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku

Pangkajene, Oktober 2023

Yang membuat pernyataan,



AGUSTINA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Agustina
NPM	: 919862060001
Jurusan/Program Studi	: Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: PENERAPAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERCERITA SISWA KELAS V SD NEGERI 5 AMPUTTANG

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggungjawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku

Pangkajene, Oktober 2023

Yang membuat pernyataan,

AGUSTINA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

ABSTRAK

Agustina, 2023. Penerapan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita pada kelas V SDN 5 AMPUTTANG PANGKAJENE DAN KEPULAUAN, skripsi dibimbing oleh Khaerun Nisaa Tayibu, S.Pd., M. Pd. Dan A. Jaya Alam, SH., M. Pd. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini menelaah keterampilan bercerita menggunakan media boneka tangan pada siswa kelas V SDN 5 Amputtang, masalah utama dalam penelitian ini adalah kendala dalam proses pembelajaran dalam aspek keterampilan bercerita, rendahnya kemampuan bercerita siswa, murid kurang percaya diri, rendahnya pemahaman terhadap cerita. Tujuan peelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwah pada siklus 1 keterampilan bercerita, siswa memiliki nilai rata-rata 53% dan pada siklus 2 memperoleh nilai rata-rata 79%.

Sehingga dalam penelitian ini dikatakan bahwah terjadi peningkatan keterampilan bercerita siswa setelah menggunakan media boneka tangan pada kelas V SDN 5 AMPUTTANG.

Kata kunci: keterampilan bercerita, peningkatan, boneka tangan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga proposal penelitian ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan Yayasan Matahari.

Sholawat serta salam senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wasallam beserta keluarganya sebagai perantara untuk kebenaran. Dalam penulisan proposal penelitian ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya proposal penelitian ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda dan Ibunda yang tercinta yang telah mengasuh,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.

2. Hj. Zaorah Zapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
3. A. Zam Immawan Alam, SH., MH selaku Ketua STKIP Andi Matappa.
4. Firda Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).
5. Khaerun Nisaa Tayyibu, S.Pd., M.Pd. dan A. Jaya Alam, S.H.,M.M masing-masing sebagai pembimbing pertama dan pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan proposal penelitian ini.
6. Segenap staf Tata Usaha dan Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
7. Para sahabat dan teman terdekat yang ikut membantu dalam memberikan semangat, masukan berupa saran dan selalu menemani baik selama perkuliahan maupun selama penyusunan proposal penelitian ini.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subhanahu Wata'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari proposal penelitian ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan proposal penelitian ini. Akhir kata semoga proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Pangkajene, Januari 2023

AGUSTINA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....i

LEMBAR PENGESAHAN.....ii

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....iii

LEMBAR PENGESAHA

MOTTO

ABSTRAK

KATA PENGANTARii

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

A.__Latar Belakang

B.__Rumusan Masalah Dan Pemecahan Masalah

C.__Tujuan Penelitian

D.__Manfaat Penelitian

BAB II KAJIAN PUSATAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A.__Kajian Pusta

1.__Media pembelajaran

2.__Boneka Tangan

3.__Keterampilan Bercerita

4.__Kajian Penelitian Terdahulu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

B.__Kerangka Pikir

C.__Hipotesis

BAB III METODE PENELITIAN

A.__Pendekatan Dan Jenis Penelitian

B.__Subyek Penelitian

C.__Lokasi Dan Waktu Penelitian

D.__Prosedur dan Desain Penelitian

E.__Teknik Dan Prosedur Pengumpulan Data

F.__Teknik Analisis Data

G.__Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.__Hasil Penelitian

1.__Data Proses dan Hasil Tindakan Siklus 1

2.__Data Proses dan Hasil Tindakan Siklus II

3.__Rekapitulasi Hasil Keterampilan bercerita Siklus I dan Siklus II

B.__Pembahasan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A.__Kesimpulan

B.__Saran

Daftar Pustaka

L A M P I R A N.....

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

DAFTAR TABEL

Nomor **Judul** **Halaman**

Tabel 3.1 Jumlah Siswa Kelas 3 SD Negeri 5 Amputang 26

Tabel 3.2 Identifikasi Masalah 29

Tabel 3.3 Skala Skor Penilaian 36

Tabel 3.4 Hubungan Antara Keterampilan Bercerita Dengan

Media Boneka Tangan 37

Tabel 3.5 Indikator Keberhasilan Media Boneka Tangan 38

Tabel 3.6 Indikator Keberhasilan Keterampilan Bercerita 39

Tabel 3.7 Kategori Penilaian Keterampilan Bercerita 40

Tabel 3.8 Identifikasi Masalah 43

Tabel 3.9 Jadwal Pelaksanaan Tindakan Siklus 1 46

Tabel 3.10 Keterlaksanaan Aktivitas Guru Siklus 1 49

Tabel 3.11 Keterlaksanaan Aktivitas Siswa Siklus 1.....50

Table 3.12 Statistik Skor Hasil Keterampilan Bercerita Siswa Siklus 1 52

Tabel 3.13 Hasil Analisis Data 53

Tabel 3.14 Tingkat Keberhasilan Per Indikator Siklus 1 54

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

Tabel 3.15 Identifikasi Masalah 57

Tabel 3.16 Identifikasi Masalah Solusi/Tindakan 60

Tabel 3.17 Jadwal Pelaksanaan Tindakan Siklus 2 61

Tabel 3.18 Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru Siklus 2 63

Tabel 3.19 Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Siswa Siklus 2 65

Tabel 3.20 Statistik Skor Hasil Keterampilan Bercerita Siswa Siklus 2 67

Tabel 3.21 Hasil Analisis Data 68

Tabel 3.22 Tingkat Keberhaslan Per Indikator Siklus 2 69

Tabel 2.23 Aspek Peningkatan Siklusn 1 Dan 2 71

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

DAFTAR GAMBAR

Nomor **Judul** **Halaman**

Gambar 2.1 Kerangka Pikir 23

Gambar 3.1 Siklus PTK John Elliot. M. Anisul Fata Tahun 2018: 68 28

Gambar 3.2 Rekapitulasi Hasil Tes Keterampilan Bercerita Secara Individual …72

Gambar 3.3 Rekapitulasi Klasikal Keterlaksanaan Aktivitas Guru Dan Siswa 73

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP .....

Lampiran 2 Materi Ajar .....

Lampiran 4 Perolehan Skor Siswa Dari keterampilan bercerita.....

Lampiran 5 Lembar Observasi Keterlaksanaan Guru .....

Lampiran 6 Lembar Observasi Keterlaksanaan Siswa .....

Lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen .....

Lampiran 8 Lembar Validasi RPP Validator 1 .....

Lampiran 9 Lembar Validasi Observasi Keterampilan Bercerita Siswa Validator 1 .....

Lampiran 10 Lembar Validasi Observasi Aktivitas Guru Validator 1 .....

Lampiran 11 Lembar Validasi Observasi Aktivitas Siswa Validator 1 .....

Lampiran 12 Lembar Validasi Obdervasi Media Pembelajaran Validator 1 ...

Lampiran 13 Lembar Validasi RPP Validator 2 .....

Lampiran 14 Lembar Validasi Observasi Keterampilan Bercerita Siswa Validator 2 .....

Lampiran 15 Lembar Validasi Observasi Aktivitas Guru Validator 2 .....

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

Lampiran 16 Lembar Validasi Observasi Aktivitas Siswa Validator 2 .....

Lampiran 17 Lembar Validasi Observasi Media Pembelajaran Validator 2 …

Lampiran 18 Surat Permohonan Izin Meneliti .....

Lampiran 19 Surat Izin Menelitih .....

Lampiran 20 Surat Keterangan Selesai Menelitih .....

Lampiran 21 Lembar Koreksi Proposal .....

Lampiran 22 Surat Keterangan Perbaikan Proposal .....

Lampiran 24 Dokumentasi .....

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pasal 36 ayat 1-3 Undang-undang Nomor 24 Tahun 2009, ‘’Menyatakan bahwa bahasa Indonesia adalah bahasa yang resmi di Negara Indonesia’’. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan identitas bangsa yang berfungsi sebagai alat komunikasi, dan sebagai alat integrasi social. Maka dari itu, bahasa Indonesia harus diterapkan sejak dini hingga dewasa.

Bahasa Indonesia adalah bahasa sehari-hari yang digunakan dalam berkomunikasi dengan orang lain sehingga mudah dipelajari oleh murid terutama murid sekolah dasar karena pada umumnya murid mengungkapkan pelajaran bahasa Indonesia sehingga tidak sedikit murid yang kurang minat dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Hidayah,2015).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD masih cenderung bersifat monoton. Guru dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas masih kurang aktif guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga murid kurang aktif, hal tersebut menyebabkan murid kurang mampu memahami apa yang disampaikan guru dan materi yang diterima kurang bermakna, proses pembelajaran terjadi ketika siswa dapat menghubungkan apa yang diketahui dengan apa yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

ditemukan dengan pengalaman belajar yang pernah ditemukan dengan pengalaman belajar yang pernah didapatkan sebelumnya (Hadi 2019:76).

Saya tertarik mengambil judul penerapan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita pada kelas III SDN 5 Amputtang karena berdasarkan hasil analisis survey yang dilakukan pada tanggal 25 November 2022 kepada guru dan siswa kelas III di SD Negeri 5 Amputtang, berjumlah 12 siswa, yang dimana 7 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki. Diperoleh fakta yaitu,

Permasalahan pertama, kemampuan bercerita siswa kurang, setelah melakukan tes kepada siswa dengan memberikan tugas bercerita yaitu siswa diberi kesempatan untuk menceritakan kembali apa yang diceritakan guru, ternyata masih ada yang terputus-putus cara penyampaiannya. 5 siswa mengalami kesulitan menyampaikan kembali secara lisan mengenai cerita yang telah disampaikan.

Permasalahan kedua, kurangnya percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya, saat melakukan tes siswa dipersilahkan untuk bertanya akan tetapi masih ada yang tidak bisa memberikan respon kembali karena tidak memiliki rasa percaya diri dalam menyampaikan sesuatu atau pendapatnya sendiri.

Permasalahan ketiga, rendahnya pemahaman siswa terhadap cerita yang disampaikan, salah satu penyebab dari kurangnya pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran bercerita yaitu kurangnya alat atau media pembelajaran yang digunakan oleh guru, murid bermain saat guru menceritakan sebuah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SD Negeri 5 Amputtang

B. Rumusan Masalah Dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan diatas maka ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

’’Apakah penerapan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan bercerita dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 5 Amputtang Kab. Pangkajene Dan kepulauan?’’

2. Pemecahan masalah

Pemecahan masalah yang dialami siswa kelas III di SDN 5 Amputtang, peneliti memberikan sebuah solusi yang diharapkan dapat meminimalisir permasalahan tersebut melalui penerapan media boneka tangan dapat meningkat dengan menggunakan media boneka tangan, yang dimana media boneka tangan mempunyai manfaat yaitu membantu siswa untuk aktif berpartisipasi dan membantu anak untuk mengingat alur cerita.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran boneka tangan terhadap peningkatan keterampilan bercerita siswa kelas III SD 5 Amputtang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis dan teoritis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam meningkatkan keterampilan bercerita di kelas III SD Negeri 5 Amputtang. Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis yaitu memberikan kontribusi pada pendidikan, memperluas pengetahuan dan sebagai tambahan referensi untuk memberikan solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran bercerita di dalam kelas III SD Negeri 5 Amputtang dengan menerapkan media pembelajaran boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui kualitas keterampilan berbicara siswa melalui media pembelajaran boneka tangan di sekolah dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
b. Bagi guru yang terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi dan bahan pertimbangan dalam menentukan teknik pembelajaran yang tepat.
c. Bagi sekolah penelitian ini bisa dijadikan salah satu referensi dan salah satu teknik yang cocok untuk pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

BAB II

KAJIAN PUSATAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pusta

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Manurung, dkk, 2013:18).

Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi, media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ega Rina Wati, 2016:2). media pembelajaran adalah alat atau teknik yang digunakan seorang guru untuk membantu proses pembelajaran yang efektif sebagai alat bantu menyampaikan materi ajar kepada murid. Media cerita bergambar dalam meningkatkan keterampilan membaca lancar pada kelas awal disarankan dibuat secara berseri sesuai dengan kalimat cerita yang dibuat secara berurutan, artinya media yang berupa gambar yang disertai kalimat tersebut saling berhubungan satu dengan yang lain sehingga menjadi suatu rangkaian cerita.

Dari pengertian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

pengirim ke penerima agar pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh penerima. Jadi media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam menyampaikan pesan atau pelajaran untuk siswa agar siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

karakteristik media pembelajaran menurut (Sudiman, Dkk, 2014:27).

1. Media grafis

Media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan yang dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Contohnya gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, katun, poster, peta, dan globe, papan flanel, serta papan buletin.

2. Media suara (audio)

Media suara (audio) berkaitan dengan media pendengaran. Media suara (audio) merupakan media yang mengandung informasi atau pesan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Contohnya radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam dan laboratorium bahasa.

3. Media proyeksi diam

Media proyeksi diam (still protected medium) memiliki persamaan dengan media grafik yang sama-sama menyajikan rangsangan-rangsangan visual, sedangkan perbedaannya yaitu media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Contohnya film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor, permainan, dan simulasi.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran menurut (Heinich, Dkk, 2014:3).

1. Media cetak
2. Media pameran (display)
3. Media suara (audio)
4. Gambar bergerak (motion pictures)
5. Multimedia
6. Media berbasis web atau internet

d. Fungsi Media Pembelajaran

Adapun fungsi dari media pembelajaran yaitu, untuk instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi, fungsi ini mengandung arti bahwa media yang digunakan dapat menangkap bahan pembelajaran dengan baik (Arsyad, 2015:25).

Berdasarkan fungsinya media dibagi menjadi 3 (Aqib, 2013:67-72) yaitu :

a. Media cetak, meliputi buklet, yaitu media untuk menyampaikan informasi dalam bentuk buku, leaflet, seperti flayer tetapi dalam bentuk lipatan, flyer, yaitu media untuk menyampaikan informasi dalam bentuk lembaran, flip chart atau lembar balik, yaitu media untuk menyampaikan informasi dalam bentuk lembaran besar yang disatukan. Halaman depan berisi materi yang dilihat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

2) bercerita menggunakan gambar ilusi.

3) Membacakan dongeng.

4) Bercerita melalui papan flanel.

5) Bercerita dengan boneka tangan.

6) Bercerita melalui boneka jari.

4. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah sbb:

a. Khaerunissa Dina Aryanti Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, Penerapan Media Boneka Tangan Dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III B Mi At-Thayyibah.
b. Yolanda Nur Anjeli, Nur Latifa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangeran Banten, Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV.
c. Nadia Intan Suradinata, Ega Anastasia Maharani Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Ahmd Dhlan Yogyakarta, Psikologi, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Pengaruh Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak.

B. Kerangka Pikir

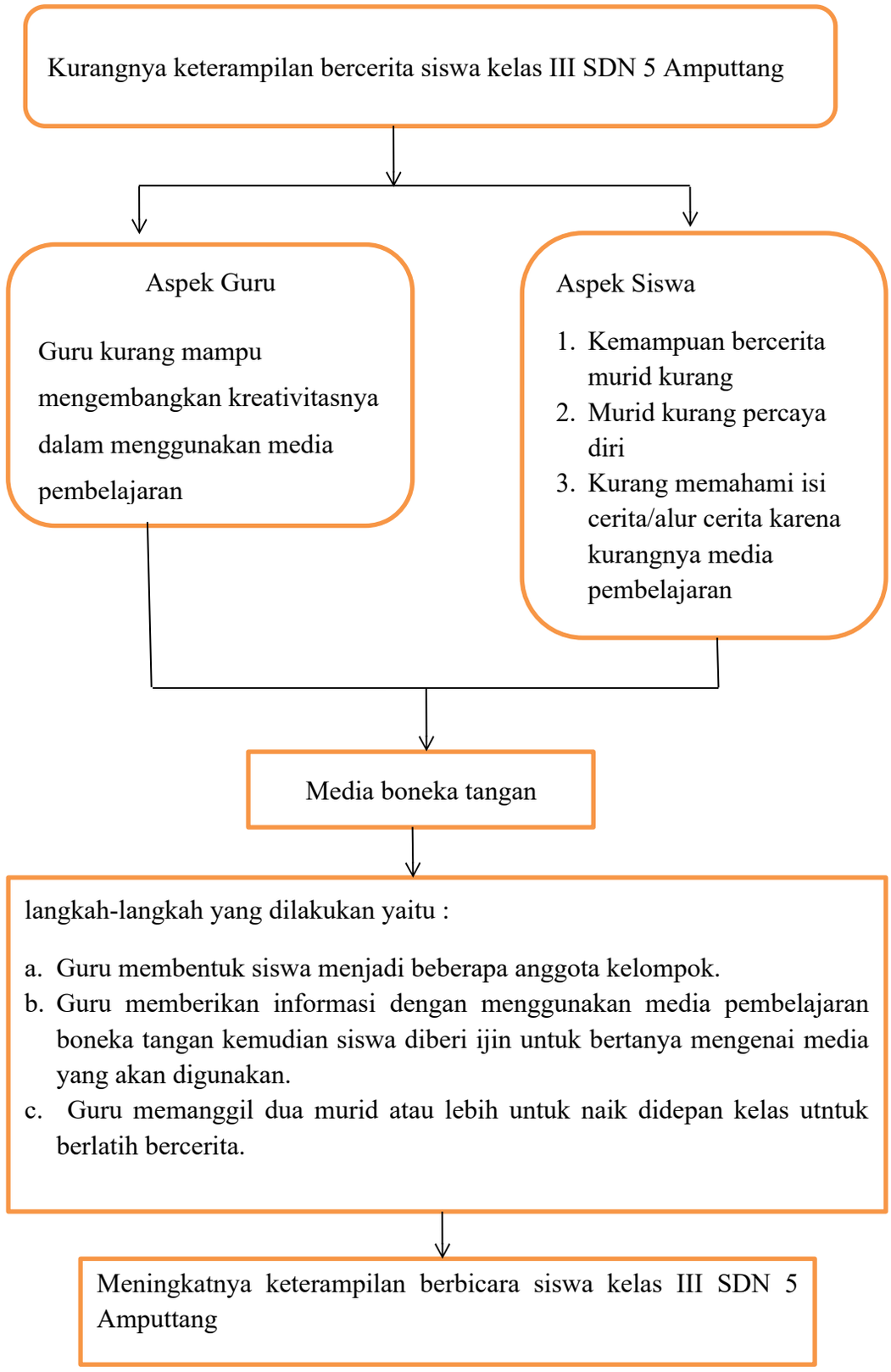
Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting bagi anak yaitu bahasa. Dapat kita ketahui betapa besarnya peranan bahasa dalam kehidupan manusia, dengan berbahasa kita dapat saling bertukar pendapat, gagasan, perasaan, dan keinginan, dengan bantuan lambang-lambang yang disebut kata-kata. Salah satunya adalah aspek kemampuan bercerita.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang saya lakukan dengan di kelas III SDN 5 Amputtang, dalam pembelajaran bercerita seharusnya guru tidak memakai cara yang monoton hanya menyuruh siswa berdiri atau mendengarkan di dalam kelas untuk bercerita tanpa ada variasi dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa kurang kurang tertarik, tidak percaya diri pada proses pembelajaran dan hanya akan menimbulkan kejenuhan serta kebosanan dalam diri siswa sehingga tidak ada kemauan untuk belajar karena pembelajaran lebih banyak didominasi guru tanpa melibatkan siswa secara aktif. Selain itu terkadang siswa masih kurang berani ketika tampil didepan kelas sehingga kemampuan bercerita yang dimiliki siswa rendah. Untuk mempermudah siswa dalam menerima pembelajaran dan menarik minat siswa mengikuti pembelajaran guru harus memilih media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Hal ini didukung dengan data asli harian siswa masih dibawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 70%).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan bercerita yaitu media boneka. Dengan menggunakan media boneka akan membantu siswa untuk memvisualkan hal-hal abstrak, mengasah rasa, merangsang kreativitas, menemukan pengetahuan, dan memaknai konsep sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran bercerita. Berikut disajikan kerangka pikir dalam penelitian ini :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ



Gambar 2.1 kerangka pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

C. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini setelah melakukan penerapan media boneka karakter dapat meningkatkan keterampilan bercerita pada kelas III SD Negeri 5 Amputtang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan/perbaikan. Penelitian ini lebih menekankan untuk menganalisis permukaan data dengan memperhatikan proses-proses fenomena, tanpa mengurangi tingkat kepentingan data yang bersifat mendalam (Purba,2021).

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini digolongkan ke dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas digunakan untuk mengamati proses belajar murid melalui Penerapan media boneka karakter untuk meningkatkan keterampilan bercerita pada kelas III SD Negeri 5 Amputtang.

Adapun jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah John Elliot menurut Fata (2018), jenis penelitian tersebut digunakan peneliti sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan bercerita. Dalam implementasinya terdiri dari siklus yang masing-masing terdapat lima tindakan yang harus dilakukan yaitu,

1) Survey (penemuan fakta dan analisis),

2) Rencana umum (terdapat tindakan 1, tindakan 2, tindakan 3),

3) Implementasi tindakan,

4) Pengaruh dan implementasi monitoring, dan

5) Survey (menjelaskan kegagalan terhadap implementasi dan efek).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

Tindakan tersebut berlanjut pada siklus kedua dan siklus ketiga untuk mencapai indikator yang maksimal dilaksanakan pada mata pembelajaran Bahasa indonesia kelas III SDN 5 Amputtang.

B. Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah murid Kelas III semester genap, salah satu Sekolah Dasar di Kecamatan Kabupaten Pangkep dengan fokus penelitian pada Keterampilan Membaca Murid kelas III SD Negeri 5 Amputtang. Yang berjumlah 12 siswa. Dimana 5 siswa yang masih memiliki pemasalahan bercerita.

Jenis Kelamin	**Jumlah Siswa**
Laki-Laki	3
Perempuan	9
Jumlah	**11**

Tabel 3. 1 Jumlah Siswa kelas III SD Negeri 5 Amputtang

C. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan di SD Negeri 5 Amputtang Kecamatan Segeri, Kabupaten Pangkep. Peneliti memilih lokasi tersebut di karenakan permasalahan bersumber dari sekolah tersebut, dan waktu penelitian. Sekolah ini dipilih karena dilihat dari beberapa aspek, diantaranya siswa terbilang rendah dalam keterampilan bercerita sehingga memadai untuk diterapkan media boneka tangan untuk memperluas pemahaman siswa dan meningkatkan keterampilan berceritanya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

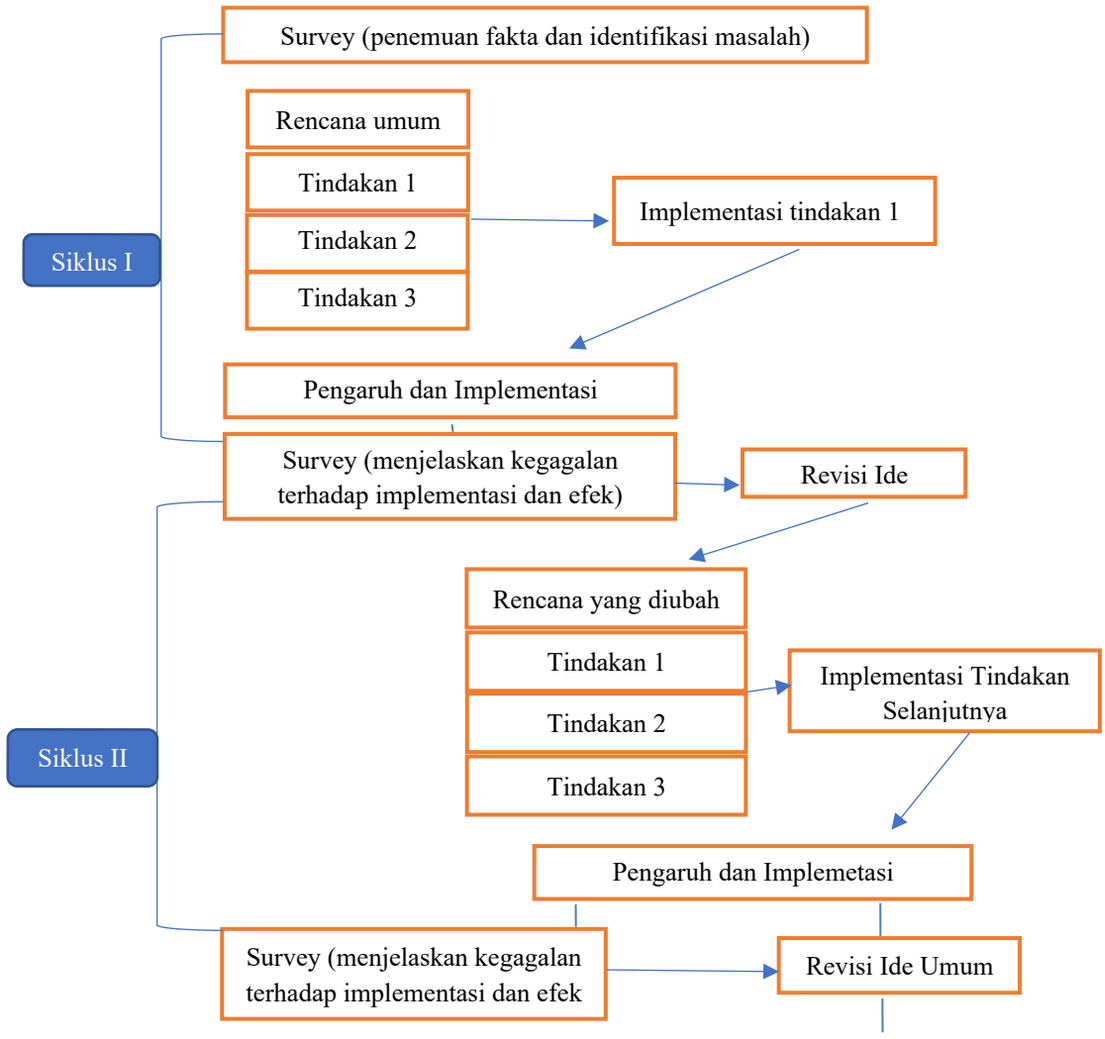
2. Waktu Penelitian

Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada semester genap, pada siswa kelas III tahun ajaran 2022/2023.

A. Prosedur dan Desain Penelitian

Menurut teori John elliot yang dimaksud dengan metode Penelitian Tindakan Kelas adalah analisis mengenai keadaan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas tindakan didalamnya. Setiap prosesnya, menciptakan pengaruh hubungan yang diperlukan antara evaluasi diri dari kemajuan profesionalisme guru. Adapun proses yang dimaksud adalah proses telaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan dan, pemantauan. Model PTK Elliot ini lebih rinci Alasannya karena di setiap siklus terdiri dari beberapa aksi, yaitu antara tiga-lima tindakan. Sementara itu, setiap tindakan kemungkinan terdiri dari beberapa langkah yang terealisasi dalam bentuk kegiatan belajar-mengajar. Untuk lebih jelasnya, desain PTK model Elliot dapat dilihat pada gambar berikut

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ



Gambar 3.1 Siklus PTK John Elliot. M.Anisul Fata (2018: 68)

1. SIKLUS I

a. Survey (Penemuan fakta dan identifikasi)

Tahap pertama adalah tahap survey tahap dimana peneliti melakukan observasi untuk menemukan masalah yang kemudian dianalisis untuk ditemukan pemecahan masalah sesuai dengan fakta yang ditemukan di SD Negeri 5 Amputtang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

Tabel 3.2 identifikasi masalah

No.	Masalah	Analisis
1	Rendahnya kemampuan bercerita siswa	Murid di SD Negeri 5 Amputtang memiliki kemampuan bercerita yang masih rendah diidentifikasi dari tugas bercerita yang diberikan dan diperoleh masih terdapat murid yang caran berceritanya terputus-putus.
2	Murid kurang percaya diri.	Pada saat proses pembelajaran di SD Negeri 5 Amputtang murid kelas III tidak memberikan respon balik karena kurangnya kurangnya percaya diri.
3	Rendahnya pemahaman murid terhadap cerita yang diberikan, karena kurangnya media pembelajaran	Pada saat proses belajar-mengajar kebanyakan lebih mementingkan untuk bermain akibatnya tidak dapat memahami cerita yang disampaikan. Pada saat proses pembelajaran di SD Negeri 5 Amputtang murid kelas III cenderung hanya mendengarkan guru bercerita dan jenuh karena tidak ada penggunaan media pembelajaran

b. Rencana umum/ perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mengatur kegiatan perencanaan umum mengenai pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan media boneka tangan. Kegiatan-kegiatan yang mencakup dalam tahapan ini adalah sebagai berikut:

1) Tindakan 1

Menentukan tujuan pembelajaran dan menerapkan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada murid kelas III SD Negeri 5 Amputtang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

2) Tindakan 2

Mempersiapkan media boneka tangan dan menyusun lembar kerja siswa (LKS) untuk mengukur kemampuan bercerita murid kelas III SD Negeri 5 Amputtang.

3) Tindakan 3

Memberikan aksi kepada subjek penelitian yaitu kelas III SDN 5 Amputtang agar bisa terlihat perubahan perilaku yang sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti.

c. Implementasi tindakan dan pengaruh dan implementasi monitoring

1) Implementasi tindakan 1

Tahapan ini peneliti akan melakukan penerapan media boneka sesuai yang telah direncanakan pada tahap perencanaan umum dengan maksud untuk memberikan pencapaian optimal terhadap keterampilan bercerita siswa dan mampu menghidupkan suasana kelas, dan kegiatan belajar-mengajar berjalan secara efektif, mampu membuat siswa aktif, membantu terampil berbicara, terampil dalam menggali kemampuan individu atau berkelompok pada siswa kelas III SDN 5 Amputtang, dengan menggunakan media pembelajaran boneka tangan dengan langkah-langkah:

1. Guru menyiapkan media pembelajaran yaitu media boneka tangan.
2. Guru membentuk siswa menjadi beberapa anggota kelompok.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

3. Guru memberikan informasi dengan menggunakan media pembelajaran boneka tangan kemudian siswa diberi ijin untuk bertanya mengenai media yang akan digunakan.

2) Pengaruh dan Implementasi monitoring/ observasi

Implementasi monitor atau tahap observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran materi keterampilan bercerita dengan menggunakan media boneka. Hal yang diamati pada siklus I adalah perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran: antusias murid, perhatian murid, usaha belajar, kemampuan membaca dan menulis dan pengaitan materi dengan pengalaman pribadi murid pada kegiatan pembelajaran. Aspek yang ditemukan yaitu kemampuan bercerita masih perlu ditingkatkan dan daya imajinasi murid kurang meningkat serta murid kurang memahami materi pembelajaran sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik serta membantu menambah pengalaman murid dalam aktivitas sehari-hari mengenai lingkungan sekitar.

a. Survey (menjelaskan kegagalan terhadap implementasi dan efek)

Setelah pelaksanaan tindakan, maka hasil pengamatan dan catatan lapangan kemudian dianalisis. Pada akhir siklus I dicatat ketepatan murid dalam menjawab evaluasi yang diberikan baik secara lisan maupun tulisan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I, maka peneliti menentukan langkah-langkah perbaikan yang perlu dilaksanakan pada siklus II.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut kemudian dilakukan refleksi sebagai berikut:

a. Deskripsi hasil pengamatan selama siklus I

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

b. Deskripsi tindakan guru selama proses pembelajaran keterampilan bercerita.

2. SIKLUS II

a. Revisi ide umum

Pada tahapan ini, peneliti mendeskripsikan data-data yang sudah didapatkan pada siklus sebelumnya dan meninjau kembali sesuai hasil refleksi siklus I. Merevisi bentuk kesalahan yang terjadi pada tahap sebelumnya untuk kemudian dijadikan perbaikan pada tahap selanjutnya.

b. Rencana yang diubah

Merubah rencana yang gagal pada tahap sebelumnya, agar pada tahap selanjutnya bisa mencapai hasil yang diinginkan oleh peneliti.

1) Tindakan 1

Menentukan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran dan penerapan Media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita pada murid kelas III SD Negeri 5 Amputtang.

2) Tindakan 2

Mempersiapkan media pembelajaran yaitu media boneka tangan untuk memberikan gambaran pembelajaran secara visual dan menarik diterapkan untuk murid kelas III SD Negeri 5 Amputtang.

3) Tindakan 3

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

Menyediakan buku bacaan serta menyusun lembar kerja siswa (LKS) untuk melatih siswa menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung pada bacaan serta mengukur kemampuan bercerita murid kelas III SD Negeri 5 Amputtang.

Dalam siklus II ini dilakukan untuk melihat indikator pencapain yang telah dicapai dari siklus I ke siklus II.

c. Implementasi tindakan dan implementasi monitor

1). Implementasi tindakan/ tindakan

2). Pengaruh dan Implementasi monitor/ observasi

Tahap ini peneliti akan memantau dan melihat kembali hasil dari penerapan yang telah dilakukan. Peneliti akan mengumpulkan data dan mencatat hasil dari implementasi pada tahap berikutnya. Implementasi monitoring atau tahap observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran untuk melihat keterampilan bercerita dengan menggunakan media boneka tangan Tahap ini akan dilihat kemampuan bercerita siswa apakah masih terbata-bata dan malu untuk berinteraksi dengan guru maupun dengan temannya serta pemahaman materi murid masih perlu peningkatan.

d. Survey (menjelaskan kegagalan terhadap implementasi dan efek)

Setelah pelaksanaan tindakan, maka hasil pengamatan dan catatan lapangan yang dimana semua masalah dalam penelitian di kelas III SD Negeri 5 Amputtang kemudian dianalisis. Pada akhir siklus II dicatat ketepatan murid dalam menjawab evaluasi yang diberikan baik secara lisan maupun tulisan. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus II, maka peneliti menentukan langkah-langkah perbaikan yang perlu dilaksanakan pada siklus II.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut kemudian dilakukan refleksi sebagai berikut:

1. `Deskripsi hasil pengamatan selama siklus II
2. Deskripsi tindakan guru selama proses pembelajaran keterampilan bercerita

B. Teknik Dan Prosedur Pengumpulan Data

1. Observasi

hal-hal penting dalam pembelajaran. Data hasil observasi dianalisis dan dijadikan bahan refleksi untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan perbaikan pembelajaran.

Observasi dalam penelitian digunakan untuk mengamati pembelajaran kemampuan Bercerita pemahaman dengan media boneka tangan dilakukan terhadap murid dan guru kelas III SD Negeri 5 Amputtang sebagai objek penelitian selama pembelajaran berlangsung.

2. Tes Keterampilan Bercerita

Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur hasil keterampilan bercerita.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan tampaknya sangat perlu untuk digunakan dalam pengumpulan data selama di lapangan, catatan lapangan merupakan instrumen utama yang melekat pada beragam teknik pengumpulan data kualitatif. Bentuk catatan lapangan ini yaitu :

a. Catatan fakta

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

Data kualitatif hasil pengamatan dan wawancara dalam bentuk uraian rincian maupun kutipan langsung,

b. Catatan teori

Hasil analisis peneliti di lapangan untuk menyimpulkan struktur masyarakat yang ditelitinya, serta merumuskan hubungan antara topik-topik (variabel) penting penelitin secara induktif sesuai fakta-fakta di lapangan.

c. Catatan metodologis

Pengalaman peneliti ketika berupaya menerapkan metode kualitatif di lapangan. Isi masing-masing catatan ada dua : Pertama catatan deskriptif yang berisi bagian utama, kedua catatan refleksi/memo yang berisi kritik terhadap catatan deskriptif.

C. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan teknik yang digunakan untuk mengolah data yang sebelumnya berhasil dikumpulkan dalam penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian yang digunakan yaitu analisis kualitatif. Selain itu, penelitian ini menggunakan presentase untuk mengukur besaran presentase siswa yang memenuhi KKM.

Instrumen non-tes berupa angket menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi orang terhadap suatu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

gejala sosial. Distribusi data diklasifikasikan dalam 4 kategori yaitu sangat setuju (4), setuju (3), kurang setuju (2), dan tidak setuju (1). (Fatmawati, 2016).

Tabel 3.3 skala skor penelitian

Skor	Penilaian	Keterangan
4	SS	Sangat Setuju
3	S	Setuju
2	KS	Kurang Setuju
1	TS	Tidak Setuju

1. Analisis Kualitatif

Menurut Spradelly (2018), tahapan teknik analisis data kualitatif meliputi analisis domain, taksonomi, komponensial dan analisis tema kultural yang akan dijelaskan dalam pemaparan sebagai berikut:

a. Analisis Domain

Analisis domain adalah upaya untuk memperoleh gambaran umum dan menyeluruh tentang keterampilan bercerita. Ketika mencari gambaran umum peneliti akan menemukan berbagai kategori. Kemudian peneliti menetapkan kategori tertentu sebagai tindakan tahap penelitian selanjutnya.

b. Analisis Taksonomi

Domain yang telah dipilih dijabarkan menjadi lebih rinci, untuk mengetahui strukturnya. Caranya adalah dengan melakukan observasi terfokus pada masing-masing domain. Intinya pada tahap ini masing-masing yang telah dipilih dikaji secara detail untuk diketahui unsur-unsur yang membangunnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

c. Analisis komponensial

Mencari ciri spesifik pada setiap struktur internal dengan cara mengontraskan antar unsur atau elemen yang telah diketahui dari analisis taksonomi. Hal ini dilakukan observasi terkait respon siswa terhadap aktivitas keterampilan bercerita dan respon guru, jika perlu melakukan wawancara terseleksi dengan pertanyaan yang mengontraskan (menjelaskan perbedaan dari unsur masing-masing).

d. Analisis Tema kultural

Mencari hubungan diantara domain, dan bagaimana hubungannya dengan keseluruhan, kemudian peneliti melihat hubungan antara keterampilan bercerita dengan media boneka tangan sebagai usaha untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

Tabel 3.4 hubungan antara keterampilan bercerita dengan media boneka tangan

No	Keterampilan Bercerita	Media Boneka Tangan
1.	Menceritakan sebuah dongeng	Efisien terhadap waktu, tempat dan persiapan.
2.	Melatih siswa untuk bercerita	Tidak memerlukan keterampilan yang rumit.
3.	Meningkatkan imajinasi i siswa	Media boneka tangan sebagai alat yang digunakan dalam pembelajaran dan melibatkan siswa untuk berpartisipasi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

4.	Melalui bercerita siswa mampu menceritakan atau mengisahkan perisrtiwa atau kejadian dalam sebuah cerita	Melalui boneka tangan siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran

D. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Proses

Indikator keberhasilan dari segi proses pembelajaran yaitu penerapan media boneka tangan untuk meningkatan keterampilan bercerita siswa, aktivitas guru dan murid dalam kegiatan pembelajaran terjadi perubahan dari siklus I ke siklus IIs. Perubahan peningkatan proses tersebut meliputi murid aktif berpartisipasi dan antusias dalam mengikuti kegiatan bercerita.

Tabel 3.5 Indikator Keberhasilan Media Boneka Tangan.

Variabel	Indikator Keberhasilan
Media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita	a. Guru dn siswa ikut berpartisipasi dalam memainkan boneka tangan. b. Memasang boneka pada tangan. c. Mengenalkan tokoh yang akan dimainkan. d. Melakukan dialog sesuai dengan yang ditentukan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

Tabel 3.6 Indikator Keberhasilan Keterampilan Bercerita

No.	Kriteria penilaian	Aspek penilaian	Skor
1.	Kelancaran	a. Lancae (tidak terbata-bata) b. Artikulasi jelas c. Mimik, sesuai dengan karakter	4
		a. Artikulasi jelas b. Mimik, sesuai dengan karakter	3
		a. lancar (tidak terbata-bata) b. Artikulasi jelas	2
		a. Mimik sesuai dengan karakter	1
2	Suara	a. Volume suara terdengar oleh seluruh pendengar b. Suara sesuai dengan karakter c. volume suara sangat jelas	4
		a. Suara sesuai dengan karakter b. Volume suara sangat jelas	3

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

	Pilihan Kata		
		a. Volume suara terdengar oleh seluruh pendengar	2
		a. Volume suara tidak terlalu terdengar oleh seluruh pendengar	1
		a. Pengguna istilah kata-kata sesuai dengan tema dan karakter tokoh b. Pilihan kata jelas c. Kata yang disajikan teratur	4
		a. Pilihan kata jelas b. Kata yang disajikan teratur	3
		a. Kata yang disajikan teratur	2
		a. Penggunaan kata-kata tidak sesuai	1

2. Indikator hasil

Untuk mengetahui penelitian ini telah mencapai keberhasilan sesuai dengan tujuan yang diharapkan .

Tabel 3.7 Kategori penilaian keterampilan bercerita

No.	Interval	Kategori Keterampilan Bercerita
1	80– 100	Sangat baik
2	66 – 79	Baik
3	56– 65	Cukup
4	40– 55	kurang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

Adapun untuk keperluan analisis kualitatif digunakan teknik kategori tingkat keterampilan bercerita. Pedoman yang digunakan untuk mengubah skor mentah yang diperoleh siswa menjadi skor standar (nilai). Amputtang mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan bercerita dengan nilai (KKM) 70.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Data Proses dan Hasil Tindakan Siklus 1

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut John Elliot yang terdiri dari II siklus masing-masing terdapat 5 tindakan yang dilakukan yaitu, survey, rencana umum, implementasi tindakan, pengaruh dan inplementasi monitoring, dan survey (menjelaskan kegagalan terhadap implementasi dan efek). Pelaksanaan tindakan berlangsung selama II siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Adapun penelitian ini dilaksanakan di Kelas V SD Negeri 5 Amputtang kec. Segeri, Kab. Pangkep. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti bertindak sebagai pelaksanaan penelitian.

Hasil penelitian ini berupa data observasi siswa dan guru serta tes keterampilan Bercerita pemahaman yang diperoleh dari tes akhir siklus I dan tes akhir siklus II. Dengan berbekal data awal kemampuan siswa dalam bercerita yang telah diperoleh dari tes pra tindakan terhadap proses pembelajaran bercerita, disusunlah tindakan perbaikan pembelajaran sehingga nantinya dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Pelaksanaan tindakan setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan, membahas materi ajar, dan mengerjakan tugas untuk bercerita. Adapun pembahasan tiap siklus John Elliot terdapat tiga tindakan dan terdapat dua siklus di uraikan sebagai berikut :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

1. SIKLUS I

a. Survey (Penemuan fakta dan identifikasi)

Tahap pertama adalah tahap survey tahap dimana peneliti melakukan observasi untuk menemukan masalah yang kemudian dianalisis untuk ditemukan pemecahan masalah sesuai dengan fakta yang ditemukan di SD Negeri 5 Amputtang.

No.	Masalah	Analisis
1	Rendahnya kemampuan bercerita siswa	akibat dari rendahnya kemampuan bercerita siswa iya kurang dalam mengembangkan minatnya dalam pembelajaran
2	Murid kurang percaya diri.	masalah ini timbul karena siswa takut untuk memberikan pendapatnya, mereka takut salah dan malu untuk melakukannya.
3	Rendahnya pemahaman murid terhadap cerita dongeng.	Masalah ini timbul karena siswa lebih mengutamakan bermain dan tidak memperhatikan pembelajaran daripada belajar, sehingga masih banyak siswa yang kurang pemahamannya mengenai pembelajaran bercerita.

Tabel 3.8 identifikasi masalah

Siswa kelas V SDN 5 Amputtag memiliki tingkat kemampuan intelegensi yang berbeda-beda dan karakteristik yang berbeda-beda dalam mengikuti pembelajaran, ada siswa yang aktif, tapi kebanyakan siswa pasif, dan bahkan ada siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada pra tindakan dapat dilihat bahwa permasalahan yang dialami adalah masih banyak yang kesulitan dalam bercerita, masih banyak yang kesulitan menjawab pertanyaan mengenai isi isi cerita dan masih banyak yang tidak percaya diri, masih banyak yang kesulitan menarik

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

kesimpulan mengenai isi cerita, dan masih banyak yang kesulitan menceritakan kembali isi cerita. Oleh karna itu, perlu diadakan tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran keterampilan bercerita siswa yang masih rendah dengan menggunakan *media boneka tangan,* dan dapat membantu siswa dalam memahami cerita , serta menjadikan siswa aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

b. Rencana umum/ perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mengatur kegiatan perencanaan umum mengenai pembelajaran keterampilan bercerita menggunakan media boneka tangan. Kegiatan-kegiatan yang mencakup dalam tahapan ini adalah sebagai berikut:

1) Tindakan 1

Menentukan tujuan pembelajaran dan menerapkan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada murid kelas V SD Negeri 5 Amputtang.

2) Tindakan 2

Memperisapkan media boneka tangan dan bercerita untuk mengukur kemampuan bercerita murid kelas V SD Negeri 5 Amputtang.

3) Tindakan 3

Memberikan aksi kepada subjek penelitian yaitu kelas V SDN 5 Amputtang agar bisa terlihat perubahan perilaku yang sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

c. Implementasi tindakan dan pengaruh dan implementasi monitoring

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menggunakan pedoman RPP yang disusun oleh peneliti. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan, serta tidak menutup kemungkinan yang akan terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Secara garis besar, tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melaksanakan pembelajaran bercerita (menceritakan kisah dongeng) dengan menggunakan media boneka tangan sesuai yang telah direncanakan pada tahap perencanaan dengan maksud untuk memberikan pencapaian optimal terhadap keterampilan bercerita siswa dan mampu menghidupkan suasana kelas, kegiatan belajar mengajar berjalan secara efektif, mampu membuat siswa aktif, membantu siswa terampil bercerita, terampil dalam menggali kemampuan individu atau kelompok pada siswa kelas V SDN 5 Amputtang. Pelaksanaan tindakan siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan. Berikut penjelasan pada masing-masing pertemuan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

Jadwal Pelaksanaan Tindakan (Siklus I)

Hari/Tanggal	Pertemuan	Materi	Instrumen
Senin, 21 -08- 2023	Pertemuan 1	1. Menjelaskan materi dongeng. 2. Menjelaskan penggunaan media boneka tangan	1. Rpp 2. Lembar observasi siswa/Guru 3. Bahan Ajar 4. Media Boneka tangan.
Selasa, 22,08-2023	Pertemuan 2	1. Membaca cerita Dongeng	1. Rpp 2. Lembar observasi siswa/Guru 3. Bahan ajar 4. Media boneka tangan
Rabu, 23,08,2023	Pertemuan 3	1. Membuat cerita dongeng 2. Bercerita	1. Rpp 2. Lembar observasi siswa/Guru 3. Bahan ajar 4. Media boneka tangan

Tabel 3.9 Jadwal Pelaksanaan Tindakan (Siklus I)

Tindakan siklus I dilakukan dengan memposisikan kelas pada kondisi siap belajar, melakukan apersepsi tentang kebiasaan bercerita dongeng dan pentingnya memahami isi bacaan, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam proses belajar mengajar serta mengutarakan bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa peningkatan keterampilan Bercerita melalui penerapan media boneka tangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 5 Amputtang. Hal ini terlihat dari peningkatan keterampilan bercerita siswa pada siklus I yaitu berada pada kategori Sedang (S) dan pada siklus II keterampilan membaca pemahaman mendapat peningkatan tinggi atau masuk dalam kategori Tinggi (T). Terjadinya peningkatan keterampilan bercerita siswa tidak terlepas dari perbaikan aktivitas mengajar guru dalam menggunakan *media boneka tangan* dan peningkatan persentase aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran untuk setiap siklusnya.

B. Saran

1. Bagi Siswa

a. Siswa hendaknya mempersiapkan diri dengan baik sebelum mengikuti pembelajaran misalnya lebih aktif mencari informasi materi dengan berbagai sumber seperti di internet, buku perpus, buku ceita agar dapat mengikuti pembelajran dengan baik.

b. Bagi Siswa hendaknya lebih mengasah kemampuan dalam melakukan feedback dan percaya diri dalam bercerita.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

2. Bagi Guru

   a. Bagi guru hendaknya lebih memberikan kesempatan atau feedback pada siswa untuk berperan aktif pada saat proses pembelajaran

   b. Bagi guru hendaknya lebih memperhatikan penggunaan strategi sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan juga menyenangkan dengan strategi pembelajaran yang laiinya.

3. Bagi Peneliti

   Bagi peneliti yang melakukan atau mengadakan penelitian sejenis pada materi agar dapat lebih memfokuskan pada aktivitas subjek yang di teliti dan peningkatan keterampilan bercerita dapat dilakukan dengan cara melakukan perbaikan-perbaikan agar memperoleh hasil yang baik

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

Daftar Pustaka

Dewi Sartika. (2022). *Penerapan Model Inside Outside Circle* Berbantuan *Media Pop Up* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Segeri. *Skrifsi*. Ilmu Pendidikan. Stkip Andi Matappa Pangkep. Pangkajenne.

Erwin, p, p,. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. 2(2), 133-140.

Khaerunnisa, K,. Dina, A., (2018). Penerapan Media Boneka Tangan Dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III MI At-Thayyibah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. 8(2).*

Lailatul, I,. Yulsyofriend,. (2020). Pengaruh Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai.* 4(1). 472-481.

Nadia, I,S,. Ega, A,M., (2020). Pengaruh Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Journal For Education Research.* 1(1), 28-37.

Nur, F, A,. (2016). Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan./ *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 1-629.

Rosalina, R, P,. (2016). Penerapan Metode Storytelling Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD 54 Bandung. *Jurnal Pendidikan* 1(1), 199-207.

Sukarir, N, A,. Zaenal, A,. Umi, S,. Nugraheti, S, S,.(2018). Peningkatan Keterampilan Berbicara Mahasiswa PGSD Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Berbasis Konservasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Penerapan Metode Task Based Activity Dengan Media Audio Visual. *Jurnal Penelitian Pendidikan 35(1).*

Ulifartus, P,. frendy, A, F,. (2017). Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Model Pembelajaran artikulasi Media Boneka Tangan Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SDN Pejok II Kedugadem Bojonegoro. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*. 5(2). 766-772.

Winda, A, W,. Rina, W,. Henni, A,. (2019). Pengembangan Media Boneka Wayang Family Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Anak Kelompok B Di Tk Muslimat Nu 9 Miftakhul Ulum Turen. *Porseding*, Disajikan dalam seminar nasional" Tema Pendidikan Dan Pembelajaran Bagi Guru Dan Dosen" Universitas Kanjuruhan Malang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

Yolanda, N, A,. Nur, L,. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV. *Majalah Ilmiah Kependidikan*. 5(1), 1-82.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

BAHAN AJAR

A. Pengertian story telling (cerita)

Storytelling berasal dari bahasa Inggris yaitu "Story" artinya cerita dan "telling" artinya menceritakan. Jadi padanan katatersebut menghasilkan sebuah pengertian baru yaitu menceritakan sebuah cerita. Penggabungan dua kata storytelling berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita. Storytelling merupakan sebuah seni bercerita yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai kepribadian pada anak yang dilakukan tanpa perlu memerintah sang anak.

Storytelling merupakan suatu cara yang dilakukan untuk menyampaikan suatu cerita kepada pendengar, dengan menggunakan suara yang lantang, gerakan tubuh serta ekspresi wajah yang menggambarkan isi cerita. Dalam hal ini anak dapat berkembang daya kreatifitasnya sesuai perkembangannya, senantiasa mengaktifkan bukan hanya aspek intelektual saja tetapi juga aspek kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, daya berfantasi, dan imajinasi anak yang tidak hanya mengutamakan kemampuan otak kiri tetapi jugaotak kanan.

B. metode bercerita dibagi menjadi beberapa bentuk, diantaranya yaitu:

a. Metode bercerita (storytelling) dengan alat peraga.

Metode bercerita dengan alat peraga adalah metode bercerita menggunakan media atau alat pendukung supaya lebih jelas penyampaian cerita yang akan disampaikan. Bercerita dengan menggunakan alat peraga merupakan bentuk bercerita yang mempergunakan alat peraga bantu untuk menghidupkan cerita. Fungsi alat peraga tersebut yaitu untuk menghidupkan fantasi dan imajinasi sehingga terarah sesuai dengan yang diharapkan si pencerita. Bentuk bercerita dengan alat peraga terbagi menjadi dua, yaitu alat peraga langsung dan alat peraga tidak langsung.

1) Alat peraga langsung, seperti menggunakan benda asli atau benda sebenarnya, seperti bunga.
2) Alat peraga tak langsung, seperti menggunakan benda-benda yang bukan alat sebenarnya, seperti benda tiruan, gambar, papan flanel, membacakan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

cerita, sandirwara boneka, boneka menyerupai wayang yang terbuat dari kardus.

b. Metode bercerita (storytelling) tanpa alat peraga

Bercerita tanpa alat peraga yaitu kegiatan bercerita yang dilakukan oleh guru atau orang tua tanpa menggunakan media atau alat peraga yang diperlihatkan pada anak. Bercerita tanpa alat peraga adalah bentuk cerita yang mengandalkan kemampuan pencerita dengan menggunakan 8 mimik (ekspresi muka), pantomim (gerak tubuh), dan vokal pencerita sehingga yang mendengarkan dapat menghidupkan kembali dalam fantasi dan imajinasinya. Guru harus memperhatikan ekspresi wajah, gerak-gerik tubuh, dan suara guru harus dapat membantu fantasi anak untuk mengkhayalkan hal-hal yang diceritakan guru.

c. Metode bercerita sambil bernyanyi.

Dalam metode bercerita sambil bernyayi, guru dapat menggunakan alat bantu berupa sound sistem atau speaker untuk memutarkan sebuh lagu-lagu anak, lagu daerah hingga lagu wajib nasional disamping kegiatan bercerita. Seperti, menceritakan salah satu tokoh pahlawan Bapak Ir. Soekarno dan bisa diiringi lagu wajib nasional. Selain guru bisa menghibur peserta didik, guru juga dapat mengajarkan sejarah para pahlawan dengan cara penyampaian yang riang gembira dengan bantuan lagu-lagu yang di putarkan.

d. Metode bercerita dengan membaca langsung bahan cerita dari buku.

Pada metode ini guru dapat langsung menyampaikan cerita, puisi, dongeng dari buku cerita langsung. Kegiatan ini memberikan pengajaran yang fokus kepada pesan yang akan di tangkap anak dan di mengerti anak. Pesan tersebut dapat berupa perbuatan yang benar, sikap yang baik yang harus dilakukan anak.

C. Jenis-jenis Storytelling (Cerita)

Pada saat menceritakan storytelling ada berbagai macam jenis cerita yang dapat dilakukan oleh storyteller untuk didongengkan kepada audience. sebelum acara storytelling dimulai, biasanya storyteller telah mempersiapkan terlebih

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

dahulu jenis cerita yang akan disampaikan agar pada saat bercerita nantinya dapat berjalan lancar. Menurut (Asfandiyar, 2007), storytelling dapat digolongkan ke dalam berbagai jenis yaitu :

a. Storytelling pendidikan

Cerita pendidikan merupakan cerita yang diciptakan dengan suatu misi pendidikan bagi dunia anak-anak. Seperti, mendukung anak dalam bertutur kata yang sopan santun, menggugah sikap hormat kepada orang tua, mengedukasi anak tentang lingkungan alam dan cara menjaga kebersihan dan lain sebagainya.

b. Fabel

Fabel adalah cerita tentang kehidupan binatang yang digambarkan dapat bicara seperti manusia. Cerita fabel sangat luwes digunakan untukmenyindir perilaku manusia tanpa membuat manusia tersinggung. Misalnya, dongeng sang kerbau, kancil, kelinci, dan kura-kura.

c. Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing

bangsa.

d. Mendongeng

Mendongeng adalah menceritakan tentang sesuatu dongeng, yaitu kisah yang tidak benar-benar terjadi. Kebanyakan dari dongeng tersebut terkandung nasihat yang baik dan mendidik bagi anak-anak. Jenis dongeng sendiri bermacam-macam, contohnya fabel, yaitu dongeng yang bertokohkan hewan, ada pula hikayat, dan lain-lain.

Contoh dongeng pendek yang mendidik :

1) Dongeng anak gembala dan serigala.
2) si kura-kura yang sombong.
3) dongeng si kancil dan buaya.
4) sangi sang pemburu, pasir dan batu.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ

RIWAYAT HIDUP



Agustina merupakan anak pertama dari pasangan Muh. Tahang dan Sanawia. Lahir di Gellenge 17 Agustus 1999. Pendidikan yang ditempuh mulai dari Sekolah Dasar Negeri 19 Gellenge pada tahun 20s07-2013 di Gellenge Kec. Ma'rang Sulawesi Selatan. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 2 Ma'rang pada tahun 2013-2016 kemudian melanjutkan pendidikan sekolah Menengah Atas Di Madrasah Aliah Negeri Pangkep pada tahun 2016-2019, selama masuk di Madrasah Aliah saya masuk pada jurusan bahasa . setelah selesai, kemudian peneliti melanjutkan pendidikannya di program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di STKIP Andi Matappa pada tahun 2019.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/KmYN0fmmnIQGFy7DGNpsuQ