

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERCERITA  
MELALUI PENDEKATAN *SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION,*  
*INTELLECTUALLY (SAVI)* BERBANTUAN MEDIA BONEKA TANGAN  
PADA SISWA KELAS II-A  
MI ISLAMIYAH SUMBERWUDI KARANGGENENG LAMONGAN**

**SKRIPSI**

Oleh:

**DEVI QURROTI AINI**  
**D07216008**



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JULI 2020**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Qurroti Aini

NIM : D07216008

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Dasar/PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 01 Juli 2020

Yang membuat pernyataan



**Devi Qurroti Aini**  
**D07216008**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Devi Qurroti Aini

NIM : D07216008

Judul : Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (Savi)* Berbantuan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas II-A MI Islamiyah Sumberwudi Karanggeneng Lamongan.

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 15 Juni 2020

**Pembimbing I,**

  
Jauharoti Alfin S.Pd M.Si  
197306062003122005

**Pembimbing II,**

  
Dr.Sihabudin M.Pd.1 M.Pd  
197702202005011003

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi Oleh Devi Qurroti Aini ini telah dipertahankan di depan Tim

Penguji Skripsi

Surabaya, 01 Juli 2020

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Masud, M.A2 M.Pd.1  
196301231993031002

Dr. H. Munawir, M.AZ  
196508011992031005

Penguji II,

Dra. Nadhir, Pd.1  
196807221996031002

Penguji III,

Jauharati Alfin S, Pd M Si  
197306062003122005

Penguji IV,

Dr. Sihabudin, M.Pd.1 M.Pd  
197702202005011003



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**  
**PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: [perpus@uinsby.ac.id](mailto:perpus@uinsby.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : DEVI QURROTI AINI  
NIM : D07216008  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI  
E-mail address : [qurrotidepi@gmail.com](mailto:qurrotidepi@gmail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi     Tesis     Desertasi     Lain-lain

(.....)

yang berjudul :

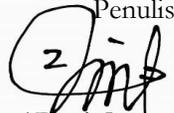
PENINGKATAN KETERAMPILAN BER CERITA MELALUI PENDEKATAN SOMATIC, AUDITORY, VISUALIZATION, INTELELLECTUALLY (SAVI) BERBANTUAN MEDIA BONEKA TANGAN PADA SISWA KELAS II-A MI ISLAMIAH SUMBERWUDI KARANGGENENG LAMONGAN

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 Agustus 2020

Penulis  
  
( Devi Qurroti Aini)























































ceramah, wawancara, dan bercerita. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, empat keterampilan berbahasa tidak dapat dipisahkan. Keempatnya saling mempengaruhi satu sama lain. Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut penelitian ini di fokuskan pada keterampilan bercerita, dimana keterampilan bercerita merupakan salah satu bagian yang ada dalam keterampilan berbicara.

#### 1. Pengertian keterampilan bercerita.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bercerita adalah menuturkan cerita; bercerita kepada. Bercerita atau mendongeng merupakan kegiatan berbicara yang paling sering dilakukan. Bercerita atau mendongeng adalah penyampaian rangkaian peristiwa atau pengalaman yang dialami oleh seorang tokoh. Tokoh tersebut dapat berupa diri sendiri, orang lain, atau bahkan tokoh rekaan, baik berwujud orang maupun binatang. Pembelajaran bercerita merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbicara. Bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dulu sampai sekarang<sup>18</sup>.

bercerita merupakan salah satu tugas kemampuan atau kegiatan berbicara yang dapat mengungkapkan kemampuan berbicara siswa yang bersifat pragmatis.<sup>19</sup> Bercerita merupakan salah satu aktifitas menuturkan

---

<sup>18</sup> Pusat Penelitian dan Pengembangan Basaha, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Bali Pustaka, Jakarta: 2007), 210.

<sup>19</sup> Burhan Nugiyantoro, *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*, (Yogyakarta: BPFE. 2001), 288-289.

sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan, pengalaman, atau kejadian yang sungguh-sungguh terjadi maupun hasil rekaan.<sup>20</sup>

Maka dari itu peneliti menyimpulkan, bercerita adalah suatu kegiatan yang menjelaskan terjadinya suatu hal, peristiwa dan kejadian yang dialami diri sendiri maupun orang lain. Kegiatan bercerita dapat memberikan hiburan dan merangsang imajinasi siswa. Kegiatan bercerita dapat menambah keterampilan berbahasa lisan siswa secara terorganisasi dan membantu menginternalisasikan karakter cerita.

## 2. Tujuan Bercerita.

Tujuan umum bercerita adalah menyampaikan informasi atau berkomunikasi dengan orang lain. Agar dapat menyampaikan informasi secara efektif, seorang yang bercerita harus memahami segala makna yang disampaikan. Ada tiga tujuan umum dari kegiatan bercerita sebagai berikut:

- a. Membujuk, mengajak, mendesak dan meyakinkan (*to persuade*).
- b. Memberitahukan dan melaporkan (*to inform*).
- c. Menjamu dan menghibur (*to entertain*).<sup>21</sup>

## 3. Faktor-faktor Pokok Bercerita.

<sup>20</sup> Aprianti Yofita Rahayu, *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), 80.

<sup>21</sup> Tarigan Henry Guntur, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung : Angkasa Bandung, 2008), 17.

Untuk mencapai keberhasilan dalam bercerita harus memperhatikan dua faktor pokok yaitu:

a. Menyiapkan naskah cerita.

1) Dari sumber cerita yang telah ada.

Apabila pendidik mengambil dari buku, majalah atau komik tertentu maka itu dinamakan menggunakan sumber cerita yang sudah ada. Tentu saja cerita yang dipilih sudah dipertimbangkan secara masak-masak.

2) Mengarang cerita sendiri.

Apabila seorang pencerita hendak membuat naskah sendiri, maka yang terpenting yaitu harus menentukan terlebih dahulu alur atau plot cerita. Bisa dalam bentuk karangan atau sinopsis, bisa pula ditulis secara detail. Hal penting yang harus dilakukan apabila mengarang cerita sendiri yaitu alur dan plot cerita harus benar-benar dikuasai.

b. Teknik penyajian.

Seorang pencerita perlu menguasai keterampilan dalam bercerita, baik dalam olah vokal, olah gerak, ekspresi dan sebagainya. Seorang pencerita harus pandai-pandai mengembangkan berbagai unsur penyajian cerita sehingga terjadi harmoni yang tepat. Secara garis besar unsur-unsur penyajian cerita yang harus dikombinasikan secara proporsional adalah (1) narasi

(pemaparan cerita), (2) dialog (percakapan para tokoh), (3) ekspresi (terutama mimik muka), (4) visualisasi gerak/ peragaan (acting), (5) ilustrasi suara, suara lazim dan suara tidak lazim (suara asli, suara besar dan kecil, suara hewan, suara kendaraan), (6) media atau alat peraga jika ada, (7) teknik ilustrasi yang lain (musik, permainan, lagu).<sup>22</sup>

#### 4. Penilaian Keterampilan Bercerita.

Setiap kegiatan pembelajaran perlu diadakan penilaian termasuk dalam kegiatan berbahasa khususnya keterampilan bercerita. Penilaian dilaksanakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian siswa dalam kompetensi tertentu. Penilaian yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan bercerita dengan unjuk kerja. Unjuk kerja dilakukan dengan cara meminta siswa untuk mengungkapkan sesuatu (pengalaman atau topik tertentu). Bahan cerita disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Indikator dalam penilaian bercerita adalah unsur linguistik (penggunaan bahasa dan cara bercerita), serta hal yang diceritakan (ketepatan topik, kelancaran, dan kejelasan).<sup>23</sup> Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menilai keterampilan bercerita, yaitu:

---

<sup>22</sup> Sudarmaji dkk, *Teknik bercerita*, (Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta, 2010), 27.

<sup>23</sup> Saddhono, Kundharu dan Slamet, St.Y, *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. (Bandung: CV Karya Putra Darwati, 2012), 59.

a. Aspek Kebahasaan.

1) Pelafalan.

Siswa berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda-beda, sehingga bahasa daerah siswa kerap digunakan dalam berkomunikasi dan ciri-ciri kedaerahan itu terkadang sulit untuk dihilangkan. Sehingga siswa dituntut untuk belajar melafalkan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

2) Intonasi (penempatan tekanan, nada, jangk, dan ritme).

Intonasi yang sesuai merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara, bahkan merupakan salah satu faktor penentu dalam keefektifan berbicara. Suatu topik pembicaraan mungkin kurang menarik, namun dengan intonasi yang sesuai pembicaraan itu menjadi menarik. Sebaliknya, apabila penyampaiannya datar saja mungkin timbul kejemuhan pada pendengar dan keefektifan berbicara tentu akan berkurang.

3) Pilihan kata.

Pembinaan keterampilan bercerita perlu memperhatikan pilihan kata yang digunakan oleh siswa pada waktu mengomunikasikan sesuatu secara lisan.

4) Keruntutan.

Pembinaan keterampilan bercerita juga memperhatikan keruntutan struktur kalimat yang digunakan saat siswa mengkomunikasikan sesuatu secara lisan.

b. Aspek Nonkebahasaan .

1) Keberanian.

Siswa berani maju di depan kelas dengan percaya diri dan semangat, dan tidak harus dipaksa oleh guru untuk maju kedepan dalam kegiatan berbicara. Sehingga siswa tanpa perintahpun akan secara refleks berbicara dengan suara yang enak didengar (tidak terlalu keras dan tidak terlalu pelan).

2) Kelancaran.

Kelancaran penyampaian pembicaraan dari awal sampai akhir merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan. Seorang pembicara yang terbata-bata tidak akan menarik pendengar untuk mendengarkan. Seseorang dapat lancar berbicara jika seseorang tersebut mengerti apa yang akan dikatakan, untuk itu pentingnya persiapan yang matang dalam menyusun hal-hal apa yang ingin diungkapkan dalam pembicaraan.

3) Sikap.

Sikap saat berbicara sangat penting. Hal ini berkaitan dengan rasa percaya diri siswa. Siswa yang berbicara di depan



ceramah atau metode tanya jawab. Pendekatan yang kedua adalah pendekatan berpusat pada siswa. Pendekatan berpusat pada siswa adalah pendekatan pembelajaran yang memusatkan proses pembelajaran pada aktivitas siswa. Siswa dituntut lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu contoh pendekatan berpusat pada siswa adalah pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization, Dan Intellectually (SAVI)*.

Pembelajaran pada pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization, dan Intellectually (SAVI)* menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki oleh siswa.<sup>25</sup> Pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization, Dan Intellectually (SAVI)* menganut aliran ilmu kognitif modern. Belajar yang paling baik adalah melibatkan emosi, seluruh tubuh, semua indera, segenap kedalaman serta keluasan pribadi, dan menghormati gaya belajar individu lain dengan menyadari bahwa individu belajar dengan cara-cara yang berbeda. Ada empat unsur dalam pembelajaran dengan pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization, dan Intellectually (SAVI)*, antara lain:<sup>26</sup>

1. Unsur *Somatic*.

Unsur *somatic* berhubungan erat dengan motor activities. Belajar somatic berarti belajar dengan indera peraba, kinestetis, melibatkan fisik dan menggunakan tubuh sewaktu belajar. Siswa tidak hanya belajar dengan menulis dan membaca, tetapi juga disertai dengan aktivitas fisik seperti bermain dan

---

<sup>25</sup> Ngalimun, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta : Parama Ilmu, 2017), 334.

<sup>26</sup> Dave Meier, *The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan*, (Bandung: Kaifa, 2003), 90.

mempraktekkan. Menurut peneliti unsur somatic sangat menunjang belajar siswa. Belajar dengan melibatkan unsur somatic berarti siswa belajar dengan memanfaatkan gerakan tubuh (belajar sambil melakukan).

## 2. Unsur *Auditory*.

Belajar *Auditory* dilakukan dengan cara mengajak siswa berbicara atau membaca dengan nyaring apa yang mereka pelajari. Siswa diajak berbicara saat mereka memecahkan masalah, membuat model, mengumpulkan informasi, membuat rencana kerja, menguasai keterampilan, membuat tinjauan pengalaman belajar, atau menciptakan makna bagi diri mereka sendiri. Berdasarkan penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa unsur auditory sangat menunjang proses belajar siswa karena beberapa area pada otak menjadi aktif ketika siswa membuat suara sendiri dengan berbicara. Belajar dengan melibatkan unsur *auditory* berarti siswa belajar dengan memanfaatkan unsur suara baik itu dengan mendengarkan atau berbicara.

## 3. Unsur *Visualization*.

Peserta didik lebih mudah belajar jika dapat “melihat” apa yang sedang disajikan oleh pengajar. Pembelajar visual dapat belajar secara maksimal jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata, diagram, peta gagasan, ikon, gambar, dan sebagainya ketika mereka sedang belajar. Pembelajar visual akan belajar lebih baik lagi jika mereka mampu menciptakan peta gagasan, diagram, ikon, dan citra mereka sendiri dari hal-hal yang mereka pelajari.

#### 4. Unsur *Intelectually*.

*Intelectually* merupakan proses merenung, mencipta, memecahkan masalah, dan membangun makna. Intelektual merupakan sarana yang digunakan manusia untuk berpikir, menyatukan pengalaman, serta menciptakan jaringan saraf baru dan belajar. Intelektual menunjukkan apa yang ditunjukkan siswa dalam pikiran mereka secara internal ketika mereka menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana dan nilai pengalaman tersebut.

Empat unsur dalam pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization, dan Intelectually (SAVI)* dapat menghasilkan hasil yang optimal dalam pembelajaran. Siswa dapat belajar lebih banyak lagi dengan melakukan sesuatu ketika pembelajaran sedang berlangsung (S). Siswa belajar dengan membicarakan apa yang sedang dipelajari (A). Siswa dapat belajar dengan menyaksikan/melihat (V), serta siswa memikirkan cara penerapan materi yang dipelajari dalam pekerjaannya (I). Pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization, dan Intelectually (SAVI)* memiliki kelebihan:

- a. Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secara penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktivitas intelektual.
- b. Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik dan efektif.
- c. Mampu membangkitkan kreatifitas dan psikomotor siswa.





namun kebanyakan boneka ditujukan sebagai mainan untuk anak-anak terutama anak perempuan.<sup>31</sup>

## 2. Manfaat media boneka tangan.

Ada beberapa manfaat yang diambil dari menggunakan media boneka tangan saat bercerita, antara lain adalah :

- a. Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya, dan persiapan yang terlalu rumit.
- b. Tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara boneka dapat dibuat cukup kecil dan sederhana.
- c. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi pemakaiannya.
- d. Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.<sup>32</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan boneka tangan dalam kegiatan bercerita mempunyai banyak manfaat. Salah satunya adalah dapat mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira dalam mengikuti kegiatan bercerita, sebagai penyampaian pesan moral, dan sebagai sarana hiburan dan penarik perhatian anak dalam meningkatkan keterampilan bercerita. Boneka tangan juga dapat

<sup>31</sup> Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*, ( Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Pendidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), 25.

<sup>32</sup> Tadzkiroatun Musfiroh, *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Pendidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), 25.



Langkah-langkah pembelajaran melalui pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization, dan Intellectually (SAVI)* berbantuan media boneka tangan sebagai berikut:

- a. Siswa menjawab pertanyaan dari guru sebagai apersepsi.
- b. Siswa membacakan teks cerita dengan nyaring (*auditory*).
- c. Siswa mengamati guru bercerita dengan boneka tangan di depan kelas (*auditory dan visualization*).
- d. Siswa dikondisikan berkelompok dengan teman sebangkunya melakukan diskusi untuk mengerjakan lembar kerja kelompok berupa PR (*intellectually*).
- e. Secara acak guru memanggil siswa sesuai kelompoknya untuk maju ke depan kelas bercerita dengan boneka tangan seperti yang dicontohkan dan mempresentasikan hasil diskusi (*somatic*).
- f. Siswa yang lain mengamati dan memberi tanggapan temannya yang bercerita di depan kelas (*visualization*).
- g. Siswa diberi semacam penghargaan (*reward*) dengan kinerja terbaik.
- h. Siswa menyimpulkan materi dan bertanya hal-hal yang belum dipahami.
- i. Siswa mengerjakan evaluasi.
- j. Guru bersama siswa merefleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan.







































pengumpulan data yakni wawancara kepada wali kelas II-A yaitu Ibu Muslihah, S.E. yang digunakan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya keterampilan siswa dalam bercerita, berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wali kelas II-A dapat disimpulkan bahwa yang dialami saat pembelajaran tematik Tema 7 Subtema 1 materi dongeng yakni siswa cenderung kurang percaya diri saat ditunjuk untuk bercerita, kurangnya interaksi antar guru dan siswa, selain itu pemilihan model atau pendekatan dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat, Guru belum menggunakan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga pembelajaran tidak menarik perhatian peserta didik. Aktivitas siswa dalam pembelajaran kurang. Keberanian siswa untuk bertanya dan mengungkapkan ide masih rendah. Peneliti juga memperoleh informasi dari hasil wawancara dengan guru bahwa: 1) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selalu menggunakan kegiatan tanya jawab tentang pendalaman materi, 2) pelaksanaan pembelajaran masih kurang variatif dalam penggunaan media pembelajaran dalam bidang sastra khususnya bercerita, 3) pelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan bercerita hanya menggunakan media teks cerita dari buku siswa, 5) Seringkali masalah yang dihadapi siswa pada saat bercerita adalah merasa takut dan kurang percaya diri saat diminta untuk maju kedepan dan bercerita, siswa juga kesulitan untuk









Pada kegiatan pendahuluan, guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam, mengawali pembelajaran dengan membaca doa, menanyakan kabar dan kesiapan siswa untuk belajar, menanyakan kehadiran siswa, melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, Pada kegiatan inti, seluruh siswa membuka materi pelajaran Tematik. Sebelumnya siswa sudah diminta guru mapel untuk mempelajari dongeng binatang (fabel) tentang hidup rukun di rumah masing-masing. Langkah pertama siswa mengamati dongeng binatang (fabel) tentang hidup rukun . Pada langkah ini siswa sangat fokus dan berkonsentrasi, setelah itu siswa dan guru bertanya jawab. Pada kegiatan tanya jawab belum ada siswa yang ingin bertanya, sehingga guru yang memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi yang sudah dijelaskan, dan yang berani angkat tangan untuk menjawab hanya 3 siswa.

Kemudian setelah kegiatan tanya jawab, siswa disuruh untuk membaca secara berulang-ulang bacaan dongeng binatang (fabel) tentang hidup rukun. Pada saat membaca ada beberapa siswa yang masih belum serius dalam membaca. Setelah semua siswa selesai membaca kemudian guru mencontohkan cara membaca dongeng dengan menggunakan boneka tangan. Setelah guru selesai mencontohkan cara membaca dongeng menggunakan boneka

tangan siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang sudah ditentukan oleh guru, masing-masing kelompok berdiskusi tentang dongeng yang akan mereka bacakan. Setelah berdiskusi dikarenakan tokoh dalam dongeng yang akan di bacaan hanya ada 2 tokoh maka masing-masing anggota kelompok maju kedepan dua-dua untuk bercerita dongeng dengan menggunakan media boneka tangan secara bergantian. Sedangkan kelompok yang lain menyimak dan memperhatikan, setelah semua kelompok maju kedepan guru beserta siswa berdiskusi untuk memberikan kritik dan masukan kepada masing-masing kelompok.

Pada kegiatan penutup, Setelah kegiatan presentasi selesai lanjut pada kegiatan penutup yaitu guru kembali mengajak siswa untuk membaca bersama-sama dongeng yang telah dipelajari dan, menyimpulkan isi serta amanat yang terkandung dalam dongeng tersebut. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum dipahami. Setelah itu guru bersama siswa mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah bersama-sama dan mengucapkan salam.

Adapun data dari hasil penelitian siklus I berdasarkan hasil tes pemahaman, penilaian keterampilan dan sikap dalam pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 materi dongeng dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut :

Tabel 4.2

## Daftar Nilai Unjuk Kerja Siklus I

No	Nama Inisial Siswa	KKM	Nilai	Keterangan
1	ANM	75	78	T
2	AAM	75	84	T
3	ANA	75	93	T
4	AFA	75	84	T
5	ADU	75	78	T
6	CMA	75	71	TT
7	CAN	75	81	T
8	DAAK	75	78	T
9	FRSR	75	71	TT
10	HCAI	75	78	T
11	MYA	75	71	TT
12	MNDRY	75	71	TT
13	MF	75	75	T
14	MAAN	75	71	TT
15	MAS	75	78	T
16	MIS	75	65	TT
17	NS	75	75	T
18	PNR	75	78	T
19	SSR	75	78	T
20	TMS	75	68	TT
<b>Jumlah</b>			<b>1526</b>	
<b>Nilai Rata-Rata</b>			<b>76,3</b>	
<b>Prosentase Ketuntasan</b>			<b>65%</b>	

Keterangan :

Jumlah siswa keseluruhan : 20 siswa

Jumlah siswa yang tuntas : 13 siswa

Jumlah siswa yang belum tuntas : 7 siswa

Jumlah nilai :





1. Guru telah melakukan tiap tahap yang telah disusun di dalam RPP dengan baik.
2. Guru menyampaikan pembelajaran menggunakan Pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI)* Berbantuan Media Boneka Tangan.
3. Siswa terlihat antusias dalam mengamati cerita.
4. Siswa terlihat lebih percaya diri dalam bercerita ke depan kelas.
5. Guru membimbing siswa pada saat berdiskusi berlangsung.

Aktivitas guru pada kegiatan penutup pun masih tergolong baik dikarenakan guru memberikan kesan yang baik dan telah menjalankan semua kegiatan yang telah dicantumkan dalam RPP. Pada kegiatan penutup guru dan siswa melakukan tanya jawab untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada materi yang telah diajarkan. Berikut hasil observasi terhadap guru :

Tabel 4.3

## Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

Aspek yang diamati		Skor			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>					
1.	Guru mempersiapkan siswa dan mengucapkan salam.				√
2.	Guru mengajak siswa berdo'a dan mengecek kehadiran siswa.				√
3.	Guru menggali pengetahuan siswa dengan apersepsi tentang materi yang akan diajarkan.			√	
4.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			√	
<b>Kegiatan Inti</b>					
1.	Guru meminta siswa untuk membaca teks cerita dongeng binatang (fabel) tentang hidup rukun				√
2.	Guru menjelaskan tentang unsur-unsur intrinsik cerita dan tata cara bercerita yang baik sesuai dengan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.			√	
3.	Guru dan siswa bertenya jawab tentang unsur-unsur intrinsik cerita dan tata cara bercerita yang baik sesuai dengan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.			√	
4.	Guru mencontohkan cara membaca dongeng dengan menggunakan boneka tangan.			√	
5.	guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok			√	
6.	Guru meminta siswa berdiskusi tentang teks ceerita dongeng yang ada di buku				√
7.	Guru meminta setiap kelompok untuk maju kedepan dan mempersentasikan cerita tersebut.				√
8.	Guru meminta kelompok yang lain			√	



Media Boneka Tangan, mendapatkan nilai 70 dan tergolong cukup. Pada kegiatan awal siswa dikategorikan baik. Hal ini dikarenakan peneliti mengajak siswa untuk melakukan *ice breaking* untuk membangkitkan semangat siswa serta untuk mengurasi rasa bosan.

Pada kegiatan inti dalam pembelajaran dikategorikan cukup baik. Hal ini dikarenakan siswa mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Walaupun masih ada saja beberapa yang kurang memperhatikan dan asik sendiri. Dalam kegiatan ini pun siswa aktif dalam berdiskusi bersama kelompoknya sesuai dengan penugasan yang diberikan oleh guru. Namun, pada saat pembagian kelompok, siswa sedikit ramai untuk mencari teman kelompoknya. Pada kegiatan penutup dalam pembelajaran dikategorikan baik. Hal ini dikarenakan siswa merespon penguatan maupun refleksi yang disampaikan oleh guru. Berikut hasil observasi terhadap siswa.

Tabel 4.4

## Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Aspek yang diamati		Skor			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>					
1.	Siswa menjawab salam dari guru dan menyiapkan perlengkapan belajar.				√
2.	Siswa dan guru berdo'a secara bersama-sama.				√
3.	Siswa menyampaikan kepada guru pengetahuan tentang materi yang akan dipelajari.		√		
4.	Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan tujuan pembelajaran.			√	
<b>Kegiatan Inti</b>					
1.	Siswa mengamati dan membaca teks cerita dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun.			√	
2.	Siswa dan Guru bertanya jawab tata cara bercerita yang baik sesuai dengan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.			√	
3.	Siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya.			√	
4.	Siswa berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing.		√		
6.	Setiap kelompok maju kedepan secara bergantian.			√	
7.	Siswa mengamati dan memperhatikan kelompok yang sedang maju kedepan.		√		
8.	Setiap kelompok memberikan masukan dan komentar kepada kelompok yang telah selesai maju.		√		













*Intellectually (SAVI) Berbantuan Media Boneka Tangan*, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pembelajaran tematik tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 pada siklus II mendapat nilai rata-rata sebesar 80,85 yang masuk dalam kategori Baik dan prosentase ketuntasan siswa yakni 85% yang masuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan bercerita siswa materi dongeng binatang (fabel) dengan menggunakan Pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI) Berbantuan Media Boneka Tangan*, telah mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan meskipun telah mengalami peningkatan dari siklus I yang mendapat prosentase ketuntasan siswa sebesar 65 %. Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu  $\geq 75$  dan ketuntasan siswa juga belum memenuhi indikator kinerja sebesar  $\geq 80\%$ . Namun pada siklus II ini nilai rata-rata siswa mencapai KKM yang ditentukan dan juga sudah memenuhi indikator kinerja.

c. Observasi (*Observing*).

Pada kegiatan observasi, peneliti bertindak sebagai guru yang mengajar di dalam kelas, sedangkan guru tematik kelas II-A bertindak sebagai observer. Tugas observer adalah mengamati segala aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah













menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk mengungkapkan pendapatnya. Beberapa kekurangan pada siklus I telah di perbaiki pada tahap pelaksanaan kegiatan siklus II. Secara keseluruhan guru telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI)* Berbantuan Media Boneka Tangan secara baik. Hal ini dapat dilihat pada hasil observasi aktivitas guru yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, mulai dari siklus I diperoleh nilai sebesar 73,3 meningkat pada siklus II sebesar 95.

- 3) Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran, siswa mampu menerapkan Pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI)* Berbantuan Media Boneka Tangan, siswa mampu berperan aktif, menceritakan dongeng dengan penuh percaya diri, mengungkapkan pendapat dengan rasa percaya diri, dan bertanggung jawab dalam kelompok di saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dalam hasil observasi aktivitas siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I yang memperoleh nilai sebesar 70 dan meningkat pada siklus II sebesar 81,6.





Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penerapan Pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI)* Berbantuan Media Boneka Tangan pada siswa kelas II-A MI Islamiyah Sumberwudi Karanggeneng Lamongan dapat diterapkan pada pembelajaran tematik materi dongeng binatang (fabel) untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

**2. Peningkatan Kemampuan Bercerita Dongeng Pada Siswa Kelas II-A MI Islamiyah Sumberwudi Karanggeneng Lamongan Melalui Pendekatan *Somatic, Auditory, Visualization, Dan Intellectually (SAVI)* Berbantuan Boneka Tangan.**

Berdasarkan hasil penelitian tahap pra siklus dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa kelas II-A MI Islamiyah Sumberwudi Karanggeneng Lamongan, terhadap pembelajaran tematik materi dongeng binatang (fabel) masih belum mencapai ketuntasan atau masih dibawah KKM yang telah ditentukan, hal ini dapat dilihat dari jumlah 20 siswa ada 8 siswa yang nilainya tuntas sedangkan lainnya belum mencapai ketuntasan atau masih dibawah KKM yang telah tentukan sehingga dapat dihitung rata-rata hasil belajar siswa yaitu dengan prosentase ketuntasan siswa 60,25% (Cukup).

















- Musfiroh, Tadzkiroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Pendidikan dan Ketenagaan Perguruan.
- Nana, Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), 188.
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Parama Ilmu.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam pengajaran bahasa dan sastra Indonesia edisi ketiga*, Yogyakarta: BPFE.
- Purwanto, Ngalim. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Pusat Penelitian dan Pengembangan Basaha. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bali Pustaka.
- Rahayu, Aprianti Yofita. 2013. *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*. Jakarta: PT Indeks.
- Rusma. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: Rajawali Press
- Saddhono, Kundharu dan Slamet. 2012. *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Bandung: CV Karya Putra Darwati.
- Santoso ,Puji. Dkk. 2008. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sisdiknas. 2005 *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Fokusmedia.
- Siti Mariana dan Enny Zubaidah. 2015. “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sd Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul ”, *Jurnal Prima Edukasia* Vol. 3, No. 2.
- Soeparno. 1980. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kanisius.
- Subhan, Fauti.2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Sidoarjo : Qisthos Digital Press.
- Sudarmaji dkk. 2010. *Teknik bercerita*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.
- Sudaryono. 2012. *Dasar- Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

