SKRIPSI

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA MENGGUNAKAN MEDIA *LOOSE PARTS* PADA SISWA KELAS III SDN 17 TARAWEANG

NUR HIKMAH

NPM 919862060042

ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2022/2023

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL : PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA MENGGUNAKAN MEDIA *LOOSE PARTS* PADA SISWA KELAS III SDN 17 TARAWEANG

Atas Nama Saudara:

Nama	: Nur Hikmah
NIM	: 919862060042
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa / diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Taraweang, 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
A,Shyam Sarjani Alam,S.T.,S.Pd,.M.Pd	**Khaerun Nisa'a Tayyibu,S.Pd.,M.Pd**

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/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

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.

Disahkan oleh :

Ketua sekolah tinggi keguruan dan ilmu pendidikan

Andi matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.

Dengan susunan panitia ujian sebagai berikut:

Ketua	: Khaerun Nisaa Tayibu., S.pd.,M.pd	(.....)
Sekertaris	: A .Aztri Fithrayani Alam, S.pd.,SH.,MH	(.....)
Penguji	: 1. A .Aztri Fithrayani Alam, S.pd.,SH.,MH	(.....)
	2. Firdha Razak, S.Pd.,M.pd	(.....)
Pembimbing	: 1. A. Shyam sarjani Alam, ST.,S.Pd.,M.Pd	(.....)
	2. Khaerun Nisaa Tayibu., S.pd.,M.pd	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Hikmah

NPM : 919862060042

Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Loose Parts pada Siswa Kelas III SDN 17 Taraweang

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini merupakan benar-benar karya sendiri. Kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semua telah saya jelaskan sumbernya.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini jiplakan, maka gelar sarjana dari Nur Indah sari yang diberikan oleh STKIP Andi Matappa batal saya terima.

Pangkep, 2023

Yang Membuat Pernyataan

Nur Hikmah
NPM : 919862060042

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Tidak perlu khawatir akan bagaimana alur cerita pada jalan hidup

Perankan saja, Allah ialah sebaik-baiknya sutradara

(penulis)

PERSEMBAHAN

Saya persembahkan tugas akhir ini untuk kedua orang tua tercinta saya, Kedua kakak saya, serta orang – orang yang mendukung saya dalam pengerjaan tugas akhir ini serta sahabat yang tak pernah putus dalam memberikan motivasi bagi saya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

ABSTRAK

Nur Hikmah, 2023. Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Loose Parts pada Siswa Kelas III SDN 17 Taraweang. Skripsi. Dibimbing oleh A.Syham Sarjani Alam dan Khaerun Nisa'a Tayyibu, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Mattappa Pangkep.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bercerita menggunakan media *loose parts,* media loose parts merupakan salah satu media yang dapat di susun, dipindahkan, digabungkan sesuai dengan kebutuhan pada siswa kelas III SDN 17 taraweang.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa III SDN 17 Taraweang dengan jumlah siswa 19 siswa,Penelitian ini dilaksanakan dalam II siklus yang pada setiap siklusnya terdapat empat aspek yang dinilai yaitu, 1) penguasaan keterampilan bercerita, 2) kemampuan dalam bercerita, 3) memiliki keterampilan bercerita, 4) kelogisan (penalaran) bercerita. Teknik pengumpulan data berupa tes keterampilan bercerita.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan bercerita menggunakan media *loose parts* meningkatkan keterampilan bercerita belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan keterampilan bercerita bercerita siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I keterampilan bercerita siswa berada pada kategori kurang sekali sebesar 49,5%. Pada siklus II ini keterampilan bercerita berada pada kategori baik sebesar 89%.

Kata kunci : Keterampilan bercerita, media, *loose parts*.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti haturkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala. Yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu alaihi wasallam. Dengan harapan semoga mendapat syafaatnya kelak.

Skripsi yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Loose Parts Pada Siswa Kelas III SDN 17 Taraweang" Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,pada jurusan ilmu pendidikan STKIP Andi Matappa. Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapat dukungan baik moral maupun material dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini dengan kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd. Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, S.H.,M.H. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Firda Razak, S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. A. Syam sarjani Alam, ST.,S.Pd.,M.Pd dan Ibu Khaerun Nisa'a Tayibu, S.Pd.,M.Pd. masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.

5. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya jurusan pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
6. Teman-teman PGSD angkatan 2019, Khususnya PGSD II yang telah berjuang bersama memberikan ide dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

Teristimewa diucapkan terimaksih dan penghormatan kepada ayahanda dan ibunda serta kakak-kakakku yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi, kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta selalu memanjatkan Do'a yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.

Kepada mereka semua penulis tidak dapat memberikan apa-apa, hanya untaian terima kasih yang dapat penulis sampaikan. Semoga Allah Subhanahu Wa ta'ala membalas semua kebaikan dan selalu melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada mereka semua. Pada akhirnya penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini belum mencapai kesempurnaan. Namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

Pangkajene 2023

NUR HIKMAH

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

DAFTAR ISI

SAMPUL.....i
LEMBAR PENGESAHAN.....ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR.....vi
DAFTAR ISI.....ix
BAB I PENDAHULUAN.....1
A. Latar Belakang Masalah.....1
B. Rumusan Masalah.....6
C. Tujuan Penelitian.....7
D. Manfaat Penelitian.....7
E. Penelitian Terdahulu..... 8
BAB II KAJIAN PUSTAKA..... 9
A. Kajian Pustaka.....9
1. Keterampilan Bercerita.....***9***
2. Media Loose Part.....**14**
B. Kerangka Pikir.....20
C. Hipotesis 23
BAB III METODE PENELITIAN.....25
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....25
B. Variabel dan Desain Penelitian.....26
C. Setting Penelitian.....27

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

D. Prosedur Dan Desain Penelitian.....29
E. Teknik Dan Prosedur Pengumpulan Data.....33
F. Teknik Analisis Data Dan Indikator Keberhasilan.....35
G. Indikator Keberhasilan.....37

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....40

A. Hasil Penelitian 40

B. Pembahasan 65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 74

A. Kesimpulan 74

B. Saran 74

DAFTAR PUSTKA.....76

LAMPIRAN 80

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Dalam pembukaan Undang-Undang Dasar (UUD) Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dinyatakan bahwa salah satu tujuan Negara Republik Indonesia adalah Oleh karena itu setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai minat dan bakat yang dimilikinya tanpa memandang status sosial, ras, etnis, agama dan gender. Oleh karena itu pemerintah Indonesia melaksanakan kegiatan pendidikan nasional bersifat formal yang berjenjang mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTs), Sekolah Menengah Atas (SMA/MA) hingga Perguruan Tinggi (PT).

Jika dihubungkan dengan kebijakan pendidikan berbasis IT yang berkembang pesat di era globalisasi saat ini tidak berpengaruh terelakkan di dunia pendidikan. Permintaan global memerlukan pendidikan untuk selalu terus menerus menyesuaikan dengan upaya pengembangan teknolongi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama penyusaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran memasuki abad ke-21 TIK. Kini sangat merasa perlu dan pentingnya belajar peningkatan kualitas. Sistem teknologi infomasi dan komunikasi menyediakan cakupan yang luas, cepat, efektif dan efisien untuk penyebaran informasi keberbagai

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

belahan dunia. Kecenderungan perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan terus terjadi dan berkembang dalam memasuki abad ke-21 sekarang.

Anonim (2011) Kualitas pembelajaran perlu ditingkatkan agar dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Salah satu faktor dalam meningkatkan kualitas tersebut adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Seorang guru dituntut untuk menguasai model-model pembelajaran yang ada agar dapat membimbing siswa untuk belajar secara mandiri dan membuat suasana proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga memotivasi siswa untuk belajar agar menghasilkan nilai yang maksimal. Upaya peningkatan mutu pendidikan yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan formal khususnya tingkat sekolah dasar, tidak terlepas dari fungsi dan peran guru kelas sebagai pendidik, pengajar dan pembimbing.

Kemendikbud kurikulum 2013, (2016) Metode pembelajaran juga berpengaruh terhadap keterampilan belajar siswa. Salah satu keterampilan yang dibutuhkan siswa yakni keterampilan bercerita. Keterampilan bercerita penting untuk mempermudah berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan bercerita yang terbatas (tidak terampil) akan menggangu kelangsungan proses berkomunikasi antara pemberi pesan dan penyimak (orang yang menerima informasi). Dengan bercerita yang baik dan benar maka maksud pesan yang ingin disampaikan pemberi pesan dapat diterima dengan baik oleh penyimak.

Menurut Tarigan Keterampilan bercerita tidak datang begitu saja, tetapi perlu dilatih secara berkala agar berkembang dengan maksimal. Keterampilan hanya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

dan kehabisan ide permainan. Apa bila anak sudah meguasai fungsi suatu permainan yang ada di taman bermain, misalnya menekan tombol untuk membuat gambar, menaikkan tangga, maka mereka akan segera merasa bosan dan harus mencari kegiatan main yang lainnya, karena tantangannya sudah tidak ada lagi.

Menurut Siantajani (2020: 41). ada empat manfaat utama apa bila anak bermain dengan *loose parts* yaitu, (1) Mengembangkan keterampilan inkuiri anak, (2) Mengajarkan anak untuk bertanya, (3) Mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, (4) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak.

Menurut Daly dan Beloglovsky (2020:15:87) mengungkap bahwah adapun manfaat dar media *loose parts* adalah Meningkatkan permainan kreatif dan imagjinatif , Meningkatkan sikap koperatif dan sosialisasi anak, Anak menjadi lebih aktif secara fisik, Mendorong komunikasi dan negosiasi terutama ketika di lakukan di ruang terbuka.

B. Perumusan Dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan masalah

Apakah penggunaan media *Loose Part* dapat meningkatkan keterampilan bercerita pada siswa kelas III SDN 17 Taraweang?

2. Pemecahan masalah

a. Keunggulan media loose part

1) Membantu anak untuk mengajukan pertanyaan.
2) Meningkatkan tingkat permainan kreatif dan imajinatif anak.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

3) Anak menjadi lebih aktif secara fisik.

4) Lebih hemat dan mudah didapat.

5) Mendorong anak menyelesaikan masalah.

6) Menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu.

7) Tanggapan siswa atau respon anak yaitu sangat bermanfaat sebagai ruang ekspresi positif anak dan proses pembelajaran yang alami.

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan bercerita menggunakan media ***Loose Part*** pada siswa kelas III SDN 17 Taraweang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis.

a. Bagi akademisi, dapat dijadikan sebagai acuan teoritis tentang meningkatkan keterampilan bercerita menggunakan media ***Loose part*** SDN 17 Taraweang.

b. Bagi calon peneliti yang lain, dapat dijadikan bahan referensi atau perbandingan untuk melakukan penelitian yang serupa.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan informasi terhadap peningkatan mutu aktivitas pembelajaran sehingga dapat menunjang tecapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

b. Bagi guru, dapat menambahkan pengalaman dan pengetahuan dalam meningkatkan keterampilan bercerita menggunakan media ***Loose Part*** pada siswa kelas III SDN 17 Taraweang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

c. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat menjadikan siswa lebih aktif dan meningkatkan keterampilan bercerita dalam belajar sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan baik.

E. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang dilakukan olehh (Pande kadek Wida Ambarani, Ketut Pudiawan Luh Ayu Tirtayani 2015) Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Gambar Seri untuk meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak. Memiliki persamaan dan perbedaan antara penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti sekarang. Persamaannya terletak pada metode yang digunakan dan kemampuan yang ingin ditingkatkan, dan juga memiliki kesamaan dalam proses teknik pengambilan data yaitu penilaian tindakan kelas. Penelitian terdahulu mengunakan media gambar dan yang sekrang menunakan media *loose parts.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1) Keterampilan bercerita.

a. Pengertian keterampilan bercerita.

Bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat prodktif. Artinya, dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang jelas sehingga dapat di pahami oleh orang lain. Menurut Nurgiyantoro (2013: 409), bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan bercerita yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan bercerita yang bersifat pragmatis. Kegiatan bercerita termasuk kegiatan bercerita merupakan yang di senangi siswa. Hampir semua siswa di dunia ini senang mendengarkan cerita, apa lagi jika di bawakan secara menarik. Siswa akan banyak memperoleh kata-kata baru sehingga dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa dan membantu siswa lancer dalam mengungkapkan bahasanya. Seorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca dan ungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang di perolehnya melalui kegiatan bercerita

Keterampilan bercerita yang baik memerlukan pengetahuan, pengalaman serta kemampuan berpikir yang memadai. Selain itu dalam bercerita juga di perlukan penguasaan beberapa keterampilan, yaitu ketepatan tata bahasa kalimat sangat perlu di kuasai dalam bercerita sebab dengan menggunakan kata dan cerita yang di kemukakan oleh pembicara. Isi cerita yang mudah di pahami akan menunjang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

dalam penyampaian maksud yang sama antara pembicara dan pendengar, sehingga tujuan penyampaian makna cerita juga dapat tercapai.

Selain itu dalam bercerita di perlukan kelancaran dalam menyampaikan kalimat perkalimat. Kelancaran dalam menyampaikan isi cerita akan menunjang pembicara dalam menyampaikan isi cerita secara runtut dan lancar sehingga penyimak atau pendengar yang mendengarkan dapat antusias dan tertarik mendengarkan cerita. Adapun menurut (Muzdalifah, 2018:75) Bercerita ini adalah cara yang baik untuk melatih kemampuan Bahasa anda. Bercerita adalah bentuk seni yang membutuhkan persiapan yang matang, ketabahan mental dan kemauan untuk bercerita dengan jelas untuk menyampaikan pesan. Nilai-nilai karakter disampaikan melalui cerita. Mengajar peserta didik baik dirumah maupun di sekolah dapat di permudah dengan penggunaan media cerita bercerita.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bercerita merupakan suatu kempuan individu untuk memudahkan berkomunikasi ke individu lain, baik berbagi pengalaman maupun suatu informasi. Dengan bercerita seseorang dengan mudah mengekspresikan sesuatu yang mereka ingin sampaikan.

b. Tujuan bercerita.

Menurut Rini (2017) Berdasarkan, tujuan utama dari bercerita adalah untuk berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seorang yang bercerita harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Iyang mengemukakan bahwa tujuan bercerita adalah untuk mengemukakan sesuatu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

kepada orang lain. Tujuan bercerita 1) mendorong atau memanipulasi, 2) menyakinkan, 3) menggerakkan, 4) menginformasikan, 5) menghibur, dapat di jelaskan sebagai berikut:

1) Mendorong atau Menstimulus.

   Apabila pembicara berusaha memberi semangat dan gairah hidup kepada pendengar. Reaksi yang diharapkan adalah menimbulkan inspirasi atau membangkitkn emosi kepada pendengar. Misalnya, pidato ketua umum koni dihadapan para atlet memiliki semangat bertanding yang cukup tinggi dalam rangka membela Negara.

2) Menyakinkan.

   Apabila pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan, pendapat atau sikap para pendengar. Alat yang paling penting dalam meyakinkan adalah argumentasi. Untuk itu, diperlukan bukti, fakta, dan contoh konkret yang dapat memperkuat argumentasi untuk meyakinkan pendengar.

3) Menggerakkan.

   Apabila pembicara menghendaki adanya tindakan atau perbuatan dari para pendengar. Misalnya berupa seruan persetujuan atau ketidak setujuan, pengumpulan dana, penandatanganan suatu resolusi, mengadakan reaksi sosial. Dasar dari tindakan atau perbuatan itu adalah keyakinan yang mendalam atau terbakarnya emosi.

4) Menginformasikan.

   Apabila pembicara ingin memberi informasi tentang sesuatu agar para pendengar dapat mengerti dan memahaminya. Seorang guru menyampaikan pelajaran di

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

7) Tanggapan siswa atau respon anak yaitu sangat bermanfaat sebagai ruang ekspresi positif anak dan proses pembelajaran yang alami.

f. **Kekurangan media *loose part.***

Kekurangan dari media loose parts seperti kesalahan penggunaan strategi bermain loose parts dapat mengakibatkan kejenuhan belajar pada anak. Selain itu. Media ini juga memerlukan perhatian khusus guru yang menggunakan media ini harus memerhatikan sikap anak menghadapi benda-benda *Loose Part.* contohnya seperti, tongkat kayu dilihat orang dewasa tongkat bisa menjadi pedang samurai dan digunakan untuk membasmi segala macam kejahatan namun lain lagi pandangan anakan usia dini tongkat dapat digunakan untuk memukul temannya ,memukul benda-benda disekitarnya hingga rusak. Maka dari itu guru harus benar-benar mendampingi anak saat proses pembelajaran menggunakan media *Loose Part.*

B. Kerangka Pikir

Rendanya keterampilan bercerita di kelas III SDN 17 Taraweang itu terjadi akibat 2 aspek yaitu, Aspek guru dan aspek siswa. Di mana aspek siswa itu, Belum terbiasanya siswa bercerita didepan kelas hal ini di karenakan kurangnya kreativitas guru yang mendukung aktifitas dan semangat siswa dalam pembelajaran, masalah kedua kurang aktif dalam pembelajaran di karenakan tidak adanya media yang mendukung pembelajaran yang menjadikan murid lebih aktif dan semangat dalam pembelaran, masalah ketiga yaitu siswa sulit memahami materi pembelajaran di karenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

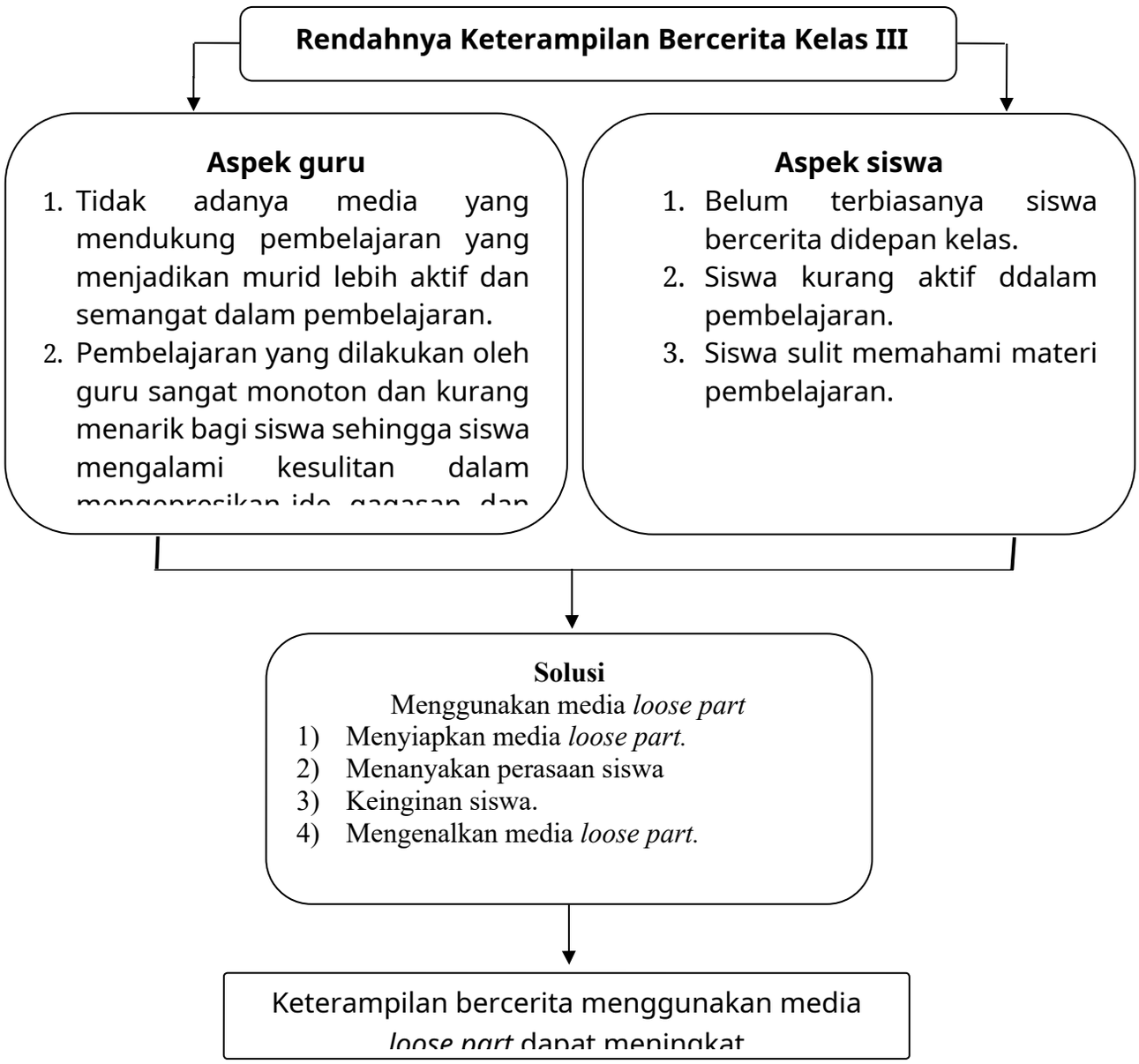
monoton dan kurang menarik sehingga siswa kesulitan dalam mengepresikan ide,gagasan, dan pikirannya dalam menyusun kalimat yang baik.

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik maka dalam proses pembelajaran guru harus mengunakan media pembelajaran yang kreatif serta sesuai dengan pembelajaran yang di lakukan. Biasanya pada umumnya masih mengunakan model pembelajaran langsung. Penyampaian materi yang di lakukan dengan metode ceramah dan interaksi hanya di lakukan dengan satu arah, untuk mengatasi hal tersebut hendaknya mengunakan alternatif dengan menggunakan media *loose parts* media ini memudahkan siswa untuk bercerita karena dipancing oleh sebuah alat yang menarik .

Guru merupakan komponen dalam pendidikan yang memiliki peran sangat penting dalapm proses kegiatan pembelajaran, sehingga guru harus menciptakan suasana kelas yang antusias dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan keterampilan bercerita menggunakan media *loose parts* akan menjar anak untuk berkomunikasi dan bernegosiasi secara aktif, dan berkreasi untuk menciptakan sesuatu sesuai dengan imajinasinya. Dengan menunakan media *loose parts* dalam keterampilan bercerita sangat di harapkan untuk mendorong siswa aktif dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran dan prestasi yang maksimal.

Adapun struktur kerangka pikir yang meliputi rendahnya keterampilan bercerita pada siswa kelas III SDN 17 Taraweang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg



Bagan 2.1 Kerangka pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

C. Hipotesis

Menurut Sudjana, hipotesis adalah asumsi atau dugaan sementara tentang hal yang dibuat, guna menjelaskan suatu hal yang sering dituntut untuk pengecekan. Margono menjelaskan bahwa hipotesis berasal dari kata hipo dan thesis. Hipo berarti kurang dari, sedangkan tesis yang artinya pendapat. Jadi Hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya sementara. Hipotesis merupakan sebuah kemungkinan jawaban dari permasalahn yang di ajukam.

Hipotesis juga dapat didefinisikan secara lebih operasional sebagai suatu pernyataan mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih yang memungkinkan untuk pembuktian secara empiris. Hipotesis ini menjadi sarana penelitian yang penting dan tidak bisa ditinggalkan karena hipotesis merupakan instrumen kerja dari teori.

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian, berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat diajukan hipotesis. Melalui Peningkatan Keterampilan bercerita mengunakan media *loose part* pada siswa kelas III di SDN 17 Taraweang.

Hipotesis ini terbagi menjadi dua bagian yaitu hipotesis penelitian dan hipotesis statistik.

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian, (Sugiyono, 2013). Adapun hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini adalah Peningkatan Kterampiilan Bercerita Menggunakan Media *Loose Parts* pada siswa kelas III SDN 17 Taraweang. Sedangka hipoteis dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

statistic adalah Ha = Terjadinya penigkatan keterampilan bercerita menggunakan media *loose parts* pada kelas III SDN 17 Taraweang, sedangkan, H0 = Tidak terjadinya keterampilan bercerita menggunakan media *loose part* pada siswa kelas III SDN 17 Taraweang. Hipotesis statistic yaitu H0: $p = 0$ dan Ha : $p \neq 0$.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian adalah keseluruhan cara atau kegiatan dalam suatu peneliti yang di mulai dari perumusan masalah sampai membuat suatu kesimpulan. Hal ini sangat esensial sebelum seorang peneliti lebih jauh melaksanakan sebuah penelitian, untuk meningkatkan keterampilan bercerita menggunakan media *loose parts*. Pendekatan penelitian ini ada dua macam yaitu pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Pendekatan kuantitatif artinya informasi atau data yang disajikan berupa angka sedangkan pendekatan kualitatif artinya informasi atau data yang di sajikan berupa pernyataann. Pedekatan kualitatif, suatu pendekatan yang juga di sebut pendekatan investigasi karena biasanya peneliti menguumpulkan data dengan cara bertatap muka langsung dan berinteraksi dengan orang-orang di tetpat penelitiannya.

2. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2015: 195) adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan pendekatan, metode atau strategi pembelajaran sehingga dapat memperbaiki proses dan hasil pendidikan pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

Penelitian tindakan kelas berkembang dari penelitian tindakan. Oleh karena itu, untuk memahami pengertian PTK perlu kita telusuri pengertian penelitian tindakan. Adapun (dalam Dagang Iskandar dan Nasrim, 2015:1), menyatakan bahwa PTK adalah bentuk penyelidikan refleksi diri yang dilakukan penelitian dalam situasi sosial (mencangkup pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan sosial atau praktik Pendidikan, pemahaman praktik, situasi berlangsungnya praktik. Hal ini samgat rasional bagi peneliti untuk berkalaborasi, meskipun sering dilakukan sendiri dan kadang di lakukan oleh orang lain. Dengan kata lain, guru dapat memberi perlakuan yang berbeda dengan model pembelajaran tertentu sampai tujuan pembelajaran tercapai.

B. Variabel dan Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:68) variable penelitian adalah suatu atribut atau sifat nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertent. Variable ini memiliki dua variable yaitu variable teriklat dan variable bebas.

1) Indikator keterampilan bercerita.

Bercerita merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh banyak orang dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Burhan Nurgianto, bercerita merupakan salah satu bentuk tugas keterampilan bercerita yang bertujuan untuk mengungkapkan keterampilan bercerita yang bersifat pragmatis. Ada dua unsur penting yang harus dikuasai siswa dalam bercerita yaitu *linguistik* dan unsur apa yang diceritakan. Ketepatan ucapan, tata bahasa, kosakata, kefasihan dan kelancaran, menggambarkan bahwa siswa memiliki keterampilan bercerita yang baik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

Peningkatan keterampilan bercerita menggunakan media *loose part* yang dinilai berdasarkan indikator, yaitu:

a. Penguasaan keterampilan
b. Kemampuan dalam bercerita.
c. Memiliki ketetapan bahasa
d. Kelogisan (Penalaran) bercerita

2) Media *Loose part*

Menurut (Helista, 2019) Dengan menggunakan Loose Parts play untuk anak usia dini, maka kemampuan bermain akan meningkat dan anak akan menjadi lebih nyaman dalam bermain dengan imajinasinya, karena metode Loose Parts tidak mengenal benar dan salah dan perangkatnya dapat dibongkar dan dipasang kembali sesuai dengan kebutuhan anak masing-masing.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka subjek penelitian yang nantinya akan dilakukan di kelas III SDN 17 Taraweang yang terdiri 20 siswa. Sebanyak 11 perempuan dan 9 laki-laki.

C. Setting Penelitian

1. Lokasi penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 17 Taraweang yang terletak di Kecamatan Labakkang, Kabupaten Pangkep. Pertimbangan peneliti memilih sekolah ini karena di daerah sana guru kelas masih jarang menggunakan model-model pembelajaran yang menarik, sehingga siswa tidak mendapatkan hal baru yang membuat mereka

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

merasa senang dan merasakan makna dalam belajar.. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas melalui model pembelajaran menggunakan media *loose parts* untuk meningkatkan keterampilan bercerita Pada kelas III.

Peneliti memilih SDN 17 Taraweang merupakan salah satu sekolah yang masih kurang menerapkan penggunaan media *loose parts* pada pembelajarannya. SD 17 Traweang yang sebenanrnya sudah menerapkan pembelajaran menggunakan *media loose parts* hanya saja masih kurangnya pendekatan yang diterapkan dan proses pembelajaran. Dengan adanya fenomena yang ada di SDN 17 Taraweang ini, mendukung focus penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

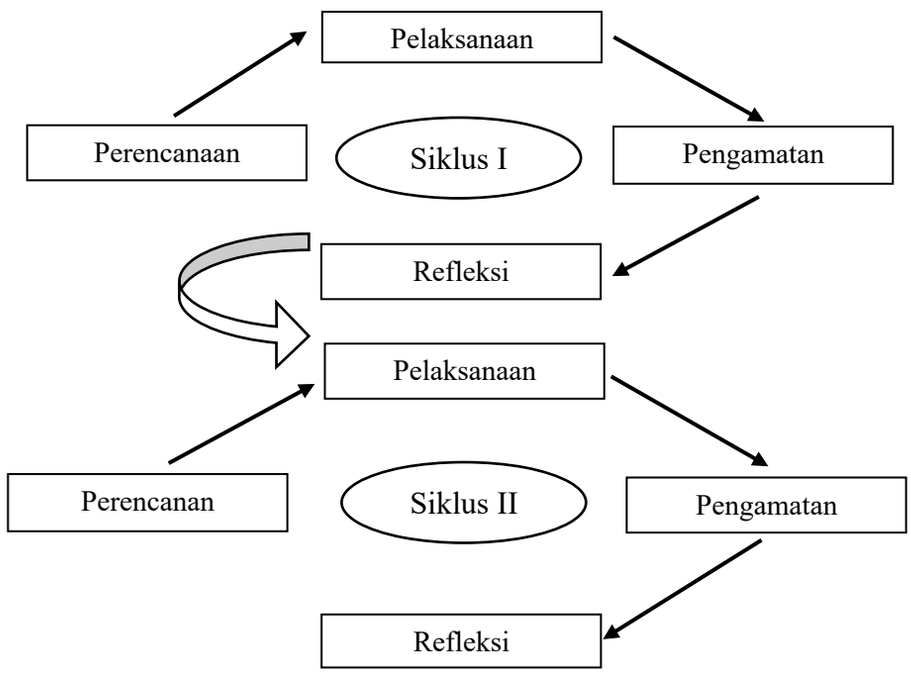
2. Waktu penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di SDN 17 Taraweang Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkajene dengan rentang waktu kurang lebih 1 bulan. Peneliti akan mengambil sampel pada kelas III dengan jumlah siswa 20 orang yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

D. Prosedur dan Desain Penelitian.

Sesuai dengan penelitian yang nantinya akan dilakukan penelitian pada Tindakan kelas, maka rencana tindakan yang akan dilakukan terdiri atas dua siklus. Tahapan pelaksanaan PTK dalam setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Berikut adalah tahapan pelaksanaan PTK.



Bagan 3.1. Tahapan Pelaksanaan PTK

Pada tahap perencanaan sampai melakukan tindakan terdapat empat langkah utama yang akan dilakukan yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan atau observasi, dan (4) refleksi. Secara lebih terperinci, prosedur penelitian tindakan kelas pada siklus pertama dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Perencanaan.

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan meliputi:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Pelakasanaan peneltian dilakukan pada tanggal 10 Agustus 2023 sampai dengan 18 Agustus 2023 dengan menerapkan Peningkatan keterampilan bercerita menggunakan Media *Loose parts* pada siswa kelas III SDN 17 Taraweang terdiri dari dua siklus yaitu:

1. Siklus I

Siklus I di laksanakan dengan menggunakan empat tahap yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Empat tahap tersebut dapat diuraikan secara berikut :

a. Perencanaan

Langkah awal yang dilakukan peneliti untuk melaksanakan penelitian tentang penerapan keterampilan bercerita menggunakan media *Loose Parts* adalah meminta ijin kepada kepala sekolah SDN 17 Taraweag. Kemudian peneliti menemui guru Kelas III untuk meminta ijin melakukan penelitian dan sekaligus melakukan wawancara sebagai langkah awal mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di Kelas III SDN 17 Taraweang. Peneliti merencanakan waktu untuk melakukan observasi awal sebelum melakukan penelitian.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

Setelah melakukan observasi peneliti menemukan permasalahan tentang proses pembelajaran. Salah satu permasalahan tersebut berupa rendahnya keterampilan bercerita siswa kelas III SDN 17 Taraweang, sehingga peneliti ingin meningkatkan keterampilan bercerita siswa melalui media pembelajaran *Loose Parts* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 17 Taraweang. Tahap perencanaan dalam penelitian ini yaitu peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, perangkat penelitian, dan lembar observasi yang ditetapkan oleh peneliti untuk mencapai indikator dari Keterampilan bercerita siswa melalui media pembelajaran *Loose Parts*.

Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi guru dan lembar observasi siswa untuk mengetahui bagaimana penguasaan keterampilan bercerita, kemampuan dalam bercerita, apakah mereka memiliki keterampilan dalam bercerita dan Kelogisan (Penalaran) bercerita. Perangkat pembelajaran itu kemudian divalidasi oleh dosen dan guru kelas. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 ini dilakukan selama 2 kali pertemuan. Setiap Pertemuan dilaksanakan dengan alokasi waktu dua jam pelajaran atau 2 x 35 menit. Disetiap pembelajaran dilakukan observasi terhadap guru dan siswa untuk mengetahui bagaimana keterampilan siswa dalam bercerita.

b. Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 17 Taraweang pada tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II dengan jumlah siswa 19 orang. Peneliti sebagai pemberi tindakan dan guru bertindak sebagai

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

pengamat selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan keterampilan bercerita menggunakan media *Loose Parts*. Sebelum dilakukan proses pembelajaran guru memastikan semua siswa berada dalam kelas. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit setiap satu kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2023 dan pertemuan kedua dilaksankan tanggal 11 Agustus 2023. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I adalah dengan menggunakan lagkah-langkah pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran (Rpp) yang telah dibuat sebelumnya.

Tabel 4.1 Pelaksanaan tindakan siklus I

No	Pertemuan	Kegiatan
1.	Pertama 10 Agustus 2023	Materi pokok membuat cerita dan membuat media pembelajaran *Loose Parts*. Secara umum pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang sudah dibuat oleh peneliti. Kegiatan pendahuluan diawali dengan memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa. Kegiatan inti pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan penjelasan awal mengenai kemampuan bercerita dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

		menggunakan media *Loose Parts*. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung, dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini, kemudian guru menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama dan mengucapkan salam penutup.
2	Kedua 11 Agustus 2023	Kegiatan awal *(relating)* dilakukan dengan cara tanya jawab mengenai materi yang diajarkan pada pertemuan pertama *(Questioning).* Selanjutnya menggali pemahaman siswa mengenai kemampuan bercerita. Guru meminta siswa untuk mencermati contoh media yang sudah di buatkan kemudian guru menjelaskan secara rinci seperti apa itu cara belajar bercerita menggunakan media *loose parts*, setelah menjelaskan guru meminta masing –masing siswa untuk menceritakan pengalamannya yang tak bisa mereka lupakan kemudian cerita atau pengalaman yang meraka alami di buat dalam bentuk media *loose parts*, hingga siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

	mengemukakan masing – masing cerita yang akan di buat media dan membatu siswa mengalami kesulitan, setelah itu masing – masing siswa di minta untuk membawa alat dan bahan untuk membuat media *loose parts* yang artinya (bahan yang dalat di pindahkan, dibawah, digabungkan, dirancang ulang, dipisahkan dan disatukan kembali dalam berbagai cara), selama proses pembelajaran guru tak lupa pula memberikan pujian kepada siswa mengenai cerita yang akan di sangkutkan untuk di jadikan media *loose parts*. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung, dan menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini, kemudian guru menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama dan mengucapkan salam penutup.

c. Observasi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan keterampilan bercerita menggunakan *media loose* parts pada siswa, tema Lingkungan, sub tema tumbuhan dan hewan, pada siswa yang dilaksanakan di kelas III SDN 17 taraweang.

Penerapan media *loose parts* dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan keterampilan bercerita siswa di setiap siklusnya. Pada siklus I keterampilan berbicara siswa berada pada kategori kurang sekali sebesar 49,5%. Pada siklus II ini keterampilan bercerita berada pada kategori baik sebesar 89% dari data di atas dapat disimpulkan bahwa pada setiap siklusnya telah mengalami peningkatan hingga memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dengan menerapkan media *loose parts* menyarankan:

1. Bagi guru

Pada saat menerapkan model dalam proses pembelajaran diharapkan menyesuaikan karakteristik siswa, serta sarana dan pra sarana yang diperlukan untuk menunjang keterlaksanaan pembelajaran hendaknya bisa terpenuhi guna mendukung kelancaran proses pembelajaran yang dilakukan, apalagi pada media *loose parts* pembelajaran dan materi pembelajaran yang mengharuskan untuk

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

melakukan sebuah percobaan/praktik untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran.

2. Bagi siswa

Bagi siswa yang keterampilan berceritanya telah berapa pada kategori baik harus lebih pertahankan atau bahkan di tingkatkan baik itu dalam pembelajaran bahasa indonesia ataukah pembelajaran lainnya dengan media yang berbeda.

3. Bagi peneliti

Untuk peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama pada materi yang lain agar dapat lebih memfokuskan pada aktivitas subjek yang diteliti, dan peningkatan pemahaman materi 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/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto Suharsimi, 2015, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bumi Aksara, Jakarta.

Ayu Triati Linda, subrata heru. 2020. Penggunaan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas SDI al irsyad gresik

Azizah. (2015). *Kecerdasan Emosional/Emotional Inteligent EQ.*

Burhan Nurgiyantoro, 2013, *Penilaian Pembelajaran Bahasa*, Yogyakarta: BPFE

Brian Adrie. 2017. Peningkatan keterampilan bercerita menggunakan model talking stick berbantuan komik pada siswa kelas 5 sd

Dalt & belogglovsky. 2020. *Pemharuh media loose part Terhadap perkembangan kreativitas anak di kelompok B TK Bina Anaka Bangsa Palu*.

Fono Yasita M & Ita Efrida. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran loose parts Untuk Menstimulasi Kreativitas Anak Kelompok B Di Kober Peupado Malanuza.* Jurnal Pendidikan Tambusai. STKIP Citra Bakti.

Haifa Karina Fasya, dkk. (2020). Meningkatkan keterampilan bercerita melalui penerapan media gambar seri di kelas rendah

Helista, C.N. 2019. " STEAM". PG PAUD Universitas Negeri semarang.Tersedia: *https://drive.google.com/file/d/1 t J z r i V y E D k X T s m-UN t6T3AH7d1kNlChB/view? Usp=sharing (Diakses: 19 juli 2019)*

Huda Miftahul. 2019. Media pop up book dalam pembelajaran bercerita

Iskandar Dadang dan Nasrim. 2015. *Penelitian Tindakan kelas dan publikasinya.* Bandung:Ihya Media.

Imamah, Z., & Muqowin. M. 2020. *Pengembangan kreativitas dan berpikir kritis pada anak usia dini melalui metode pembelajaran berbasis STEAM and loose part. Yinyang:* Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak, 15(2), 263-278.

Juniza Desy, dkk. 2022. Pengaruh media pembelajaran buku cerita bergambar terhadap keterampilan bercerita siswa III

Karyadi. 2018. Peningkatan keterampilan bercerita melalui metode storytelling menggunakan media big book

Khaerun Nisa, (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Siswa MIN 2 Aceh Besar,* Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.

Muthohharoh, S. Ghufron, dkk. 2021. Pengaruh penggunaan media wayang kardus terhadap kemampuan bercerita peserta didik di sekolah dasar

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

Muzdalifah, M. 2018. *Metode bercerita membentuk kepribadian muslim pada anak usia dini.* ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, 1(1).

Nurgiyantoro, B. (2013). *Penilaian Pembelajaran Bahasa.* Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.

Nurfadillah,. Nurmaliana. & Amalia. R. (2020). *Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kolase Dengan Bahan Loose Parts pada anak Usia 4-6 Tahun di Bangkinang Kota.* Journal of Teacher Education, 2(1), 224-230.

Primawidia, Esa (2017). Penerapan Bercerita Untuk Mengembangkan Nilai-nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini di TK Dwi Pertiwi Sukarame Bandar Lampung. Undergraduate thesis, IAIN Reden Intan Lampung.

Puspita, A. W. (2019). *Penggunaan Loose Parts Dalam Pembelejaran Dengan Muatan STEAM.* Journalof Pendidikan Non Formal, 21(2), 17-30. doi: JPNF_EDISI_2_201920200511-119735-omw811-with-cover-page-v2.pdf (dlwqtxtsxzle7.cloudfront.net)

Rahayu Sri & Mutmainnah. 2023. Peningkatan keterampilan bercerita melalui media pembelajaran exploding box siswa kelas 2 SD

Rahmayani. 2022. Efektivitas penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak

Sitti Aliyah dan Salsabila Magfirul Azka, 2021. Meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun melalui media *loose part* di taman kanak kanak aisyiyah cabang semarang.

Yus, A. & Sari,W. W. (2019). *Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana Artikel dalam Jurnal:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

Langkah-langkah Pembuatan media loose parts

1. Menyiapkan alat dan bahan media loose parts

   Alat dan bahan yang di gunakan adalah gunting,lem kertas, ladban / doubeltip,pinsil,pinsil warna, dann alat alat lainnya, bahan yang di gunakan yaitu bahan-bahan yang bisa di daur ulang seperi dedaunan,kertas bekas, perca-perca kain, sedotan bekas,batu-batu krikil ddl

2. Cara membuat media loose pasrt

Yang pertama,hal yang perlu kita lakukan tentunya siswa meyiapkan tema ceritanya masing-masing tetang hewan apa yang akan mereka buat, setelah itu siswa menyiapkan alat dan bahan yang akan di gunakan oleh siswa, setelah semuanya sipa siswa bisa memulai membuat medianya masing masing mulai dengan cara menguntung, menempelkan,dan mewarnai benda-benda yang sudah di daur ulang menjadi sebuah hewan

Contoh:

Cara membuat butung

Hal yang harus kita lakukan tentunya menyiapkan alat dan bahan, seperti gunting ranting, lem,doubeltip, daun-daun kering,kertas, kardus bekas,dll

Setalah itu kertas kardus bekas guntung dengan rata dan sma besar kemudian tempelkan keduanya setalah keduanya menempe, tutupi dengan kertas muyak agar terlihat rapi, kemudian ambillah beberapa lembar dedaunan yang sudah di siapkan untuk di gunting dan di bentuk menjadi sebuah hewan(burung) setalah sudah terbentuk tempelkan dedaunan tersebut kekardus yg sudah di siapkan tadi berbentuk menjdi buah burung setelah kepala dan badan burung susdah di buat buatlah kaki dan mata untuk menghiasi badan dan kelapa hewan tersebut agar Nampak lebih cantic

Kemudian ranting yang di kumpulkan di tempelkan kekardus sebagai hiasan pepohonan setalah ranting tertempel dan berbentuk pohon, kemudian daun-daun yang tersisa di buat burung di gunting kembli berbentuk daun agar untuk hiasan ranting-ranting tersebut yang berbentuuk pohon untk di tempal agar ranting tersebut tampak jelas berntuk dan cantik di lihat.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg

RIWAYAT HIDUP



NUR HIKMAH. Lahir di Taraweang pada tanggal 25 November 2000. Anak bungsu dari 3 bersaudara dari pasangan bapak H.Abd Rahman dan H. Hasmiati. Menyelesaikan Pendidikan pertama SD 24 Taraweang pada tahun 2013, Pendidikan menengah di SMP Negeri 2 Labakkang pada tahun 2016 dan Pendidikan menengah atas di SMA Negeri 3 Pangkep pada tahun 2019. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan kuliah di STKIP ANDI MATAPPA Pangkep Fakultas Keguruan program studi PGSD. Berkat karunia Allah SWT, penulis dapat menyusun skripsi tugas akhir di STKIP ANDI MATAPPA Pangkep yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Loose Parts pada Siswa Kelas III SDN 17 Taraweang".

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/mW0Uw1-tSju1bPtzKW_3hg