

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Hakikat Minat Belajar

###### a. Pengertian Minat Belajar

Minat adalah ketertarikan atau kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat terhadap sesuatu hal karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal tersebut. Minat timbul apabila seorang merasa bahwa apa yang dikerjakannya berguna untuknya dan sesuai dengan keinginannya atau kebutuhannya. Menurut Djaali (2014: 121) minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri.

Slameto (2013: 57) menerangkan minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang terhadap akan menumbuhkan minatnya. Untuk itu, minat besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa itu dapat dipastikan tidak akan belajar dengan sebaik-

baiknya. Minat (*insterest*) yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu (Istarani, 2015: 47). Oleh karena itu, minat dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar dalam mata pelajaran tertentu.

Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dan rasa senang. Menurut Djaali (2013: 121) “minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri”. Semakin kuat dan dekat dengan hubungan tersebut semakin besar minat. Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Siswa yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajari dengan sungguh, karena ada daya tarik baginya. Siswa yang mudah menghafal pelajaran yang menarik minatnya. Proses belajar akan berjalan lancar apabila disertai minat. Minat merupakan alat yang utama yang membangkitkan kegiatan belajar anak didik dalam rentangan waktu tertentu. Oleh karena itu guru perlu membangkitkan minat anak didik dalam belajar yang diberikan mudah untuk anak pahami.

Berdasarkan pengertian dari berbagai ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan perasaan tertarik dalam belajar dan dapat menumbuhkan kepuasan tersendiri

dalam belajar, sehingga memungkinkan seseorang mengulang-ulang kegiatan belajar yang dilakukan.

### **b. Indikator Minat Belajar**

Minat siswa terhadap sesuatu akan diekspresikan melalui kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan minatnya. Sehingga untuk mengetahui indikator minat dapat dilihat dengan cara menganalisis kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang disenanginya, karena minat merupakan motif yang dipelajari yang mendorong individu aktif dalam kegiatan tertentu.

Menurut Safari Wasti (2013: 4) ada beberapa indikator minat belajar yaitu sebagai berikut: Perasaan senang, Ketertarikan siswa, Perhatian dan Keterlibatan siswa.

#### 1) Perasaan senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran bahasa Indonesia misalnya, maka ia harus terus mempelajari ilmu yang berhubungan dengan bahasa Indonesia. Sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari bidang tersebut. Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran, contohnya seperti senang mengikuti pelajaran tidak ada perasaan bosan dan hadir saat pelajaran.

#### 2) Ketertarikan

Seringkali dijumpai beberapa siswa yang merespon dan memberikan reaksi terhadap apa yang disampaikan guru pada saat proses belajar mengajar di kelas. Tanggapan yang diberikan menunjukkan apa yang disampaikan guru tersebut menarik perhatiannya, sehingga rasa ingin tahu yang besar dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Contohnya: tidak menunda tugas dari guru.

### 3) Perhatian Siswa

Semua siswa yang mempunyai minat terhadap pelajaran tertentu akan cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap pelajaran itu. melalui perhatiannya yang besar ini, seorang siswa akan mudah memahami inti dari pelajaran tersebut. Contohnya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

### 4) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seorang siswa akan pelajaran yang mengakibatkan siswa tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari pelajaran tersebut. Contohnya: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

## c. Fungsi Minat Dalam Belajar

Purwanto (dalam Istarani, 2015: 47) mengatakan bahwa “fungsi minat adalah untuk menggerakkan atau mengubah

seseorang agar timbul keinginan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau pencapaian tujuan tertentu”. Dalyono (Istarani, 2015: 47) juga mengatakan “kuat lemahnya minat belajar seseorang tentu mempengaruhi keberhasilannya”. Karena itu minat belajar perlu diusahakan terutama yang berasal dari dalam diri dengan cara senantiasa memikirkan masa depan yang penuh tantangan dan harus dihadapi untuk mencapai cita-cita.

#### **d. Faktor Minat Belajar**

Minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang.

Menurut Slameto (2010: 54) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu:

- 1) Faktor internal
  - a) Faktor jasmaniah seperti kesehatan dan cacat tubuh
  - b) Faktor psikologis seperti perhatian, tertarik dan aktivitas
- 2) Faktor eksternal

- a) Faktor keluarga seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga
- b) Faktor sekolah seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin di sekolah, alat pelajaran, keadaan gedung sekolah.

#### e. Jenis Minat Belajar

Jenis minat menurut Djaali (2013: 122) mengatakan bahwa “minat memiliki unsur afeksi, kesadaran sampai pilihan nilai, penerahan perasaan, seleksi dan kecenderungan hati”. Dari sumber tersebut, kemudian dapat dirangkum pemilihan kelompok minat berdasarkan orang dan pilihan kerjanya, minat dapat dibagi dalam enam jenis yaitu :

- 1) *Realistis*
- 2) *Investigatif*
- 3) *Artistik*
- 4) *Sosial*
- 5) *Enterprising*
- 6) *Konvensional*

Sedangkan Sukardi (2013) mengklasifikasikan minat menjadi empat jenis yaitu:

- 1) *Expressed interest*, minat yang diekspresikan melalui verbal yang menunjukkan apakah seseorang itu menyukai dan tidak menyukai suatu objek atau aktivitas.
- 2) *Manifest interest*, minat yang disimpulkan dari keikutsertaan individu pada suatu kegiatan tertentu.
- 3) *Tested interest*, minat yang disimpulkan dari tes pengetahuan atau keterampilan dalam suatu kegiatan.
- 4) *Inventoried interest*, minat yang diungkapkan melalui inventori minat atau daftar aktivitas dan kegiatan yang sama dengan pernyataan.

**f. Ciri-ciri Minat Belajar**

Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan tampak berbeda bila dibandingkan dengan siswa yang minat belajarnya rendah. Slameto (2013: 58) memaparkan bahwa siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenak sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.
- 4) Ada rasa ketertarikan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.

- 5) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada yang lain.
- 6) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan

## 2. Pembelajaran Bahasa Indonesia

### a. Pengertian Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa adalah suatu sistem yang sistematis, barangkali juga untuk sistem generatif. Bahasa merupakan perangkat lambang-lambang atau simbol-simbol. Menurut Santos (dalam Nazarudin, 2015) bahasa adalah rangkaian bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia secara sadar. Bahasa merupakan sarana komunikasi antara anggota masyarakat dalam menyamaoikan ide dan peraaan secara lisan atau tulisan. Bahasa juga merupakan sebuah sistem, artinya bahasa dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola secara tetap dan dapat dikaedahkan.

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia no 24 tahun 2009, bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan yang menjadi identitas bangsa indonesia. Sedangkan menurut Humaira (2012: 2) bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang memberikan pengajaran membaca, menulis, mengarang, membaca puisi, mendikte, berbicara atau menceritakan sesuatu. Dengan adanya pembelajaran bahasa



Indonesia di sekolah, maka siswa akan terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Siswa juga akan terlatih untuk menuangkan pikiran, perasaan, daya cipta mereka dalam bentuk tulisan maupun lisan.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membelajarkan siswa untuk berkomunikasi dengan baik dan benar. Komunikasi ini dapat dilakukan baik secara lisan maupun tulisan. Dengan kesimpulan tersebut, maka standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal siswa yang menggambarkan penguasaan, pengetahuan, keterampilan berbahasa, sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia, Humaira (2012: 5). Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi siswa untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.

Kesimpulan dari pendapat di atas bahwa bahasa Indonesia adalah suatu mata pelajaran yang memberikan pengajaran membaca, menulis, mengarang, membaca puisi, mendikte, berbicara menceritakan sesuatu dan juga sebagai bahasa pemersatu.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang penting yang diajarkan di SD, karena Bahasa Indonesia

itu sendiri memiliki peranan yang penting yaitu sebagai identitas bangsa dan memiliki fungsi dalam kehidupan sehari-hari. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyebutkan bahwa mata pelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Siswa menghargai dan membanggakan bahasa indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara.
- 2) Siswa memahami bahasa indonesia dari segi bentuk, makna dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan dan keadaan.
- 3) Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan kematangan social.
- 4) Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).
- 5) Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

- 6) Siswa menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

**c. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Menurut Zulela (2013: 5), pembelajaran bahasa Indonesia pada jenjang SD/MI, mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra meliputi 4 aspek :

1) Mendengarkan (menyimak)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendengarkan/menyimak adalah suatu kegiatan memperhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang. Sehingga dengan mendengarkan pendengar mampu menangkap informasi, ide atau gagasan yang diucapkan oleh seseorang.

2) Berbicara

Menurut Dhieni (dalam Marini 2015: 2) Kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata. Berbicara juga merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, dan linguistik secara luar.

3) Membaca

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) membaca adalah melihat serta memahami isi dari apa yang ditulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati). Membaca merupakan salah satu hal pokok dalam belajar, karena dengan membaca kita akan tahu apa yang sebelumnya belum diketahui, dan kita akan mendapat banyak pengetahuan melalui bacaan yang kita baca.

#### 4) Menulis

Menurut Semi (2007: 14) mengemukakan bahwa menulis merupakan suatu kreatifitas memindahkan gagasan dalam lambang-lambang tulisan. Menulis juga merupakan suatu media penyampaian pesan untuk mengungkapkan hasil pemikiran, ide, gagasan dan informasi.

### 1. Media Boneka Tangan

#### a. Pengertian Media Boneka Tangan

Daryanto (2013: 33) mengungkapkan boneka tangan merupakan benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Jadi menurut Daryanto boneka tangan adalah sebuah benda tiruan yang dibuat dan memiliki bentuk seperti manusia, binatang dll. Boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sebuah pertunjukan. Penggunaan boneka sebagai media pendidikan dapat dilihat di berbagai wilayah di Indonesia.

Menurut Triutami dkk (2014: 6) media boneka tangan merupakan boneka yang digerakkan oleh seseorang dengan cara seluruh jari-jari tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka yang dijadikan sebagai media pembelajaran pendidikan untuk anak yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam bercerita. Jadi menurut Daryanto dan Triutami boneka tangan adalah benda tiruan manusia dan binatang yang digerakkan oleh seseorang dengan cara memasukkan jari-jari tangannya ke bawah pakaian boneka tangan tersebut untuk menyampaikan pesan dan materi dalam cerita.

Daryanto (dalam Marini dkk, 2015: 4) berpendapat bahwa boneka tangan adalah benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang yang dimainkan dengan satu tangan. Sedangkan menurut tiga pendapat dapat dianalisis bahwa boneka tangan adalah benda tiruan manusia dan binatang yang digerakkan oleh satu tangan dengan cara memasukkan jari-jari tangannya ke bawah pakaian boneka tangan tersebut untuk menyampaikan pesan dan materi dalam cerita.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa boneka tangan merupakan benda tiruan dari bentuk manusia dan binatang yang digerakkan oleh seseorang dengan satu tangan dengan cara seluruh jari-jari tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka yang dijadikan sebagai media

pembelajaran pendidikan untuk anak yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam bercerita.

### **b. Fungsi Media Boneka Tangan**

Banyak orang menggunakan boneka sebagai media bercerita. Anak-anak pada dasarnya menyukai boneka, jadi sebuah cerita yang diceritakan melalui karakter boneka pasti akan menarik minat dan perhatian anak. Anak-anak dapat berpartisipasi dalam permainan Boneka. Dengan ini dapat meningkatkan fantasi atau imajinasi anak (Gunawan, 2010).

Dari teori di atas, kita dapat ditarik kesimpulan bahwa boneka tangan berfungsi sebagai media komunikasi yang melibatkan anak dalam bercerita dengan cara-cara yang dapat dipahami oleh anak-anak yang belajar melalui seorang guru. Anak-anak dapat tertarik dengan media boneka, mereka juga dapat mengekspresikan ide-ide mereka.

### **c. Manfaat Media Boneka Tangan**

Menurut Siswanti (dalam Marini dkk, 2015: 4), mengemukakan bahwa manfaat boneka tangan antara lain :

- 1) Tidak banyak memakan tempat dalam pelaksanaannya

Untuk memainkan boneka tangan tidak perlu ruang luas dan lebar, karena ukuran boneka tangan hanya seukuran tangan

pemainnya. Sehingga bisa dibawa kemana-mana, dan mudah untuk digunakan.

- 2) Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya

Tidak memerlukan kursus atau keahlian khusus dalam memainkan boneka tangan, karena siapapun dan usia berapapun bisa memainkannya. Sebagai media pembelajaran boneka tangan bisa digunakan oleh segala usia.

- 3) Dapat mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan keaktifan anak dan suasana gembira

Boneka tangan dengan warna dan model yang bermacam-macam mampu mengembangkan imajinasi anak sehingga imajinasi anak terlatih dengan hal-hal baru di sekelilingnya. Boneka tangan mampu meningkatkan daya tarik pada anak sehingga dapat meningkatkan keaktifan anak dan memberikan suasana gembira pada anak.

- 4) Mengembangkan aspek Bahasa

Tidak hanya imajinasi yang terasah, tetapi juga aspek-aspek bahasa pada anak dapat meningkat, anak akan menemukan kosa kata baru yang membantu menambah kosa kata yang dikuasainya. Tidak hanya itu anak-anak semakin mahir berbicara dan mengungkapkan pendapat di depan umum.

#### d. Jenis-jenis Boneka Tangan

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

- 1) Boneka tangan, satu tangan memainkan satu boneka
- 2) Boneka jari, dimainkan dengan jari tangan
- 3) Boneka tongkat seperti wayang-wayangan
- 4) Boneka tali (marionet), cara menggerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki
- 5) Boneka bayang-bayang (shadow puppet), dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangnya.



**Gambar 2.1**  
**Gambar Boneka Tangan**

Media boneka tangan dalam pembelajaran bahasa indonesia dirasa sangat cocok untuk meningkatkan minat belajar siswa. Demikian media boneka tangan dalam pembelajaran



bahasa indonesia diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

#### e. Kelebihan dan Kelemahan Media Boneka Tangan

Dhieni (dalam Juliandari dkk, 2015: 4), media boneka tangan memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain :

##### 1) Kelebihan Media Boneka Tangan

- a) Boneka dibuat sesuai dengan tokoh cerita, menarik bagi anak dan mudah dimainkan oleh anak dan guru.
- b) Boneka mudah dimainkan, saat memainkan memasukannya kedalam tangan sehingga tidak perlu keahlian khusus untuk memainkannya.
- c) Tidak memerlukan tempat dan persiapan terlalu rumit

##### 2) Kekurangan Media Boneka Tangan

- a) Hendaknya hafal cerita.
- b) Harus bisa membedakan suara antara boneka satu dan yang lainnya.

#### f. Prosedur Bercerita Menggunakan Boneka Tangan

Metode bercerita dikemukakan oleh Fadilillah (2012) bahwa metode bercerita adalah metode yang mengisahkan suatu peristiwa atau kejadian kepada peserta didik. Kejadian atau peristiwa tersebut disampaikan kepada peserta didik melalui tutur kata, ungkapan, dan mimik wajah yang unik. Seseorang yang bercerita

dengan baik akan menjadikan cerita sebagai sesuatu yang menarik dan hidup. Persembahan anak dalam cerita akan memberikan suasana yang segar, menarik dan unik bagi anak.

Menurut Gunarti (2010: 5-20), dalam bercerita dengan menggunakan boneka tangan sebaiknya memperhatikan hal-hal sederhana namun penting antara lain :

- 1) Lebih baik menggunakan skenario cerita.
- 2) Latih suara Anda agar bisa memiliki berbagai karakter suara yang dibutuhkan dalam bercerita. Misalnya suara anak-anak, suara nenek, suara ibu, suara binatang dan lain-lain.
- 3) Gunakan boneka yang menarik dan sesuai dengan dunia anak serta mudah dimainkan oleh guru atau orang tua atau anak.
- 4) Boneka dapat digunakan lebih dari satu, maksimal 8 buah dengan bentuk yang berbeda-beda sehingga siswa tidak kesulitan dalam menghafal tokoh cerita.
- 5) Jika menggunakan satu boneka, dilakukan percakapan atau cerita antara anak dengan boneka yang disuarakan oleh guru.
- 6) Jika menggunakan dua boneka maka percakapan atau alur cerita dilakukan oleh kedua boneka tersebut yang disuarakan oleh guru atau orang tua dengan karakter suara yang berbeda. Anak mendengarkan percakapan dan alur cerita yang disajikan.
- 7) Penggunaan boneka lebih dari dua berarti percakapan atau alur cerita dilakukan oleh dua boneka yang disuarakan oleh guru

atau orang tua dengan karakter suara yang berbeda. Agar alur ceritanya terdengar indah, dipermanis dengan musik.

Tahap-tahap bercerita menggunakan boneka tangan merujuk pada pendapat Ariyanto dan Erika (dalam Sobarna, 2010). Menurutny ada dua tahap dalam metode bercerita menggunakan boneka tangan, yaitu perencanaan dan pelaksanaan. Keberhasilan pengajaran sangat bergantung pada kedua hal ini. Adapun jenis perencanaan yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut :

1) Perencanaan dasar

Perencanaan dasar meliputi analisis acara dan analisis calon pendengar. Dalam analisis acara, harus terjawab pertanyaan-pertanyaan yang meliputi mengapa (tujuan), bagaimana (cara), kapan (jadwal).

2) Perencanaan materi

Cerita yang baik mengandung empat unsur (who, what, where and wrong). Who adalah tokoh utama, baik jenis kelamin, rupa, bentuk jasmani, kedudukan. What berkaitan dengan lakon yang dimainkan. Where menjelaskan tempat atau lokasi kejadian. Wrong adalah suatu masalah yang dihadapi tokoh utama. Kunci cerita yang menarik adalah bahwa hanya dengan intelegensi, kecerdasan, serta sedikit kemunduran, sang tokoh utama dapat memecahkan masalah sesaat sebelum happy ending

### 3) Perencanaan boneka.

Perencanaan boneka merupakan langkah ketiga setelah perencanaan dasar dan perencanaan materi selesai. Tiga langkah yang berkaitan dengan perencanaan boneka ini adalah pemilihan, pengadaan, dan latihan penggunaan boneka. Pelaksanaan bercerita baru dapat dilakukan setelah perencanaan.

Dari beberapa teori bercerita diatas, maka peneliti membuat langkah-langkah bercerita menggunakan boneka tangan sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan media boneka tangan karakter Zara dan Zero
- 2) Menyiapkan cerita dengan judul “Berani Berbuat Berani Mengakui”. Cerita ini untuk menumbuhkan karakter : Kejujuran, Disiplin, Tanggungjawab, Gotong Royong.
- 3) Siswa di minta menyimak alur cerita yang dibawakan.
- 4) Siswa menceritakan kembali cerita yang telah di simak.
- 5) Bertanya pada siswa tentang amanat cerita.

Cara Memainkan Boneka Tangan :

- 1) Memasukan tangan dan menggunakan ibu jari dan jari kelingking sebagai tangan
- 2) Menggunakan berbagai intonasi suara
- 3) Menggunakan music untuk membuat cerita tersebut hidup

- 4) Melibatkan siswa dalam cerita dengan bertanya, menjawab pertanyaan dan mengajak bernyanyi bersama dengan judul lagu “Anak Jujur, Anak yang Hebat ”

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Pada bagian ini akan dijelaskan hasil-hasil penelitian terdahulu yang bisa dijadikan acuan dalam topik penelitian ini. Penelitian terdahulu telah dipilih sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini, sehingga diharapkan mampu menjelaskan maupun memberikan referensi bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Berikut ini merupakan kajian dari beberapa penelitian yang relevan :

1. Denis Merdianan Sari (2017) dalam penelitiannya yang berjudul "Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Media Boneka Tangan (Hand Puppet) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Ii Sdn Blimbing Jombang". Jenis penelitian menggunakan PTK. Hasil yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan pada hasil belajar ranah kognitif siklus I 60,8% siklus II 95,6 %, ranah afektif (siswa menceritakan kembali menjelang kelas) siklus I 61,6% siklus II 79,1%. Data aktivitas guru pada siklus I 72 % siklus II 88,6 %. Dan aktivitas siswa siklus I 75 % siklus II 85 %. Dari data yang diperoleh dapat diambil kesimpulan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa.
2. Uib Joko Sulianto, Mei Fita Asri Untari, Fitri Yulianti (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Media Boneka Tangan Dalam Metode

Bercerita untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R and D). Hasil yang diperoleh di tahun pertama berupa profil media boneka tangan yang cocok dalam kegiatan berceritera, tokoh-tokoh boneka tangan, dan penilaian dari ahli (penilaian ahli). Siswa dan guru menginginkan pendukung media dalam kegiatan bercerita berupa buku cerita beserta tokoh-tokohnya.dalam bentuk boneka tangan. Media boneka ini dibuat dari kain katun dan atau flanel berwarna cerah untuk menarik perhatian dan minat siswa.

3. Penelitian oleh Feny (2017) dengan judul "Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Bahasa Indonesia Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Desain penelitian ini menggunakan quasi experimental dengan one group pretest posttest. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa SD N 1 Mangunrejo. Sampel yang digunakan berjumlah 35 siswa pada kelas V SD N 1 Mangunrejo. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes untuk mengetahui prestasi belajar siswa dan observasi untuk aktifitas dan sikap siswa selama pembelajaran. Penelitian eksperimen ini terdiri dari pengukuran awal, perlakuan dan pengukuran akhir. Metode analisis data menggunakan statistik parametrik dengan bantuan program komputer software SPSS 22.00 for windows. Uji statistik parametrik yang digunakan adalah paired sample t test. Hasil perhitungan rata-rata pretest sebesar 55,89

dan rata-rata posttest sebesar 63,17. Peningkatan rata-rata pretest dan posttest adalah 7,28. Hasil analisis data dengan paired sample t test diketahui bahwa nilai t hitung adalah -5,79 dengan probabilitas signifikan  $0,000 < 0,05$ . Ada peningkatan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan media boneka tangan, karena nilai posttest lebih tinggi dibanding nilai pretest. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah media boneka tangan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran bahas indonesia.

### C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang dan tinjauan teori yang telah di kemukakan sebelumnya dapat dibuat kerangka berfikir. Menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono (2016:91) “Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Dari pendapat tersebut dapat diambil suatu kerangka berfikir sebagai berikut :

Siswa kelas 4 SDN 2 Sedeng, Kecamatan Pacitan, Kabupaten Pacitan terdiri dari siswa yang memiliki minat belajar bahasa Indon rendah hal ini dapat dilihat dari masih banyak siswa yang kurang memperhatikan guru dan berbicara sendiri sehingga mengganggu konsentrasi siswa lain dan kurang bisa memahami materi dengan baik. Guru juga belum mengaplikasikan banyak metode dalam pembelajaran.

Metode yang digunakan cenderung monoton yang mengakibatkan siswa kurang tertarik dalam pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di kelas, mengakibatkan pembelajaran kurang menarik yang mengakibatkan pembelajaran kurang berkesan bagi siswa.

Berdasarkan bagan tersebut dapat dijelaskan bahwa siswa kelas 4 SDN 2 Sedeng, Kecamatan Pacitan, Kabupaten Pacitan terdiri dari siswa yang memiliki minat belajar rendah. Dari kondisi tersebut akan dilakukan tindakan yaitu berupa penerapan media boneka tangan dalam pelajaran bahasa Indonesia dengan tujuan agar minat belajar siswa menjadi meningkat.





### Identifikasi Masalah

- 1) Minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah.
- 2) Guru belum mengaplikasikan banyak metode dalam pembelajaran.
- 3) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di kelas.
- 4) Teknik mengajar yang tidak bervariasi juga mempengaruhi minat belajar siswa.

37



### Teori

- 1) Minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri (Djaali :2014).
- 2) Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang memberikan pengajaran membaca, menulis, mengarang, membaca puisi, mendikte, berbicara atau menceritakan sesuatu. Dengan adanya pembelajaran bahasa indonesia di sekolah, maka siswa akan terlatih untuk menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar siswa juga akan terlatih untuk menuangkan pikiran, perasaan, daya cipta mereka dalam bentuk tulisan maupun lisan (Humaira : 2012).
- 3) Boneka tangan merupakan benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Jadi menurut Daryanto boneka tangan adalah sebuah benda tiruan yang dibuat dan memiliki bentuk seperti manusia, binatang dll. (Daryanto : 2013). Menurut Siswanti (dalam Marini dkk, 2015: 4) mengemukakan bahwa manfaat boneka tangan antara lain :

Tidak banyak memakan tempat dalam pelaksanaannya, tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya, dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan anak dan suasana gembira, mengembangkan aspek Bahasa.

**“Peningkatan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia**

**di Kelas 4 dengan Menggunakan Media Boneka Tangan”**

## Bagan 2.1 Kerangka Pikir

### D. Hipotesis Tindakan

Arikunto, Suharsimi (2013: 112) menyatakan “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Berdasarkan landasan teoretis dan kerangka berfikir, maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut : “Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Mampu Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 4 SDN 2 Sedeng”



