



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN
TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK
KELOMPOK B DI RA NURUL HIDAYAH
KECAMATAN RAMBIPUJI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

Oleh

Diny Zakiyah Maulida

NIM 140210205054

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN
TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK
KELOMPOK B DI RA NURUL HIDAYAH
KECAMATAN RAMBIPUJI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Diny Zakiyah Maulida

NIM 140210205054

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2018**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Syukur Alhamdulillah karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati karya ilmiah ini dipersembahkan kepada:

1. kedua orang tuaku tercinta, Bapak Ahmad Jamil dan Ibu Eni Uswatun Hasanah, yang telah memberikan do'a dan dukungan di setiap langkahku;
2. guru-guruku sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi, yang dengan penuh keikhlasan dan kesabaran memberikan doa, ilmu, dan bimbingannya; dan
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember khususnya Jurusan Ilmu Pendidikan Progam Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini yang kubanggakan.

MOTTO

*“If you want your children to be intelligent, read them fairy tales.
If you want them to be more intelligent,
read them more fairy tales.”*

“Jika Anda ingin anak Anda menjadi cerdas, bacakan mereka dongeng.
Jika Anda ingin anak Anda menjadi lebih cerdas,
bacakan mereka lebih banyak dongeng.”
(Albert Einstein)*

*) Einstein A. dalam Istiqomah. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD Negeri Kotagede 3 Yogyakarta*. Thesis. http://eprints.uny.ac.id/25521/1/SKRIPSI_TITIK%20NUR%20ISTIQQOMAH_11108241082.pdf [Diakses pada 7 Juni 2017].

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Diny Zakiyah Maulida

NIM : 140210205054

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2017/2018” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsaan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Mei 2018

Yang Menyatakan,

Diny Zakiyah Maulida
NIM 140210205054

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN
TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK
KELOMPOK B DI RA NURUL HIDAYAH
KECAMATAN RAMBIPUJI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Oleh

Diny Zakiyah Maulida

140210205054

Pembimbing

Dosen Pembimbing 1 : Drs. Misno, M.Pd.

Dosen Pembimbing 2 : Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd.

PENGAJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN
TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK
KELOMPOK B DI RA NURUL HIDAYAH
KECAMATAN RAMBIPUJI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Nama : Diny Zakiyah Maulida
NIM : 140210205054
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : PG. PAUD
Angkatan Tahun : 2014
Daerah Asal : Jember
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 24 Juni 1996

Disetujui,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Drs. Misno, M.Pd.
NIP: 195580813 198103 1 003

Luh Putu Indah B., S.Pd., M.Pd.
NIP. 19871211 201504 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2017/2018” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 31 Mei 2018

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Drs. Misno, M.Pd.

NIP. 195580813 198103 1 003

Luh Putu Indah B., S.Pd., M.Pd.

NIP. 19871211 201504 2 001

Anggota 1,

Anggota 2,

Dra. Khutobah, M.Pd.

NIP. 19561003 198212 2 001

Dra. Suhartiningsih, M.Pd.

NIP. 19800718 201504 2 001

Mengesahkan,
Dekan FKIP Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D

NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KEMAMPUAN MENYIMAK ANAK KELOMPOK B DI RA NURUL HIDAYAH KECAMATAN RAMBIPUJI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2017/2018. Diny Zakiyah Maulida; 140210205054; 69 halaman; Program Studi S1 PG PAUD; Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kemampuan bahasa merupakan salah satu kemampuan dasar anak yang sangat penting. Terdapat empat kemampuan bahasa anak mulai dari kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis. Kemampuan bahasa dalam hal menyimak merupakan suatu proses mendengarkan pendapat orang lain dan dapat memahami apa yang telah didengarnya. Kemampuan menyimak merupakan dasar dari kemampuan bahasa dan berpengaruh terhadap kemampuan bahasa lainnya. Kemampuan menyimak pada anak TK bisa dilihat dalam kegiatan bercerita. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada anak kelompok B di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember, kemampuan menyimak anak dalam bercerita masih rendah. Fakta yang disampaikan oleh Ibu Hilya selaku guru Kelompok B di RA Nurul Hidayah Rambipuji menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan menyimak anak dalam bercerita disebabkan karena media yang digunakan dalam bercerita masih kurang efektif, variatif dan menarik. Penggunaan media yang tepat sangat diperlukan dalam pembelajaran, karena media memegang peranan yang sangat penting. Salah satu media yang dapat digunakan untuk memusatkan perhatian anak dalam pembelajaran khususnya pada kegiatan bercerita yaitu media boneka tangan. Boneka tangan adalah boneka yang cara memainkannya dengan menggunakan tangan. Penggunaan media boneka tangan dalam bercerita memberikan banyak manfaat kepada penggunanya.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Adakah pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan

menyimak anak kelompok B di RA Nurul Hidayah Rambipuji ?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak Kelompok B di RA Nurul Hidayah Rambipuji.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen dengan metode penelitian eksperimental semu dan menggunakan pola penelitian *Non-Equivalent Control Group*. Penelitian ini bertempat di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Metode pengambilan datanya menggunakan observasi dan dokumentasi. Uji validitas dan uji reliabilitasnya menggunakan rumus *Spearman*. Analisis datanya menggunakan uji-t, karena data yang diolah berbentuk angka.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dalam penghitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 2,260 sedangkan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% sebesar 2,074, artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} , sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, nilai tingkat keefektifannya sebesar 99%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak Anak Kelompok B di RA Nurul Hidayah Rambipuji.

Saran yang dapat disampaikan yaitu hendaknya guru menggunakan variasi media pembelajaran dalam kegiatan menyimak sehingga akan tercipta suasana belajar yang tidak membosankan, guru juga harus memiliki kemampuan dalam mengelola kelas. Pihak sekolah sebaiknya harus lebih memperhatikan lagi sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan belajar anak khususnya dalam kegiatan menyimak, media boneka tangan ini juga dapat dijadikan alternatif dalam kegiatan menyimak.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2017/2018” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu saya dengan segala kerendahan hati menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Nanik Yulianti, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, Ketua Komisi Bimbingan Skripsi yang telah membimbing selama penulis menjadi mahasiswa;
4. Dra. Khutobah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Jember, juga sebagai dosen penguji I yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
5. Drs. Misno A. Lathif, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan membantu serta memberikan dorongan motivasi dalam penulisan skripsi ini;
6. Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
7. Dra. Suhartiningsih, M.Pd selaku dosen penguji II;
8. Drs. Syarifuddin, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik;
9. Seluruh dosen Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Jember;
10. Kepala sekolah, guru-guru dan anak-anak di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember;

11. Adikku Dana Razif Syahbana dan keluarga besarku tercinta yang telah selalu mendoakan dan memberikan dorongan motivasi yang tak terhingga;
12. Sahabatku Dinik Masruroh dan sahabat-sahabatku *Geng Girl's* (Desy, Dwi, Ella, Erma, Fitri, dan Yhesi) yang selalu berbagi suka, duka dan saling menguatkan sampai saat ini;
13. Teman-teman mahasiswa PG PAUD angkatan 2014 yang selalu memberikan semangat dan motivasi;
14. Semua pihak yang membantu penyusunan dan penyelesaian skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala bimbingan, bantuan, dukungan dan motivasi yang diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kesalahan. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Jember, Mei 2018

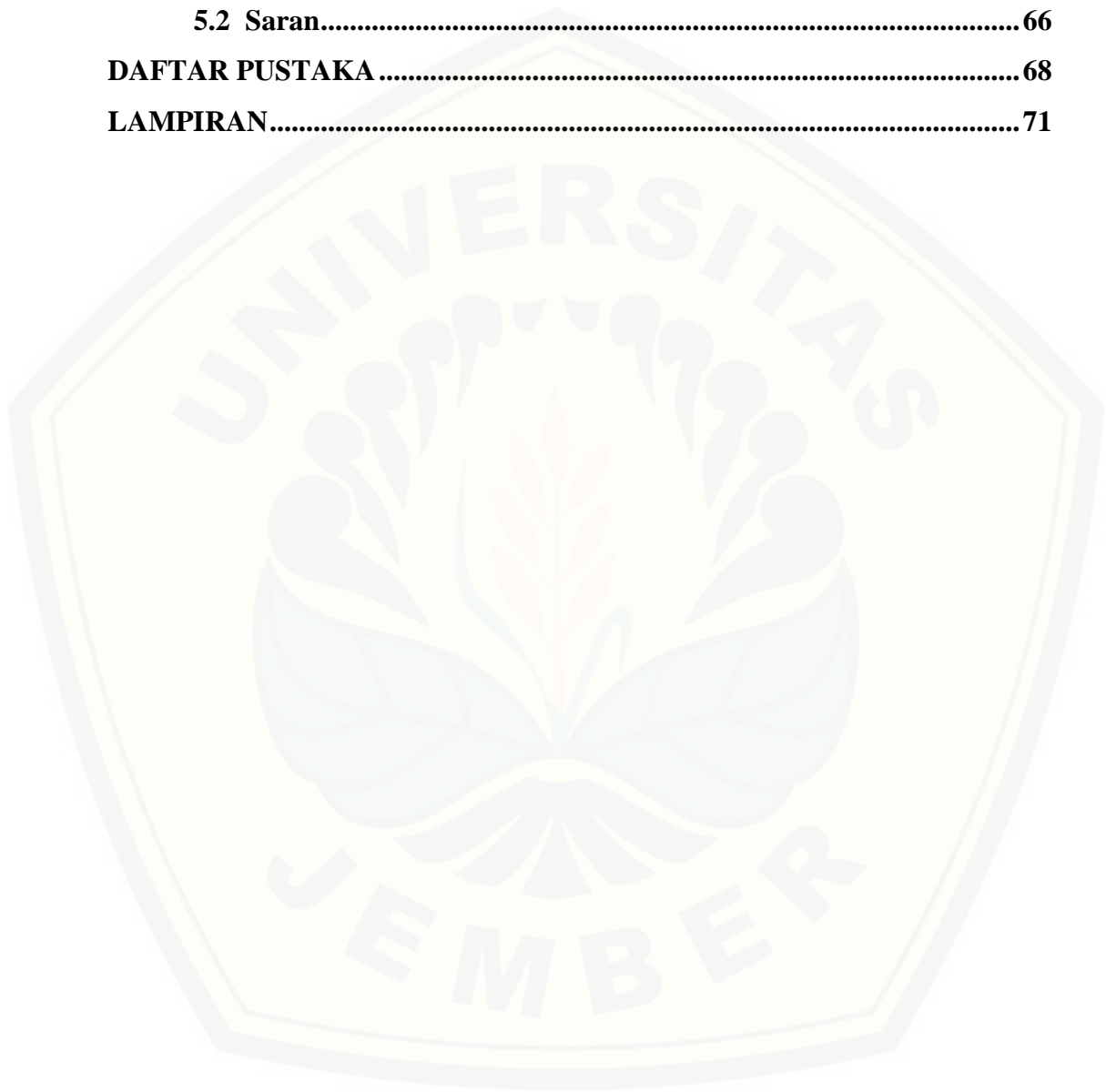
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2. Macam-macam Media Pembelajaran	8
2.1.3. Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.4. Manfaat Media Pembelajaran	10
2.2 Hakikat Media Boneka Tangan	12
2.2.1 Pengertian Boneka Tangan	12
2.2.2 Manfaat Boneka Tangan.....	13

	Halaman
2.3 Hakikat Menyimak	13
2.3.1 Pengertian Menyimak	14
2.3.2 Tujuan Menyimak.....	15
2.3.3 Jenis Menyimak	17
2.3.4 Tahap Menyimak	18
2.4 Boneka Tangan sebagai Media dalam Menyimak Cerita	20
2.5 Penelitian yang Relevan.....	23
2.6 Kerangka Berpikir	23
2.7 Hipotesis Penelitian	26
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	27
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	27
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	27
3.3 Definisi Operasional.....	28
3.3.1 Penerapan Media Boneka Tangan dalam Bercerita.....	28
3.3.2 Kemampuan Menyimak.....	28
3.4 Jenis dan Rancangan Penelitian	28
3.5 Prosedur Penelitian	30
3.6 Metode Pengumpulan Data	33
3.6.1 Observasi	33
3.6.2 Dokumentasi	34
3.7 Pengembangan Kualitas Instrumen	34
3.7.1 Uji Validitas	34
3.7.2 Uji Reliabilitas	35
3.8 Teknik Analisis Data.....	37
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil Penelitian.....	39
4.1.1 Uji Normalitas	40
4.1.2 Uji Homogenitas	40
4.1.3 Deskripsi Hasil Penelitian.....	42
4.1.4 Analisi Data	57

	Halaman
4.2 Pembahasan	62
BAB 5. PENUTUP.....	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	71

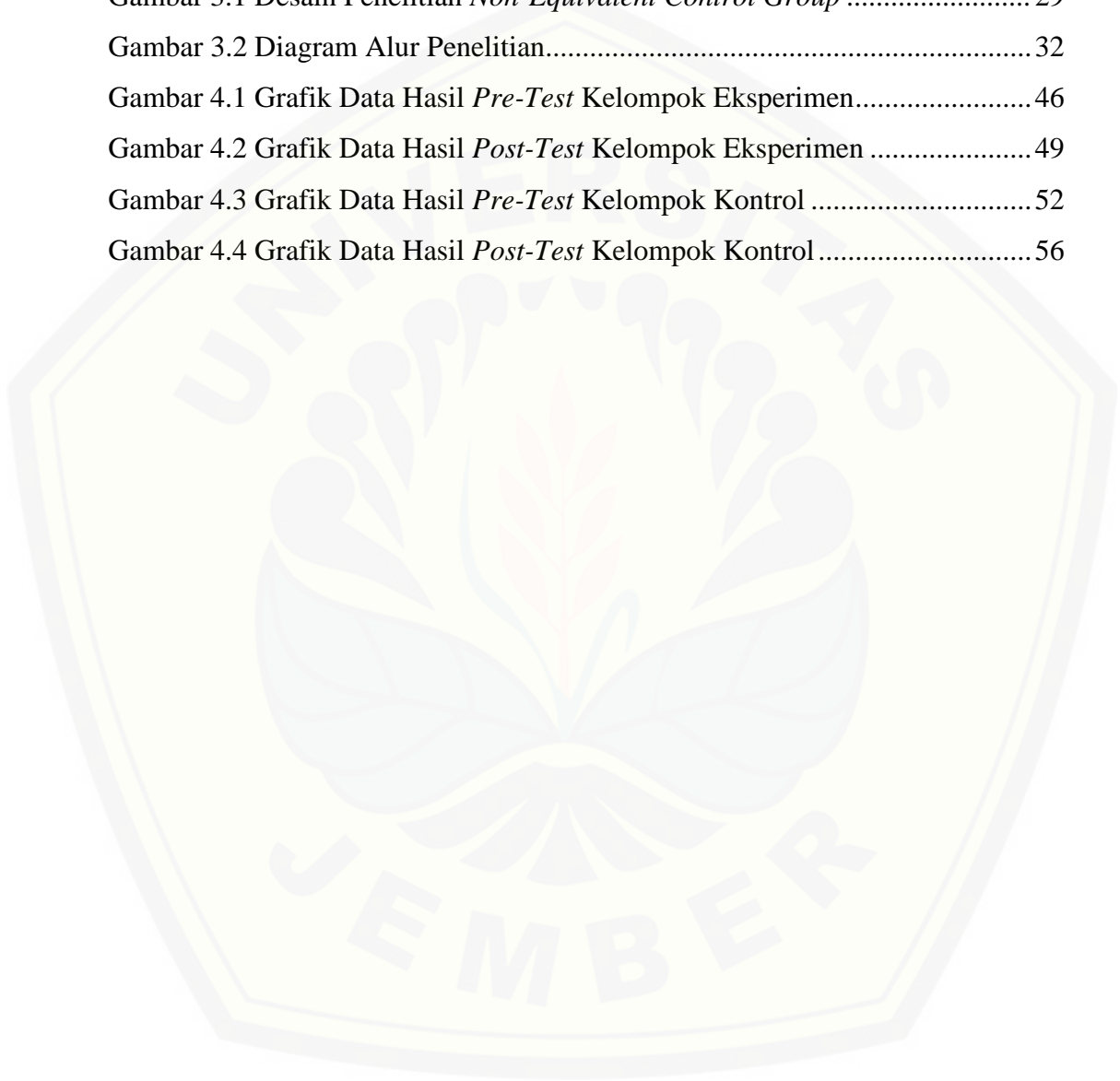


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Ringkasan Uji Validitas	35
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	39
Tabel 4.2 Hasil <i>Test of Normality Pre-Test</i>	40
Tabel 4.3 Data Uji-t Kemampuan Menyimak Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	41
Tabel 4.4 Nilai Hasil Uji <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen	43
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen	44
Tabel 4.6 Nilai Hasil Uji <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen	47
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen	48
Tabel 4.8 Nilai Hasil Uji <i>Pre-Test</i> Kelompok Kontrol	50
Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-Test</i> Kelompok Kontrol	51
Tabel 4.10 Nilai Hasil Uji <i>Post-Test</i> Kelompok Kontrol	53
Tabel 4.11 Distribusi Frekuensi Skor <i>Post-Test</i> Kelompok Kontrol	54
Tabel 4.12 Perbandingan Nilai Rerata dan Standar Deviasi Kemampuan Menyimak Anak	57
Tabel 4.13 Data Hasil Pengukuran <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	58
Tabel 4.14 Tabel Persiapan Analisis Data T-Test	59
Tabel 4.15 Kriteria Penafsiran Uji Keefektifan Relatif	61

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>Non-Equivalent Control Group</i>	29
Gambar 3.2 Diagram Alur Penelitian.....	32
Gambar 4.1 Grafik Data Hasil <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen.....	46
Gambar 4.2 Grafik Data Hasil <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen	49
Gambar 4.3 Grafik Data Hasil <i>Pre-Test</i> Kelompok Kontrol	52
Gambar 4.4 Grafik Data Hasil <i>Post-Test</i> Kelompok Kontrol	56



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Matriks Penelitian.....	71
Lampiran B. Kisi-kisi Lembar Instrumen	73
Lampiran C. Instrumen Penelitian Media	74
Lampiran D. Instrumen Penilaian	80
Lampiran E. Rubrik Penelitian.....	82
Lampiran F. Tabel Uji Validitas	83
Lampiran G. Tabel Uji Reliabilitas.....	84
Lampiran H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	85
Lampiran I. Naskah Cerita Perlakuan Kelompok Eksperimen	92
Lampiran J. Dokumentasi Profil Lembaga	100
Lampiran K. Dokumentasi Data Siswa.....	101
Lampiran L. Dokumentasi DataGuru.....	102
Lampiran M. Dokumentasi Nilai <i>Pre-Test dan Post-Test</i>	103
Lampiran N. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	105
Lampiran O. Surat Izin Penelitian.....	108
Lampiran P. Surat Keterangan Penelitian	109
Lampiran Q. Biodata Mahasiswa.....	110

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai: (1) Latar Belakang; (2) Rumusan Masalah; (3) Tujuan Penelitian; (4) Manfaat Penelitian. Berikut masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah manusia kecil yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan di masa depan. Pada masa ini anak memiliki berbagai macam potensi yang perlu dikembangkan. Pengembangan potensi anak yang dilakukan secara terarah pada rentang usia ini akan berdampak baik pada kehidupan masa depan anak. Salah satu potensi yang harus dikembangkan dalam diri anak yaitu kemampuan bahasa.

Bredecamp (dalam Masitoh, 2011: 1.6) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini meliputi beberapa program bagi anak usia lahir sampai dengan delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan emosi, perkembangan bahasa, dan perkembangan fisik anak. Pernyataan ini sesuai dengan kandungan yang ada di dalam muatan kurikulum pendidikan anak usia dini/TK di mana isinya diintegrasikan dalam suatu program pengembangan yang utuh mencakup bidang pengembangan kemampuan intelektual, kemampuan fisik motorik, sosial, emosional, dan bahasa anak (Masitoh, 2011:1.17). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 28 Ayat 3 (Depdiknas, 2003:1) menyatakan bahwa:

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan pendidikan anak usia dini pada jalur formal, yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.

Dhieni, dkk (2007: 3.1) mengatakan bahwa:

perkembangan bahasa anak meliputi perkembangan bicara, menulis, membaca, dan menyimak. Perkembangan berbicara dan menulis merupakan suatu proses yang menggunakan bahasa ekspresif dalam membentuk arti, sedangkan perkembangan membaca dan menyimak merupakan suatu proses yang menggunakan bahasa reseptif dalam membentuk arti.

Kemampuan bahasa merupakan salah satu kemampuan dasar anak yang sangat penting. Terdapat empat kemampuan bahasa anak mulai dari kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis. Kemampuan bahasa dalam hal menyimak merupakan suatu proses mendengarkan pendapat orang lain dan dapat memahami apa yang telah didengarnya. Kemampuan menyimak merupakan dasar dari kemampuan bahasa dan berpengaruh terhadap kemampuan bahasa lainnya. Kemampuan menyimak pada anak TK bisa dilihat dalam kegiatan bercerita.

Menurut Paul T. Rankin (dalam Haryadi dan Zamzani, 1996:17) dalam kehidupan suatu masyarakat dijumpai porsi kegiatan menyimak 42%, berbicara 32%, membaca 15%, dan menulis 11%. Berdasarkan persentase kegiatan berbahasa tersebut, kegiatan menyimak mempunyai persentase paling tinggi diantara keterampilan berbahasa lainnya. Artinya, kegiatan menyimak memiliki peran yang fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi dalam penerapannya pembelajaran kemampuan menyimak masih kurang mendapat perhatian sebagaimana kompetensi kemampuan bahasa lainnya.

Kemampuan menyimak memang sangat penting terutama dalam menjalani kehidupan bermasyarakat, karena kemampuan menyimak merupakan bekal seseorang untuk bisa berkomunikasi yang baik dengan lawan bicaranya. Seseorang untuk bisa menjalin komunikasi harus bisa memahami apa saja yang baru didengarnya. Dengan demikian, kemampuan menyimak sangat perlu dikembangkan sedini mungkin karena sebagai dasar pengembangan kemampuan berbahasa lainnya (Azies & Alwasih, 2000:82).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada Anak Kelompok B di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember, kemampuan

menyimak anak dalam bercerita masih rendah. Hal ini ditunjukkan terdapat 18 anak dari 24 anak yang ada di kelompok B masih belum bisa mencapai indikator menyimak yang telah ditentukan. Pada waktu guru memberikan pelajaran bercerita, masih banyak dari mereka yang tidak memperhatikan guru, mereka cenderung ramai sendiri, mengganggu temannya, melamun, memperhatikan hal-hal yang ada di luar kelas, dan menunjukkan sikap malas untuk mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Fakta yang disampaikan oleh Ibu Hilya selaku guru Kelompok B di RA Nurul Hidayah Rambipuji menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan menyimak anak dalam bercerita disebabkan karena media dan metode yang digunakan dalam bercerita masih kurang efektif, variatif dan menarik. Media yang digunakan dalam bercerita di RA Nurul Hidayah selalu menggunakan bantuan LCD dan monoton dengan media itu saja, sehingga anak kurang tertarik dengan apa yang disampaikan oleh guru. Anak merasa bosan dan jenuh terhadap cerita yang diberikan. Peran guru dalam hal ini sangat dibutuhkan. Guru harus lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan suatu kegiatan dalam mengembangkan kemampuan menyimak anak. Kekreatifan guru diperlukan untuk memberikan motivasi agar anak mau mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya pada saat bercerita. Guru yang kreatif adalah guru yang selalu memberikan hal baru dalam menerapkan metode, media, dan teknik-teknik dalam pembelajaran. Penggunaan media yang tidak menarik membuat anak tidak memperhatikan kegiatan pembelajaran, akhirnya tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Penggunaan media yang tepat sangat diperlukan guru untuk mendukung perkembangan kemampuan anak khususnya kemampuan menyimak. Media di dalam pembelajaran juga memegang peranan yang sangat penting. Kebanyakan anak menyukai kegiatan bercerita, namun jika di dalam kegiatan bercerita penggunaan media hanya monoton terhadap satu media saja, maka anak akan merasa bosan, tidak tertarik dengan apa yang diceritakan, dan kelas akan menjadi gaduh, dalam hal ini media yang menarik sangat dibutuhkan agar anak dapat memperhatikan pembelajaran bercerita. Salah satu media yang dapat digunakan

guru untuk memusatkan perhatian anak dalam bercerita adalah media boneka tangan.

Boneka tangan adalah boneka yang cara memainkannya dengan menggunakan satu tangan. Boneka ini hanya terdiri dari kepala dan tangan saja, badan dan kakinya hanya berbentuk baju untuk menutup lengan orang yang memainkannya. Tujuan dari penggunaan media boneka tangan adalah untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, dan untuk melatih keterampilan tangan anak. Dengan penggunaan media boneka tangan dalam bercerita, anak-anak akan terlibat langsung dalam pembelajaran, anak akan melihat dan mempraktekkan kegiatan, sehingga anak akan tertarik, senang, dan tidak bosan.

Penggunaan media boneka tangan dalam bercerita memberikan banyak manfaat kepada penggunanya. Manfaat-manfaat inilah yang nantinya diharapkan dapat membantu mengembangkan dan meningkatkan kemampuan bahasa anak khususnya dalam kemampuan menyimak. Siswanti (dalam Marini, Pudjawan, dan Asril, 2015:4) mengatakan “ manfaat boneka tangan di antaranya adalah (1) tidak banyak memakan tempat, (2) tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi orang yang memainkannya, (3) mengembangkan daya imajinasi anak, meningkatkan keaktifan anak dan suasana gembira, (4) mengembangkan aspek bahasa anak”.

Berdasarkan uraian di atas maka akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B di Ra Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2017/2018”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu “Adakah pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak Anak Kelompok B di RA Nurul Hidayah Rambipuji ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak Anak Kelompok B di RA Nurul Hidayah Rambipuji.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1.4.1 Bagi peneliti

- a. Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan tentang penggunaan media boneka tangan dalam membelajarkan kemampuan menyimak cerita bagi anak Taman Kanak-kanak;
- b. Menambah pengetahuan untuk memecahkan masalah pembelajaran;
- c. Meningkatkan kreativitas untuk memecahkan masalah pembelajaran.
- d. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian eksperimen.

1.4.2 Bagi anak

- a. Melatih daya serap, daya pikir, dan daya konsentrasi anak usia dini, artinya anak usia dini dapat dirangsang untuk mampu memahami isi atau ide-ide pokok dalam cerita secara keseluruhan, memahami proses cerita, dan memusatkan perhatiannya kepada seluruh cerita;
- b. Menciptakan situasi yang menggembirakan serta mengembangkan suasana hubungan yang akrab sesuai dengan tahap perkembangannya;
- c. Membantu perkembangan bahasa anak dalam berkomunikasi secara efektif dan efisien sehingga proses percakapan menjadi komunikatif;
- d. Penggunaan media boneka tangan dapat membangkitkan minat anak agar tertarik, paham dan memiliki kemampuan dalam menyimak cerita.

1.4.3 Bagi guru

- a. Hasil dari penelitian ini dapat memberikan inovasi bagi guru dalam membelajarkan kemampuan menyimak cerita;

- b. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk membantu anak dalam meningkatkan kemampuan menyimak cerita dengan menggunakan boneka tangan.

1.4.4 Bagi sekolah

- a. Sebagai bahan masukan mengenai pentingnya penggunaan metode bercerita dengan boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak;
- b. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di RA sekaligus sebagai tolak ukur pemberdayaan guru di RA Nurul Hidayah.

1.4.5 Bagi peneliti lain

- a. Menambah referensi untuk melakukan penelitian yang sama;
- b. Sebagai acuan atau masukan untuk penelitian lebih lanjut dengan jenis penelitian yang sama.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini diuraikan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan judul penelitian. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini meliputi: (1) Media Pembelajaran; (2) Hakikat Media Boneka Tangan; (3) Hakikat menyimak; (4) Boneka Tangan sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita; (5) Penelitian yang Relevan; (6) Kerangka Berfikir; dan (7) Hipotesis Penelitian. Berikut ini uraian masing-masing penjelasannya.

2.1 Media Pembelajaran

Pembahasan untuk media pembelajaran, berturut-turut diuraikan mengenai: (1) pengertian media pembelajaran; (2) macam-macam media pembelajaran; (3) fungsi media pembelajaran; (4) manfaat media pembelajaran. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Masitoh, 2011:4.4). Menurut Komalasari (2013:112) media adalah alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar. Media dimanfaatkan oleh guru untuk mempermudah penyampaian materi kepada anak.

Pengertian media menurut Dhieni, dkk (2011:10.3) merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan. Menurut Bahri (2006:121) media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan, guna mencapai tujuan pembelajaran. Alat tersebut dapat berupa buku, majalah, koran, dan alat apa saja yang digunakan dalam pembelajaran.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Assosiation/ NEA*) (dalam Arief, dkk, 2002:6) menyebutkan bahwa media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Gerlach dan

Elly (dalam Arsyad, 2009:12) mengungkapkan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya, di antaranya:

- a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)
Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)
Transformasi suatu pengetahuan atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif.
- c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)
Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa baik yang berupa media cetak maupun media audiovisual, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar anak. Isi pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema atau topik pembelajaran dan tujuan yang dicapai adalah terjadinya proses pembelajaran belajar dalam diri anak. Pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi, situasi, dan kebutuhan dari masing-masing siswa.

2.1.2 Macam-macam Media Pembelajaran

Anita (dalam Sufanti, 2010:68) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga, yaitu media visual yang terdiri dari media yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan, media audio, dan media audiovisual. Gagne (dalam Daryanto, 2013:17) mengklasifikasikan media pembelajaran kedalam tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Djamarah dan Zain (2002:140-142) mengklasifikasikan media menjadi tiga yakni:

- a. dilihat dari jenisnya dapat dibagi menjadi tiga, yaitu: media auditif atau media yang hanya mengandalkan kemampuan suara

- saja, media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, dan media audio visual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan gambar.
- b. dilihat dari daya liputnya dapat dibagi menjadi tiga, yaitu: media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempur, media untuk pengajaran individual.
 - c. dilihat dari bahan pembuatannya, media dapat dibagi menjadi dua, yaitu: media sederhana dan media kompleks.

Klasifikasi beberapa ahli di atas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang bersifat menyampaikan bahan pengalaman belajar kepada peserta didik yang tidak dapat mereka peroleh dengan pengalaman langsung di sekolah. Pemahaman tentang macam-macam media pembelajaran dan pendaayagunaannya, akan sangat membantu tugas pendidik dalam membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Kendati demikian, pemilihan media pembelajaran juga harus memperhatikan kebutuhan dari masing-masing individu.

Berdasarkan jenis media pembelajaran di atas, penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa media boneka tangan yang dapat dilihat dan dimainkan oleh anak. Kemampuan media ini diharapkan memberikan pengaruh terhadap kemampuan menyimak anak kelompok B di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Daryanto (2013:2.8) mengatakan bahwa di dalam pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima. Munadi (dalam Sufanti, 2010:64-68) menyebutkan lima fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. media pembelajaran sebagai sumber belajar
- b. fungsi semantik
- c. fungsi manipulatif
- d. fungsi psikologis yang meliputi fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi
- e. fungsi sosio-kultural.

Media sebagai sumber belajar berarti media dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran. Fungsi semantik media, berarti media berfungsi untuk menambah perbendaharaan kata sehingga maknanya dapat benar-benar dipahami. Fungsi manipulatif berarti media memiliki karakteristik umum yaitu mengatasi batas ruang, waktu, dan mengatasi keterbatasan inderawi. Fungsi psikologis dapat diartikan media mampu menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan anak terhadap sesuatu (fungsi afektif). Media ikut mengembangkan kemampuan kognitif siswa, yaitu anak memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi (fungsi kognitif). Media juga mampu meningkatkan dan mengembangkan daya imajinasi anak (fungsi imajinatif), dan mampu menimbulkan dorongan untuk berbuat atau melakukan sesuatu (fungsi motivasi). Media berfungsi sebagai sosio-kultural, maksudnya media berperan mengatasi hambatan sosio-kultural antara peserta komunikasi di dalam pembelajaran. Melalui media pembelajaran, perbedaan persepsi dan sudut pandang antar anak terhadap sesuatu karena perbedaan dapat terminimalisir.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk menyampaikan informasi dan memperjelas isi dari informasi tersebut. Penggunaan media sangat penting digunakan untuk anak usia Taman Kanak-kanak karena dengan penggunaan media pembelajaran, proses belajar mengajar di sekolah menjadi lebih menyenangkan.

2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Zaman, dkk (2008:4.10-4.11) mengatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat dalam hal mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak sehingga anak dapat memahami lebih jelas, menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, misalnya saat menjelaskan tentang kebun binatang, media pembelajaran juga dapat menampilkan objek yang terlalu besar, dan dapat memperlihatkan gerakan yang

terlalu cepat, juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat. Afandi (2013:165) mengatakan:

- banyak manfaat yang diperoleh dengan media pembelajaran, yaitu:
- a. pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret, dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan (verbalistik)
 - b. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
 - c. meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar
 - d. menimbulkan gairah dan motivasi belajar
 - e. memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan
 - f. memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan minatnya
 - g. memberi perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.

Menurut Purwanto (2003:107), ketersediaan dan penggunaan media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Namun, tidak semua media pembelajaran relevan dan tepat jika digunakan dalam suatu pembelajaran tertentu. Pemilihan dan penggunaan media harus disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran sehingga penggunaannya dapat memberikan pengaruh hasil belajar yang positif.

Berdasarkan beberapa uraian mengenai nilai dan manfaat dari media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam membantu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak. Manfaat dari media pembelajaran selain sebagai media belajar juga sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran yang masih abstrak, media pembelajaran juga bermanfaat jika tema pembelajaran yang digunakan pada saat itu membutuhkan objek yang tidak memungkinkan untuk dihadirkan secara langsung. Media juga dapat digunakan untuk mengembangkan imajinasi anak.

2.2 Hakikat Media Boneka Tangan

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi (Masitoh, 2011:4.3), dalam proses komunikasi tersebut guru bertindak sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran kepada penerima pesan, agar pesan-pesan yang diberikan guru dapat diterima dengan baik, maka dalam proses pembelajaran atau penyampaian pesan tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pembelajaran. Peran media dalam proses pembelajaran sangat penting mengingat perkembangan anak pada saat itu masih dalam masa konkret. Media dapat membantu memperjelas bahan atau materi yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung dalam kegiatan bercerita adalah boneka tangan. Media pembelajaran yang berupa boneka tangan dapat diterapkan kepada anak-anak karena bersifat komunikatif dan dapat memvisualkan tokoh dan penokohan dalam bercerita.

2.2.1 Pengertian Boneka Tangan

Menurut Musfiroh (2005:147) boneka merupakan alat peraga yang mendekati naturalis dalam bercerita, tokoh dalam cerita dapat diwujudkan melalui boneka berbicara yang dapat digerak-gerakkan. Tangan merupakan bagian tubuh dari ujung jari hingga bagian siku. Daryanto (2013:33) mengatakan bahwa boneka merupakan benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang. Boneka adalah wujud dari berbagai obyek yang disukai anak, boneka mewakili berbagai obyek yang ada di dalam cerita.

Menurut Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (dalam Yunita, 2014:34) boneka merupakan alat tiruan anak untuk permainan. Boneka tangan adalah boneka yang cara memainkannya dengan menggunakan tangan yang terdiri atas kepala dan tangan. Guru dapat menyiapkan beberapa macam boneka yang bisa berasal dari bahan kain/kaus kaki dan tangan untuk boneka tangan. Ada berbagai karakter boneka tangan yang ada di pasaran, biasanya berbentuk hewan, manusia, atau tokoh-tokoh kartun yang disukai anak.

Berdasarkan uraian beberapa pengertian boneka tangan di atas dapat disimpulkan bahwa boneka tangan merupakan benda tiruan yang hanya terdiri

dari 2 tangan dan kepala saja yang dimainkan dengan menggunakan tangan. Boneka tangan dapat menyerupai bentuk manusia ataupun hewan, bisa juga berbentuk tokoh kartun yang biasanya dikenal dan disukai oleh anak.

2.2.2 Manfaat Boneka Tangan

Boneka tangan memiliki banyak manfaat dalam membantu proses kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak. Zaman, dkk (2008: 7.21) mengatakan bahwa boneka tangan dapat memberi manfaat dalam mengembangkan aspek bahasa anak serta dapat mengembangkan daya fantasi anak. Menurut Siswanti (dalam Marini, Pudjawan, dan Arsil, 2015:4) manfaat media boneka tangan yaitu:

- a. Tidak banyak memakan tempat ketika pelaksanaan berlangsung.
- b. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi orang yang memainkannya.
- c. Mengembangkan daya imajinasi anak, meningkatkan keaktifan anak dan suasana gembira.
- d. Mengembangkan aspek bahasa anak.

Berdasarkan dari uraian manfaat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan bermanfaat dalam membantu mengembangkan aspek bahasa anak, khususnya pada kemampuan menyimak anak. Selain itu boneka tangan juga dapat mengembangkan imajinasi anak dan keaktifan anak, dengan penggunaan boneka tangan dalam bercerita, anak-anak akan terlibat langsung dalam pembelajaran, anak akan melihat dan mempraktekkan kegiatan sehingga anak akan tertarik, senang, dan tidak bosan.

2.3 Hakikat Menyimak

Kemampuan bahasa merupakan salah satu kemampuan dasar anak yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini. Menurut para ahli nativistik kemampuan berbahasa merupakan suatu kemampuan yang dipengaruhi oleh kematangan otak, bagian neurologis tertentu manusia berkaitan dengan kemampuan bahasa dan terdapat hambatan bahasa apabila pada bagian tersebut mengalami kerusakan (Dhieni dkk, 2011:2.3). Kemampuan bahasa terdiri dari kemampuan berbicara, menulis, membaca, dan menyimak. Sebelum anak n

kegiatan berbicara, menulis dan membaca, menyimaklah yang pertama kali dilakukan oleh anak (Haryadi dan Zamzani, 1996:19).

Kemampuan menyimak merupakan kemampuan dasar bagi kemampuan bahasa lainnya. Kemampuan menyimak memiliki porsi dan peran paling besar dalam kehidupan bermasyarakat dibandingkan dengan kemampuan bahasa lainnya. Seseorang untuk bisa berkomunikasi dengan baik harus bisa memahami apa yang baru saja didengarnya.

2.3.1 Pengertian Menyimak

Menurut Tarigan (1990:12) menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Menyimak melibatkan pendengaran, penglihatan, penghayatan, ingatan, dan pengertian. Situasi yang menyertai bunyi bahasa yang disimak terkandung tindakan yang disengaja. Tarigan (2008:28) menegaskan bahwa menyimak merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian pemahaman apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan melalui ujaran atau lisan.

Menurut Suhendar, dkk (1992:4) keterampilan menyimak kemampuan menangkap bunyi-bunyi bahasa yang diucapkan atau yang dibacakan orang lain dan diubah menjadi bentuk makna untuk dievaluasi. Abidin (2012:95) mengatakan bahwa :

Pembelajaran menyimak merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa untuk beroleh dan memahami pesan, informasi, dan serangkaian gagasan yang terkandung dalam bahan simakan melalui bimbingan, arahan, dan motivasi guru.

Berdasarkan beberapa uraian mengenai pengertian menyimak dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak merupakan kemampuan untuk dapat mendengarkan bunyi bahasa dengan penuh perhatian sehingga dapat memahami apa yang telah disampaikan oleh orang lain. Pembelajaran menyimak harus dilakukan melalui pelibatan anak secara aktif melalui berbagai aktivitas yang

mampu melatih mereka agar memperoleh berbagai macam keterampilan untuk menangkap dan memahami apa yang diterimanya. Pembelajaran menyimak bukan hanya untuk membuat anak bisa menjawab pertanyaan, akan tetapi juga harus mampu membina anak agar dapat menguasai berbagai jenis pengetahuan.

2.3.2 Tujuan Menyimak

Penyimak yang baik adalah penyimak yang berencana. Perencanaan ini adalah alasan tertentu mengapa yang bersangkutan menyimak dan alasan itu yang disebut tujuan menyimak. Tujuan yang ingin dicapai setiap orang dalam menyimak tentu juga berbeda-beda. Tarigan (2008:31) menyatakan istilah menyimak dan membaca memiliki persamaan dalam hal tujuan yaitu memperoleh informasi, menangkap isi pesan, dan memahami makna komunikasi. Menurut Sutari, dkk. (1997:22-26) tujuan menyimak diantaranya:

- a. Mendapat fakta
- b. Menganalisis fakta
- c. Mengevaluasi fakta
- d. Mendapatkan inspirasi
- e. Mendapatkan hiburan

Kegiatan menyimak dengan tujuan mendapatkan fakta bisa melalui membaca baik dari majalah, koran ataupun buku-buku, bisa juga melalui radio, televisi, pertemuan, mendengarkan ceramah-ceramah, dan sebagainya. Maksud dari menganalisis fakta yaitu proses menaksir kata-kata atau informasi sampai pada tingkat unsur-unsurnya, menaksir sebab akibat yang terkandung dalam fakta-fakta itu. Penyimak yang kritis akan mempertanyakan hal-hal mengenai nilai fakta-fakta itu, keakuratan fakta-fakta tersebut, dan kerelevanan fakta-fakta tersebut, setelah itu penyimak akan memutuskan untuk menerima atau menolak materi simakan itu, selanjutnya penyimak diharapkan dapat memperoleh inspirasi yang dibutuhkan. Inspirasi sering dijadikan alasan seseorang untuk menyimak suatu pembicaraan. Menyimak bukan untuk memperoleh fakta saja, tetapi juga untuk memperoleh inspirasi. Hiburan merupakan kebutuhan manusia yang cukup mendasar, dalam kehidupan yang serba kompleks ini, seseorang melepaskan diri dari berbagai tekanan, ketegangan, dan kejenuhan. Seseorang sering menyimak

radio, televisi, film layar lebar antara lain untuk memperoleh hiburan dan mendapatkan kesenangan batin.

Logan (dalam Saddhono dan Slamet. 2012:14) menyatakan tujuan menyimak secara lebih rinci sebagai berikut.

- a. Untuk dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran pembicara, dengan perkataan lain menyimak untuk belajar.
- b. Untuk menikmati terhadap sesuatu materi ujian (pagelaran) terutama dalam bidang seni, dengan perkataan lain menyimak untuk menikmati keindahan audial.
- c. Untuk menilai bahan simakan (baik-buruk, indah-jelek, tepat, asal-asalan, logis-tak logis, dan sebagainya), dengan perkataan lain menyimak untuk evaluasi.
- d. Untuk dapat menikmati dan menghargai bahan simakan (menyimak cerita, puisi, musik dan lagu, dialog, diskusi, dan sebagainya), dengan perkataan lain menyimak untuk mengevaluasi.
- e. Untuk dapat mengkomunikasikan gagasan-gagasan, ide-ide, perasaan-perasaan kepada orang lain dengan lancar dan tepat, dengan perkataan lain menyimak sebagai penunjang dalam mengkomunikasikan ide atau gagasan sendiri.
- f. Untuk dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat, bunyi yang distingtif (membedakan arti) dan bunyi yang tidak distingtif. Ini biasanya diperoleh dari *native speaker* (pembicara asli).
- g. Untuk dapat memecahkan masalah secara kreatif dan analitis, dengan masukan dari bahan simakan.
- h. Untuk dapat meyakinkan diri sendiri terhadap suatu masalah atau pendapat yang diragukan, dengan perkataan lain menyimak persuasif.

Berdasarkan dari beberapa uraian mengenai tujuan menyimak dapat disimpulkan bahwa tujuan menyimak adalah untuk memperoleh informasi sekaligus hiburan, menangkap isi dari informasi tersebut, dan memahami apa yang telah disampaikan mengenai informasi itu, sehingga kita dapat mengevaluasi baik-buruknya dari informasi tersebut. Tujuan menyimak dalam penelitian ini adalah agar anak mendapat hiburan melalui penggunaan media boneka tangan dalam cerita yang disampaikan, kemudian anak dapat memahami dan memperoleh informasi dari cerita tersebut, sehingga anak dapat menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru bahkan menceritakan kembali isi cerita tersebut sesuai apa yang telah diperolehnya.

2.3.3 Jenis Menyimak

Jenis menyimak banyak macamnya, dibedakan berdasarkan kriteria tertentu, yakni berdasarkan sumber suara, berdasarkan bahan simak, dan berdasarkan titik pandang aktivitas penyimak. Menurut Retno (dalam Upheksa, 2016:17) jenis menyimak diantaranya sebagai berikut: (1) berdasarkan sumber suara; (2) berdasarkan cara menyimak.

Jenis-jenis menyimak menurut Dhieni (2007:14), adalah:

- a. yimak kritis, yaitu kegiatan menyimak untuk memberikan penilaian secara objektif mengenai kebenaran informasi yang disimak.
- b. Menyimak konsentrasi, yaitu menyimak dengan penuh perhatian untuk memperoleh pemahaman yang baik tentang informasi yang disimak.
- c. Menyimak eksploratif, yaitu kegiatan menyimak yang dilakukan untuk menemukan informasi baru.
- d. Menyimak kreatif, yaitu kegiatan menyimak yang bertujuan mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas penyimak, misalnya dengan cara mengemukakan kembali gagasan pembicara.
- e. Menyimak interogatif, yaitu kegiatan menyimak yang bertujuan memperoleh informasi dengan cara mengajukan pertanyaan yang diarahkan kepada pemerolehan informasi tersebut.
- f. Menyimak selektif, yaitu kegiatan menyimak yang memusatkan perhatian pada hal tertentu yang sudah dipilih.

Penyimak harus menyimak penuh konsentrasi, menelaah materi simakan, menyimak dengan kritis, agar dapat menyimak secara efektif, dan apabila bahan simakan cukup panjang dapat diikuti dengan kegiatan mencatat. Selain itu penyimak hendaknya siap fisik dan mental, bermotivasi, objektif, menyeluruh, selektif, tidak mudah terganggu, menghargai pembicara, cepat menyesuaikan diri, tidak mudah emosi, kontak dengan pembicara, dan responsif (Dhieni, 2007:15). Brown (dalam Abidin, 2012:101) menyatakan minimalnya ada 6 prinsip yang harus diperhatikan dalam pembelajaran menyimak sebagai berikut.

- a. Pembelajaran menyimak hendaknya dilakukan secara terpadu dengan keterampilan berbahasa yang lain dengan tepat memfokuskan diri pada pengembangan kemampuan menyimak pemahaman.

- b. Pembelajaran menyimak hendaknya dilakukan dengan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu memotivasi siswa secara intrinsik.
- c. Pembelajaran menyimak hendaknya dilakukan dengan menggunakan bahasa dan konteks yang otentik bagi siswa.
- d. Pembelajaran menyimak hendaknya dilakukan dengan menggunakan bentuk respon yang tepat.
- e. Strategi pembelajaran menyimak yang digunakan hendaknya secara nyata mampu mendorong perkembangan kemampuan menyimak siswa.
- f. Gunakan secara tepat model *bottom-up* dan *top-down* selama pembelajaran menyimak.

Berdasarkan dari uraian jenis-jenis menyimak, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis menyimak terdiri dari menyimak kritis, menyimak konsentratif, menyimak eksploratif, menyimak kreatif, menyimak introgatif, dan menyimak selektif. Jenis menyimak dalam penelitian ini adalah menyimak kreatif, yaitu kegiatan menyimak yang bertujuan untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas penyimak misalnya dengan cara menceritakan kembali cerita sesuai dengan bahasanya sendiri. Selain menyimak kreatif, jenis menyimak dalam penelitian ini adalah menyimak introgatif, yaitu kegiatan menyimak yang bertujuan untuk memperoleh informasi dengan mengajukan pertanyaan yang ditujukan kepada pemeroleh informasi tersebut.

2.3.4 Tahap menyimak

Keberhasilan proses menyimak yaitu ketika pesan yang disampaikan oleh pembicara sampai kepada penyimak, oleh karena itu memahami tahap-tahap dalam menyimak itu sangat penting. Menurut Akhadiyah (1993:149) terdapat tahap-tahap dalam proses menyimak, diantaranya:

- a. Tahap mendengar, yaitu dalam tahap ini kita baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan oleh sang pembicara dalam ujaran pembicaraannya.
- b. Tahap memahami, yaitu setelah mendengar maka ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara.
- c. Tahap menginterpretasi, yaitu menyimak yang baik, yang cermat, dan teliti, belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran sang pembicara.

- d. Tahap mengevaluasi, yaitu setelah memahami serta dapat menafsir atau menginterpretasi isi pembicaraan, sang penyimak pun mulai menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan sang pembicara.
- e. Tahap menanggapi, merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Sang penyimak menyambut, mencamkan, menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan oleh sang pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tahapan menyimak dimulai dari tahap mendengar yaitu kita mendengarkan cerita yang disampaikan oleh guru, yang selanjutnya kita pahami isi ceritanya untuk kita teliti, setelah itu kita evaluasi setiap kata dari isi cerita tersebut agar kita bisa menceritakan kembali cerita yang telah dibacakan. Strickland (dalam Tarigan, 2008:29-31) menyimpulkan ada sembilan tahap dalam menyimak dimulai dari yang tidak berketentuan sampai tahap yang paling penting, diantaranya sebagai berikut:

- a. Menyimak berkala, yaitu terjadi pada saat anak merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya.
- b. Menyimak dengan perhatian dangkal karena sering mendapat gangguan dengan adanya selingan-selingan perhatian kepada hal-hal di luar pembicaraan.
- c. Setengah menyimak, terjadi karena terganggu oleh kegiatan menunggu kesempatan untuk mengekspresikan isi hati, mengutarakan apa yang terpendam dalam hati sang anak.
- d. Menyimak serapan, yaitu menyimak yang dikarenakan si anak keasikan menyerap atau mengabsorpsi hal-hal yang kurang penting, jadi merupakan penjarangan pasif yang sesungguhnya.
- e. Menyimak sekali-sekali, yaitu menyimak sebentar-sebentar apa yang disimak. Perhatian yang seksama kemudian berganti dengan keasikan yang lain, hanya memperhatikan kata-kata pembicara yang menarik saja.
- f. Menyimak asosiatif, yaitu menyimak yang hanya mengingat-ingat pengalaman-pengalaman pribadi secara konstan, yang benar-benar penyimak tidak memberikan reaksi terhadap pesan yang disampaikan pembicara.
- g. Menyimak dengan reaksi berkalaterhadap pembicara dengan membuat komentar ataupun mengajukan pertanyaan.
- h. Menyimak secara seksama dengan sungguh-sungguh mengikuti jalan pikiran pembicara.
- i. Menyimak secara aktif, yaitu untuk mendapatkan serta menemukan pikiran, pendapat, dan gagasan pembicara.

Berdasarkan kesembilan tahapan menyimak di atas, dapat ditegaskan bahwa tahap-tahap menyimak meliputi tahap mendengar, menginterpretasikan, dan memahami kata-kata dari pesan yang disampaikan. Tahapan menyimak dalam penelitian ini adalah: (a) tahap mendengar, yaitu anak senang mendengar cerita yang disampaikan guru, (b) tahap menginterpretasikan, yaitu anak bertanya, menanggapi, dan menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru, (c) tahap memahami makna, yaitu anak dapat menceritakan dan mengurutkan kembali cerita yang telah disampaikan guru.

2.4 Boneka Tangan sebagai Media dalam Menyimak Cerita

Boneka adalah wujud dari berbagai obyek yang disukai anak, boneka mewakili berbagai obyek yang ada di dalam cerita (Bachri, 2005:138). Boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sebuah pertunjukan. Penggunaan media boneka sebagai media pembelajaran dapat dibuat dengan menyesuaikan perkembangan zaman, tujuan penggunaan, dan keadaan sosio-kultural dari masing-masing penggunaannya.

Daryanto (2013:33) mengklasifikasikan boneka menjadi lima jenis, diantaranya sebagai berikut.

- a. Boneka jari, dimainkan dengan jari tangan
- b. Boneka tangan, satu tangan memainkan satu boneka
- c. Boneka tongkat, seperti wayang-wayangan
- d. Boneka tali (marionet), cara menggerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki
- e. Boneka bayang-bayangan (*shadow puppet*), dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangnya.

Berdasarkan uraian di atas mengenai berbagai jenis boneka, peneliti akan menggunakan media boneka tangan sebagai media pembelajaran dalam menyimak cerita. Pemilihan media boneka tangan dalam kegiatan menyimak cerita ini karena dapat menarik perhatian, minat anak, dan stimulus yang baik dalam menyimak cerita. Media boneka tangan dapat mempermudah pemahaman isi cerita dan penokohan dalam bercerita. Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tahun 2010 (dalam Nugraha, dkk., 2015:36) kemampuan yang harus dimiliki oleh anak yang berkaitan dengan menyimak cerita adalah

menjawab pertanyaan dengan tepat ketika ditanya, merespon dengan cepat saat mendengar cerita atau buku yang dibacakan guru, melakukan sesuai yang diminta dengan beberapa perintah, dan menceritakan kembali apa yang telah didengarnya.

Menurut Cakra (2012:64) rambu-rambu memainkan boneka pada kegiatan bercerita adalah sebagai berikut.

- a. Tanpa panggung
 - 1) Boneka cukup dua buah
 - 2) Cara memainkan boneka harus tepat, jangan sampai lepas
 - 3) Dialog boneka ke anak cukup satu boneka saja
 - 4) Intonasi wajib diperhatikan
 - 5) Waktu dan misi
- b. Dengan panggung
 - 1) Konstruksi panggung harus memenuhi kriteria yang baik, di antaranya:
 - a) Panggung boneka jangan sampai banyak gambar
 - b) Tempat penyimpanan boneka tangan harus ada
 - c) Tempat pendongeng dan pembantu harus disediakan
 - d) Pemakaian *background* harus sudah jelas diatur dalam situasi dan kondisi dongeng
 - 2) Keluar dan masuknya boneka tangan harus diperhatikan
 - 3) Dialog boneka dengan anak hanya satu boneka saja
 - 4) Intonasi setiap pelaku boneka harus jelas
 - 5) Jumlah boneka yang main harus sudah disiapkan
 - 6) Misi dan waktu

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media boneka tangan dapat menggunakan panggung maupun tanpa menggunakan panggung, namun dalam penggunaannya juga harus memperhatikan rambu-rambu memainkan boneka tangan agar dalam pelaksanaannya dapat memberi kesan yang baik bagi anak. Berdasarkan rambu-rambu di atas, peneliti akan menggunakan panggung dalam memainkan boneka tangan saat bercerita kepada anak. Tujuannya agar anak dapat tertarik dengan cerita yang dibacakan oleh guru karena adanya *background* yang bagus, juga dapat memberikan kesan yang baik bagi anak.

Media boneka tangan memiliki pengaruh yang baik terhadap kemampuan menyimak anak. Media boneka tangan juga dapat meningkatkan kemampuan menyimak anak, hal ini dapat dibuktikan dari banyaknya hasil penelitian yang menyebutkan bahwa media boneka tangan sangat berpengaruh terhadap

kemampuan menyimak anak. Salah satunya yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Titik N. I. Pada tahun 2015, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak. Penelitian lain yang dilakukan oleh Juliandari pada tahun 2015 juga menyebutkan bahwa setelah digunakannya media boneka tangan dalam bercerita terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan menyimak anak, hal ini dapat dilihat dari hasil pada siklus II yang lebih besar dari pada siklus I.

Langkah-langkah pelaksanaan penerapan media boneka tangan dalam bercerita pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyiapkan alat peraga yang berupa boneka tangan.
- b. Guru mengatur posisi tempat duduk anak.
- c. Guru menunjukkan alat peraga yang telah disiapkan dan menyebutkan nama dan tokoh-tokoh dalam cerita.
- d. Guru menyebutkan judul cerita.
- e. Guru dan anak membuat aturan dalam bercerita.
- f. Anak mendengarkan guru bercerita.
- g. Selesai bercerita guru dan anak melakukan tanya jawab mengenai isi cerita.
- h. Anak disuruh menanggapi isi cerita yang telah disampaikan oleh guru, dan mengungkapkan kesan yang diperoleh anak.
- i. Anak menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan guru dengan menggunakan bahasa sederhana dengan tepat.
- j. Anak diberi kesempatan memberi kesimpulan isi cerita, dan guru melengkapi kesimpulan isi cerita.

2.5 Penelitian yang Relevan

Terdapat penelitian yang relevan tentang pengaruh penerapan media boneka tangan dalam bercerita terhadap kemampuan menyimak anak. Penelitian tersebut akan dijabarkan di bawah ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Novianingrum, Y. M. D (2016) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Melalui Penggunaan Media Video pada Anak Kelompok A4 TK Darus Sholah Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan kemampuan menyimak cerita pada anak kelompok A4 TK Darus Sholah Jember Tahun Pelajaran 2015/2016, hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata kelas pada pras siklus 47,22, pada siklus I 63,02, dan pada siklus II meningkat menjadi 83,33.

Penelitian yang dilakukan oleh Maulani, W., dkk. (2015) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengingat Cerita Melalui Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan pada Anak Kelompok B TK Masyitoh IV Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui bercerita dengan media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan mengingat cerita pada anak kelompok B TK Masyitoh IV Surakarta dari prasiklus ke siklus I, dan dari siklus I ke siklus II. Ketuntasan anak secara klasikal dalam mengingat cerita pada prasiklus adalah sebesar 35% atau 7 anak yang mencapai kriteria tuntas. Peningkatan terjadi pada siklus I yaitu 40 % atau anak mencapai kriteria tuntas dalam mengingat cerita. Dilanjutkan ke siklus II ketuntasan anak secara klasikal dalam mengingat cerita meningkat menjadi 75% atau 15 anak mencapai kriteria tuntas.

Penelitian yang dilakukan oleh Sulistyowati, N. (2017) dengan judul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok A1 Melalui Metode Bercerita Berbantuan Boneka Tangan di TK ABA 01 Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bercerita berbantuan boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak kelompok A1 di TK ABA 01 Kecamatan Balung Kabupaten Jember, hal ini dapat dilihat dari nilai ketuntasan hasil belajar anak

pada siklus I yaitu 47% atau 7 anak tuntas dalam belajar. Siklus II dilaksanakan dengan memberikan *reward*, guru memberikan bantuan dalam pengucapan kosa kata, dan perbaikan guru dalam mengajar. Nilai ketuntasan hasil belajar anak pada siklus II meningkat 73% atau 11 anak tuntas dalam belajar, artinya ada peningkatan dari nilai hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu dari 47% meningkat menjadi 73%.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, memberikan inspirasi untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media boneka tangan dalam menyimak cerita. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2017/2018” bertujuan untuk meneliti bagaimana pengaruh media tangan terhadap kemampuan menyimak anak.

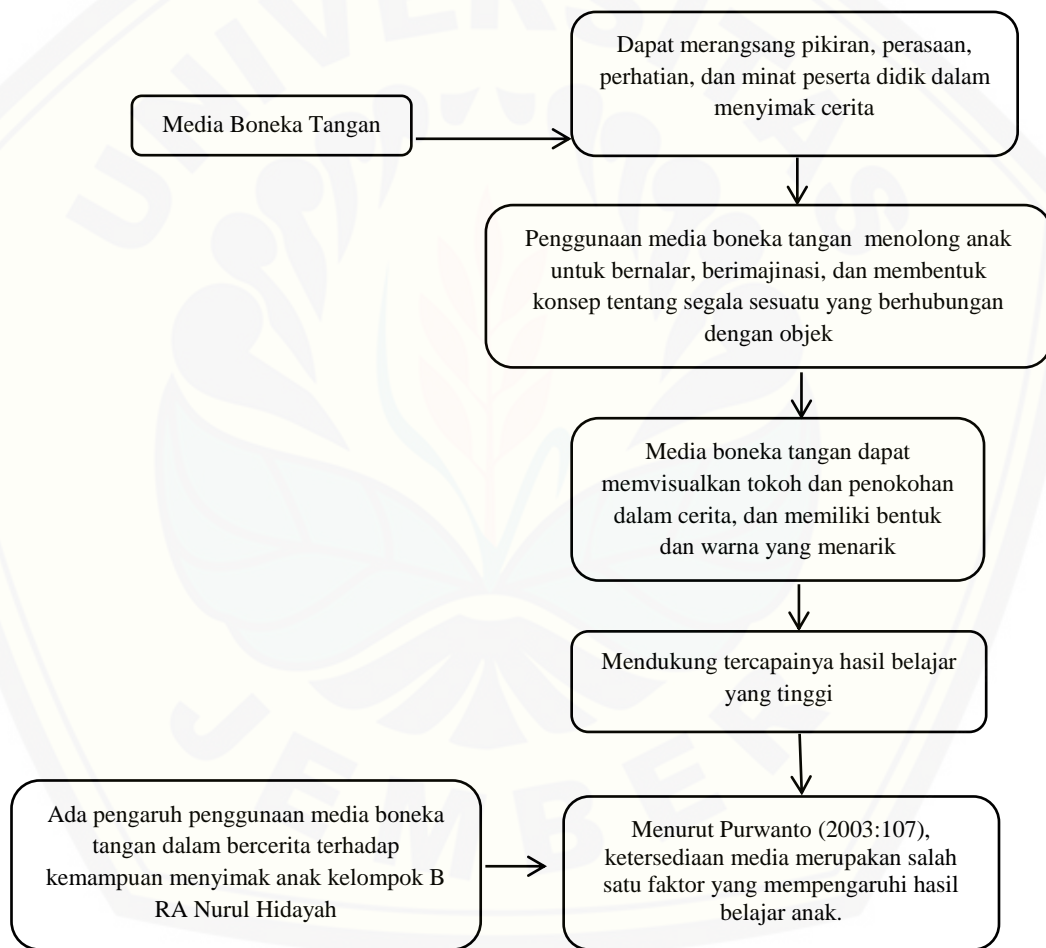
2.6 Kerangka Berpikir

Media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Peranan media dalam pembelajaran dapat ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran. Melalui penggunaan media diharapkan anak mampu menangkap tujuan pembelajaran lebih cepat. Pemilihan media harus disesuaikan dengan isi pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

Kegiatan menyimak cerita membutuhkan media yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Media boneka tangan merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan menyimak. Media boneka tangan dapat merangsang pikiran dan perasaan anak, karena media boneka tangan dapat memvisualkan tokoh dan penokohan dalam cerita melalui gerakannya. Media boneka tangan dapat merangsang perhatian dan minat anak karena memiliki bentuk dan warna yang menarik, sehingga anak merasa antusias untuk menyimak cerita dan memainkan boneka tangannya untuk

bercerita . Penggunaan media boneka tangan menolong anak untuk bernalar, berimajinasi, dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek. Melalui penggunaan media boneka tangan diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menyimak dan dapat memudahkan pemahaman anak kelompok B di RA Nurul Hidayah Rambipuji terhadap isi cerita yang disimaknya.

Kerangka berpikir yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat dari bagan di bawah ini :



Gambar 2.1 Kerangka berpikir pengaruh penggunaan media boneka tangan dalam bercerita terhadap kemampuan menyimak anak

2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak Kelompok B di RA Nurul Hidayah Rambipuji Tahun Pelajaran 2017/2018.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini diuraikan mengenai metode penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian. Pedoman penelitian yang dimaksud mencakup: (1) Tempat dan Waktu Penelitian; (2) Populasi dan Sampel Penelitian; (3) Definisi Operasional; (4) Jenis dan Desain Penelitian; (5) Prosedur Penelitian; (6) Metode Pengumpulan Data; (7) Pengembangan Kualitas Instrumen; dan (8) Teknik Analisis Data. Berikut ini uraian masing-masing penjelasannya.

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini di laksanakan di RA Nurul Hidayah, sekolah yang didirikan pada tahun 1984 ini terletak di Jalan Nusa Indah 02 Nomor 13, Desa Curahmalang Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember. Sekolah ini berada dalam 1 Yayasan dengan sekolah MI Miftahul Huda. Masyarakat yang tinggal di sekitar sekolah mayoritas berprofesi sebagai karyawan swasta dan petani. Waktu pelaksanaannya direncanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini dilakukan dalam waktu 2 minggu dan setiap minggu dilakukan 4 kali pertemuan, sehingga total 8 kali pertemuan di mana 2 kali pertemuan untuk melakukan *pre-test* dan *post-test*.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah himpunan dari individu yang akan kita kaji atau teliti (Masyhud, 2014:90). Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh anak di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2017/2018. Sampel adalah contoh yang diambil dari populasi untuk kita teliti (Masyhud, 2014:91). Pengambilan sampel pada penelitian ini tidak dilakukan secara acak atau random, teknik pengambilan sampelnya menggunakan teknik *sampling populatif* yaitu teknik yang digunakan apabila sampel penelitian diambil dari seluruh populasi. Sampel dari penelitian ini yaitu anak kelompok B di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 24 anak, yaitu Kelompok B1 yang berjumlah 12 anak sebagai

kelompok eksperimen dan kelompok B2 yang berjumlah 12 anak sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapat perlakuan menyimak dengan menggunakan media boneka tangan dalam bercerita, kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak mendapat perlakuan menyimak dengan menggunakan media boneka tangan dalam bercerita.

3.3 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penafsiran kata yang terkait dengan judul penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan tentang definisi operasional sebagai berikut.

3.3.1 Penggunaan Media Boneka Tangan dalam Bercerita

Media boneka tangan merupakan media yang terbuat dari kain flanel yang dimainkan menggunakan tangan untuk menyampaikan cerita pada anak kelompok B RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2017/.

3.3.2 Kemampuan Menyimak

Kemampuan menyimak diartikan sebagai kemampuan anak kelompok B di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember tahun pelajaran 2017/2018 dalam menjawab pertanyaan tentang isi cerita, dan menceritakan kembali cerita yang disampaikan secara bergiliran.

3.4 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu (Masyhud, 2012:116). Penelitian eksperimental berusaha mengkaji sebab akibat antara perlakuan yang diberikan dengan dampak yang ditimbulkan. Penelitian eksperimen dilakukan dengan cara membandingkan satu variabel eksperimental

yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih variabel kontrol yang tidak menerima perlakuan. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif karena sebagian besar data yang dianalisis merupakan data interval.

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimental semu (*quasi experimental*). Menurut Sugiyono (2012:114) bentuk desain penelitian eksperimental semu merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan dalam pendidikan. Penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dalam pembelajaran menyimak cerita menggunakan media boneka tangan, sedangkan kelompok kontrol dalam pembelajaran menyimak cerita menggunakan media LCD dan tidak menggunakan media boneka tangan.

Desain penelitian ini menggunakan bentuk *Non-Equivalent Control Group* yang merupakan salah satu bentuk dari model desain *quasi experimental*. *Non-Equivalent Control Group* merupakan desain penelitian yang tidak memilih kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara acak atau random (Sugiyono, 2012:16). Bentuk rancangan desain penelitian ini dapat digambarkan seperti pada gambar 3.1 sebagai berikut:

	Pratest	Treatment	Posttest
Kelompok Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelompok kontrol	O ₁		O ₂

Gambar 3.1 Desain penelitian *Non-Equivalent Control Group*
(Sumber: Masyhud, 2014:163)

Keterangan:

X : *Treatment* dengan menggunakan media boneka tangan yang diberikan pada kelompok eksperimental.

O₁ : Observasi/ Test awal (*pre-test*) yang diberikan pada kelompok eksperimental dan kelompok kontrol sebelum dilakukan perlakuan

O₂ : Observasi/ tes akhir (*post-test*) yang diberikan sesudah perlakuan

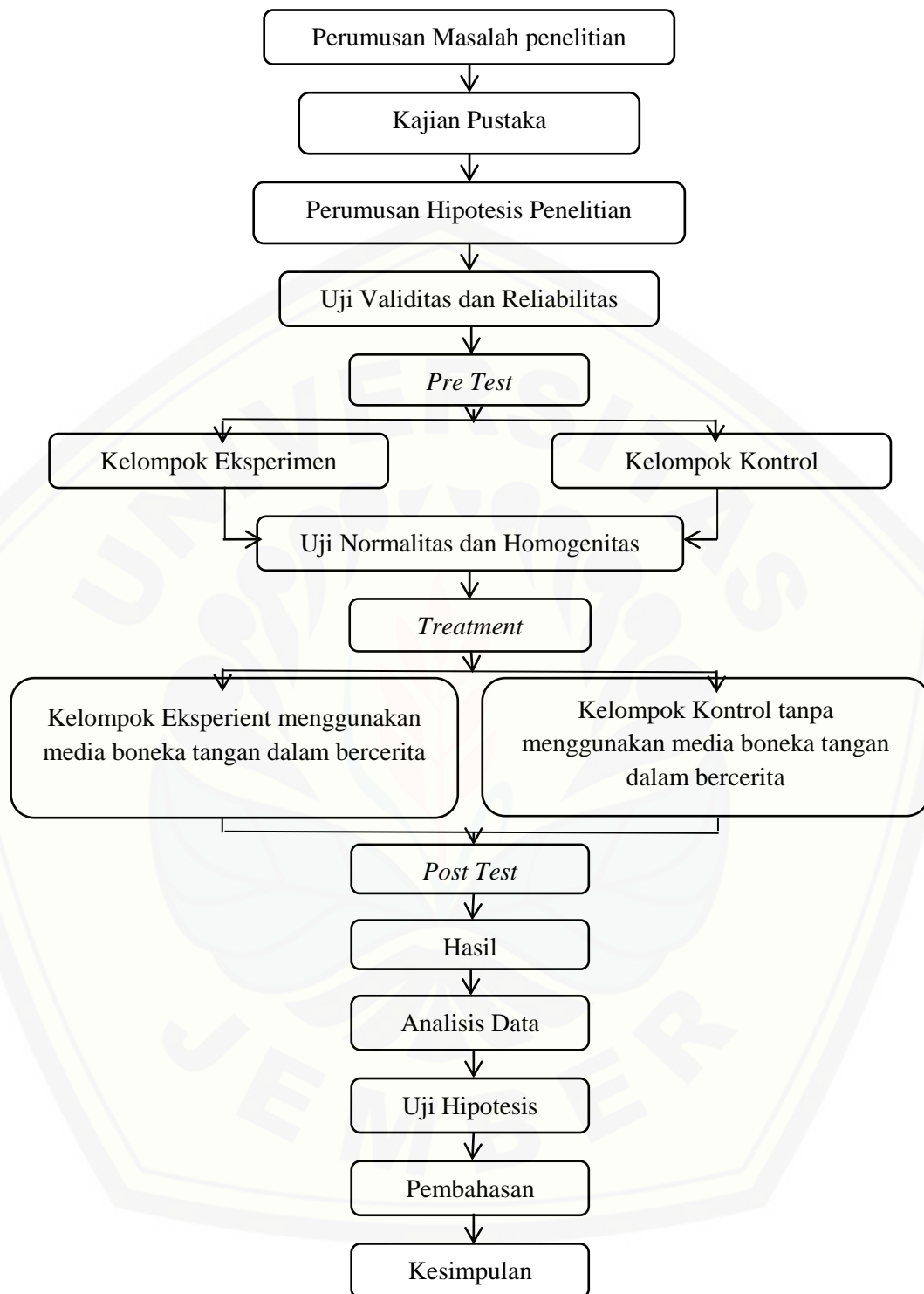
3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberikan perlakuan berupa penggunaan media boneka tangan dalam bercerita, sedangkan kelompok kontrol yaitu kelompok yang diberikan perlakuan dengan menggunakan LCD dalam bercerita dan tidak diberikan perlakuan dengan media boneka tangan. Pelaksanaan penelitian pada kedua kelompok tersebut yaitu masing-masing 4 kali pertemuan dalam satu minggu dan dilaksanakan selama dua minggu. *Pre-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan pada pertemuan pertama dalam minggu pertama, pada pertemuan kedua sampai pertemuan ketujuh dilakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada pertemuan kedelapan atau pertemuan terakhir dilakukan *post-test* pada kedua kelompok tersebut. Adapun langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah penelitian secara tepat mengenai kemampuan menyimak anak dalam bercerita di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2017/2018.
- b. Melakukan studi pendahuluan dan kajian pustaka untuk membandingkan dan menghubungkan permasalahan yang ditemukan dengan teori-teori yang sudah ada.
- c. Merumuskan hipotesis penelitian. Hipotesis penelitian dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh penggunaan media boneka tangan dalam bercerita terhadap kemampuan menyimak anak kelompok B di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2017/2018.
- d. Melakukan uji validitas dan realibilitas. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini valid atau tidak valid.
- e. Memilih dan menetapkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- f. Melakukan *pre-test* untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan instrumen yang sama
- g. Menyiapkan materi dan memberikan aktivitas perlakuan untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

- h. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan media boneka tangan dalam bercerita dan kelas kontrol tanpa menggunakan media boneka tangan. Perlakuan diberikan selama 2 minggu setiap minggu terdapat 3 kali pertemuan.
- i. Melakukan uji normalitas dan homogenitas.
- j. Melakukan *post-test* setelah dilakukan perlakuan pada semua kelas dengan menggunakan instrumen yang sama yang digunakan dalam *pre-test*.
- k. Melakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis data yang sesuai. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data t-test untuk subjek terpisah.
- l. Melakukan uji hipotesis penelitian.
- m. Menarik kesimpulan.
- n. Menyusun laporan penelitian.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.2 sebagai berikut.



Gambar 3.2 Diagram alur penelitian

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan tahap yang paling menentukan dalam proses penelitian (Masyhud, 2014:213). Pengumpulan data dilakukan dengan maksud untuk memperoleh bahan-bahan yang relevan dan akurat serta metode-metode yang digunakan berbeda-beda sehingga apabila terdapat kelemahan pada suatu metode dapat terpenuhi dengan yang lain. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini diantaranya yaitu.

3.6.1 Observasi

Observasi merupakan suatu teknik yang dapat dilakukan oleh guru untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan dan permasalahan anak (Syaodih dan Agustin, 2008: 5.3). menurut Arikunto (2006:157) dalam sebuah penelitian, observasi dapat dilakukan melalui tes, kuesioner, rekaman gambar, dan rekaman suara. Instrumen penelitian dalam penelitian ini dengan menggunakan instrumen pengumpul data non tes yaitu berupa daftar cek (*checklist*) yang digunakan sebagai alat bantu dalam pengumpulan data dengan metode observasi. Observasi dilakukan peneliti untuk memperoleh data mengenai kemampuan menyimak anak kelompok B di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember sebelum dan setelah mendapat perlakuan. Metode ini dilakukan dengan cara mengamati kemampuan menyimak anak, apakah anak sudah mampu mencapai indikator yang telah ditentukan apa belum mampu mencapainya. Indikator yang akan dinilai yaitu anak mampu menjawab pertanyaan dengan tepat, dan anak dapat menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan.

3.6.2 Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu instrumen pengumpul data untuk membantu peneliti dalam menjangkau data yang bersumber dari dokumentasi (Masyhud, 2014: 227). Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data mengenai sekolah yang akan diteliti. Sumber data yang diperoleh dari dokumentasi ini berupa data dokumen seperti nilai rapor. Data yang akan diraih dari metode dokumentasi dalam penelitian ini adalah:

- a. Profil lembaga RA Nurul Hidayah
- b. Data peserta didik kelompok B RA Nurul Hidayah
- c. Daftar tenaga pendidik RA Nurul Hidayah
- d. Nilai *Pre-test* dan *Post-Test* anak
- e. Foto pelaksanaan penelitian

3.7 Pengembangan Kualitas Instrumen

Pengembangan instrumen pengumpul data mencakup dua hal, yaitu berkaitan dengan validitas dan reliabilitas instrumen. Berikut dipaparkan kajian tentang validitas dan reliabilitas instrumen penelitian.

3.7.1 Uji Validitas Instrumen

Validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai (Sudjana, 2016:12). Menurut Arikunto (2006:168) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kebenaran suatu instrumen. Instrumen dinyatakan valid apabila perhitungan korelasi faktor dan korelasi total menunjukkan lebih besar atau sama dengan r-tabel pada taraf signifikansi 0,05. Instrumen dinyatakan tidak valid apabila perhitungan korelasi faktor dan korelasi total menunjukkan lebih kecil dari pada r-tabel pada taraf signifikansi 0,05 (Masyhud, 2014:244). Uji validitas instrumen dilakukan terhadap 12 siswa, dengan menggunakan rumus *Spearman* sebagai berikut:

$$rho = 1 - \frac{6\Sigma B^2}{N(N^2 - 1)}$$

(Sumber: Masyhud, 2014:311)

Keterangan:

rho = koefesien korelasi skor butir soal dengan skor total
 B = Beda
 N = jumlah sampel

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas, dari 8 butir instrumen yang telah ditentukan dinyatakan valid, dan tidak ada instrumen yang tidak valid, dengan demikian, instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan menyimak anak sebanyak 8 instrumen. Rangkuman uji validitas instrumen dipaparkan dalam tabel 3.1 sebagai berikut.

Tabel 3.1 Tabel Ringkasan Uji Validitas Instrumen

Indikator	Nomor Item	Korelasi dengan Faktor	Korelasi dengan Total	r-tabel	Kesimpulan
Menjawab Pertanyaan dengan Tepat	1	0,823	0,834	0,591	Valid
	2	0,698	0,823	0,591	Valid
	3	0,649	0,416	0,591	Valid
	4	0,927	0,783	0,591	Valid
Menceritakan Kembali Cerita yang telah disampaikan	1	0,801	0,741	0,591	Valid
	2	0,787	0,684	0,591	Valid
	3	0,628	0,439	0,591	Valid
	4	0,603	0,563	0,591	Valid

3.7.2 Uji Reliabilitas

Instrumen dikatakan memenuhi syarat reliabilitas jika instrumen tersebut mampu menghasilkan hasil pengukuran yang benar-benar dapat dipercaya (Masyhud, 2014:231). Menurut Sudjana (2016:16) reliabilitas adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Uji reliabilitas pada

penelitian ini dilakukan melalui teknik belah dua (*split-half*) dengan rumus *Spearman* sebagai berikut:

$$rho = 1 - \frac{6\Sigma B^2}{N(N^2 - 1)}$$

(Sumber: Masyhud, 2014:311)

Keterangan:

rho = koefisien korelasi skor butir soal dengan skor total

B = Beda

N = jumlah sampel

Berikut ini adalah perhitungan uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus *Spearman*:

$$\begin{aligned} rho &= 1 - \frac{6\Sigma B^2}{N(N^2 - 1)} \\ &= 1 - \frac{6(114,5)}{12(144 - 1)} \\ &= 1 - \frac{687}{1716} \\ &= 1 - 0,40 \\ &= 0,60 \end{aligned}$$

Hasil sebesar 0,60 tersebut kemudian diolah kembali dengan rumus *Spearman-Brown* sebagai berikut:

$$\begin{aligned} R_{xy} &= \frac{2 \times r_{\frac{11}{22}}}{1 + r_{\frac{11}{22}}} \\ &= \frac{2 \times 0,60}{1 + 0,60} \\ &= \frac{1,20}{1,60} \\ &= 0,75 \end{aligned}$$

Hasil uji reliabilitas tersebut kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria besarnya koefisien reliabilitas menurut Arikunto (2006:276):

- 0,80 < r_i < 1,00 reliabilitas sangat tinggi
- 0,60 < r_i < 0,80 reliabilitas tinggi
- 0,40 < r_i < 0,60 reliabilitas cukup
- 0,20 < r_i < 0,40 reliabilitas rendah
- 0,00 < r_i < 0,20 reliabilitas sangat rendah

Berdasarkan hasil penafsiran tersebut dapat dilihat bahwa 8 instrumen yang telah valid, diuji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Spearman* mempunyai nilai 0,75. Nilai tersebut dikonsultasikan dengan kriteria reliabilitas menghasilkan nilai reliabilitas dengan kriteria reliabilitas tinggi.

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data dengan menggunakan uji-t terpisah dengan rumus:

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}$$

(Sumber: Masyhud, 2014:319)

Keterangan :

- M_1 = Nilai rata-rata kelompok X_1 (kelompok eksperimen)
- M_2 = Nilai rata-rata kelompok X_2 (kelompok kontrol)
- x_1 = Deviasi setiap nilai X_1 dari rata-rata X_1
- x_2 = Deviasi setiap nilai X_2 dari rata-rata X_2
- N = Banyaknya subyek/sampel penelitian

Adapun hipotesis dan ketentuan uji hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Hipotesis

H_a = ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak kelompok B di RA Nurul Hidayah.

H_0 = tidak ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak kelompok B di RA Nurul Hidayah.

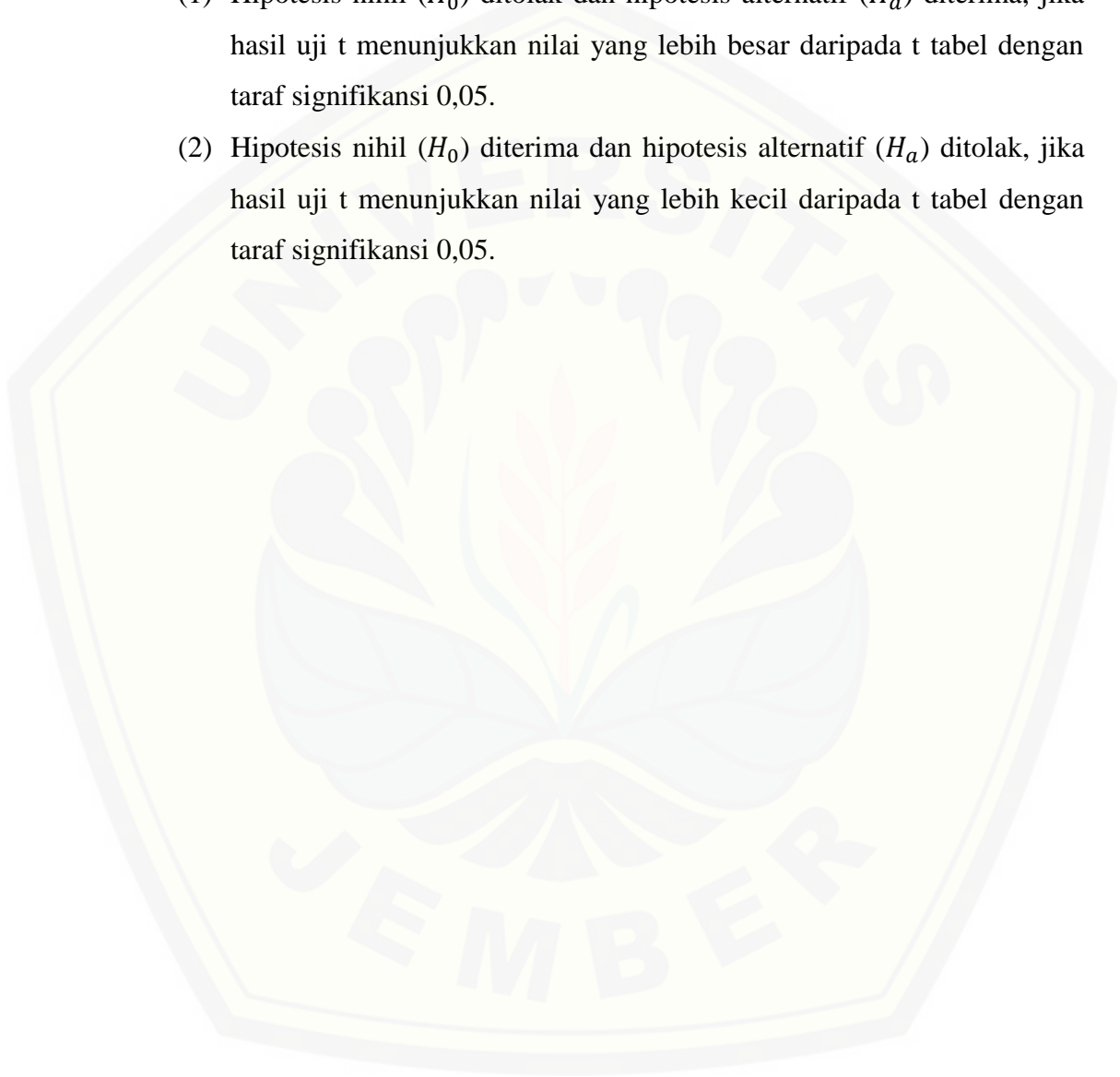
b. Pengujian hipotesis, sebagai berikut.

Jika $t \geq 0,05$ maka H_0 ditolak

Jika $t < 0,05$ maka H_0 diterima

c. Keputusan hasil pengujian hipotesis

- (1) Hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, jika hasil uji t menunjukkan nilai yang lebih besar daripada t tabel dengan taraf signifikansi 0,05.
- (2) Hipotesis nihil (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak, jika hasil uji t menunjukkan nilai yang lebih kecil daripada t tabel dengan taraf signifikansi 0,05.



BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak kelompok B di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember tahun pelajaran 2017/2018, artinya berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan menyimak anak yang menggunakan media boneka tangan dengan kemampuan menyimak anak yang tidak menggunakan media boneka tangan, hal ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

5.2 Saran

Sebagai upaya meningkatkan penelitian lebih lanjut, terdapat beberapa saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi guru

- a. Dalam melaksanakan proses pembelajaran menyimak, guru sebaiknya menggunakan variasi media pembelajaran, sehingga pembelajaran menyimak lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa, salah satunya dengan menggunakan media boneka tangan.
- b. Selain membutuhkan variasi dalam menggunakan media, sebaiknya guru juga harus memiliki kemampuan dalam mengelola kelas, agar saat berlangsungnya kegiatan menyimak anak dapat lebih fokus lagi.
- c. Sebaiknya guru juga harus memperhatikan media pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

5.2.2 Bagi sekolah

- a. Hasil penelitian ini, dapat menjadi pertimbangan sekolah untuk menambah sarana dan prasarana yang dapat memfasilitasi sumber belajar anak.
- b. Sekolah juga dapat menggunakan media boneka tangan dalam pembelajaran di kelompok lain atau di kelompok A.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Affandi, M., Chamalah, E., Wardani. O. P. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Akhadiah, S. 1993. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Arief, S., Sadiman. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azies & Alwasih. 2000. *Pengajaran Bahasa Komunikatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Bahri, Syaiful. 2006. *Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Cakra, K. H. 2012. *Mendongeng dengan Mata Hati*. Surabaya: Mumtaz Media.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Dikdasmen.
- Dhieni, N., L. Fridana, A. Muis, G. Yarmi, Kusniaty. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dhieni, N., L. Fridana, A. Muis, G. Yarmi, S. Wulan. 2011. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Djamarah, S. B., dan A. Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haryadi, Zamzani. 1996. *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Istiqomah, T. N. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD Negeri Kotagede 3 Yogyakarta*. Thesis.

http://eprints.uny.ac.id/25521/1/SKRIPSI_TITIK%20NUR%20ISTIQQOM_AH_11108241082.pdf [Diakses pada 7 Juni 2017].

Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Lathif, M. A.. 2013. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember : Bahan Ajar.

Marini, Pudjawan, dan Arsil. 2015. Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara pada Anak Kelompok B3. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/viewFile/.../4362.pdf>. [Diakses pada 16 Desember 2017].

Masitoh, H. Djoehaeri, dan O. Setiasih. 2011. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Masyhud, M. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.

Masyhud, M. S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.

Maulani, W., R. Hafidah, A. R. Pudyaningtiyas. 2015. Peningkatan Kemampuan Mengingat Cerita melalui Metode Bercerita dengan Media Boneka Tangan pada Anak Kelompok B TK Masyitoh IV Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Artikel Penelitian*. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paud/articel/viewFile/8590/6351> [Diakses pada 10 November 2017]

Musfiroh. 2005. *Bercerita untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Novianingrum, Y. M. D. 2016. Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita melalui Penggunaan Media Video pada Anak Kelompok A4 TK Darus Sholah Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Jember. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember.

Nugraha, A., Nurmiati, S. Wahyuningsih, Wudjiyanti. 2015. *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan PAUD*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini

Purwanto, N. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakrya.

Saddhono, Kundharu, dan S. Y. Slamet. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Karya Putra Darwati.

- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Posdakarya.
- Sufanti, M. 2010. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendar, M. E., dan S. Pien. 1992. *Pengajaran dan Ujian Keterampilan Membaca dan Keterampilan Menulis*. Bandung: CV. Pionir Jaya.
- Sulistyowati, N. 2017. Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Kelompok A1 Melalui Metode Bercerita Berbantuan Boneka Tangan di TK ABA 01 Kecamatan Balung Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Jember. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember.
- Sutari, dkk. 1997. *Menyimak*. Jakarta: Depdikbud
- Syaodih, E dan M. Agustin. 2008. *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, D. 1990. *Pendidikan Bahasa Indonesia I*. Jakarta: Depdikbud.
- Tarigan, H. G. 2008. *Menyimak sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Upheksa, E. 2013. Peningkatan Keterampilan Menyimak melalui Metode Bercerita pada Anak Kelompok B2 TK Islam Darul Muttaqin Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo. *Skripsi*. <http://eprints.uny.ac.id/14680/1/SKRIPSI.pdf> [Diakses pada 12 November 2017].
- Yunita, I. 2014. Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok A1 Di TK Kartika III-38 Kentungan, Depok, Sleman. <http://eprints.uny.ac.id/13157/1/SKRIPSI%20Ika%20Yunita%20%20NIM%201111247028.pdf> [Diakses pada 12 November 2017]
- Zaman, B., A. H. Hernawan, C. Eliyawati. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Lampiran A. Matrik Penelitian

Matrik Penelitian

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS
Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B di RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Jember Tahun Pelajaran 2017-2018	Adakah pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak kelompok B di RA Nurul Hidayah Rambipuji?	Variabel bebas: Media boneka tangan variabel Terikat: Kemampuan menyimak	1. Media boneka tangan: a. Menarik b. Terbuat dari kain perca dan kain flanel. c. Dimainkan dengan tangan d. Karakter boneka manusia dan hewan 2. Kemampuan menyimak : a. Menjawab pertanyaan dengan tepat b. Menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan	1. Sampel penelitian yaitu kelompok B RA Nurul Hidayah Rambipuji 2. Informan: a. Guru kelompok B RA Nurul Hidayah Rambipuji b. Anak kelompok B RA Nurul Hidayah Rambipuji 3. Bahan rujukan dari jurnal, skripsi, buku, dokumen dan lain-lain	1. Lokasi penelitian: kelompok B di RA Nurul Hidayah Rambipuji 2. Desain Penelitian: Penelitian eksperimental pola non-equivalent control group E: O_1 X O_2 C: O_1 O_2 Keterangan: E : Kelas eksperimental C : Kelas Control O_1 : Observasi 1/ <i>Pre-test</i> X : Perlakuan yang diberikan (<i>treatment</i>) O_2 : Observasi 2/ <i>Post-test</i>	Ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak anak Kelompok B di RA Nurul Hidayah Rambipuji Tahun Pelajaran 2017/2018

JUDUL	RUMUSAN MSALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS
					<p>3. Metode pengumpulan data:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Dokumentasi <p>4. Analisis data: Uji T-tes dengan rumusan sebagai berikut:</p> $t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$ <p>M₁ = Nilai rata-rata kelompok X₁ (kelas eksperimen)</p> <p>M₂ = Nilai rata-rata Kelompok X-2 (kelas control)</p> <p>x₁ = Deviasi setiap nilai X₁ dari rata-rata X₁</p> <p>x₂ = Deviasi setiap nilai X₂ dari rata-rata X₂</p> <p>N = Banyaknya Subjek/ sampel penelitian</p>	

Lampiran B. Kisi-kisi instrumen

I. Kisi-Kisi Lembar Observasi

Aspek yang Diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Kemampuan Menyimak	I. Menjawab Pertanyaan dengan Tepat		
	1. Tepat	1,2,3,4	Responden
	II. Menceritakan Kembali Cerita yang telah disampaikan		
	1. Tanggap terhadap apa yang didengar	5,8	Responden
	3. Tepat	7	Responden
	4. Cermat	6	Responden

II. Pedoman Dokumentasi

No.	Data Yang Hendak Diraih	Sumber Data
1.	Profil lembaga RA Nurul Hidayah	Dokumentasi
2.	Data peserta didik	Dokumentasi
3.	Data tenaga Pendidik	Dokumentasi
4.	Nilai Pre-Test dan Post-Test	Dokumentasi
5.	Foto pelaksanaan penelitian	Dokumentasi

Lampiran C. Instrumen Penilaian Media**Lembar Validasi Media Boneka Tangan**

No	Elemen yang Dievaluasi	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
I.	Media Boneka Tangan		
1.	Media dapat menarik perhatian anak		
2.	Bahan-bahan yang digunakan mudah didapat		
3.	Media mudah dibawa oleh anak		
4.	Mudah digunakan dan tidak memerlukan peralatan lain		
5.	Tidak memerlukan tempat yang luas untuk penyimpanan		
6.	Mudah dibersihkan ketika kotor		
7.	Dapat merangsang lebih dari satu aspek perkembangan anak		
8.	Aman digunakan oleh anak		
9.	Bahan yang digunakan tergolong murah		
10.	Dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama		

Petunjuk :

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berikanlah penilaian terhadap media boneka tangan dengan memberi tanda cheklis (√) pada kolom “Ya” jika pernyataan sesuai dan “Tidak” jika pernyataan tidak sesuai

Hasil Validasi Oleh Validator 1

LEMBAR VALIDASI MEDIA BONEKA TANGAN

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B di RA Nurul Hidayah Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2017/2018

Nama Validator : Laily Nur Aisiyah, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen PG PAUD Universitas Jember

Petunjuk :

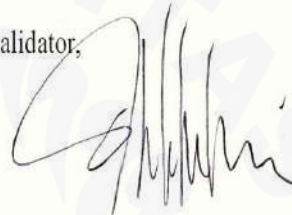
3. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
4. Berikanlah penilaian terhadap media boneka tangan dengan memberi tanda cheklis (✓) pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dan "Tidak" jika pernyataan tidak sesuai

No	Elemen yang Dievaluasi	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
I.	Media Boneka Tangan	✓	
1.	Media dapat menarik perhatian anak	✓	
2.	Bahan-bahan yang digunakan mudah didapat	✓	
3.	Media mudah dibawa oleh anak	✓	
4.	Mudah digunakan dan tidak memerlukan peralatan lain		✓
5.	Tidak memerlukan tempat yang luas untuk penyimpanan	✓	
6.	Mudah dibersihkan ketika kotor	✓	
7.	Dapat merangsang lebih dari satu aspek perkembangan anak	✓	

8.	Aman digunakan oleh anak	✓	
9.	Bahan yang digunakan tergolong murah	✓	
10.	Dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama	✓	

Jember, 22 Maret 2018

Validator,



Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd.

Hasil Validasi Oleh Validator 2

LEMBAR VALIDASI MEDIA BONEKA TANGAN

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B di RA Nurul Hidayah Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2017/2018

Nama Validator : Ernawati, S. Pd.

Pekerjaan : Guru di RA Nurul Hidayah

Petunjuk :

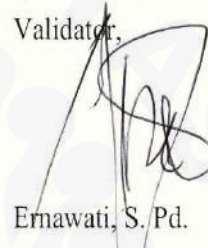
1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berikanlah penilaian terhadap media boneka tangan dengan memberi tanda cheklis (✓) pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dan "Tidak" jika pernyataan tidak sesuai

No	Elemen yang Dievaluasi	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
I.	Media Boneka Tangan	Ya	
1.	Media dapat menarik perhatian anak	✓	
2.	Bahan-bahan yang digunakan mudah didapat	✓	
3.	Media mudah dibawa oleh anak	✓	
4.	Mudah digunakan dan tidak memerlukan peralatan lain		✓
5.	Tidak memerlukan tempat yang luas untuk penyimpanan	✓	
6.	Mudah dibersihkan ketika kotor	✓	
7.	Dapat merangsang lebih dari satu aspek perkembangan anak		✓

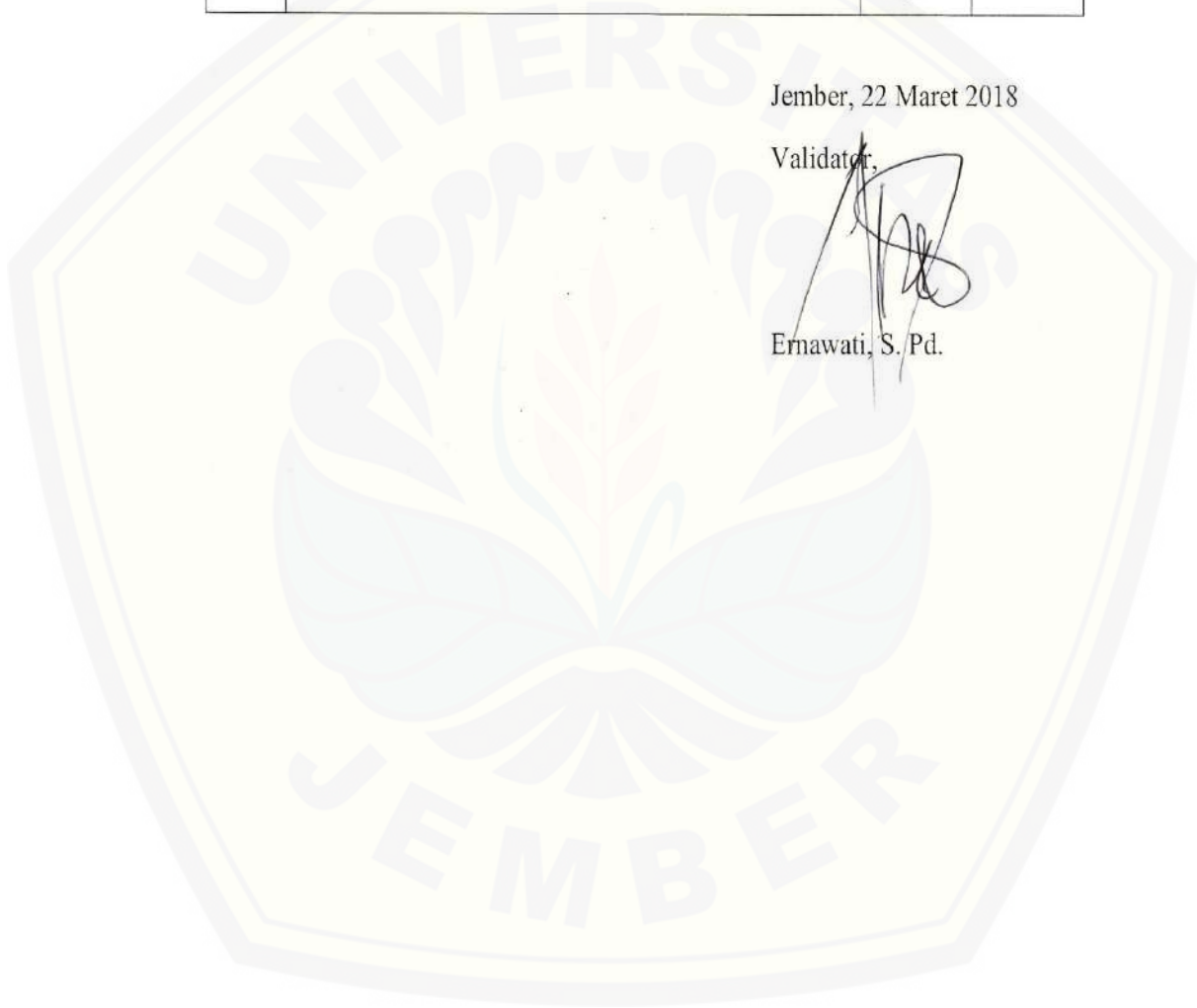
8.	Aman digunakan oleh anak	✓	
9.	Bahan yang digunakan tergolong murah	✓	
10.	Dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama	✓	

Jember, 22 Maret 2018

Validator,



Ernawati, S. Pd.



Dari kedua Validator di atas dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

a. Validator 1

$$\text{Total Skor} = \frac{9}{10} \times 100 = 90$$

b. Validator 2

$$\text{Total Skor} = \frac{8}{10} \times 100 = 80$$

Total skor yang diperoleh dari kedua validator tersebut adalah:

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Validator 1} + \text{Validator 2}}{2} = \frac{90+80}{2} = 85$$

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa media Boneka Tangan sudah sangat baik digunakan dan sesuai dengan karakteristik anak dengan melihat riteria penilaian berdasarkan skala penilaian 5 sebagai berikut:

Kualifikasi	Kriteria Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

(Sumber: Masyhud, 2014:289)

Lampiran D. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian Kemampuan Menyimak

No.	Kegiatan	Skor Penilaian			
		★	★★	★★★	★★★★
I.	Menjawab Pertanyaan mengenai isi cerita dengan Tepat				
1.	Anak dapat menjawab pertanyaan apa				
2.	Anak dapat menjawab pertanyaan siapa				
3.	Anak dapat menjawab pertanyaan mengapa				
4.	Anak dapat menjawab pertanyaan di mana				
II.	Menceritakan Kembali Cerita yang telah di sampaikan				
1.	Anak dapat mengungkapkan pendapat terkait isi dalam cerita				
2.	Anak dapat mengurutkan cerita sesuai dengan jalan cerita				
3.	Anak dapat menceritakan kembali cerita dengan tepat				
4.	Anak dapat memberi tanggapan pada temannya yang bercerita				
Jumlah					

Keterangan

Lambang	Skor	Keterangan
★★★★	4	Berkembang baik
★★★	3	Berkembang sesuai Harapan
★★	2	Mulai berkembang
★	1	Belum berkembang

Rumus yang digunakan untuk mengelola skor atau nilai akhir yaitu :

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

Hasil Post-Test Kelompok Kontrol

Instrumen Penelitian Kemampuan Menyimak

Nama : Ida Habibah Azzahroh
 Kelas : B0 Kelompok Kontrol
 Nama Lembaga : PA Nurul Hidayah

No.	Kegiatan	Skor Penilaian			
		★	★	★	★
I. Menjawab Pertanyaan mengenai isi cerita dengan Tepat					
1.	Anak dapat menjawab pertanyaan apa				✓
2.	Anak dapat menjawab pertanyaan siapa			✓	
3.	Anak dapat menjawab pertanyaan mengapa				✓
4.	Anak dapat menjawab pertanyaan di mana		✓		
II. Menceritakan Kembali Cerita yang telah di sampaikan					
1.	Anak dapat mengungkapkan pendapat terkait isi dalam cerita		✓		
2.	Anak dapat mengurutkan cerita sesuai dengan jalan cerita		✓		
3.	Anak dapat menceritakan kembali cerita dengan tepat		✓		
4.	Anak dapat memberi tanggapan pada temannya yang bercerita				✓
Jumlah					

Rumus yang digunakan untuk mengelola skor atau nilai akhir yaitu :

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

$$= \frac{20}{40} \times 100 = 62,5$$

Hasil Post-Test Kelompok Eksperimen

Instrumen Penelitian Kemampuan Menyimak

Nama : Anjani Tri Caesa .
 Kelas : B1 Kelompok Eksperimen
 Nama Lembaga : PA Nurul Hidayah

No.	Kegiatan	Skor Penilaian			
		★	★	★	★
I. Menjawab Pertanyaan mengenai isi cerita dengan Tepat					
1.	Anak dapat menjawab pertanyaan apa			✓	
2.	Anak dapat menjawab pertanyaan siapa				✓
3.	Anak dapat menjawab pertanyaan mengapa				✓
4.	Anak dapat menjawab pertanyaan di mana			✓	
II. Menceritakan Kembali Cerita yang telah di sampaikan					
1.	Anak dapat mengungkapkan pendapat terkait isi dalam cerita				✓
2.	Anak dapat mengurutkan cerita sesuai dengan jalan cerita				✓
3.	Anak dapat menceritakan kembali cerita dengan tepat				✓
4.	Anak dapat memberi tanggapan pada temannya yang bercerita				✓
Jumlah					

Rumus yang digunakan untuk mengelola skor atau nilai akhir yaitu :

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

$$= \frac{29}{40} \times 100 = 72,5$$

Lampiran E. Rubrik Instrumen Penelitian

Rubrik Instrumen Penelitian

No	Indikator Penilaian	Kegiatan	Skor
I.	Menjawab pertanyaan mengenai isi cerita dengan tepat		
1.	Anak dapat menjawab pertanyaan apa	Anak belum mampu menjawab pertanyaan	1
		Anak mampu menjawab pertanyaan, tetapi jawaban salah	2
		Anak mampu menjawab 1 pertanyaan	3
		Anak mampu menjawab ≥ 2 pertanyaan	4
2.	Anak dapat menjawab pertanyaan siapa	Anak belum mampu menjawab pertanyaan	1
		Anak mampu menjawab pertanyaan, tetapi jawaban salah	2
		Anak mampu menjawab 1 pertanyaan	3
		Anak mampu menjawab ≥ 2 pertanyaan	4
3.	Anak dapat menjawab pertanyaan mengapa	Anak belum mampu menjawab pertanyaan	1
		Anak mampu menjawab pertanyaan, tetapi jawaban salah	2
		Anak mampu menjawab 1 pertanyaan	3
		Anak mampu menjawab ≥ 2 pertanyaan	4
4.	Anak dapat menjawab pertanyaan di mana	Anak belum mampu menjawab pertanyaan	1
		Anak mampu menjawab pertanyaan, tetapi jawaban salah	2
		Anak mampu menjawab 1 pertanyaan	3
		Anak mampu menjawab ≥ 2 pertanyaan	4
II.	Menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan		
1.	Anak dapat mengungkapkan pendapat terkait isi cerita	Anak belum mampu mengungkapkan pendapatnya	1
		Anak mampu mengungkapkan pendapatnya dengan bantuan guru	2
		Anak mampu mengungkapkan pendapatnya dengan 2 kata tanpa bantuan guru	3

No	Indikator	Kegiatan	Skor
		Anak mampu mengungkapkan pendapatnya menggunakan ≥ 2 kata	4
2.	Anak dapat membuat urutan dalam cerita	Anak belum mampu membuat urutan dalam cerita	1
		Anak mampu membuat urutan dalam cerita dengan bantuan guru	2
		Anak mampu membuat urutan dalam cerita secara sederhana tanpa bantuan guru	3
		Anak mampu membuat urutan dalam cerita dengan lengkap tepat	4
3.	Anak dapat menceritakan kembali cerita secara tepat	Anak belum mampu menceritakan kembali isi cerita	1
		Anak mampu menceritakan kembali isi cerita dengan bantuan guru	2
		Anak mampu menceritakan kembali isi cerita secara sederhana tanpa bantuan guru	3
		Anak mampu menceritakan kembali ceritasecara lengkap	4
4.	Anak dapat memberi tanggapan pada temannya yang bercerita	Anak belum mampu memberi tanggapan	1
		Anak mampu memberikan tanggapan dengan bantuan guru	2
		Anak mampu memberi tanggapan dengan 2 kata tanpa bantuan guru	3
		Anak mampu memberi tanggapan dengan menggunakan ≥ 2 kata	4

Lampiran F. Tabel Uji Validitas

Tabel Data Hasil Scoring Jawaban Uji Validitas Penelitian Observasi Kemampuan Menyimak

No	Menjawab Pertanyaan dengan Tepat				Jml	Menceritakan Kembali Cerita yang Telah disampaikan				Jml	Total
	1	2	3	4		1	2	3	4		
1	3	3	4	2	12	2	3	3	3	10	22
2	2	2	2	3	9	2	2	3	3	10	19
3	3	3	3	3	12	4	3	3	3	13	25
4	3	2	4	1	10	2	2	2	3	9	19
5	2	3	3	2	10	3	3	2	2	10	20
6	2	2	3	2	9	3	3	3	2	11	20
7	3	3	3	4	13	3	3	4	4	14	27
8	2	1	2	2	7	1	2	1	1	5	12
9	4	3	4	3	14	3	3	2	4	12	26
10	3	3	2	3	11	3	4	3	3	13	24
11	3	3	3	3	12	2	2	3	3	10	22
12	4	3	4	4	15	4	3	2	2	11	26
JML	34	31	37	32	134	32	33	31	33	128	262

Lampiran G. Tabel Uji Reliabilitas

No	Indikator 1				JML	Indikator 2				JML	Rangking		B	B ²
	1	2	3	1	X	3	1	2	3	Y	X	Y		
1	3	3	4	2	12	2	3	3	3	10	5	8,5	3,5	12,25
2	2	2	2	3	9	2	2	3	3	10	10,5	8,5	2	4
3	3	3	3	3	12	4	3	3	3	13	5	2,5	2,5	6,25
4	3	2	4	1	10	2	2	2	3	9	8,5	11	2,5	6,25
5	2	3	3	2	10	3	3	2	2	10	8,5	8,5	0	0
6	2	2	3	2	9	3	3	3	2	11	10,5	5,5	5	25
7	3	3	3	4	13	3	3	4	4	14	3	1	2	4
8	2	1	2	2	7	1	2	1	1	5	12	12	0	0
9	4	3	4	3	14	3	3	2	4	12	2	4	2	4
10	3	3	2	3	11	3	4	3	3	13	7	2,5	4,5	20,25
11	3	3	3	3	12	2	2	3	3	10	5	8,5	3,5	12,25
12	4	3	4	4	15	4	3	2	2	11	1	5,5	4,5	20,25
JML	34	31	37	32	134	32	33	31	33	128				114,5

Lampiran H. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Kelompok Eksperimen

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Perlakuan 1

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Usia	: 5-6 tahun
Semester/minggu	: II/ 13
Tema	: Binatang
Sub tema	: Binatang Darat
Hari/ tanggal	: Rabu/ 28 Maret 2018

Kompetensi Dasar (KD)

(1.2.2, 4.10.1, 4.6.3, 4.11.4, 2.7.2, 4.15.2 g, 4.12.3)

Tujuan Pembelajaran:

- Anak terbiasa mengucapkan rasa syukur.
- Anak mampu menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan.
- Anak mampu mengurutkan gambar hewan dari yang terkecil ke yang terbesar dengan benar.
- Anak dapat berbicara sesuai dengan kebutuhan.
- Anak mau menunggu giliran.
- Mewarnai gambar harimau
- Anak mampu menghubungkan gambar binatang dengan lambang bilangannya.

Media/ Sumber Belajar:

Buku, buku majalah, boneka tangan berbentuk hewan, pensil, krayon.

Langkah-langkah Kegiatan:

I. Pembukaan

- Berbaris, berdoa/ salam sebelum belajar dan ikrar.
- Bercakap-cakap tentang binatang.
- Guru bercerita tentang " Tolong Menolong dalam Kebaikan".
- Anak menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan guru.

II. Inti

a. Mengamati

- Anak mengamati media boneka tangan berbentuk hewan.

b. Menanya

- Guru mendorong anak untuk bertanya binatang apa saja yang hidup di dalam hutan.

c. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan

- Guru menjelaskan bagaimana cara mewarnai gambar harimau dengan benar.
- Guru menjelaskan bagaimana cara mengurutkan gambar hewan dari yang terkecil ke yang terbesar.
- Guru menjelaskan bagaimana cara menghubungkan gambar binatang dengan lambang bilangannya.

- Kegiatan 1 : Mewarnai gambar harimau
- Kegiatan 2 : mengurutkan gambar hewan dari yang terkecil ke yang terbesar
- Kegiatan 3 : menghubungkan gambar binatang dengan lambang bilangannya

III. Istirahat

IV. Penutup

- Evaluasi kegiatan sehari
- Tanya jawab mengenai cerita yang telah dibacakan
- Doa dan salam



Mengetahui
Kepala RA Nurul Hidayah


Eka Sri Rahayu, S.Pd.

Jember, 28 Maret 2018

Guru Kelompok B


Siti Hilyatuz Z., S.Pd.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Perlakuan 2

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Usia	: 5-6 tahun
Semester/minggu	: II/ 13
Tema	: Binatang
Sub tema	: Binatang Darat
Hari/ tanggal	: Sabtu/ 31 Maret 2018

Kompetensi Dasar (KD)

(4.1.3 d, 4.10.1, 4.6.3, 2.6.1, 4.3.9 f, 4.8.3)

Tujuan Pembelajaran:

- Anak dapat menghafal doa sebelum makan.
- Anak mampu menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan.
- Anak mampu mencocok gambar ayam.
- Anak mampu datang ke sekolah tepat waktu.
- Membuat bentuk hewan dengan plastisin.
- Mengurutkan proses perkembangbiakkan katak.

Media/ Sumber Belajar:

Buku, buku majalah, boneka tangan berbentuk hewan, pensil, plastisin, alat mencocok.

Langkah-langkah Kegiatan:**I. Pembukaan**

- Berbaris, berdoa/ salam sebelum belajar dan ikrar.
- Bercakap-cakap tentang binatang.
- Guru bercerita tentang “ Gajah Minta Maaf”.
- Anak menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan guru.

II. Inti**d. Mengamati**

- Anak mengamati media boneka tangan berbentuk hewan.

e. Menanya

- Guru mendorong anak untuk bertanya binatang apa saja yang ada di darat.

f. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan

- Guru menjelaskan bagaimana cara mencocok gambar ayam.
- Guru menjelaskan bagaimana cara membuat bentuk hewan dengan plastisin.
- Guru menjelaskan bagaimana proses perkembangbiakkan katak.
- Kegiatan 1 : mencocok gambar ayam.
- Kegiatan 2 : membuat bentuk hewan dengan plastisin.
- Kegiatan 3 : mengurutkan proses perkembangbiakkan katak.

III. Istirahat

IV. Penutup

- Evaluasi kegiatan sehari
- Tanya jawab mengenai cerita yang telah dibacakan
- Doa dan salam



Mengetahui
Kepada RA Nurul Hidayah

Eka Sri Rahayu, S.Pd.

Jember, 31 Maret 2018

Guru Kelompok B

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Siti Hilyatuz Z.".

Siti Hilyatuz Z., S.Pd.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Perlakuan 3

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Usia	: 5-6 tahun
Semester/minggu	: II/ 14
Tema	: Binatang
Sub tema	: Binatang Darat
Hari/ tanggal	: Rabu/ 4 April 2018

Kompetensi Dasar (KD)

(2.13.2, 4.10.1, 4.15.2.f, 2.14.1, 4.15.2.g, 4.812.3)

Tujuan Pembelajaran:

- Anak terbiasa menghargai kepemilikan orang lain.
- Anak mampu menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan.
- Kolase pada gambar kelinci.
- Terbiasa ramah menyapa.
- Mewarnai gambar hewan Jerapah.
- Menghubungkan jumlah hewan dengan lambang bilangannya.

Media/ Sumber Belajar:

Buku, buku majalah, boneka tangan berbentuk hewan, pensil, krayon, kertas lipat, lem.

Langkah-langkah Kegiatan:

I. Pembukaan

- Berbaris, berdoa/ salam sebelum belajar dan ikrar.
- Bernyanyi.
- Bercakap-cakap tentang binatang.
- Guru bercerita tentang " Semua menjadi juara".
- Anak menceritakan kembali cerita yang telah disampaikan guru.

II. Inti

a. Mengamati

- Anak mengamati media boneka tangan berbentuk hewan dan contoh gambar-gambar hewan.

b. Menanya

- Guru mendorong anak untuk bertanya binatang apa saja yang ada di darat.

c. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan

- Guru menjelaskan bagaimana cara kolase pada gambar kelinci.
- Guru menjelaskan bagaimana cara mewarnai gambar jerapah.
- Guru menjelaskan bagaimana cara menghubungkan jumlah hewan dengan lambang bilangannya.
- Kegiatan 1 : kolase pada gambar kelinci.
- Kegiatan 2 : mewarnai gambar jerapah.

- Kegiatan 3 : menghubungkan jumlah hewan dengan lambang bilangannya.

III. Istirahat

IV. Penutup

- Evaluasi kegiatan sehari
- Tanya jawab mengenai cerita yang telah dibacakan
- Doa dan salam

Mengetahui
Kepada RA Nurul Hidayah

Eka Sri Rahayu, S.Pd.



Jember, 4 April 2018

Guru Kelompok B



Siti Hilyatuz Z., S.Pd.

Lampiran I. Naskah Cerita Perlakuan Kelompok Eksperimen

Perlakuan 1: Tolong Menolong dalam Kebajikan

Suatu pagi di padang rumput yang hijau, sinar matahari mulai tampak di ufuk timur. Hewan-hewan bersemangat memulai aktivitasnya masing-masing. Dari kejauhan, terlihat Sapi sedang makan rumput dan Gajah yang sedang bermain air di dekat sungai. Di bawah pohon jambu, Monyet hanya duduk termenung. Kakinya sedang sakit, sehingga dia tidak bisa bergelantungan dan bermain seperti teman-temannya.

Monyet : “Ah, hari yang membosankan. Aku tidak bisa ke mana-mana karena kakiku sakit. Tetapi... Aha! Aku punya ide.”

Monyet tiba-tiba berteriak minta tolong. Dia berbohong bahwa ada Singa yang ingin memakan dirinya. Dari kejauhan, Sapi dan Gajah mendengar teriakan Monyet. Mereka merasa kasihan dan ingin menolongnya.

Gajah : “Apakah kau mendengar teriakan Monyet?”

Sapi : “Iya, kita harus segera menolongnya.”

Gajah : “Baik, mari kita tolong!”

Monyet : “Tolong! Tolong! Ada Singa. Tolong!”

Gajah : “Di mana Singa?”

Monyet : “Di sini tidak ada Singa. Hahaha.”

Sapi : “Kamu membohongi kami?”

Monyet : “Aku hanya bercanda. Hahaha.”

Gajah : “Berbohong itu perbuatan yang tidak baik. Kalau kamu suka berbohong, orang lain tidak akan percaya kepadamu.”

Monyet : “Kalian mudah dibohongi. Hahaha. Jangan marah, aku hanya bercanda.”

Sapi : “Lain kali kalau kamu meminta tolong lagi, kami tidak akan datang. Ayo Gajah, kita pergi saja!”

Gajah : “Iya, ayo!”

Kemudian Sapi dan Gajah pergi meninggalkan Monyet. Monyet merasa bersalah dengan perbuatannya. Dia berjanji tidak akan membohongi temantemannya lagi. Tiba-tiba, seekor Singa yang lapar datang dari balik

rerumputan. Monyet sangat ketakutan. Dia mencoba naik ke dahan pohon, tetapi berkali-kali terjatuh. Kakinya yang sakit tidak kuat untuk menopang tubuhnya. Monyet kemudian berteriak minta tolong.

Monyet : “Ada perlu apa kamu ke sini, Singa?”

Singa : “Aku sangat lapar. Bolehkah aku memakanmu?”

Monyet : “Jangan! Kamu tidak boleh memakan dagingku, Singa. Tolong! Tolong! Ada Singa. Tolong!”

Dari kejauhan, Sapi dan Gajah mendengar teriakan Monyet.

Gajah : “Apakah kamu mendengar teriakan Monyet?”

Sapi : “Iya, aku mendengarnya. Apakah kita perlu menolongnya?”

Gajah : “Tentu saja. Siapapun yang membutuhkan pertolongan, harus kita tolong.”

Sapi : “Tetapi dia sudah membohongi kita.”

Gajah : “Mungkin tadi Monyet hanya ingin mengajak kita bermain. Kasihan, kakinya sedang sakit. Jika Singa benar-benar datang, dia pasti sangat membutuhkan pertolongan.”

Sapi : “Baiklah kalau begitu. Semoga saja Monyet tidak membohongi kita lagi.”

Sapi dan Gajah segera berlari menghampiri Monyet. Dari balik pepohonan, mereka melihat Serigala sedang berusaha mendekati Monyet. Monyet menangis sambil berteriak minta tolong.

Sapi : “Apa yang dapat kita lakukan untuk melawan Singa?”

Gajah : “Aha! Aku punya ide. Singa takut pada api. Sebaiknya, kita menyalakan api di ranting yang kering.”

Sapi : “Baik Gajah.”

Setelah api dinyalakan, Gajah membawa ranting di belalainya yang panjang. Suasana sangat tegang. Dengan hati-hati, mereka mendekati Singa. Ketika Singa hendak menerkam Monyet, Gajah menjulurkan ranting ke mulut Singa. Singa lari ketakutan melihat api yang hampir mengenai kepalanya. Monyet sangat bahagia melihat teman-temannya datang menolongnya.

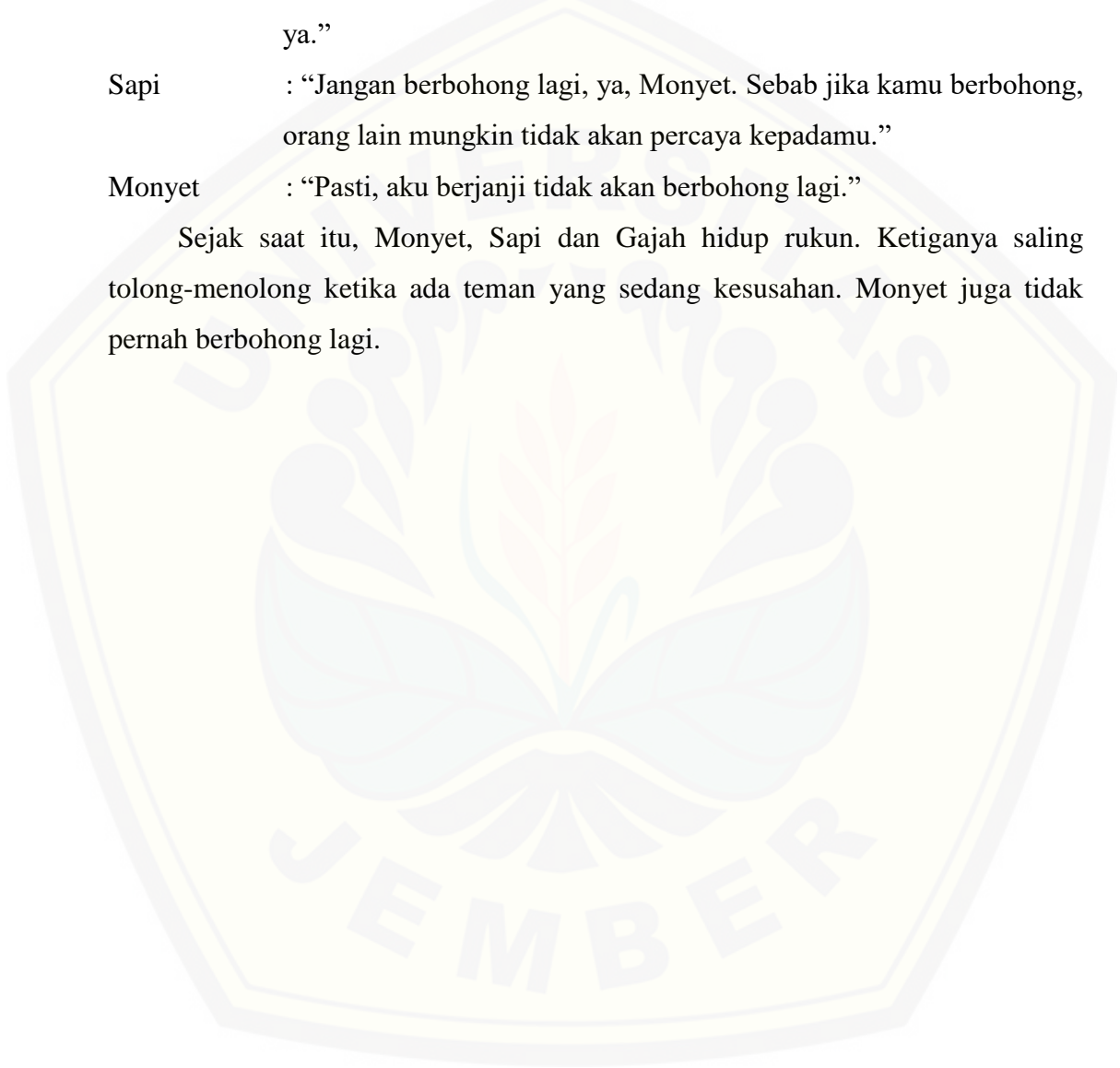
Monyet : “Terima kasih, teman-teman. Kalian sungguh baik hati. Jika tidak ada kalian, mungkin aku sudah dimakan Singa. Aku juga minta maaf karena sudah berbohong.”

Gajah : “Sama-sama Monyet. Sesama teman, kita memang harus saling tolong-menolong dalam kebaikan. Tetapi, jangan berbohong lagi, ya.”

Sapi : “Jangan berbohong lagi, ya, Monyet. Sebab jika kamu berbohong, orang lain mungkin tidak akan percaya kepadamu.”

Monyet : “Pasti, aku berjanji tidak akan berbohong lagi.”

Sejak saat itu, Monyet, Sapi dan Gajah hidup rukun. Ketiganya saling tolong-menolong ketika ada teman yang sedang kesusahan. Monyet juga tidak pernah berbohong lagi.



Perlakuan 2: Gajah Minta Maaf

Di sebuah hutan belantara, hiduplah seekor Gajah yang sangat besar dan kuat. Namun sayangnya, ia sering menggunakan kekuatannya untuk hal-hal yang merugikan hewan-hewan yang lain. Di suatu siang yang terik, Gajah melihat Kelinci sedang kesulitan menggoyang-goyangkan pohon krisan. Dia terlihat kelelahan. Setelah dirasa cukup banyak buah yang jatuh, Kelinci lalu memungutinya satu persatu. Melihat hal itu, Gajah ingin memamerkan kehebatannya pada Kelinci.

Gajah : “Apa yang kau lakukan Ci? Kau makan buah yang telah jatuh. Itu kan sudah kotor? Kenapa tidak makan buah yang masih berada di pohon?”

Kelinci : “Memang beginilah kebiasaan kami. Kami makan buah yang telah jatuh. Selain itu, kami memang tidak bisa memanjat.”

Gajah : “Kalian memang makhluk yang lemah. Tubuh kalian kecil sehingga tangan kalian tidak sampai untuk memetik buah yang tak begitu tinggi ini! Lihat! Aku bisa memetik buah krisan dengan belalaiku.”

Kelinci : “Sisakan sedikit untuk saudara-saudaraku ya Gajah. Mereka belum makan.”

Gajah : “Awas! (Gajah menyeruduk pohon hingga tumbang). Hahaha, lihatlah betapa kuatnya aku. Pohon besar ini dapat aku robohkan sekali seruduk. Aku yakin tidak ada hewan di hutan ini yang bisa mengalahkanku!”

Kelinci : “Apa yang kau lakukan Gajah? Kenapa kau robohkan pohonku? Aku setiap hari menjaga pohon ini. Aku tidak pernah menyakitinya. Kalau butuh buahnya aku hanya menggoyang-goyangkan batangnya pelan saja biar tidak lecet.”

Gajah : “Aku hanya ingin membantumu, Ci.”

Kelinci : “Selain ada buahnya, pohon ini adalah peneduhku di siang hari. Kau Gajah yang sombong. Kau hanya berani dengan pohon yang diam. Kau bahkan kalah melawan Bebek yang tubuhnya kecil.”

Gajah : “Apa katamu? Aku kalah melawan Bebek yang kecil itu? Yang benar saja! Paling-paling sekali seruduk, dia langsung pingsan.”

Kelinci : “Sudahlah, buktikan saja kalau kau berani melawan Bebek.”

Gajah : “Tentu saja. Kapan?”

Kelinci : “Besok pagi.”

Gajah : “Oke, siapa takut? Akan kubuktikan akulah hewan yang paling kuat di hutan ini.

Kelinci dan Gajah akhirnya berpisah. Kelinci lalu menemui Bebek untuk meminta bantuan.

Bebek : “Ada apa Kelinci? Ada yang bisa kubantu?”

Kelinci : “Gajah telah merobohkan pohon yang bertahun-tahun sudah aku jaga. Aku ingin menasehati Gajah agar tidak sombong.”

Bebek : “Baiklah, kamu jangan khawatir. Aku akan membantumu.”

Keesokan harinya, Bebek dan Gajah sudah siap bertanding. Gajah memamerkan belalainya yang panjang dan kakinya yang besar. Bebek pura-pura memamerkan sayapnya yang kecil.

Gajah : “Hahaha, sayapmu pasti patah kalau terkena serudukku. Kau maju duluan!”

Bebek : “Kau saja duluan. Aku anak kecil suka mengalah.”

Suasana sangat tegang. Gajah berusaha menyeruduk Bebek, tetapi berkali-kali tidak mengenai sasaran. Bebek dengan sigap menghindari setiap serangan dari Gajah. Kelinci melihatnya dengan takut di balik rerumputan.

Gajah : “Aduh! Belalaiku berdarah akibat menabrak pohon. Aduh!”
(Gajah merintih kesakitan)

Bebek : “Bagaimana Gajah? Apakah mau dilanjutkan lagi?”

Gajah : “Aduh! Baiklah, aku menyerah. Aku mengaku kalah. Aku sudah tidak mempunyai tenaga lagi.”

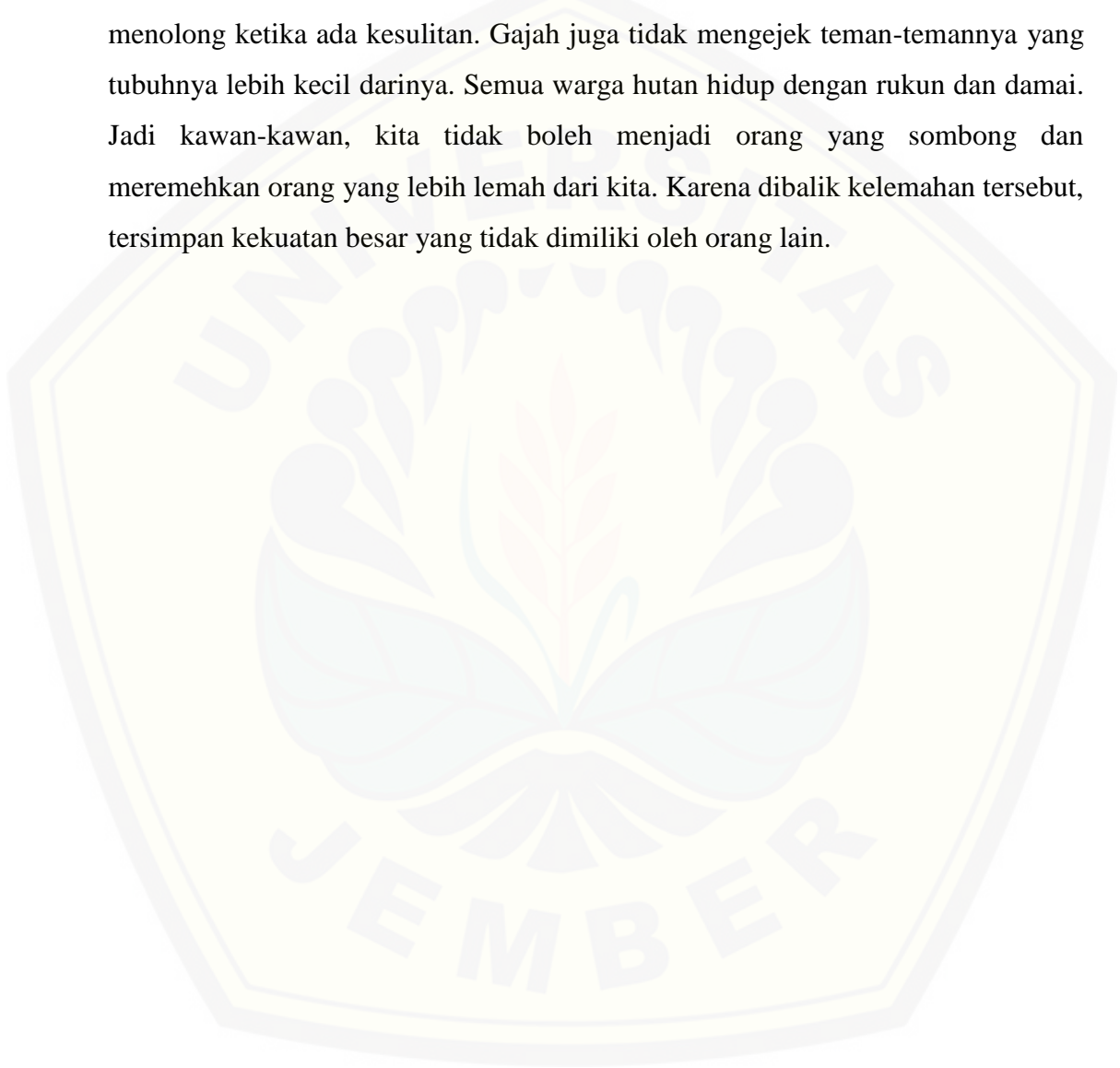
Bebek : “Baiklah, tetapi kau harus berjanji tidak akan mengganggu dan mengejek hewan yang lebih kecil darimu. Setuju? Kamu juga harus minta maaf dengan Kelinci.”

Gajah : “Maafkan aku ya, Kelinci. Aku berjanji tidak akan mengejekmu lagi.”

Kelinci : “Iya, Gajah. Tetapi, jangan diulangi lagi, ya.”

Bebek : “Pasti, Ci.”

Akhirnya, sejak saat itu Gajah dan Kelinci bersahabat baik. Mereka saling menolong ketika ada kesulitan. Gajah juga tidak mengejek teman-temannya yang tubuhnya lebih kecil darinya. Semua warga hutan hidup dengan rukun dan damai. Jadi kawan-kawan, kita tidak boleh menjadi orang yang sombong dan meremehkan orang yang lebih lemah dari kita. Karena dibalik kelemahan tersebut, tersimpan kekuatan besar yang tidak dimiliki oleh orang lain.



Perlakuan 3. Semua Menjadi Juara

Pada pagi hari yang cerah, seluruh warga hutan sedang sibuk mempersiapkan diri untuk menyambut lomba menyanyi. Ada yang sedang membuat panggung, ada yang berlatih menyanyi, dan ada juga yang membersihkan arena perlombaan. Dari kejauhan, Sapi dan Burung berjalan menuju arena perlombaan. Mereka tampak bersemangat mengikuti lomba menyanyi. Sepanjang perjalanan, mereka berdua bernyanyi tak jemu-jemu. Burung sangat percaya bahwa dirinya akan memenangkan perlombaan.

Burung : “La la li li li, dengan suara seperti ini, aku mungkin dapat memenangkan perlombaan.”

Sapi : “Kita tidak boleh sombong, Burung. Kita belum tahu siapa lawan kita nanti. Mungkin saja suara mereka lebih bagus dari kita.”

Burung : “Benar juga, Sapi. Terima kasih sudah diingatkan.”

Sapi : “Sama-sama, Burung. Bagaimana kalau kita berlatih menyanyi saja.”

Burung : “Ide yang bagus. Lagu apa yang akan kamu bawa nanti?”

Sapi : “Aku ingin menyanyikan lagu Bintang Kecil. Kalau kamu, Burung?”

Burung : “Aku ingin menyanyikan lagu Sayang Semua.”

Ketika Burung dan Sapi sedang berlatih menyanyi, mereka melihat Bebek yang juga ingin mengikuti lomba menyanyi. Dia terlihat sangat ceria. Bebek berlatih menyanyi sepanjang jalan sambil menggerak-gerakkan sayapnya. Suaranya yang melengking terdengar dari kejauhan.

Burung : “Kamu juga ingin ikut lomba menyanyi, Bebek?”

Bebek : “Iya, Burung.”

Burung : “Bagaimana kalau kamu tidak menang?”

Bebek : “Tidak apa-apa. Yang penting aku sudah berusaha dengan giat. Urusan dapat juara atau tidak, itu urusan nanti.”

Satu persatu peserta mulai menampilkan keahliannya dalam menyanyi. Semua peserta tampil sangat mempesona. Setelah semua peserta maju ke

panggung, Gajah si panitia lomba naik panggung untuk mengumumkan pemenangnya.

Gajah : “Pertama-tama, saya ucapkan terima kasih atas partisipasi kalian semua dalam perlombaan ini. Semua peserta tampil sangat bagus. Saya sebagai panitia sangat bangga terhadap penduduk hutan ini. Jadi, pemenangnya adalah...semua menjadi pemenang!”

Burung : “ Mana ada lomba kok semua jadi pemenang! Masak nyanyianku disamakan dengan suara Bebek?”

Sapi : “Bagus sekali, Pak Gajah! Rasanya belum ada lomba yang semua pesertanya menjadi pemenang seperti ini.”

Gajah : “Aku tahu, ada yang tidak puas dengan keputusanku ini. Ketahuilah bahwa kalian semua adalah hewan-hewan yang luar biasa. Kalian pantas menjadi pemenang, karena kalian telah membawakan lagu dengan sangat baik dalam perlombaan tadi. Begitulah, Tuhan mengkaruniakan semua makhluknya dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Kita tidak boleh merasa paling baik ataupun paling pintar, sebab bisa jadi sesuatu yang kita anggap remeh bisa lebih baik dari kita.”

Burung : “Maafkan aku ya Bebek. Aku sudah mengejekmu. Aku tidak akan mengulanginya lagi.”

Bebek : “Tidak apa-apa Burung. Janji, kita tidak boleh saling mengejek yaa.”

Akhirnya, semua peserta lomba mendapatkan medali dari Gajah. Bebek, Sapi, Burung hidup bersama dengan rukun.

Lampiran J. Dokumentasi Profil Lembaga**Profil lembaga RA Nurul Hidayah**

Nama RA	: RA. Nurul Hidayah
Alamat	: Jl. Nusa Indah 02 No. 13 Curahmalang
Desa/Kelurahan	: Curahmalang
Kecamatan	: Rambipuji
Kabupaten	: Jember
Nama Penyelenggara RA	: YASPID MIFTAHUL HUDA JEMBER
NSM	: 101235090134
NPSN	: 69745206
NPWP	: 72.751.396.2-626.000
Status Akreditasi	: B
Tahun Berdiri	: 1984
Nomor Telpon	: 085340277774
Nama Yayasan	: YASPID MIFTAHUL HUDA JEMBER
Alamat Yayasan	: Jl. Nusa Indah No. 02 13 Curahmalang
Nama Kepala RA	: Eka Sri Rahayu, S.Pd
Kategori RA	: Reguler
Kepemilikan Tanah	: Milik Yayasan
Luas Tanah	: 450 m ²
Rekening Rutin RA	: -

Lampiran K. Dokumentasi Data peserta didik kelompok B**1) Data Kelompok Eksperimen**

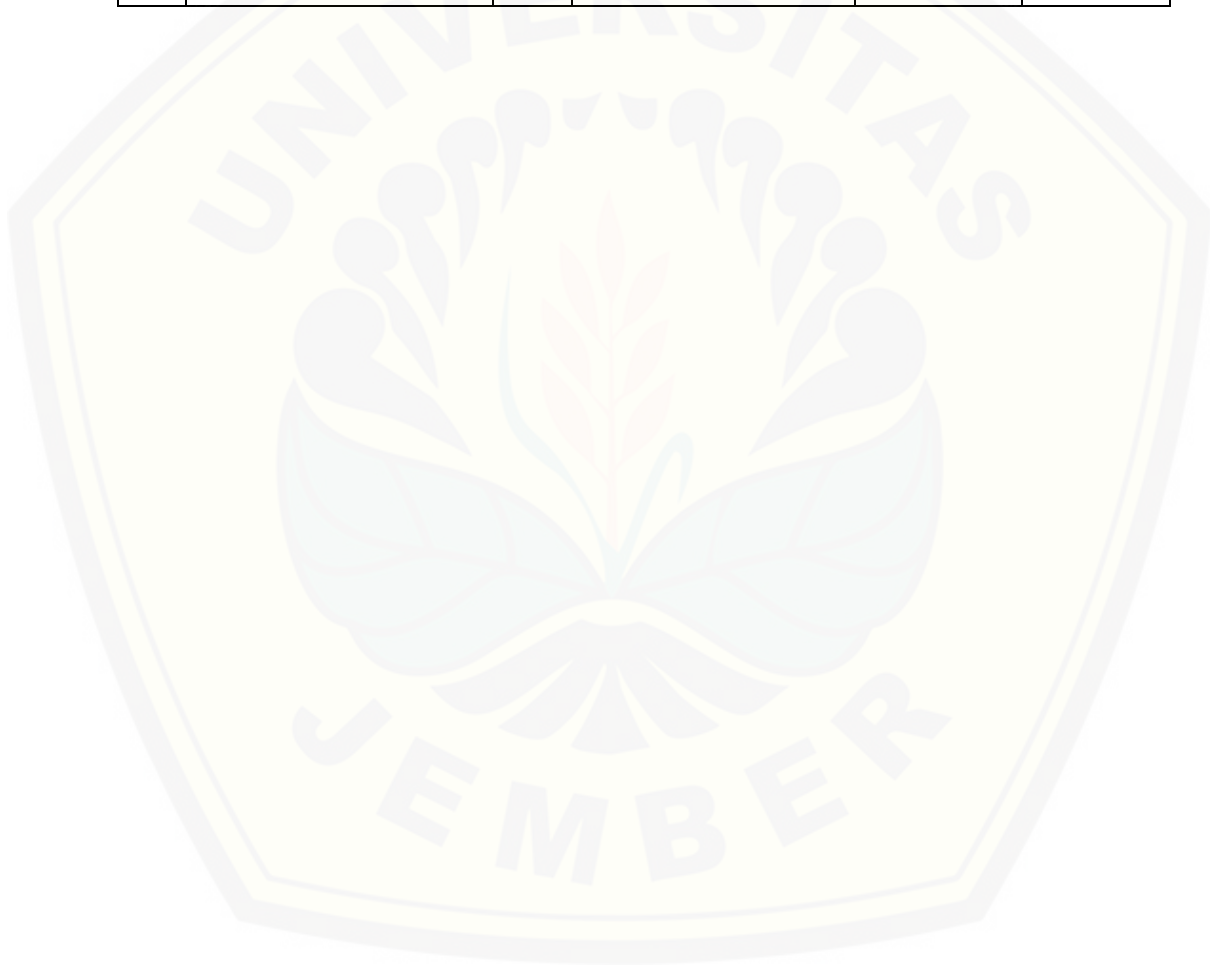
No	Nama Siswa	Tempat Lahir	Tanggal Lahir (dd/mm/yyyy)	Jenis Kelamin
1	Anjani Tri Caesa Anggraeni	Jember	04/09/2011	P
2	Arai Mahatma	Jember	12/04/2011	L
3	Fahri Putra Fairuzil Qolbi	Jember	28/11/2011	L
4	Ilma Uswatun Hasanah	Jember	06/08/2011	P
5	Isma Ya`ul Fitria	Jember	31/08/2011	P
6	Jessica Valentina Umar	Jember	06/02/2012	P
7	Khudzi Choiron Ajilan	Jember	05/06/2012	P
8	Muhammad Wildhan Arrafif	Jember	21/08/2011	L
9	Naflah Syahira Ilmi	Jember	19/07/2011	P
10	Nurul Sho`imatur Rofiah	Jember	12/03/2011	P
11	Raditiya Fitra Maulana Hakim	Jember	31/08/2011	L
12	Vina Zaskia Rahma H	Jember	08/11/2011	P

2) Data Kelompok Kontrol

No	Nama Siswa	Tempat Lahir	Tanggal Lahir (dd/mm/yyyy)	Jenis Kelamin
1	Ahmad Arsyl Afifuddin Allafi	Jember	07/06/2012	L
2	Arda Azka Farelli Utomo	Jember	13/05/2012	L
3	Fatma Zahroton Nisa	Jember	28/05/2012	P
4	Fenti Azahrah Aprilliyanti	Jember	28/04/2012	P
5	Fitria Agustina	Jember	23/08/2012	P
6	Ida Habibah Azzahra	Jember	15/10/2010	P
7	M. Arkhan Ataya	Jember	02/11/2011	L
8	Much Aysar Fahrezi	Jember	23/01/2012	L
9	Muhammad Adzimul Lutfillahi	Jember	08/08/2012	L
10	Riky Gayuh Dwi Prasetya	Jember	28/11/2012	L
11	Siti Zubaidah	Jember	01/10/2012	P
12	Muhammad Nadhal Fadlil I.			L

Lampiran L. Dokumentasi Daftar tenaga pendidik RA Nurul Hidayah

No	Nama	L/P	Tempat Tanggal Lahir	Ijazah Terakhir	Jabatan
1	Mukaromah	P	Jember,04/05/1963	SMA	Guru
2	Ernawati, S.Pd	P	Jember,09/08/1982	S1 BK	Guru
3	Siti Hilyatuzzahroh, S.Pd	P	Jember,24/03/1981	S1 BK	Guru
4	Eka Sri Rahayu, S.Pd	P	Jember,15/05/1990	S1 PG PAUD	Kepala RA



Lampiran M. Dokumentasi Nilai *Pre-test* dan *Post-Test* anak**1) Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Eksperimen**

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Naflah Syahira Ilmi	52,5	62,5
2	M. Wildhan Arrafif	55	65
3	Khudzi Choiron Ajilan	55	62,5
4	Fahri Putra Fairuzil Q	57,5	60
5	Radit Putra Maulana Hakim	52,5	70
6	Jessika Valentina Umar	52,5	70
7	Anjani Tri Caesa A	62,5	72,5
8	Ilma Uswatun Hasanah	57,5	60
9	Ismaya'ul Fitria	45	57,5
10	Nurul Shoimatur Rofi'ah	52,5	57,5
11	Vina Zaskia Rahma H	55	60
12	Arai Mahatma	50	55

2) Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Kontrol

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Riki Gayuh Dwi P.	55	47,5
2	Fatma Zahroton Nisa	45	40
3	Siti Zubaidah	50	42,5
4	Muhammad Nadhal Fadlil I.	35	35
5	Arda Azka Farelli U	45	50
6	Fenti Azahrah Apriliyanti	42,5	55
7	Fitria Agustina	37,5	45
8	M. Arkhan Ataya	50	60
9	Ahmad Arsyl Afifuddin A	57,5	62,5
10	Much Aysar Fahrezi	42,5	45
11	Muhammad Adzimul L	52,5	60
12	Ida Habibah Azzahra	52,5	67,5

Lampiran N. Dokumentasi Foto pelaksanaan penelitian



Gambar N.1 Pelaksanaan Pre-Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol



Gambar N.2 Pelaksanaan Post-Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol



Gambar N.3 Pelaksanaan Perlakuan Kelompok Eksperimen



Gambar N.4 Pelaksanaan Perlakuan Kelompok Kontrol



Gambar N.5 Anak dari Kelompok Kontrol Menceritakan Kembali Cerita yang Telah disampaikan



Gambar N.6 Anak dari Kelompok Eksperimen Menceritakan Kembali Cerita yang Telah disampaikan

Lampiran O. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 3508/UN25.1.5/LT/2018
Lampiran :
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

26 APR 2018

Yth. Kepala RA Nurul Hidayah Rambipuji
Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Diny Zakiyah Maulida
NIM : 140210205054
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bermaksud melaksanakan Penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2017/2018" di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Suratno, M.Si
NIP.19670625 199203 1 003

Lampiran P. Surat Keterangan Penelitian

**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM DAN DAKWAH
RAUDHATUL ATHFAL
"NURUL HIDAYAH"
CURAHMALANG RAMBIPUJI JEMBER**

Jl. Nusa Indah 2 No. 13 Telp. 08534027774 email : ra.nurulhidayah@gmail.com NSM. 101235090134

SURAT KETERANGAN

No : 26/RA.NH/IV/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eka Sri Rahayu, S.Pd
Jabatan : Kepala RA

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Diny Zakiyah Maulida
NIM : 140210205054
PRODI : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini-Universitas Jember

Telah melaksanakan penelitian di RA Nurul Hidayah pada anak kelompok B dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Anak Kelompok B RA Nurul Hidayah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2017/2018."

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diberikan di : Jember
Pada tanggal : 28 April 2018

Kepala RA. Nurul Hidayah



EKA SRI RAHAYU, S.Pd

Lampiran Q. Biodata Mahasiswa

Biodata Mahasiswa



Nama : Diny Zakiyah Maulida
 Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 24 Juni 1996
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Dsn. Gumawang RT.014, RW.03 Desa
 Curahmalang, Kec. Rambipuji, Kab. Jember
 Telepon : 081946667174
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Email : diniemaulida24@gmail.com
 Riwayat Pendidikan :

No	Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1.	TK Nurul Hidayah	Jember	2001
2.	MI Miftahul Huda	Jember	2008
3.	MTs. Al – Misri	Jember	2011
4.	MA Al – Misri	Jember	2014
5.	Universitas Jember	Jember	2018