

## Pemanfaatan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Pada Siswa Kelas III SDN 3 Pakisaji Kab. Malang

Vidia Septidear<sup>1\*</sup>, Sumanto<sup>2</sup>, Ahmad Taufiq<sup>3</sup>,

<sup>1</sup> Mahasiswa PGSD FIP Universitas Negeri Malang,

<sup>2,3</sup> PGSD FIP Universitas Negeri Malang

Email: [vidiaseptidear.vs@gmail.com](mailto:vidiaseptidear.vs@gmail.com)

---

### Tersedia Online di

<https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogialogin>

---

### Sejarah Artikel

Diserahkan : 14 Februari 2021

Disetujui : 10 April 2021

Dipublikasikan : 18 April 2021

---

### Kata Kunci:

Boneka tangan, keterampilan bercerita, kelas 3 SD

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan dan hasil keterampilan bercerita siswa sekolah dasar kelas III melalui pemanfaatan media boneka tangan di kabupaten Malang, penelitian tindakan kelas menggunakan model siklus Kemmis & Tagart (1988). Subjek penelitian ini siswa kelas III SD Negeri Pakisaji 2 kabupaten Malang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dokumentasi, dan analisis data yang digunakan yaitu mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Hasil tindakan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada keterampilan bercerita siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembelajaran mengenai peningkatan keterampilan bercerita pada siswa kelas III SD Negeri Pakisaji 2 Kabupaten Malang rata-rata kemampuan bercerita siswa pada pratindakan diketahui 15 siswa yang tuntas dengan persentase 31,25%. Kemudian setelah melalui kegiatan pada siklus I diketahui 27 siswa yang tuntas dengan persentase

54,17%. Bagi guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran agar dapat menarik minat siswa. Bagi peneliti lain kegiatan bercerita dapat dicoba untuk diteliti pada aspek lain seperti menulis, menyimak dan membaca.

---

## PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan kerangka yang digunakan sebagai acuan pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Kurikulum dirancang dan dikembangkan oleh Kemendikbud dan diimplementasikan secara nasional. Salah satu kurikulum yang berlaku di Indonesia yaitu KTSP atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan di masing-masing sekolah. Sekolah mengembangkan, menetapkan, dan melaksanakan KTSP sesuai dengan keadaan dan karakteristik masing-masing sekolah. Acuan pengembangan KTSP didasarkan pada standar nasional pendidikan (SNP). Pembelajaran dalam KTSP menggunakan sistem mata pelajaran (Kemendikbud a, 2014). Salah satu mata pelajaran tersebut yaitu bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis. Terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa yaitu, keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek kebahasaan tersebut diharapkan dapat dikembangkan dengan baik pada siswa SD. Salah satu keterampilan yang penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi terdapat pada aspek keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara menjadi dasar untuk siswa dalam melakukan komunikasi dengan orang lain.

Pengembangan aspek berbicara siswa ini mendukung tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia yang terdapat dalam standar isi KTSP yaitu peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis; (2) menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; (3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan; dan (4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial. Tidak semua orang memiliki keterampilan berbicara secara baik dan benar, oleh sebab itu keterampilan berbicara seharusnya mendapat perhatian tersendiri dalam pembelajaran di SD.

Keterampilan berbicara dapat dilatihkan dengan berbagai cara. Pembiasaan dan pelatihan yang cukup dapat membantu siswa untuk terampil berbicara. Aspek yang dapat dijadikan alternatif untuk pengembangan keterampilan berbicara yaitu keterampilan siswa sekolah dasar dalam bercerita. Bercerita merupakan salah satu ragam seni dari keterampilan berbicara. Bercerita di SD merupakan kegiatan yang penting karena melatih siswa bercerita sama halnya dengan melatih siswa untuk berani berbicara di depan orang lain. Kegiatan bercerita seyogyanya dilaksanakan dengan carayang menyenangkan dan menggunakan media yang sesuai, agar pesan yang terdapat dalam cerita dapat tersampaikan dan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 25 -27 Januari 2015 terhadap pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri Pakisaji 2 Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang, ditemukan fakta bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan bercerita masih tergolong rendah. Rendahnya keterampilan bercerita terlihat ketika siswa diminta oleh guru untuk bercerita di depan kelas. Setiap kata yang diucapkan kurang terdengar, pada saat bercerita siswa cenderung menundukkan kepala, sehingga cerita yang disampaikan kurang jelas. Kepercayaan diri siswa pada saat bercerita juga belum begitu tampak, pelafalan, serta intonasi suara siswa belum tepat.

Wawancara terstruktur kepada guru juga menunjukkan fakta bahwa guru kesulitan dalam memilih dan menentukan media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Pemilihan media yang dilakukan guru belum dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bercerita. Media-media konvensional yang dipilih seperti gambar dan media lain belum mampu untuk dimanfaatkan secara maksimal. Keterlibatan siswa dalam kegiatan bercerita juga masih kurang, karena jumlah siswa yang cukup banyak tidak sebanding dengan jumlah dan jenis media yang tersedia. Fakta-fakta tersebut memunculkan dugaan bahwa dengan minimnya pemanfaatan dan ketersediaan media yang membantu siswa untuk materi bercerita, menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan bercerita di depan kelas.

Pembelajaran seperti yang telah dipaparkan di atas, dapat berdampak pada kurangnya kemampuan siswa dalam berbicara khususnya keterampilan bercerita. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa, akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran yang diperkirakan dapat mengatasi permasalahan diatas yaitu pembelajaran bercerita menggunakan media pembelajaran boneka tangan. Media boneka tangan diterapkan dalam pembelajaran dengan cara mengajak siswa untuk bercerita berbantu media boneka tangan. Boneka tangan dapat dibuat sendiri

ataupun dibeli dipasaran dengan harga yang ekonomis. Penggunaan boneka tangan juga tidak memakan banyak tempat untuk penyimpanannya.

## **METODE**

Model penelitian tindakan kelas ini menggunakan model siklus Kemmis & Taggart (1988), dengan pertimbangan sebagai berikut: (1) model ini merupakan model yang paling lengkap serta langkah-langkahnya mudah untuk dipahami diantara model-model yang lain, (2) setiap siklus mempunyai hubungan yang sistematis, dan (3) setiap langkah memiliki kejelasan tujuan. Pada penelitian tindakan kelas ini dilakukan hanya sampai siklus 2 pertemuan ke 2 yaitu hanya sampai siswa sudah mencapai peningkatan yang diinginkan.

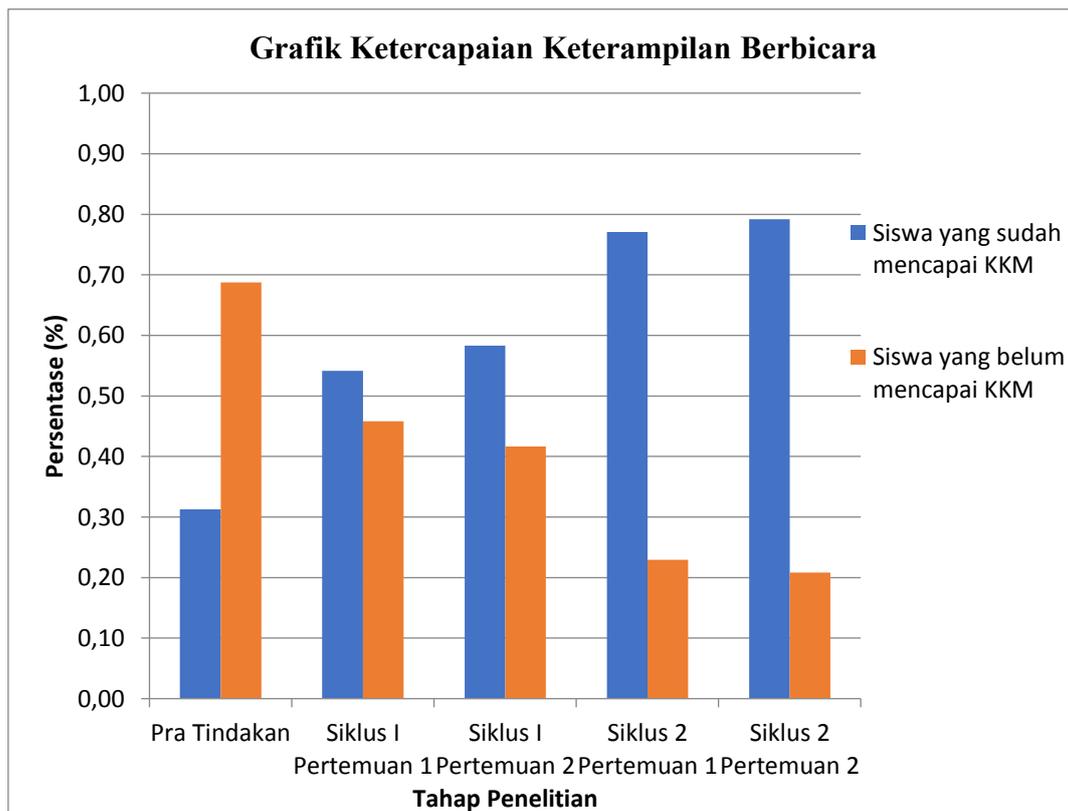
Subjek penelitian dalam penelitian tindakan ini adalah siswa kelas III di SD Negeri Pakisaji 2 Kabupaten Malang dengan jumlah siswa 48 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 30 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah teknik observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes (Sanjaya, 2013: 53). Observasi dilakukan pada pra tindakan dan saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan data tentang proses pembelajaran yang menggambarkan langkah-langkah konkret yang dipraktikkan oleh guru sebagai pelaksana pembelajaran, wawancara dilakukan kepada guru kelas tentang kesan-kesan ketika pembelajaran menggunakan media boneka tangan, tes dilakukan untuk mengukur tingkat keterampilan siswa dalam bercerita.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan ini yaitu: teknik analisis data secara deskriptif kualitatif, dengan teknik analisa data menggunakan model alir yang meliputi mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan (Hubberman & Milles, 2010).

## **HASIL**

Bagian ini menyajikan hasil-hasil analisis data dan hasil pengujian hipotesis yang bertujuan di antaranya: (a) menjawab masalah penelitian atau menunjukkan bagaimana tujuan itu dicapai, (b) menafsirkan temuan-temuan. Dianjurkan untuk memberi sub – sub judul untuk masing-masing temuan penelitian. Agar menghindari penggunaan tabel dan lebih mengutamakan penulisan dalam bentuk deskriptif.

Guru sebagai pengamat peneliti melakukan pengamatan secara sesakma selama kegiatan pembelajaran. Berikut merupakan hasil pengamatan yang dilakukan oleh obsever 1 dan 2. Paparan umum hasil penilaian keterampilan bercerita siswa dari kegiatan pratindakan, siklus I, dan siklus II dapat diperinci dalam grafik pencapaian siswa sebagai berikut.



**Gambar 1** Data Peningkatan Hasil Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

### Hasil Pratindakan

**Tabel 1** Persentase Ketercapaian KKM pada kegiatan Pratindakan

Hasil Pelaksanaan	Banyak siswa	Persentase
Siswa yang sudah mencapai KKM	15	31,25%
Siswa yang belum mencapai KKM	33	68,75%
Nilai rata-rata	61	

Berdasar tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa pada kegiatan pratindakan masih banyak siswa yang belum mencapai nilai KKM. Sebanyak 33 siswa (68,75%) belum lulus. Hal ini menjadi dasar perancangan kegiatan pada siklus 1 yang akan dilaksanakan sebanyak dua kali pembelajaran.

### Hasil Siklus 1

**Tabel 2** Persentase Ketercapaian KKM pada Siklus I Pertemuan 1

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Siswa yang sudah mencapai KKM	26	54,16%
Siswa yang belum mencapai KKM	22	45,84%
Nilai rata-rata	72	

Berdasar tabel 2 diatas dapat dilihat bahwa setelah dilaksanakan intervensi pembelajaran bercerita dengan boneka tangan, terdapat peningkatan pencapaian KKM oleh siswa. Siswa yang belum mencapai KKM turun menjadi 22 siswa (45,84%). Sdangkan siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 26 siswa (54,16%).

**Tabel 3 Persentase Ketercapaian KKM pada Siklus I Pertemuan 2**

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Siswa yang sudah mencapai KKM	28	58,33%
Siswa yang belum mencapai KKM	20	41,67%
Nilai rata-rata	73	

Pada pertemuan 2 siklus 1, tidak banyak mengalami perubahan. Berdasar tabel 3 diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pencapaian KKM oleh siswa namun tidak begitu signifikan. Siswa yang belum mencapai KKM turun menjadi 20 siswa (41,67%). Sdangkan siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 28 siswa (54,16%). Temuan, hambatan, serta catatan lapangan khusus hasil siklus 1 dijadikan dasar perbaikan pada intervensi oembelajaran bercerita di kelas III dengan menggunakan media boneka tangan.

#### *Hasil Siklus II*

**Tabel 4 Persentase Ketercapaian KKM pada Siklus II Pertemuan 1**

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Siswa yang sudah mencapai KKM	37	77,08%
Siswa yang belum mencapai KKM	11	22,92%
Nilai rata-rata	77	

Berdasar tabel 4 diatas dapat dilihat bahwa setelah dilaksanakan intervensi pembelajaran bercerita dengan boneka tangan pada siklus 2 pertemuan 1, terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada pencapaian KKM oleh siswa. Siswa yang belum mencapai KKM turun menjadi hanya 11 siswa (22,92%). Sdangkan siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 37 siswa (77,08%).

**Tabel 5 Persentase Ketercapaian KKM pada Siklus II Pertemuan 2**

Keterangan	Frekuensi	Persentase
Siswa yang sudah mencapai KKM	38	79,16%
Siswa yang belum mencapai KKM	10	20,84%
Nilai rata-rata	78	

Pada pertemuan 2 siklus II, tidak banyak mengalami perubahan. Berdasar tabel 5 diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pencapaian KKM oleh siswa namun tidak begitu signifikan. Siswa yang belum mencapai KKM turun menjadi 10 siswa (20,84%). Sedangkan siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 28 siswa (79,16%).

## **PEMBAHASAN**

Pemanfaatan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita di SDN Pakisaji Kabupaten Malang. Pemanfaatan media bertujuan untuk mempermudah siswa menyampaikan cerita secara lisan kepada penerima cerita. Pemanfaatan media boneka tangan menjadikan pembelajaran lebih menarik minat siswa SD kelas rendah karena siswa berada pada fase operasional konkret sehingga belum mampu menalar hal abstrak, dan hanya mampu menalar hal yang nyata (Piaget dalam Santrock, 2000: 45).

Pemanfaatan media boneka tangan relevan dengan karakter siswa karena media boneka tangan merupakan bentuk tiruan yang mirip dengan hal yang nyata (Moeslichatoen, 2004:45). Boneka tangan sebagai media bercerita memiliki kelebihan (Sumanto, 2010:120), yaitu: (a) tidak memerlukan waktu dan biaya yang banyak; (b) tidak terlalu memakan tempat; (c) tidak memerlukan keterampilan yang terlalu rumit bagi pemakainya; dan (d) mengembangkan imajinasi siswa.

Dengan begitu diharapkan pembelajaran dapat merangsang minat, perhatian, pikiran dan perasaan siswa terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebelum memanfaatkan media boneka tangan, kegiatan didahului dengan menanyakan pada siswa tentang cerita binatang yang pernah dibaca atau didengar, sehingga dapat mengenalkan siswa tentang cerita fabel (binatang).

Guna mendata keterampilan bebricaraa, dilakukan melalui kegiatan asesmen. Asesmen merupakan kegiatan pengumpulan data terkait keterampilan bercerita siswa dengan memanfaatkan berbagai metode atau teknik, multu sumber, dan multi instrumen (Setiawan, 2019; Setiawan, 2020) Aspek yang dinilai dalam keterampilan bercerita dua yaitu proses dan hasil. Pada aspek proses bercerita terdapat lima indikator, yaitu: (1) keaktifan siswa; (2) perhatian dan konsentrasi siswa pada pelajaran; (3) minat siswa selama pembelajaran; (4) keberanian siswa bercerita di depan kelas; dan (5) Kerjasama kelompok.

Guna melihat keterampilan bercerita siswa, guru melakukan penilaian. Arsjad (1991:87) aspek yang dapat dinilai dalam hasil keterampilan bercerita yaitu (1) volume suara; (2) pelafalan; (3) kelancaran; (4) ketepatan ucapan; dan (5) penghayatan cerita. Kelima aspek tersebut dijadikan landasan penilaian dalam pelaksanaan tindakan yaitu penggunaan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan bercerita.

Indikator yang digunakan pada pemanfaatan media boneka tangan ini yaitu Menceritakan kembali isi cerita dengan kalimat sendiri. Pada kegiatan siklus I siswa masih ada yang merasa bingung dikarenakan siswa baru pertama kalinya memanfaatkan media dalam pembelajaran, siswa terlihat masih canggung serta guru kurang memperhatikan siswa yang kurang memperhatikan siswa yang kurang padam dalam memanfaatkan media, sehingga menjadi kelemahan pada siklus I. Siswa belum lancar untuk bercerita sehingga akan dilakukan perbaikan agar mampu meningkatkan hasil pembelajaran yang lebih baik pada siklus II. Pada siklus I ketuntasan klasikal mencapai 54,17% yang berarti belum mencapai standar keberhasilan klasikal.

Pada siklus II guru menjelaskan kembali cara memanfaatkan media boneka tangan untuk bercerita kemudian secara bersama-sama guru mengajak siswa berlatih menggerak-gerakkan boneka sesuai dengan setiap dialog yang diperankan. Kegiatan siklus II siswa sudah terbiasa bercerita menggunakan media boneka tangan, hal ini berdampak pada peningkatan keterampilan siswa dalam menceritakan kembali isi cerita dengan kalimat sendiri. Pada siklus II ini sudah mencapai ketuntasan klasikal 77,08% sehingga hasil pembelajarannya sudah mencapai standar keberhasilan secara klasikal,

maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas III SD Negeri Pakisaji 2.

Pembelajaran dengan memanfaatkan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas III Pakisaji 2 Malang. Hal ini terbukti dari hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan. Selain menarik minat siswa, boneka tangan berbentuk binatang juga dapat dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka (Daryanto, 2011:31).

Pemanfaatan media boneka tangan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan, menarik, dapat merangsang perhatian siswa, dan membuat siswa berimajinasi dengan memperhatikan boneka tiruan yang menyerupai bentuk aslinya, serta dapat memperjelas makna pesan yang disampaikan. Dari media ini, keterampilan siswa dalam bercerita akan terbentuk, karena secara tidak langsung maupun langsung siswa mendapat pengetahuan dan pengalaman baru yang sebelumnya tidak diketahuinya. Faktor kemenarikan dalam dunia pendidikan sangatlah penting. Menurut Degeng (2013) kemenarikan dapat memberikan penghargaan dan keinginan lebih oleh siswa. Penghargaan dan keinginan yang dimaksud yaitu siswa lebih tertarik, memberikan atensi lebih, serta ingin terus mengikuti pembelajaran karena daya tarik media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan bercerita siswa, karena dengan media boneka tangan dapat merangsang kemampuan siswa untuk lebih cepat mengenali karakter tokoh dalam cerita yang ditampilkan, merangsang imajinasi siswa serta membuat minat siswa dalam pembelajaran bercerita semakin menguat.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan paparan data dan pembahasan maka dapat disimpulkan beberapa hal. Pelaksanaan kegiatan bercerita fabel (binatang) berlangsung dengan baik. Siswa terlihat bersemangat dan antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Aspek yang dinilai dalam keterampilan bercerita dua yaitu proses dan hasil. Pada aspek proses bercerita terdapat lima indikator, yaitu: (1) keaktifan siswa; (2) perhatian dan konsentrasi siswa pada pelajaran; (3) minat siswa selama pembelajaran; (4) keberanian siswa bercerita di depan kelas; dan (5) Kerjasama kelompok. Kelimanya mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada setiap siklus.

Siklus I dibanding dengan kegiatan pratindakan, keaktifan, minat, perhatian dan konsentrasi siswa, keberanian dan kerjasama kelompok mengalami peningkatan, Namun terjadi peningkatan yang signifikan pada semua aspek keaktifan, minat, perhatian dan konsentrasi siswa, keberanian dan kerjasama kelompok baik pada siklus II dibanding dengan siklus I dan kegiatan pratindakan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembelajaran mengenai peningkatan keterampilan bercerita pada siswa kelas III SD Negeri Pakisaji 2 Kabupaten Malang rata-rata kemampuan bercerita siswa pada pratindakan diketahui 15 siswa yang tuntas dengan persentase 31,25%. Kemudian setelah melalui kegiatan pada siklus I diketahui 27 siswa yang tuntas dengan persentase 54,17%. Pada siklus I terdapat beberapa kelemahan pada proses pembelajaran berlangsung yaitu kelancaran dan intonasi siswa masih belum baik, selain itu siswa masih merasa canggung dalam memanfaatkan boneka. Sedangkan pada siklus II siswa sudah bisa bercerita dengan lancar dan intonasi yang tepat, selain itu siswa sudah mulai terbiasa memanfaatkan boneka tangan tanpa malu-malu. Hal ini terbukti dengan 38 siswa yang mencapai ketuntasan dengan

persentase 77,08%. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui kegiatan bercerita dengan memanfaatkan media boneka tangan, keterampilan bercerita siswa kelas III SD Negeri Pakisaji 2 Kabupaten Malang mengalami peningkatan.

## **SARAN**

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Pakisaji Kabupaten Malang ada beberapa saran yang membangun agar dapat memperbaiki kualitas pembelajaran selanjutnya. Berikut saran-sarannya:

Pertama, bagi guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran agar dapat menarik minat siswa. Selain itu sebelum kegiatan bercerita dimulai guru sebaiknya menyiapkan media dan membagi kelompok di luar kegiatan kelas, agar waktu yang digunakan untuk bercerita lebih efisien.

Kedua, bagi sekolah yang ingin mengatasi ketergantungan terutama pada pembelajaran menggunakan Papan tulis dan Lembar Kerja (LK) maka disarankan menggunakan media boneka tangan saat menyampaikan pembelajaran agar menarik minat dan konsentrasi siswa, terutama dalam memfasilitasi siswa untuk meningkatkan keterampilan bercerita.

Ketiga, bagi peneliti lain, dapat dijadikan pertimbangan untuk melakukan penelitian yang sejenis. Selain itu kegiatan bercerita dapat dicoba untuk diteliti pada aspek lain seperti menulis, menyimak dan membaca.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Moleong, L. J. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsjad, Maidar G. & Mukti, U.S. (1991). *Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Penerbit Airlangga.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Degeng, N.S. (2013). *Ilmu Pembelajaran*. Bandung: Kalam Hidup.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud No. 61 tahun 2014 tentang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemmis, Stephen & Taggart, Robin. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University.
- Huberman, M. dan Milles, M. B. (2010) Analisis data kualitatif Terj. Tjejep Rohidi. Jakarta : UI Press.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina,. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: KENCANA Prenada Media Group.
- Santrock, John. W. (2002). *Life-Span Development : Perkembangan Masa Hidup, Edisi 5, Jilid I*. Jakarta : Erlangga.
- Setiawan, H., & Tumardi, T. (2019). Pengembangan Instrumen Asesmen Kompetensi pada Ranah Afektif di Sekolah Dasar. *Musamus Journal of Primary Education*, 2(1), 1-12. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v2i1.1944>.
- Setiawan, H., Khair, B. N., Ratnadi, R., Hakim, M., & Istiningsih, S. (2020, August).

Developing HOTS-Based Assessment Instrument for Primary Schools. In *1st Annual Conference on Education and Social Sciences (ACCESS 2019)* (pp. 216-220). Atlantis Press. DOI: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.054>.

Sumanto. (2010). *Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Malang : PHK S1 PGSD FIP UM.