

PENINGKATAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG MELALUI MEDIA BONEKA JARI SISWA KELAS II MI AN-NAJIHAH BABUSSALAM MADIUN

Larassati & Pipiet Alifah

Universitas Duta Bangsa Surakarta

larassati@udb.ac.id; pipitalifah@udb.ac.id

Abstract

Listening skills constitute an essential component of Indonesian language learning, contributing to the development of students' overall language competence. However, students' limited comprehension of fables delivered by teachers highlights the need for innovative instructional media. This issue often stems from the use of monotonous and insufficiently interactive methods, which diminish students' interest and focus. This study aims to improve learning outcomes in listening to fables through the application of finger puppet media among second-grade students at *MI An-Najibah Babussalam Kebonsari Madiun* in the 2024–2025 academic year. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection phases. The study involved 20 students. Data were collected through observation, tests, and documentation, and were analyzed both qualitatively and quantitatively. The findings show a significant improvement in both learning outcomes and student engagement. Mastery learning increased from 45% in the pre-cycle to 80% in Cycle I, and reached 95% in Cycle II. Learning activities also improved from 50% to 90%. These results indicate that finger puppet media are effective in enhancing listening skills for fables and in fostering a more engaging, active, and enjoyable learning environment. The implications of this study underscore the importance of incorporating visual-interactive media in the teaching of listening skills at the elementary school level.

Keywords: Learning Outcomes; Listening to Fables; Finger Puppet Media; Interactive Learning; Classroom Action Research

Abstrak: Keterampilan menyimak merupakan komponen esensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkontribusi terhadap pengembangan kompetensi berbahasa siswa. Namun, rendahnya pemahaman siswa terhadap isi dongeng yang disampaikan guru menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran. Permasalahan ini kerap disebabkan oleh penggunaan metode yang monoton dan kurang interaktif, yang mengakibatkan penurunan minat dan fokus siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan menyimak dongeng melalui penerapan media boneka jari pada siswa kelas II MI An-Najihah Babussalam Kebonsari Madiun tahun ajaran 2024–2025. Penelitian menggunakan pendekatan *Classroom Action Research* (CAR) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar dan aktivitas siswa. Tingkat ketuntasan belajar meningkat dari 45% pada pra-siklus menjadi 80% pada siklus I, dan mencapai 95% pada siklus II. Aktivitas belajar juga mengalami peningkatan dari 50% menjadi 90%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media boneka jari efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak dongeng serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Implikasi penelitian ini menunjukkan pentingnya penggunaan media visual-interaktif dalam pengajaran keterampilan menyimak di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Menyimak Dongeng; Media Boneka Jari; Pembelajaran Interaktif; Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Berdasarkan “Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 Tahun 2006 tentang Standar isi dijelaskan bahwa ruang lingkup mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia mencakup empat aspek ketrampilan berbahasa yaitu : mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis”. Sekolah memegang peranan penting dalam dunia pendidikan untuk mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran guru menjadi pemeran yang sangat utama untuk menciptakan situasi berinteraksi antara guru dan siswa untuk mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut. Mengenalkan pola berpikir kritis pada anak tidaklah sesulit dan serumit yang dibayangkan. Orangtua bisa mengenalkan dan mengajarkan bagaimana cara agar anak dapat berfikir kreatif inovatif dengan proses yang menyenangkan dan tidak ada unsur keterpaksaan. Kemampuan mengajukan dan mengutarakan pertanyaan dengan tujuan agar mendapatkan pemahaman yang sesuai dengan harapan terhadap suatu hal dan dapat menumbuhkan kemampuan berfikir kritis. (Yunita et al., 2019). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada aspek keterampilan menyimak dan berbicara, mendongeng merupakan strategi yang dapat menstimulasi kemampuan anak untuk mendengarkan cerita, mengidentifikasi tokoh dan

alur cerita, serta mengekspresikan kembali isi cerita dalam bentuk lisan. Ketika guru mendongeng menggunakan boneka jari, anak tidak hanya mendengarkan, tetapi juga melihat representasi karakter tokoh melalui gerakan boneka pada jari guru. Hal ini membantu memperjelas alur cerita dan meningkatkan daya ingat serta pemahaman siswa terhadap materi (Sintia, 2024). Menurut (Lepola et al., 2012), pengembangan kemampuan menyimak naratif mencakup beberapa elemen dasar: (1) kosakata reseptif yang luas, (2) memori kerja untuk menyimpan bagian-bagian cerita sementara, (3) kemampuan mengolah struktur sintaksis dan hubungan kohesif antara proposisi, (4) kemampuan menyimpulkan untuk melengkapi kesenjangan informasi, serta (5) perhatian yang berkelanjutan dan motivasi untuk mendukung pemrosesan yang mendalam. Dengan kata lain, menyimak naratif merupakan proses pemrosesan informasi bertahap: mengenali bentuk kata, membentuk makna di tingkat kalimat, dan menyatukan makna di tingkat wacana guna menciptakan gambaran mental cerita yang terpadu.

Media boneka jari adalah boneka mini yang dipasang pada jari tangan, biasanya terbuat dari kain flanel, kain perca, atau bahan lembut lainnya sehingga mudah digerakkan selama proses bercerita berlangsung. Boneka jari berfungsi sebagai perantara visual untuk menggambarkan karakter tokoh dalam dongeng (Sasada, 2025). Penggunaan boneka jari tidak hanya membuat proses mendongeng menjadi lebih menarik, tetapi juga memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih fokus dalam kegiatan menyimak dan memahami isi cerita.

Menceritakan dongeng merupakan salah satu bentuk komunikasi verbal yang berfungsi sebagai alat untuk berinteraksi dan mendokumentasikan berbagai kejadian hidup, yang sudah ada sejak zaman dahulu kala. Bentuk komunikasi ini terus mengalami evolusi, dan dahulu kala menjadi favorit bagi ibu atau nenek kita untuk menemani anak atau cucu mereka tidur. Akan tetapi, dengan pesatnya kemajuan teknologi dan meningkatnya tingkat kesibukan, tradisi bercerita dongeng sering kali ditinggalkan oleh banyak orang. (Rukiyah, 2018). Oleh sebab itu, dongeng menjadi elemen krusial dalam kehidupan anak-anak yang tidak dapat dipisahkan. Dongeng wajib untuk selalu ada di setiap momen dalam hidup anak, dan tidak boleh dihilangkan. Sebab, melalui dongeng, anak-anak meraih kebahagiaan. Bukan hanya kebahagiaan semata, melainkan juga wawasan tentang keindahan dunia. Wawasan tersebut akan membantu mengembangkan kemampuan dan potensi psikologis anak. Mulai dari kecerdasan emosional, bahasa, imajinasi, sampai sikap sosial anak. (Kurniawan, 2021) Mendongeng juga merupakan aktivitas bercerita secara lisan yang

terstruktur untuk menyampaikan cerita (nama tokoh, alur, konflik, dan pesan moral) kepada pendengar. Menurut (Aminimanesh et al., 2019), mendongeng termasuk bentuk pembelajaran dengan media bukan hanya berfungsi menghibur tetapi juga berperan dalam pembentukan perilaku dan pengembangan bahasa anak.

Boneka jari mendorong terjadinya interaksi simbolik dan permainan peran di ruang kelas. Pendekatan permainan peran ini memungkinkan guru dan anak untuk berinteraksi melalui karakter boneka, sehingga situasi komunikasi menjadi lebih terpisah anak merasa lebih nyaman untuk bertanya, menjawab, atau menceritakan ulang melalui boneka tanpa beban performa langsung (Domek et al., 2023). Di samping itu, boneka mempermudah guru dalam memberikan dukungan bertahap: guru bisa mendemonstrasikan pemikiran verbal melalui tokoh boneka, menyajikan contoh inferensi, dan membimbing anak untuk membangun makna implisit, yang pada akhirnya melatih kemampuan inferensi anak. Beberapa studi internasional menunjukkan efektivitas puppetry untuk pengembangan literasi awal dan kemampuan bahasa. Menurut (Karaolis, 2023), kegiatan puppetry meningkatkan keterlibatan naratif dan literasi melalui pengalaman dramatis yang memicu interaksi verbal anak. Namun, penelitian Karaolis berskala kualitatif dan lebih menitikberatkan pada program pembelajaran berbasis drama, bukan pada pengukuran kuantitatif hasil pembelajaran spesifik di kelas dasar. Dengan demikian, meskipun (Karaolis, 2023) menunjukkan efek positif pada keterlibatan dan literasi, studi tersebut belum mengkuantifikasi peningkatan keterampilan menyimak atau berbicara secara eksperimental pada siswa kelas awal SD. Sedangkan, Penelitian kuantitatif di wilayah Asia Tenggara dan konteks lokal Indonesia (Trisnawati & Karta, 2024) (Amaliah et al., 2022) mengemukakan bahwa penggunaan boneka tangan/jari terhadap keterampilan berbicara dan menyimak menghasilkan dampak yang positif bagi siswa. Namun sebagian besar studi lokal berpendapat bahwa pengembangan media atau studi tindakan kelas (PTK) masih belum efektif keberhasilannya karena faktor sampel yang terbatas (kelas/kelompok kecil) dan variabilitas desain penelitian. Dengan demikian, ada keterbatasan generalisasi dan validitas eksternal temuan-temuan lokal belum banyak didukung oleh studi eksperimen kuasi eksperimental berdesain kontrol yang mengukur efek pada indikator pembelajaran terstandar.

Ada berbagai jenis alat bantu pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik. Salah satu di antaranya adalah boneka jari, yang umumnya diterapkan pada tingkat PAUD/TK. Namun, dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan boneka jari untuk

siswa MI kelas II. Hal ini karena anak-anak pada usia SD/MI kelas I-III (kelas awal) sedang berada di fase operasional konkret, sesuai dengan tahapan perkembangan yang dijelaskan oleh Piaget (Alfian et al., n.d.). Boneka merupakan media yang mampu membentuk imajinasi anak dalam pembelajaran. Karena media boneka dapat mendorong anak untuk aktif, ekspresif, dan bahkan kreatif (Akhirudin, Sujarwo, Haryanto, & Nurhikmah. (2020)) . Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa faktor utama penyebab rendahnya hasil belajar menyimak dongeng siswa kelas II MI An-Najihah Babussalam Kebonsari adalah berawal dari guru kelas. Yakni terdapat kekurangan kreatifitas guru dalam menerapkan metode serta penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu mendorong keaktifan belajar siswa. Sehingga mereka masih banyak yang kurang dalam hasil belajar menyimak dongeng.

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu diadakan penelitian tentang peningkatan hasil belajar menyimak dongeng pada kelas II dengan menggunakan media dan metode yang menarik. Peneliti menggunakan media boneka jari karna media ini sangat menarik untuk siswa dan memicu kesemangatan belajar siswa dan juga kesemangatan dalam mendengarkan dongeng dengan seksama. Dan dengan demikian diharapkan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar menyimak dongeng.

METODE

Jenis Penelitian:

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif melalui jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Metode kualitatif dipilih sebab penelitian ini lebih fokus pada arti dan alur proses belajar yang berlangsung di ruang kelas, bukan sekadar pada hasil akhirnya. PTK dilakukan dengan maksud untuk memperbaiki dan menaikkan mutu proses belajar di kelas melalui langkah-langkah praktis yang dilakukan secara terus-menerus (Syah, 2016). Di samping itu, PTK juga bertujuan menghasilkan wawasan praktis yang bisa langsung diaplikasikan dalam situasi pembelajaran, sehingga memberikan sumbangan tidak hanya pada bidang teori tetapi juga pada praktik pendidikan (Nurfaizah, 2025). Model penelitian yang diterapkan adalah model spiral dari Kemmis dan McTaggart (Kemmis et al., 2013), yang mencakup 4 langkah utama, yakni Perencanaan (Planning), Pelaksanaan Tindakan (Acting), Observasi, dan Refleksi..

Penelitian ini dilaksanakan di MI An-Najihah Babussalam Kebonsari, Madiun dengan subjek penelitian yaitu 20 Siswa Kelas II yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa Perempuan pada semester 2 Tahun Pelajaran 2024/2025. Pemilihan kelas ini didasarkan pada siswa yang masih berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget, sehingga membutuhkan metode dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, seperti boneka jari.

Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan dua siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan dengan langkah-langkah: perencanaan tindakan melalui penyusunan RPP dan persiapan media boneka jari, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan metode mendongeng menggunakan boneka jari, observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran, serta refleksi untuk mengevaluasi hasil dan memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar keterampilan menyimak dongeng, sedangkan dokumentasi berupa foto dan catatan digunakan untuk mendukung data hasil penelitian. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari nilai hasil belajar siswa yang dianalisis menggunakan rumus persentase ketuntasan belajar.

Adapun keterangan aspek yang dinilai dalam setiap siklusnya yaitu sebagai berikut :

Tabel 1

Deskripsi	Skor			
	4	3	2	1
Setiap siswa mencermati pembelajaran dengan baik (A)				
Setiap siswa berdisiplin saat pembelajaran berlangsung (B)				
Setiap siswa sopan dan santun saat pembelajaran berlangsung (C)				
Setiap siswa menunjukkan sikap percaya diri saat pembelajaran (D)				
Setiap siswa menunjukkan sikap toleransi saat pembelajaran (E)				

HASIL

Aktivitas Siswa Pra-Siklus

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tahap awal (pra-siklus), tujuannya adalah untuk memahami situasi nyata di lapangan sebelum peneliti menggunakan media yang direncanakan dalam penelitian. Pertemuan awal ini berlangsung pada hari Senin, tanggal 10 Februari 2025, pukul 08.00 WIB. Dalam sesi ini, peneliti memberikan pre-test guna menilai tingkat kemampuan siswa dalam aspek keterampilan mendengarkan dongeng sebelum menerapkan media boneka jari. Berikut adalah deskripsi pra-tindakan::

Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan diterapkan pada tahap pra-tindakan. Peneliti juga menyiapkan lembar penilaian serta lembar observasi untuk siswa. Selanjutnya, peneliti melaksanakan pengukuran nilai pra-tindakan dengan menginstruksikan siswa untuk mendengarkan dongeng yang dibacakan oleh peneliti tanpa bantuan media boneka jari, kemudian siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan isi dongeng tersebut.

Pada tahap pra-tindakan, media boneka jari belum diterapkan dalam proses pembelajaran. Peneliti masih menggunakan metode pembelajaran tradisional berupa ceramah dan tanya jawab tanpa melibatkan media pendukung yang menarik. Secara umum, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada tahap ini mencakup empat komponen utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Secara keseluruhan, kegiatan belajar mengajar pada pertemuan ini berjalan cukup baik, di mana siswa mampu mengikuti jalannya pembelajaran dengan baik. Meskipun demikian, peneliti menemukan beberapa kendala, salah satunya adalah kesulitan dalam mengondisikan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, karena siswa pun juga banyak yang ramai dan keluar kelas. Ada beberapa faktor yang dapat disimpulkan oleh peneliti di sini yaitu dikarenakan siswa merasa bosan karena metode yang diterapkan tidak variatif atau masih tetap dengan metode ceramah dan Tanya jawab.

Aktivitas Siswa

Tabel 2. Hasil Penelitian Aktivitas Belajar Siswa

keterangan	Jumlah
Aktif	10
Tidak aktif	10

Keterangan jumlah siswa aktif dan tidak aktif pada pra-siklus:

$$\text{Aktif} = \frac{10}{20} \times 100\% = 50\%$$

$$\text{Tidak Aktif} = \frac{10}{20} \times 100\% = 50\%$$

Prosentase aktivitas siswa adalah:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\Sigma}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{360}{400} \times 100\% = 84,75\%$$

Σ = total nilai keseluruhan siswa (20 siswa)

N = skor maksimal + total jumlah siswa (20 + 20 = 400)

Tabel 2 menggambarkan bahwa tingkat keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran pada tahap pra-siklus, atau sebelum diterapkannya media boneka jari. Dari total 20 siswa, hanya 10 siswa (50%) yang menunjukkan keaktifan dalam mengikuti kegiatan belajar, sementara 10 siswa lainnya (50%) tergolong tidak aktif.

Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab tanpa media yang menarik belum mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Kondisi kelas yang ramai dan kurang kondusif menjadi indikasi rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan menyimak dongeng.

Hasil Belajar

Tabel 3. Hasil Penelitian Hasil Belajar

Keterangan	Jumlah
Tuntas	9
Belum Tuntas	11

Keterangan:

Tuntas : Siswa yang memiliki nilai standart atau diatas **KKM**

Belum Tuntas : Siswa yang mendapat nilai dibawah atau kurang dari

KKM

Keterangan jumlah siswa tuntas dan belum tuntas pada pra-siklus:

$$\text{Tuntas} = \frac{9}{20} \times 100\% = 45\%$$

$$\text{Belum Tuntas} = \frac{11}{20} \times 100\% = 55\%$$

Prosentase Hasil Belajar siswa adalah:

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan} &= \frac{\Sigma}{N} \times 100\% \\ &= \frac{1.545}{2.000} \times 100\% = 77,25\% \end{aligned}$$

Tabel 3 memperlihatkan hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus, yaitu sebelum penggunaan media boneka jari. Dari total 20 siswa, hanya 9 siswa (45%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 11 siswa (55%) belum tuntas. Persentase ketuntasan belajar yang masih di bawah 50% menandakan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami isi dongeng tanpa bantuan media kontekstual. Pembelajaran yang monoton dan verbal membuat siswa kesulitan fokus, sehingga hasil belajar rendah.

Siklus I

Setelah tahap perencanaan awal dilakukan, langkah berikutnya adalah menerapkan strategi baru yang telah dirancang, yakni upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran menyimak dongeng melalui penggunaan media boneka jari. Proses pembelajaran pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) siklus I terdiri atas beberapa tahapan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti yang meliputi eksplorasi dan elaborasi, serta kegiatan akhir berupa refleksi dan observasi. Observasi dilakukan secara berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung maupun terhadap hasil belajar siswa. Kegiatan observasi dan evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan bantuan media boneka jari. Adapun hasil data PTK pada siklus I serta hasil belajar siswa setelah penggunaan media boneka jari dalam pembelajaran Bahasa Indonesia disajikan pada tabel berikut:

Aktivitas Siswa

Tabel 4. Hasil Penelitian Siswa

Keterangan	Jumlah
Aktif	15
Tidak Aktif	5

Keterangan Jumlah siswa aktif dan tidak aktif pada Siklus I:

$$\text{Aktif} = \frac{15}{20} \times 100\% = 75\%$$

$$\text{Tidak Aktif} = \frac{5}{20} \times 100\% = 25\%$$

Prosentase aktivitas siswa adalah:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\Sigma}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{360}{400} \times 100\% = 90\%$$

Σ = total nilai keseluruhan siswa (20 siswa)

N = skor maksimal + total jumlah siswa (20 + 20 = 400)

Tabel 4 menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas siswa setelah diterapkannya media boneka jari pada Siklus I. Jumlah siswa aktif meningkat menjadi 15 siswa (75%), sementara yang tidak aktif menurun menjadi 5 siswa (25%).

Peningkatan ini menandakan bahwa media boneka jari mulai mampu menarik perhatian siswa. Meskipun demikian, beberapa siswa masih tampak pasif dan belum sepenuhnya berpartisipasi aktif dalam diskusi atau kegiatan menyimak, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Hasil Belajar

Tabel 5. Daftar Nilai Hasil Belajar dengan KKM 70

Keterangan	Jumlah
Tuntas	16
Tidak Tuntas	4

Keterangan :

Tuntas = Siswa yang memiliki nilai standart atau diatas KKM

Be-lum Tuntas = Siswa yang mendapat nilai dibawah atau kurang dari KKM

Keterangan jumlah siswa tuntas dan belum tuntas pada siklus-I:

$$\text{Tuntas} = \frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$$

$$\text{Belum Tuntas} = \frac{4}{20} \times 100\% = 20\%$$

Prosentase Hasil Belajar siswa adalah:

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan} &= \frac{\Sigma}{N} \times 100\% \\ &= \frac{1,675}{2000} \times 100\% = 83,75\% \end{aligned}$$

Tabel 5 menunjukkan hasil belajar siswa setelah penerapan media boneka jari pada Siklus I. Dari total 20 siswa, sebanyak 16 siswa (80%) berhasil mencapai KKM, sedangkan 4 siswa (20%) masih belum tuntas.

Dibandingkan pra-siklus, terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar 35%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media boneka jari efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa memahami isi dongeng. Namun, karena masih ada sebagian siswa yang belum tuntas, penelitian dilanjutkan ke Siklus II untuk mencapai hasil yang optimal.

Melihat pada hasil penilaian tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa masih perlu diadakannya perbaikan pembelajaran pada siklus I dengan cara melanjutkan pada siklus II agar aktivitas belajar, dan hasil belajar siswa menjadi meningkat dengan menggunakan media pembelajaran boneka jari ini.

Siklus II

Berdasarkan hasil analisis pada siklus I, Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan sebagai upaya guru untuk meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyimak dongeng dengan menggunakan media boneka jari. Setelah tahap perencanaan selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah menerapkan rencana yang telah disusun, yaitu meningkatkan partisipasi

dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menyimak dongeng melalui penggunaan media boneka jari. Proses pelaksanaannya meliputi kegiatan awal, kegiatan inti yang mencakup eksplorasi, kemudian dilanjutkan dengan refleksi, dan diakhiri dengan observasi.

Observasi proses pada pembelajaran siklus II dilaksanakan sebagai upaya untuk mengetahui tingkat aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa setelah diterapkan proses belajar mengajar Bahasa Indonesia pada materi menyimak dongeng dengan media boneka jari. Adapun hasil data Penelitian Tindakan Kelas pada siklus II yaitu tentang aktivitas belajar siswa dan hasil belajar dalam penerapan media boneka jari pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak dongeng terdapat pada tabel berikut:

Aktivitas siswa

Tabel 6. Hasil Penelitian Aktivitas Siswa

Keterangan	Jumlah
Aktif	19
Tidak Aktif	1

Keterangan jumlah siswa aktif dan tidak aktif pada siklus II-:

$$\text{Aktif} = \frac{18}{20} \times 100\% = 90\%$$

$$\text{Tidak Aktif} = \frac{2}{20} \times 100\% = 10\%$$

Prosentase aktivitas siswa adalah:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\Sigma}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{380}{400} \times 100\% = 95\%$$

Keterangan :

Σ = total nilai keseluruhan siswa (20 siswa)

N = skor maksimal + total jumlah siswa (20 + 20 = 400)

Tabel 6 menggambarkan aktivitas belajar siswa pada Siklus II. Sebanyak 19 siswa (95%) tergolong aktif, dan hanya 1 siswa (5%) yang masih tidak aktif.

Data ini memperlihatkan peningkatan signifikan dari siklus sebelumnya. Penggunaan boneka jari secara optimal dalam penyajian dongeng membuat siswa lebih antusias, berani berpendapat, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif.

Perolehan Hasil Belajar

Tabel 7. Daftar Nilai Hasil Belajar dengan KKM 70

Keterangan	Jumlah
Tuntas	19
Tidak Tuntas	1

Keterangan :

Tuntas = Siswa yang memiliki nilai standart atau diatas KKM

Be-lum Tuntas = Siswa yang mendapat nilai dibawah atau kurang dari KKM

Keterangan jumlah siswa tuntas dan belum tuntas pada siklus II:

$$\text{Tuntas} = \frac{19}{20} \times 100\% = 95\%$$

$$\text{Belum Tuntas} = \frac{1}{20} \times 100\% = 5\%$$

Prosentase Hasil Belajar siswa adalah:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\Sigma}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{1.780}{2000} \times 100\% = 89\%$$

Tabel 7 menampilkan hasil belajar siswa pada Siklus II. Dari 20 siswa, 19 siswa (95%) berhasil mencapai nilai di atas KKM, sedangkan hanya 1 siswa (5%) yang belum tuntas.

Hasil ini membuktikan adanya peningkatan ketuntasan belajar sebesar 50% dibandingkan pra-siklus (dari 45% menjadi 95%). Penerapan media boneka jari memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam menyimak isi dongeng, meningkatkan konsentrasi, serta memperkuat daya ingat dan imajinasi siswa terhadap cerita.

Pada pelaksanaan siklus II, seluruh aspek pembelajaran telah terlaksana dengan baik. Penggunaan media boneka jari terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil

belajar siswa. Kemampuan siswa dalam menyimak isi dongeng melalui media boneka jari menunjukkan perkembangan yang sangat baik. Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan signifikan baik pada aktivitas maupun capaian hasil belajar siswa. Semakin tinggi tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, semakin optimal juga pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terjadi pada kegiatan pembelajaran siklus I terdapat beberapa kekurangan diantaranya adalah dalam penyampaian dongeng guru kurang kreatif dan menarik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami isi dongeng yang disampaikan, sehingga hasil tes akhir belum mencapai target yang diharapkan. Banyak siswa yang masih menunjukkan sikap pasif dan kurang fokus selama proses pembelajaran. Hal ini tampak ketika kegiatan belajar berlangsung, di mana beberapa siswa masih saling bercanda dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, hasil tes akhir menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Perbaikan yang dilakukan pada pembelajaran siklus II terlihat dari penyampaian materi oleh guru yang sudah menggunakan media boneka jari secara tepat dan relevan dengan isi dongeng yang diajarkan. Selain itu, guru juga menyisipkan kegiatan *ice breaking* di tengah pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan bersemangat. Mereka juga tampak lebih terhibur serta menikmati dongeng yang disampaikan selama proses belajar berlangsung. Maka hasil PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilakukan selama 2 siklus pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak dongeng di MI An-Najihah Babussalam dengan media boneka jari menunjukkan hasil yang sangat baik. Seluruh aspek mengalami peningkatan, baik dalam hal aktivitas belajar maupun hasil belajar siswa. Perbandingan data antara kedua siklus tersebut dapat dilihat pada Tabel 8 berikut:

Tabel 8. Profil Analisis Hasil Penelitian

	Pra-Siklus		10 siswa	50 %
Aktivitas Belajar Siswa	Siklus I	I	15 siswa	75%
	Siklus II	II	18 siswa	95%
Hasil Belajar Siswa	Pra-Siklus		9 siswa	45%
	Siklus I	I	16 siswa	80 %
	Siklus II	II	19 siswa	95%

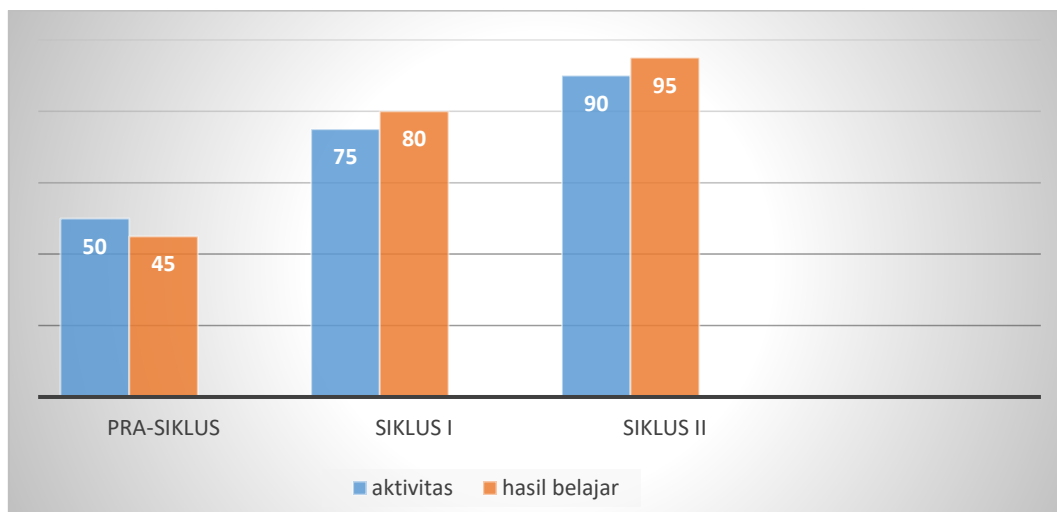
Tabel 8 menyajikan perbandingan antara hasil pra-siklus, siklus I, dan siklus II baik dari aspek aktivitas maupun hasil belajar siswa. Terlihat adanya peningkatan yang konsisten di setiap tahap:

1. Aktivitas siswa meningkat dari 50% (pra-siklus) menjadi 75% (siklus I), dan 95% (siklus II).
2. Hasil belajar meningkat dari 45% (pra-siklus) menjadi 80% (siklus I), dan 95% (siklus II).

Tabel ini menjadi bukti empiris bahwa penerapan media boneka jari sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan menyimak dongeng.

Berdasarkan hasil observasi selama dua siklus, ketiga aspek yang menjadi fokus tindakan penelitian telah tercapai. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi menyimak dongeng di MI An-Najihah Babussalam pada tahun pelajaran 2024/2025.

Apabila data pada tabel di atas disajikan dalam bentuk diagram, maka gambaran hasil penelitian tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Diagram Siklus

Gambar 1 menampilkan diagram batang atau garis yang menggambarkan peningkatan hasil penelitian dari pra-siklus hingga siklus II. Diagram ini memvisualisasikan bahwa setiap siklus menunjukkan kenaikan yang signifikan pada dua aspek utama:

1. **Aktivitas belajar siswa:** meningkat dari 50% → 75% → 95%.

2. **Hasil belajar siswa:** meningkat dari 45% → 80% → 95%.

Visualisasi ini memperkuat data tabel sebelumnya, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media boneka jari mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif sekaligus memperbaiki capaian hasil belajar mereka dalam keterampilan menyimak dongeng.

Penggunaan media boneka jari sebagai media pembelajaran menyimak dongeng secara maksimal, berakibat pada penyempurnaan kemampuan peserta didik dalam memahami isi dongeng sehingga nilai tes yang diperoleh peserta didik menjadi meningkat.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media boneka jari mampu meningkatkan keterampilan menyimak dongeng pada siswa kelas II. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang mencapai KKM serta adanya peningkatan skor rata-rata dari pra-siklus ke siklus I dan siklus II. Temuan ini konsisten dengan penelitian (Afriani & Marlina, 2025) yang menunjukkan bahwa media boneka jari dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memusatkan perhatian pada materi yang disampaikan. Selain itu, penelitian (Wulandari et al., 2025) juga menyatakan bahwa penggunaan media konkret, khususnya boneka jari, mampu meningkatkan keterampilan berbahasa anak karena mendorong imajinasi, ekspresi, dan keterlibatan kognitif.

Dari sisi teori perkembangan, hasil ini sejalan dengan pandangan Piaget yang menyatakan bahwa siswa pada usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka memerlukan media nyata untuk memudahkan pemahaman (Abdulkarim et al., 2023). Penggunaan boneka jari membantu menghubungkan antara stimulus visual dan audio sehingga meningkatkan retensi informasi (Rini & Mahabbati, 2025). Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak hanya konsisten dengan riset empiris sebelumnya, tetapi juga memiliki landasan teoritis yang kuat dalam psikologi perkembangan dan pembelajaran kontekstual.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret dan menarik dapat meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, terutama dalam aspek menyimak. Hal ini berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam penyusunan strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning).

Penelitian ini juga menambah bukti empiris mengenai efektivitas media pembelajaran kreatif dalam mendukung perkembangan kemampuan bahasa dan literasi awal.

Secara praktis, guru dapat menjadikan media boneka jari sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran menyimak dongeng maupun materi bahasa Indonesia lainnya. Media ini relatif mudah dibuat, ekonomis, dan dapat dimodifikasi sesuai karakter tokoh dalam cerita. Selain itu, penggunaan media boneka jari berpotensi meningkatkan kedekatan emosional antara guru dan siswa serta membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif. Hal ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendukung keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah subjek penelitian terbatas pada satu kelas dengan jumlah siswa yang relatif kecil, sehingga generalisasi hasil ke konteks yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, penelitian menggunakan pendekatan tindakan kelas yang bersifat situasional dan kontekstual, sehingga hasilnya sangat dipengaruhi oleh karakteristik guru, siswa, dan lingkungan belajar. Ketiga, variabel eksternal seperti kondisi psikologis siswa, tingkat perhatian, serta lingkungan belajar di rumah tidak dikendalikan secara sistematis, sehingga dapat mempengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar, menggunakan desain eksperimen yang lebih terkontrol, atau mengombinasikan media boneka jari dengan strategi pembelajaran lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus dengan tema “Meningkatkan Prestasi Pembelajaran Keterampilan Menyimak Dongeng Menggunakan Media Boneka Jari pada Siswa Kelas II MI An-Najihah Babussalam Madiun”, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media boneka jari secara nyata mendorong peningkatan partisipasi dan capaian pembelajaran siswa dalam keterampilan menyimak dongeng. Hal ini tercermin dari persentase kelulusan pembelajaran siswa yang awalnya hanya 45% pada tahap awal, naik menjadi 80% di siklus pertama, dan mencapai 95% di siklus kedua. Partisipasi siswa dalam pembelajaran juga menunjukkan pola kenaikan, dari 50% siswa yang terlibat aktif pada tahap awal menjadi 75% di siklus pertama dan 90% di siklus kedua. Angka-angka ini mengindikasikan adanya kemajuan yang stabil di bidang kognitif, afektif, serta psikomotor siswa.

Dari segi teori, temuan penelitian ini berkontribusi pada kemajuan bidang pendidikan, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini menguatkan konsep perkembangan kognitif Piaget yang menyoroti perlunya alat bantu konkret bagi anak-anak pada tahap operasional konkret. Media boneka jari terbukti efektif dalam mengintegrasikan elemen visual, pendengaran, dan gerakan fisik yang mendukung pemikiran konkret siswa. Lebih lanjut, penelitian ini menambah wawasan tentang pemanfaatan alat bantu yang relevan dengan konteks dan interaktif dalam pengajaran bahasa, khususnya untuk meningkatkan kemampuan menyimak melalui pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

Adapun saran untuk penelitian lanjutan adalah agar peneliti memperluas penggunaan media boneka jari pada kemampuan berbahasa lain seperti berbicara, membaca, dan menulis untuk mengevaluasi dampaknya secara lintas keterampilan. Penelitian berikutnya juga dianjurkan untuk melibatkan sampel yang lebih besar dan lingkungan sekolah yang beragam agar hasilnya dapat digeneralisasi lebih luas. Selain itu, pengembangan inovasi alat bantu berbasis teknologi seperti boneka jari digital atau animasi interaktif bisa menjadi pilihan untuk membuat media yang lebih sesuai dengan ciri pembelajaran era modern.

Dengan kata lain, temuan penelitian ini tidak hanya menyediakan bukti praktis mengenai efektifitas media boneka jari dalam meningkatkan hasil pembelajaran menyimak dongeng, tetapi juga memberikan kontribusi konkret terhadap inovasi pengajaran Bahasa Indonesia yang kreatif, menyenangkan, dan berfokus pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkarim, Y. A., Yabo, A. G., Dikko, M., Sarkingobir, Y., & Usman, M. (2023). A. Sativum in the prevention of schistosomiasis in Sokoto, Nigeria: Evaluation of phytochemical contents, acute toxicity, and effect on some kidney function parameters in rats. *Journal of Multidisciplinary Science: MIKAILALSYS*, 1(2), 137–145 <https://doi.org/10.58578/mikailalsys.v1i2.1542>.
- Afriani, D., & Marlina, S. (2025). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Galasin di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Santur Kota Sawahlunto. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(1b), 2688–2694 https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/article/view/3006?utm_source

- Akhirudin, Sujarwo, Haryanto, & Nurbikmah. (2020).... - Google Scholar. (n.d.). Retrieved November 10, 2025, from https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Akhirudin%2C+Sujarwo%2C+Haryanto%2C+%26+Nurbikmah.%282020%29.+Belajar+dan+Pembelajaran+%28teori+dan+implementasi%29.+Yogyakarta%3A+Penerbit+Samudera+Biru.&btnG=
- Alfian, D., Rokhman, F., Wagiran, W., & Hartono, H. (n.d.). Peran Wayang dalam Dongeng Fabel sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2). Retrieved November 10, 2025, from <https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/97687>
- Amaliah, N., Afifah, Z., & Fatayan, A. (2022). The Influence of Hand Puppet Media on Early Childhood Story Listening Skills. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6513–6522 <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3368>.
- Aminimanesh, A., Ghazavi, Z., & Mehrabi, T. (2019). Effectiveness of the puppet show and storytelling methods on children's behavioral problems. *Iranian Journal of Nursing and Midwifery Research*, 24(1), 61–65 https://doi.org/10.4103/ijnmr.IJNMR_115_15.
- Domek, G. J., Szafran, L. H., Allison, M., Kempe, A., Jimenez-Zambrano, A., Silveira, L., & Camp, B. (2023). Finger Puppets to Support Early Language Development: Effects of a Primary Care-Based Intervention in Infancy. *Clinical Pediatrics*, 62(12), 1497–1507. <https://doi.org/10.1177/00099228231163718>
- Karaolis, O. (2023). Being with a puppet: Literacy through experiencing puppetry and drama with young children. *Education Sciences*, 13(3), 291 <https://doi.org/10.3390/educsci13030291>.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2013). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer Science & Business Media. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=GB3IBAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=McTaggart,+R.,+%26+Kemmis,+S.+\(2014\).+The+action+research+planner:+Doing+critical+participatory+action+research+\(Revised+ed.\).+Springer.+https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2&ots=cPcJ-eTlpb&sig=BNAAfofboXYWYY7T6k0mxs45lO0](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=GB3IBAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=McTaggart,+R.,+%26+Kemmis,+S.+(2014).+The+action+research+planner:+Doing+critical+participatory+action+research+(Revised+ed.).+Springer.+https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2&ots=cPcJ-eTlpb&sig=BNAAfofboXYWYY7T6k0mxs45lO0)
- Kurniawan, H. (2021). *Mendongeng Kreatif Untuk Anak Usia Dini*. Bhuana Ilmu Populer. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=RCGhDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Kurniawan.+\(2019\).+Mendongeng+Kreatif+Untuk+Anak+Usia+Dini.+Jurnal+Pendidikan+Karakter+JAWARA.&ots=_HzjV6OOE7&sig=w1ITBFP6zdKDrA_1gzZ9GI3S6CI](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=RCGhDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Kurniawan.+(2019).+Mendongeng+Kreatif+Untuk+Anak+Usia+Dini.+Jurnal+Pendidikan+Karakter+JAWARA.&ots=_HzjV6OOE7&sig=w1ITBFP6zdKDrA_1gzZ9GI3S6CI)
- Lepola, J., Lynch, J., Laakkonen, E., Silvén, M., & Niemi, P. (2012). The Role of Inference Making and Other Language Skills in the Development of Narrative Listening Comprehension in 4–6-Year-Old Children. *Reading Research Quarterly*, 47(3), 259–282. <https://doi.org/10.1002/rrq.020>
- Nurfaizah, E. (2025). PENELITIAN TINDAKAN KELAS DALAM MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS DI SMP II LUQMAN AL-HAKIM BATAM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 768–777 <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01>.

- Rini, S. A. S., & Mahabbati, A. (2025). Storytelling Based on Contextual Learning with Hand Puppets in Early Childhood Language Development: Metode Storytelling Berbasis Contextual Learning dengan Boneka Tangan pada Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(4), 10–21070 <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1690>.
- Rukiyah, R. (2018). Dongeng, mendongeng, dan manfaatnya. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 2(1), 99–106 <https://doi.org/10.14710/anuva.2.1.99-106>.
- Sasada, C. A. B. (2025). *Penggunaan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Anak Di TK Negeri 3 Bangkuning* [PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu]. <http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/4776/>
- Sintia, A. F. (2024). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Menggunakan Media Boneka Jari di TK Al-IKblis Purwodadi* [PhD Thesis, IAIN Metro]. <http://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/10523/>
- Syah, M. N. S. (2016). Classroom action research as professional development of teachers in Indonesia. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1). <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/526>
- Trisnawati, A., & Karta, I. W. (2024). PENGARUH METODE MENDONGENG MENGGUNAKAN BONEKA JARI DAN METODE BER CERITA MENGGUNAKAN KARTU BERGAMBAR TERHADAP PERKEMBANGAN BICARA ANAK. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 4(1), 20–29 <https://doi.org/10.29303/jmp.v4i1.5456>.
- Wulandari, F., Widyaningrum, N., Sa'ida, N., & Masturoh, U. (2025). Meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini melalui pembelajaran multimedia interaktif berbasis AR dan VR. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, 4(1), 61–70 <https://doi.org/10.59373/academicus.v4i1.86>.
- Yunita, H., Meilanie, S. M., & Fahrurrozi, F. (2019). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui pendekatan saintifik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 425 <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.228>.