

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KEMAMPUAN BERCERITA SISWA KELAS V SD NEGERI SILIH ASUH III KOTA CIREBON

Roheni¹, Endang Yuda Nuryenda², Aisyah Syahbani^{3*}

^{1,2}Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

^{3*} Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

E-mail: rohени@unucirebon.ac.id¹⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media boneka tangan dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V di SD Negeri Silih Asuh III Kota Cirebon. Melalui pendekatan kuantitatif, penelitian ini menggunakan metode one group pretest-posttest design. Sampel dalam penelitian terdiri dari satu kelas yang berjumlah 20 siswa yang diuji sebelum dan sesudah penerapan media boneka tangan. Data dikumpulkan melalui tes bercerita yang diadministrasikan dalam tiga tahap, yaitu pretest, perlakuan dan posttest. Analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada kemampuan bercerita siswa setelah dilakukannya perlakuan menggunakan media boneka tangan, dengan rata-rata skor pretest 58,5 dan posttest 91. Dari hasil uji t test yang dilakukan diperoleh nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bercerita, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Penelitian ini menyarankan agar guru mempertimbangkan penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa, serta membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai media pembelajaran yang inovatif.

Kata kunci : , bahasa Indonesia, boneka tangan, , kemampuan bercerita, media pembelajaran

Abstract

This study aims to investigate the use of puppet media and to determine the extent of its impact on the storytelling skills of fifth-grade students at SD Negeri Silih Asuh III in Cirebon City. Using a quantitative approach, the research employs a one group pretest-posttest design. The sample consists of one class with 20 students who were tested before and after the implementation of puppet media. Data were collected through a storytelling test administered in three stages: pretest, treatment, and posttest. Data analysis indicates an improvement in students' storytelling abilities after the treatment using puppet media, with an average pretest score of 58.5 and a posttest score of 91. The t-test results showed a significance value of 0.000. Since the significance value is less than 0.05, the null hypothesis (Ho) is rejected, and the alternative hypothesis (Ha) is accepted. These findings suggest that puppet media can enhance students' storytelling skills and provide a more engaging learning experience. The study recommends that teachers consider using puppet media in Indonesian language lessons to improve students' storytelling abilities and encourages further research on innovative teaching media.

Keywords: learning media, hand puppets, storytelling ability, Indonesian



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah. Wahyuni (2020) mengemukakan bahwa, "Pembelajaran diartikan sebagai suatu proses interaksi yang terjadi antara siswa, pendidik, serta sumber atau media belajar yang digunakan dalam mencapai suatu kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar yang dilakukan, baik secara langsung maupun tidak langsung". Dari proses pembelajaran tersebut siswa memperoleh hasil belajar yang merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar yaitu mengalami proses untuk meningkatkan kemampuan mentalnya dan tindak mengajar yaitu membelajarkan siswa.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dituntut untuk mempunyai kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Bahasa juga merupakan alat untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain, sebagai sarana berkomunikasi, berbagi pengalaman, dan berinteraksi dengan orang lain. Dalam pendidikan di Indonesia Bahasa memegang peranan yang sangat penting. Pendidikan di Indonesia menempatkan Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Mata pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif adalah keterampilan berbicara. Saddhono & Selamet (2014:5) berpendapat bahwa, "Keterampilan berbicara adalah suatu peristiwa penyampaian maksud (ide, pikiran, isi hati) seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dipahami oleh orang lain". Hal

tersebut sejalan dengan pemahaman yang dijelaskan oleh Setyonegoro dkk (2020) mengatakan bahwa, "Berbicara merupakan kegiatan ekspresi kreatif dengan melibatkan berbagai anggota tubuh. Anggota tubuh secara spontan ikut berperan mengekspresikan dan menegaskan makna pembicaraan".

Berdasarkan hasil pengamatan observasi yang dilakukan pada peserta didik kelas V SD Negeri Slih Asuh III Cirebon pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia hasil pembelajarannya belum mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini terlihat bahwa 80% dari 20 orang siswa kelas V kesulitan jika melakukan kegiatan berbicara di depan kelas. Pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia diketahui minat siswa terhadap kegiatan bercerita masih sangat kurang. Hal ini disebabkan karena siswa-siswa tersebut mempunyai rasa percaya diri yang rendah, mereka merasa malu ketika harus maju di depan kelas untuk berbicara. Secara umum hasilnya belum mencapai Patokan Acuan Penilaian yang ditetapkan pada sekolah tersebut.

Salah satu bentuk aplikasi dari keterampilan berbicara yang perlu adanya pengarahannya yang intensif adalah keterampilan bercerita. Nurgiyanto (2001) mengatakan, "Bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis". Sebaiknya cerita diberikan secara menarik seperti bercerita dengan alat peraga karena dengan alat peraga cerita yang diberikan akan lebih menarik. Saleh dkk (2022 : 6) mengemukakan bahwa, "Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal". Pernyataan tersebut sama dengan pendapat

yang disampaikan oleh Sadiman dkk, bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk upaya yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat memacu pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung (Anwar dkk, 2022).

Agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai sesuai yang diharapkan maka seorang guru dituntut untuk kreatif dalam mengguakan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran bercerita adalah media boneka tangan. Musfiroh (Maskur, 2020:17) menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang dibuat dari kain yang dibentuk menyerupai wajah dan bentuk tubuh dari berbagai bentuk dengan berbagai macam jenis sifat yang dimainkan dengan menggunakan tangan dan gerakan menggunakan jari-jari tangan.

Penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran bercerita memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif, siswa dapat melatih kemampuan bercerita, dapat meningkatkan daya imajinasi siswa, dapat menampilkan gerakan-gerakan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa untuk belajar, dan dapat membawa suasana gembira dalam belajar. Sehingga tercipta suatu kondisi dan situasi belajar yang optimal ketika siswa mendengarkan dongeng.

Hal ini pun sejalan dengan penelitian yang dilakukan Istiqomah (2015) dengan Judul Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD Negeri Kotagede 3 Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SD Negeri Kotagede Yogyakarta. Peningkatan kemampuan menyimak

dongeng tampak pada kualitas proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh keaktifan, perhatian pada pelajaran, antusias, dan mampu menjawab soal seputar cerita dengan baik sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Peningkatan kualitas hasil dapat dilihat dari perbandingan skor hasil menyimak dongeng setiap siklusnya. Dengan demikian, penggunaan boneka tangan terbukti dapat meningkatkan kemampuan menyimak dongeng pada siswa. Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan adalah terletak pada variable (y) atau yang dipengaruhi.

Berdasarkan pengamatan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Silih Asuh III” pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Silih Asuh III Cirebon, dengan tujuan agar terjadi peningkatan di dalam keterampilan bercerita siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *The One Group Pretest-Posttest Design*. Yusuf (2014:181) mengemukakan bahwa Rancangan ini terdiri dari satu kelompok (tidak ada kelompok kontrol), sedangkan proses penelitiannya dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu:

Pertama, Melaksanakan pretest untuk mengukur kondisi awal responden sebelum diberikan perlakuan. Kedua, Memberikan perlakuan (X). Ketiga, Melakukan posttest untuk mengetahui keadaan variabel terikat sesudah diberikan perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Silih Asuh III yang terletak di Jl.Pancuran No. 107, Kel Sukapura, Kec. Kejaksan. Kota Cirebon, Jawa Barat kode pos 45122. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah

siswa kelas V SDN Silih Asuh III sebanyak 20 siswa. Dan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh. Jadi seluruh siswa kelas V menjadi sampel dalam penelitian ini.

Instrumen pertama yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes perbuatan, yaitu test yang menuntut jawaban peserta didik dalam bentuk perilaku. Dalam penelitian ini tes praktik yang dilakukan oleh siswa adalah tes bermain peran dengan menggunakan media boneka tangan sesuai alur cerita yang telah disediakan. Instrumen kedua yaitu modul ajar. Modul ajar memiliki peran utama untuk membantu guru dalam merancang pembelajaran. Modul ajar berisi rancangan kegiatan pembelajaran dengan media boneka tangan yang digunakan dalam kegiatan bermain peran untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

Kedua instrumen ini dilakukan pengujian validitas dengan bantuan beberapa para ahli, yaitu dosen pembimbing 1, dosen pembimbing 2 dan guru kelas V SD Negeri Silih Asuh III Kota Cirebon.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa langkah. Pertama, yaitu observasi. observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan objek secara langsung, keadaan wilayah, letak geografis, keadaan sarana dan prasarana serta kondisi kegiatan belajar anak pada proses pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri Silih Asuh III. Observasi dilakukan dengan cara melihat langsung fenomena yang ada seperti kejenuhan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung di sekolah tersebut.

Kedua, dokumentasi. Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan sebagai sumber data adalah perangkat pembelajaran, foto-foto kegiatan belajar mengajar. Dan berbagai item yang ada pada dokumentasi yaitu guru, siswa, keadaan kelas, sarana dan prasarana sekolah, dan lingkungan sekolah.

Ketiga, yaitu tes. Tes adalah sebagai alat atau prosedur yang digunakan untuk

mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Penelitian ini menggunakan beberapa jenis tes yang akan digunakan pada saat melakukan penelitian, yaitu Pretest, yaitu Tes yang diberikan sebelum proses pembelajaran berlangsung. Tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa mengenai materi yang akan dipelajari. Data ini digunakan sebagai data kemampuan awal. Pretest yang diberikan berupa naskah cerita dongeng yang tokohnya harus diperankan oleh siswa. Tokoh harus diperankan sesuai cerita dalam naskah.

Selanjutnya Posttest, yaitu tes yang diberikan pada akhir pokok bahasan untuk menentukan angka atau hasil belajar siswa dalam tahap-tahap tertentu setelah diberikan perlakuan. Skor yang dihasilkan pada posttest diharapkan dapat lebih tinggi daripada skor pada pretest. Posttest yang diberikan sama dengan pretest yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu siswa diminta bermain peran sesuatu teks naskah yang telah disiapkan.

Tahap pengolahan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data menggunakan pretest dan posttest. Setelah data pretest dan posttest terkumpul, maka dilakukan pengolahan data dengan menggunakan program *software Statistical Package For Sosial Sciences* (SPSS) 26 for windows. Teknik analisis data ini dilakukan dengan beberapa tahapan. Pertama, uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang baik dan layak untuk membuktikan data tersebut distribusi normal atau tidak. Kedua, uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah siswa di kelas mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Dan terakhir yaitu uji t test. Uji hipotesis ini dilakukan setelah pengujian normalitas dan homogenitas dengan distribusi normal dan homogen, maka analisis dilanjutkan dengan uji

hipotesis dengan menggunakan one sample t test. Teknik ini digunakan untuk menguji apakah nilai tertentu berbeda secara signifikan atau tidak dengan rata-rata sebuah sampel, atau untuk menguji perbedaan rata-rata suatu sampel dengan suatu nilai hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan media boneka tangan

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi guru selama dua hari menggunakan media boneka tangan, Guru mampu menjelaskan dan menerapkan penggunaan media boneka tangan kepada siswa dengan benar, tepat dan mudah dipahami oleh siswa kelas dua, hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Gerlach & Ely (Arsyad, 2013 : 3) yang mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi kita sebagai pendidik harus menggunakan media pembelajaran yang tepat, karena dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa, hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Latuheru (Arsyad, 2013 : 4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dari hasil penelitian yang dilakukan selama empat kali pertemuan, skor nilai kemampuan bercerita siswa kelas V sebelum menggunakan media boneka tangan lebih rendah dibandingkan dengan kemampuan bercerita siswa sesudah penggunaan media boneka tangan. Sebelum menggunakan media boneka tangan siswa cenderung pasif dan lebih cepat bosan dengan pembelajaran

yang berlangsung karena tidak ada hal yang menarik perhatian dan membuat siswa tetap fokus selama pembelajaran. Sehingga mereka mencari dan melakukan hal yang menurut mereka lebih menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Anwar dkk (2022), bahwa kegiatan belajar yang efektif dan efisien dapat terlaksana di dalam lingkungan belajar yang kondusif dengan media pembelajaran yang berperan dalam menyampaikan dan menyalurkan inti materi pelajaran secara terencana.

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian peretmuan pertama pada proses pembelajaran dirangkai dengan tahap awal peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam “assalamualaikum anak-anak”, siswa bersama-sama menjawab “walaikumsalam bu”, peneliti menanyakan kabar dan kondisi kesehatan siswa, peneliti mengecek keadaan siswa, peneliti memberikan apersepsi dan mengajak siswa untuk melakukan ice breaking, peneliti memberikan motivasi kepada siswa dengan mengajak siswa bertanya tentang dongeng, dan terakhir peneliti menyebutkan tujuan pembelajaran kepada siswa.

Pada kegiatan inti peneliti memberikan sebuah naskah cerita dongeng yang berjudul “Semua Istimewa”. Peneliti meminta siswa untuk membaca naskah dongeng semua istimewa agar dapat memahami isi dari dongeng tersebut. Selanjutnya peneliti membentuk empat kelompok untuk kegiatan mendongeng. Peneliti meminta setiap kelompok secara bergiliran untuk menceritakan kembali isi dari dongeng tersebut menggunakan bahasanya sendiri. Ketika setiap kelompok maju untuk mempresentasikan dongeng tersebut peneliti melakukan penilaian pretest dengan melihat beberapa indikator yang telah ditetapkan.

Pada kegiatan akhir peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan

kepada siswa untuk menyampaikan pesan moral dari dongeng Semua Istimewa. Selanjutnya kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama.

Selanjutnya, pada pertemuan kedua proses pembelajaran dirangkai dengan tahap awal peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam “assalamualaikum anak-anak”, siswa bersama-sama menjawab “walaikumsalam bu”, peneliti menanyakan kabar dan kondisi kesehatan siswa, peneliti mengecek keadaan siswa, peneliti memberikan apersepsi dan mengajak siswa untuk melakukan ice breaking, peneliti memberikan motivasi kepada siswa dengan mengajak siswa bertanya tentang dongeng, dan terakhir peneliti menyebutkan tujuan pembelajaran kepada siswa.

Pada kegiatan inti peneliti menjelaskan pengertian dongeng, peneliti menyiapkan media boneka tangan dengan karakter katak, burung, semut dan ikan. Peneliti mengenalkan tokoh-tokoh tersebut kepada siswa, peneliti menjelaskan langkah-langkah bercerita menggunakan boneka tangan, peneliti menyampaikan dan mencontohkan kegiatan mendongeng dengan memerankan tokoh-tokoh tersebut menggunakan media boneka tangan, peneliti menjelaskan tugas siswa yaitu mendengarkan dan memperhatikan cara peneliti mendongeng menggunakan boneka tangan.

Pada kegiatan akhir peneliti bersama siswa memberikan kesimpulan tentang bagaimana cara menggunakan media boneka tangan dalam bercerita. Selanjutnya peneliti menutup pembelajaran dengan mengajak siswa membaca doa dan salam.

Pada pembelajaran pertemuan ketiga dirangkai dengan tahap awal peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, “assalamualaikum anak-anak”, siswa bersama-sama menjawab “walaikumsalam bu”, peneliti menanyakan kabar dan kondisi kesehatan siswa, peneliti mengecek keadaan siswa, peneliti memberikan apersepsi dan

mengajak siswa untuk melakukan ice breaking, peneliti memberikan motivasi kepada siswa dengan mengajak siswa bertanya tentang dongeng, dan terakhir peneliti menyebutkan tujuan pembelajaran kepada siswa.

Pada kegiatan inti peneliti meminta setiap kelompok untuk bercerita di depan kelas menggunakan boneka tangan, harapannya sebelum melakukan postes siswa sudah lancar mendongeng atau bercerita menggunakan boneka tangan sesuai dengan bahasanya sendiri.

Pada kegiatan akhir peneliti memberikan penilaian atau komentar dan saran terhadap presentasi yang telah dilakukan oleh masing-masing kelompok, agar pada saat dilakukannya posttest seluruh siswa dapat lebih baik lagi. Selanjutnya peneliti menutup pembelajaran dengan mengajak siswa membaca doa.

Pada pembelajaran pertemuan keempat dirangkai dengan tahap awal peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam “assalamualaikum anak-anak”, siswa bersama-sama menjawab “walaikumsalam bu”, peneliti menanyakan kabar dan kondisi kesehatan siswa, peneliti mengecek keadaan siswa, peneliti memberikan apersepsi dan mengajak siswa untuk melakukan ice breaking, peneliti memberikan motivasi kepada siswa dengan mengajak siswa bertanya tentang dongeng, dan terakhir peneliti menyebutkan tujuan pembelajaran kepada siswa.

Pada kegiatan inti peneliti meminta setiap kelompok untuk mendongeng cerita “Semua Istimewa” menggunakan boneka tangan dengan bahasa mereka sendiri secara baik dan benar. Ketika masing-masing kelompok sedang bercerita peneliti juga melakukan penilaian terhadap apa yang siswa presentasikan, penilaian dilakukan dengan memperhatikan beberapa indikator yang telah ditetapkan.

Pada kegiatan akhir peneliti memberikan komentar dan saran terhadap apa yang sudah para siswa presentasikan. Peneliti memberikan kesimpulan dari isi dongeng “Semua Istimewa” dan menutup pelajaran dengan mengajak siswa membaca doa bersama.

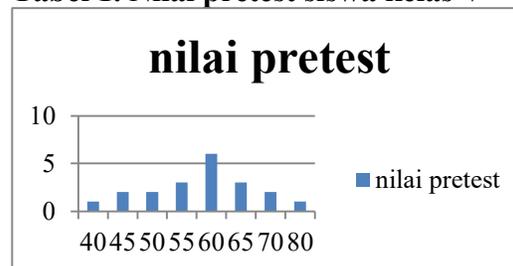
Namun setelah menggunakan media boneka tangan siswa merasa senang, antusias, percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga lebih percaya diri dalam mengekspresikan tingkah laku mereka. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Teny Wulan Sudaniti dengan judul keterampilan berbicara siswa kelas IV SD Negeri 1 Prambanan Sleman dengan menggunakan media boneka tangan. Dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa peningkatan keterampilan bercerita siswa tampak pada kualitas proses pembelajaran yang ditunjukkan oleh keaktifan, perhatian pada pelajaran, antusiasme selama pembelajaran, keberanian bercerita di depan kelas dan kerjasama kelompok sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan kreatif. Jadi dapat dipahami bahwa media boneka tangan dapat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa. Pendapat lain pun disampaikan oleh Arzani (2020), bahwa media boneka tangan memiliki beberapa kelebihan yaitu dengan menggunakan media boneka tangan dapat menarik perhatian dan minat anak terhadap kegiatan pembelajaran, anak dapat mengekspresikan emosi dan keawatirannya melalui media boneka tangan tanpa merasa takut ditertawakan dan diolok-olok temannya, dan dapat membantu anak membedakan fantasi dan realita.

2. Analisis Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian, kemudian dihitung dengan uji

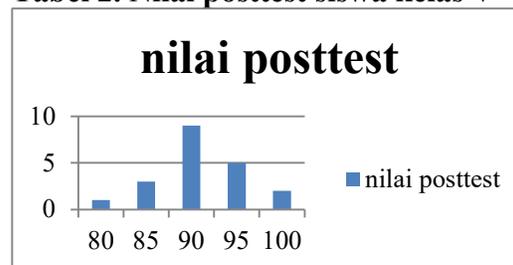
asumsi yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis untuk melihat pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata yaitu pada skor pretest kemampuan bercerita adalah 58,5. Sedangkan perolehan nilai rata-rata pada saat posttest atau sesudah penggunaan media boneka tangan adalah 91. Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan melihat nilai pretest dan posttest, maka dapat diketahui bahwa kemampuan bercerita siswa sesudah penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum penggunaan media boneka tangan. Perbedaan pada skor nilai pretest dan posttest kemampuan bercerita siswa sebelum dan sesudah penggunaan media boneka tangan terletak pada skor pretest terendah adalah 40 dan tertinggi 70.

Tabel 1. Nilai pretest siswa kelas V



Sedangkan skor posttest terendah adalah 80 dan tertinggi 100.

Tabel 2. Nilai posttest siswa kelas V



Kemudian pada pretest hampir seluruh siswa mendapatkan skor rendah, yaitu di bawah

nilai Patokan Acuan Penilaian (PAP). Sedangkan pada posttest seluruh siswa mendapatkan nilai diatas nilai PAP, yaitu 70.

3. Analisis Seberapa Besar Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa

Selanjutnya dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji koefisien determinasi model summary untuk menentukan seberapa besar pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan bercerita siswa menggunakan *software Statistical Package For Sosial Sciences (SPSS) 26 for windows*. Berikut adalah hasil pengujian :

Tabel 3. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.932 ^a	.868	.860	3.590

a. Predictors: (Constant), posttest bercerita

Berdasarkan hasil perhitungan uji koefisien determinasi model summary pada tabel diatas, maka diperoleh nilai adjusted R-square sebesar 0,860 (86%). Hal tersebut memiliki arti bahwa pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Silih Asuh III Kota Cirebon sebesar 86% .

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media boneka tangan dalam keterampilan bercerita sangat mudah. Yaitu dengan cara memainkannya dengan tangan, dibantu dengan suara yang menarik dan berbeda pada tiap tokohnya, serta didukung dengan intonasi dan ekspresi yang sesuai dengan naskah dongeng yang diceritakan. Dari hasil penghitungan melalui

aplikasi SPSS for windows versi 26 bahwa terdapat pengaruh media oneka tangan terhadap kemampuan bercerita siswa kelas V sebesar 86%.

Dengan adanya penggunaan media boneka tangan dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih terfokuskan kepada peserta didik. Peserta didik dapat berani dan lebih percaya diri untuk melakukan kegiatan bercerita. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan proses pembelajaran bukan hanya dipengaruhi oleh faktor guru dan peserta didik saja, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh ketepatan dalam memilih media pembelajaran.

Dalam penggunaan media boneka tangan guru juga harus memperhatikan kondisi peserta didik dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Penggunaan media boneka tangan ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Untuk penelitian selanjutnya mengenai penggunaan media boneka tangan dapat di terapkan pada materi, indikator, dan pada aspek pemahaman yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Faisal dkk. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran, "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Makasar CV Tohar Media. (Online), (http://digilib.umpalopo.ac.id:8080/jspui/bitstream/123456789/716/1/Book%20Chapter%20E-BOOK_%20Media%20Pembelajaran-1.pdf , diunduh 31 Mei 2024)
- Hrp, N.A dkk. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Widina Bakti Persada Bandung.(Online),(<https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/528087-buku-ajar-belajar-dan-pembelajaran-62f6322b.pdf> , diunduh 31 Mei 2024)
- Maskur, N dkk. 2020. "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Melalui

- Media Boneka Tangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelas B2 Di TK Al-Khairat Bastiong Kota Ternate”, *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. P-ISSN. 2407-1064 E-ISSN. 2807-5552. (Online), (<https://www.neliti.com/id/publications/383869/meningkatkan-kemampuan-berbicara-anak-melaui-media-boneka-tangan-pada-anak-usia> , diunduh 31 Mei 2024)
- Mayrita, H. dkk. 2023. “Melatih Keterampilan Berbicara Siswa SDN 20 Rantau Bayur Melalui Kegiatan Mendongeng”, *Jurnal Abdi Masyarakat*. (online), (<https://jurnal.forindpress.com/index.php/jamas/article/view/32> , diunduh 26 Juni 2024)
- Ramadani, AN dkk. 2023. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur)”, *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Social Humaniora, Vol.2*. (online), (<https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/issue/view/172> , diunduh 1 Juni 2024)
- Resti, D.A, dkk. 2018. Peningkatan Keterampilan Menyimak Melalui Media Boneka Tangan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 31*, (Online), (<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/download/13863/13388> , diunduh 2 Juni 2024)
- Saleh, S dkk. 2023. *Media Pembelajaran. Purbalingga*, Eureka Media Aksara. (Online),(<https://repository.penerbiteurka.com/media/publications/563021-media-pembelajaran-4f080fa4.pdf> , diunduh 31 Mei 2024)
- Setyonegoro, Agus dkk. 2020. *Bahan Ajar Keterampilan Berbicara. Jambi*, Komunitas Gemulun Indonesia. (Online), (<https://repository.unja.ac.id/19220/1/EBOOK%20KETERAMPILAN%20BERBICARA%20OKE.pdf>, diunduh 31 Mei 2024)
- Syofian, S. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yusuf, A.M. 2014. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.