

## Penggunaan media boneka tangan untuk pembelajaran berbicara pada siswa kelas rendah sekolah dasar

**Aulia Nur Sofro Sofi, Biya Ebi Praheto\***

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

\*Correspondence: ✉ [biya.ebi@ustjogja.ac.id](mailto:biya.ebi@ustjogja.ac.id)

(Received: 28 May 2023; Reviewed: 17 July 2023; Accepted: 28 September 2023)

### Abstract

**Background:** This research is motivated by the low ability of students to speak caused by the limitations of the learning environment used in learning. This study uses a qualitative research approach.

**Purpose:** The purpose of this research is to describe the use of hand puppet media for teaching speaking in elementary school students.

**Method:** This research is qualitative research. Data collection techniques using documentation and observation. The data analysis technique uses a qualitative descriptive analysis which allows researchers to provide in-depth and detailed descriptions of the data collected. This involves describing in detail what was observed or heard in the qualitative data.

**Findings:** The hand puppets were imitations of the human form in this respect, and also mimicked the forms of today's animals. Various kinds of puppets for educational media, especially (1) finger puppets, (2) hand puppets, (3) shadow puppets, (4) rope puppets, and (5) stick puppets. The advantage of using finger puppets as a teaching tool is that it engages children, sparks their interest in learning, cultivates their imagination, increases their activity level, and makes learning fun for them.

**Keyword:** Hand Puppets, Media, Speech Skills, Low Class

### Abstrak

**Latar belakang:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berbicara siswa yang disebabkan oleh keterbatasan lingkungan belajar yang digunakan dalam pembelajaran.

**Tujuan:** Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan Penggunaan media boneka tangan untuk pembelajaran berbicara pada siswa kelas rendah sekolah dasar.

**Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan observasi. Teknik analisis data menggunakan Analisis deskriptif kualitatif yang memungkinkan peneliti untuk memberikan deskripsi yang mendalam dan rinci tentang data yang dikumpulkan. Ini melibatkan menggambarkan secara detail tentang apa yang diamati atau didengar dalam data kualitatif.

**Hasil:** Boneka tangan adalah tiruan dari bentuk manusia dalam hal ini, dan juga meniru bentuk binatang hari ini. Berbagai macam boneka untuk media pendidikan, khususnya (1) boneka jari, (2) boneka tangan, (3) boneka bayangan, (4) boneka tali, dan (5) boneka tongkat. Keuntungan menggunakan boneka jari sebagai alat pengajaran adalah melibatkan anak-anak, memicu minat mereka untuk belajar, menumbuhkan imajinasi mereka, meningkatkan tingkat aktivitas mereka, dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi mereka.

**Kata Kunci:** Boneka Tangan, Keterampilan Berbicara, Kelas Rendah, Media



## PENDAHULUAN

Evolusi pendidikan di sekolah saat ini dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Terutama saat menggunakan media atau instrumen untuk pembelajaran. Meskipun secara umum diakui bahwa fokus pendidikan dalam paradigma baru telah bergeser dari teacher centered menjadi student centered atau berpusat pada siswa, namun pengelolaan pembelajaran yang tepat akan tetap menjadi peran dan kewajiban guru yang memang menjadi seorang guru untuk mengembangkan pengajaran yang efektif. Kualitas peserta didik harus diperhitungkan ketika seorang guru menerapkan strategi pembelajaran. Seorang guru membutuhkan media untuk menerapkan suatu metode. Perilaku pasif siswa dapat diatasi dengan penggunaan sumber belajar yang tepat dan beragam. Dalam situasi ini, guru harus terlebih dahulu memahami media seperti apa yang dapat diterima untuk gaya mengajar, materi pelajaran, metode siswa sebelum menentukan pilihannya. Akibatnya, seorang guru perlu terbiasa dengan berbagai media yang mungkin digunakan untuk pengajaran.

Belajar merupakan keinginan atau tindakan seseorang untuk mengetahui banyak hal. Pembelajaran terjadi tidak hanya dalam setting formal, tetapi juga dalam setting nonformal dan informal yang mengandung prinsip, tingkatan, dan aturan tertulis dan tidak tertulis. Salah satu ilustrasi kegiatan pembelajaran dengan tingkatan dan pedoman tertulis yang dilakukan di lingkungan formal atau sekolah pada umumnya (Rufiah, 2022).

Potensi seseorang mungkin dibatasi oleh rasa percaya diri yang tidak memadai. Dengan rendahnya tingkat percaya diri anak tersebut bisa ditingkatkan dengan cara belajar dengan orang lain, seorang anak atau siapa saja yang memiliki kemampuan mau dan berani berkomunikasi dapat mengembangkan dan meningkatkan potensi dirinya. Hal ini disebabkan oleh informasi dan pengalaman yang dibagikan saat belajar dengan orang lain. Berbicara dapat bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Misalnya, dapat menginspirasi orang lain untuk mengambil tindakan untuk diri mereka sendiri atau masyarakat mereka, atau bahkan dapat mengarah pada karir sebagai penyiar, pembawa acara (MC), presenter, dll (Uswatun Khasanah et al., 2022).

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di semua jenjang pendidikan. Menurut Izzati (2019), Keterampilan berbahasa dibagi menjadi empat bagian yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Ada orang yang senang berbicara dan ada orang yang merasa sulit untuk berbicara ketika mereka mau. Namun, bahkan orang yang cerewet pun terkadang kesulitan untuk menyampaikan maksud mereka dengan jelas dan cukup kohesif agar dapat dipahami oleh pendengar. Kemampuan berbicara membutuhkan latihan, kemampuan berbicara bukanlah

sesuatu yang terjadi begitu saja pada manusia. Berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dipelajari dan dipraktikkan siswa di sekolah. Siswa diberi kesempatan untuk berbicara, menerima dorongan, dan dilacak perkembangannya (Praheto et al., 2021).

Pembelajaran bahasa tidak dapat dipisahkan dari keempat keterampilan tersebut. Keempat keterampilan berbahasa ini saling terkait satu sama lain. Misalnya, ketika seseorang berpidato, ia harus mempersiapkannya terlebih dahulu, misalnya dengan menulis apa yang akan dikatakannya nanti saat berpidato. Dapat dikatakan bahwa kemampuan berbicara berkaitan dengan kemampuan menulis. Siswa harus menguasai semua keterampilan tersebut dengan baik. Berdasarkan keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicara paling banyak digunakan. Karena bahasa Indonesia tidak hanya digunakan di lingkungan sekolah, tetapi juga di luar sekolah dan merupakan keterampilan berbahasa yang paling sering digunakan. Namun, hal ini tidak boleh mengurangi materi yang diberikan siswa pada keterampilan lain seperti keterampilan menyimak, keterampilan menulis, dan membaca. Keterampilan berbicara hanya paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Khairunnisa & Aryanti, 2018).

Berbicara adalah kemampuan untuk membuat bunyi yang bermakna dalam bentuk susunan kata yang membentuk kalimat yang dapat dimengerti. Berbicara juga merupakan ide, gagasan atau informasi yang dimaksudkan untuk disampaikan secara langsung kepada pendengar. Biasanya setiap orang dapat berbicara, tetapi kadang-kadang pendengar tidak mengerti apa yang sedang disampaikan, hal ini disebabkan oleh ide atau pengolahan kalimat yang digunakan untuk transmisi, yang kurang tepat, sehingga diperlukan pelatihan dan latihan yang tepat.

Kemampuan berbicara memainkan peran penting dalam perkembangan anak, dimulai dengan keterampilan mendengarkan. Berbicara sebagai bakat berbicara Anbarwati et al. (2021), menyatakan bahwa inilah saat terbaik untuk mempelajari kemampuan berbicara. Berbicara didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengkomunikasikan ide dan gagasan yang telah disusun sesuai dengan kebutuhan pendengar atau penyimak, apakah bahan diskusi atau informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pendengar atau tidak, dan apakah pembicara dapat berperilaku dengan baik. Berbicara tidak hanya terbatas pada pengucapan suara atau kata-kata. Setiap orang perlu menyadari dan terus berlatih bersikap tenang dan tenang saat mengkomunikasikan ide-ide mereka kepada pendengar, baik mereka maupun tidak.

Berbicara dan mendengarkan adalah tugas komunikasi langsung dua arah. Berbicara itu produktif, sedangkan mendengarkan itu reseptif. Kegiatan berbahasa

tulis meliputi membaca dan menulis. Sementara membaca adalah kegiatan bahasa reseptif, menulis adalah kegiatan bahasa yang produktif. Empat komponen penguasaan bahasa yang disesuaikan dengan kualifikasi mereka yang nantinya akan berprofesi sebagai guru SD terkait dengan pengembangan kemampuan berbahasa Indonesia di Program Studi PGSD (Praheto, 2018). Penekanan pada kemampuan yang harus diperoleh tidak berkurang dengan kenyataan bahwa sumber keterampilan berbahasa terikat dengan materi pembelajaran di sekolah dasar. Siswa harus mahir dalam berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis untuk belajar. Pengetahuan kognitif dan aktivitas siswa langsung digunakan untuk mengajarkan keempat komponen ini. Siswa akan lebih mudah memahami mata pelajaran dan menjadi mahir dalam keterampilan bahasa Indonesia dengan praktik langsung (Praheto et al., 2017).

Untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dipilih media boneka tangan karena berbicara membutuhkan keberanian, pengetahuan bahasa, ekspresif, dan ide atau bahan untuk didiskusikan. Selain itu, media boneka tangan juga cocok digunakan oleh siswa karena tanpa memandang usia, hampir semua anak menyukai boneka. Kegembiraan anak-anak saat belajar melalui bermain akan menginspirasi mereka untuk menggunakan media yang belum pernah mereka gunakan sebelumnya, menjadikan pendidikan mereka lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Hanya di masa kanak-kanak kita belajar mendengar bahasa, kemudian berbicara, setelah itu kita belajar membaca dan menulis. Berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang berkembang dalam kehidupan seorang anak yang hanya didahului oleh kemampuan menyimak, dan pada masa inilah kemampuan berbicara atau berbicara dipelajari. Bagian dari berbicara adalah menceritakan kembali.

Boneka tangan adalah boneka yang lebih besar dari boneka jari yang bisa diselipkan ke tangan. Jari-jari dapat digunakan untuk berkolaborasi dalam gerakan tangan dan kepala wayang. Dari pertimbangan di atas dapat disimpulkan bahwa boneka tangan adalah boneka tangan yang berukuran lebih besar dari boneka jari dan dapat diselipkan ke tangan dan digerakkan dengan jari. Manfaat boneka tangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara lain menurut Ari Siswant (Jurnal Riset). (a) tidak memakan banyak ruang dalam pelaksanaannya, (b) tidak memerlukan keterampilan pemain yang kompleks, (c) dapat mengembangkan imajinasi anak, (d) meningkatkan aktivitas anak dan suasana ceria, (e) mengembangkan aspek bahasa. Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan media boneka tangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan dan keefektifan media boneka tangan terhadap keterampilan bercerita siswa kelas rendah.

Boneka tangan adalah boneka kain yang dapat dimainkan dengan menggunakan tangan dan jari. Biasanya berbentuk seperti orang atau binatang dan

memiliki wajah, tangan, dan tubuh. Selain itu, boneka tangan dapat dimanfaatkan sebagai media atau alat pendidikan. Boneka tangan yang digunakan untuk pembelajaran berukuran lebih besar dari boneka jari dan dapat dipegang di tangan sambil dimainkan dengan jari (Mariana & Zubaidah, 2015). Di sekolah dasar dan menengah Amerika, boneka tangan sekarang menjadi alat pengajaran yang umum. Drama wayang menggunakan boneka tangan sebagai medianya.

Sesuai dengan pengertian di atas, boneka tangan berfungsi sebagai media atau alat untuk kegiatan pendidikan. Bentuk yang terbuat dari kain flanel menyerupai manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya. Bentuk dan wajah boneka tangan disesuaikan dengan karakter di setiap cerita. Boneka tangan terbuat dari bahan yang lembut dan hanya memiliki kepala, badan, dan tangan. Boneka tangan bisa dibuat dari bahan lembut yang aman untuk anak-anak, seperti kertas daur ulang, kain, kain flanel, atau bahan lembut lainnya. Satu-satunya bagian boneka tangan adalah kepala, badan, dan tangannya; wajah mereka dibentuk oleh penokohan di setiap cerita.

Mengingat masalah tersebut di atas, penting untuk menggunakan materi pendidikan yang dapat mendorong keterlibatan siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Hal ini dilakukan agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dipersyaratkan. Media boneka tangan merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan dan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Boneka tangan adalah boneka yang dikendalikan dari bawah ke atas oleh seseorang dengan tangan tersembunyi di bawah pakaian boneka. Boneka tangan yang merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran digunakan dalam media pembelajaran ini. Selain menjadi media yang murah dan mudah diakses, boneka tangan juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, yang dapat membantu guru mencapai tujuan pendidikannya. Selain itu, pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas, menjadi lebih berbeda, dan menjadi lebih kecil kemungkinannya untuk dilupakan. Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti berusaha menyelidiki hal ini melalui penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Boneka Tangan Untuk Pembelajaran Berbicara Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar"

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah (Fadli, 2021). Lokasi

penelitian adalah tempat atau objek untuk diadakan suatu penelitian. Lokasi penelitian ada di sekolah dasar tingkat rendah. Penelitian ini dilakukan di daerah Dusun Bintaran Wetan RT.01/RW.06, Srimulyo, Piyungan, Bantul, Yogyakarta. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dokumentasi. Dokumen dapat berbentuk rekaman, karya 2 dimensi, atau karya-karya monumental dari seseorang, ini merupakan teknik terakhir yang digunakan untuk menganalisis ulang data-data penelitian. Tujuan dari dokumentasi adalah untuk mengumpulkan data-data yang tidak diterangkan dalam wawancara. Menurut Guba dan Lincoln dokumen ialah setiap bahan tertulis ataupun film (Mudrajad, 2003).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif memungkinkan peneliti untuk memberikan deskripsi yang mendalam dan rinci tentang data yang dikumpulkan. Ini melibatkan menggambarkan secara detail tentang apa yang diamati atau didengar dalam data kualitatif (Fadli, 2021).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan media boneka tangan dilaksanakan untuk membantu proses pembelajaran dan membantu siswa yang masih kesulitan dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan pada pembelajaran menceritakan kembali untuk siswa kelas rendah. Pengembangan media boneka tangan dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran untuk menceritakan kembali materi pembelajaran dan hasil belajar siswa. Media boneka tangan dikembangkan dengan menggunakan boneka berbentuk binatang. Hal ini didukung oleh teori tahapan perkembangan kognitif Piaget, menurutnya siswa sekolah dasar terlibat dalam fase kegiatan konkrit (7-11 tahun) ketika siswa lebih memahami konsep dengan bantuan media konkrit, dalam hal ini peneliti menggunakan media boneka tangan. Dengan media boneka, siswa menarik perhatian terhadap segala sesuatu yang ada di dalam boneka. Boneka tangan juga dapat merangsang minat belajar siswa sehingga meningkatkan minat belajar siswa (Fernandes, 2014).

Dalam penelitian penggunaan media boneka tangan untuk pembelajaran berbicara pada siswa kelas rendah sekolah dasar, peneliti dapat menerapkan beberapa metode dan persiapan yang mendukung penelitian tersebut. Peneliti perlu merancang penelitian dengan jelas dan terstruktur. Tentukan tujuan penelitian, pertanyaan penelitian, dan hipotesis yang akan diuji. Buatlah kerangka kerja yang menyeluruh untuk melaksanakan penelitian dengan mengidentifikasi variabel yang akan diteliti, kelompok kontrol jika diperlukan, dan rencana pengumpulan data. Pilihlah materi dan cerita yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas rendah. Pastikan bahwa

materi dan cerita tersebut relevan dengan kurikulum atau standar pembelajaran yang ada. Misalnya, materi yang berkaitan dengan abjad, kosakata dasar, atau kalimat sederhana. Boleh juga menggunakan cerita pendek atau dongeng yang menarik perhatian siswa. Selama proses pembelajaran, peneliti perlu mengumpulkan data yang relevan. Data dapat berupa pengamatan langsung terhadap interaksi antara siswa dan boneka tangan, catatan tentang kemajuan siswa dalam berbicara, atau wawancara dengan siswa dan guru mengenai pengalaman menggunakan media boneka tangan. Data ini akan membantu dalam analisis efektivitas penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran berbicara.

Abbas & Asih (2020) berpendapat bahwa pengembangan adalah suatu sistem yang di dalamnya dibuat rencana pembelajaran yang terstruktur dan rasional dengan tujuan untuk menentukan dan memastikan segala sesuatu dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar serta pengamatan dan pengamatan terhadap keterampilan dan kompetensi siswa tampak. Selain itu, hakikat pembangunan adalah upaya peningkatan pendidikan baik formal maupun informal, yang pelaksanaannya disadari, terencana, terstruktur, sistematis, dan bertanggung jawab sesuai dengan tujuan penyajian, promosi, kepemimpinan, dan pengembangan. sosok yang stabil, lengkap, komprehensif dan efektif. Menumbuhkan pengetahuan, keterampilan, minat, dan kualifikasi lain untuk menimbulkan prakarsa, memperbanyak, maju, memperluas sisi diri yang sepenuhnya mencapai harkat, kualitas dan kompetensi manusia serta pribadi yang mandiri (Siswanti, 2012). Dari pernyataan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan adalah upaya dalam bentuk apapun untuk meningkatkan kualitas fisik dan mental.

Menurut Khoir & Hariani (2014), media pembelajaran merupakan alat pendukung yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Penjelasan lain adalah bahwa lingkungan belajar adalah bagian dari bahan ajar dan alat peraga, yang meliputi bahan ajar yang sengaja dirancang oleh guru untuk digunakan di lingkungan siswa sedemikian rupa sehingga dapat merangsang topik pembelajaran dan keinginan siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengungkapkan informasi yang dimaksudkan oleh pengirim kepada penerima pesan (Anggraini et al., 2016). Meskipun Nur et al., n.d.) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dalam beberapa bentuk dapat digunakan untuk menyampaikan atau mengaitkan pesan-pesan untuk mencapai hasil belajar. Dari ketiga analogi tersebut dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar dalam bentuk dan jenis apapun digunakan guru dalam rangkaian pembelajaran untuk memudahkan penyampaian informasi kepada siswa sehingga materi dapat diserap secara efektif.

Media boneka tangan dikembangkan oleh peneliti ini Boneka hewan sedang. Boneka tangan dirancang untuk dimainkan dengan menggerakkan mulut boneka. Warna yang digunakan pada boneka tangan adalah warna cerah. Boneka terbuat dari kain flanel. Kain flanel dipilih karena mudah dibentuk dan banyak pilihan warnanya. Boneka-boneka itu juga memiliki panggung teater boneka.



**Gambar 1. Hasil Karya Boneka Tangan**

Jika dilihat dari keterbatasan atau kelemahan media boneka tangan melalui pembelajaran bermain peran, media boneka tangan juga harus memiliki kelebihan. Tes *door to door* pada saat pembelajaran berlangsung dengan baik. Para siswa juga sangat senang dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran, meskipun pada awalnya mereka terlihat malu dan tidak percaya diri. Termotivasi, para siswa akhirnya mencoba tampil berani dan percaya diri.

Keunggulan media boneka tangan adalah siswa dapat mengembangkan dan menemukan informasi baru dengan caranya sendiri, serta melatih imajinasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam permainan peran, dan melalui penggunaan media boneka tangan ini, terjadi interaksi dan komunikasi antar siswa. rekan-rekan mereka dapat terjadi. Siswa, yang lain dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan pembahasan di atas, hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media boneka tangan sudah "*field ready*". Hasil penelitian menunjukkan dari tanggapan ahli dan siswa bahwa media boneka tangan memenuhi kriteria keberhasilan dan dapat membantu siswa memperoleh pengalaman baru terkait pembelajaran, dan media boneka tangan tersebut sangat membantu guru dalam melaksanakan proses tersebut. Kegiatan belajar karena efisien dari segi waktu, ruang dan biaya, serta dapat menumbuhkan imajinasi dan keaktifan orang lain dengan menambah suasana yang menyenangkan (Wiratna, 2013).





**Gambar 2. Implementasi Boneka Tangan**

Penggunaan media bercerita telah diteliti oleh peneliti lain (Santina, 2021), yang menemukan bahwa metode bercerita dengan bantuan media boneka tangan memiliki nilai unggul dalam kreativitas, efektif dan efisien untuk pembelajaran dan sesuai dengan waktu, perkembangan anak dan karakteristik anak. meningkatnya perkembangan bahasa anak di taman kanak-kanak. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya (Satrijono et al., 2015) yang menemukan bahwa media boneka tangan memfasilitasi penerapan pengetahuan guru. Media boneka tangan dipilih sebagai produk akhir penelitian untuk siswa kelas rendah sekolah dasar karena dapat membangkitkan minat belajar siswa sekaligus mendukung pembelajaran cerita anak Indonesia.

Media boneka tangan merupakan sarana pembelajaran yang baik bagi siswa, oleh karena itu profil media boneka tangan menjadi sorotan. Bentuk media boneka tangan yang dipilih sedikit lebih besar dari boneka jari dan memiliki warna yang cerah. Sesuai dengan ukuran tangan, bahan katun dan kain flanel digunakan untuk membuat media boneka tangan. Menurut respon siswa selama proses pembelajaran, ketika menggunakan media boneka tangan siswa merasa senang, bersemangat, dan menjadi lebih aktif dan antusias dalam menerapkan pembelajaran. Saat menggunakan media boneka tangan dan berkomunikasi dengan teman atau murid lainnya, anak dapat bercerita dengan menggunakan kemampuan berbicaranya.

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini et al. (2016), yang mempelajari siswa sekolah menengah pertama, Anda akan melihat bahwa temuan tersebut meningkatkan cara anak belajar bercerita dan mengalami perubahan perilaku saat mereka belajar. Selain itu, observasi Anbarwati et al., (2021) menunjukkan bahwa penggunaan boneka tangan 75% bergantung pada penggunaan materi pembelajaran online yang menggunakan boneka tangan. Presentasi termasuk dalam kategori "baik". Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan materi boneka tangan untuk pembelajaran online sudah tepat dan efektif berdasarkan observasi. Rahmatiana, F., & Rachmayani, I. (2022) juga membuktikan bahwa menggunakan media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak kelompok A di TK Al-Hamidy Pagutan Kota Mataram Tahun pelajaran 2022.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kemampuan bercerita lebih banyak dipengaruhi oleh penggunaan media boneka tangan daripada kemampuan bercerita tanpa menggunakan media boneka tangan. Pemilihan media yang tepat akan mendorong minat siswa terhadap informasi yang disajikan guru. Akibatnya, seorang guru harus mampu memilih dan menerapkan media pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Salah satu bentuk media yang terbukti efektif dalam menanamkan kemampuan bercerita adalah penggunaan boneka tangan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui media boneka tangan pada keterampilan berbicara berpengaruh terhadap siswa kelas rendah. Oleh karena itu, media tersebut dapat dijadikan sebagai media alternatif bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran karena dapat mendukung guru dalam pembelajaran dan mempengaruhi keterampilan berbicara siswa dalam bercerita.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar berjalan dengan baik. Hal tersebut tercermin dari desain, aktivitas guru dan siswa, serta reaksi siswa terhadap media, yang dapat dikenali dari perhatian, semangat, antusiasme, keaktifan, pemahaman materi, kerja sama kelompok, sehingga siswa memperoleh pengalaman baru untuk meningkatkan keterampilan berbicara Mendongeng.

Berikut ini dapat direkomendasikan berdasarkan kesimpulan dan konsekuensi yang disajikan di atas. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, sekolah dalam hal ini kepala sekolah terlebih dahulu harus menyediakan fasilitas pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Agar pembelajaran lebih menarik dan

menyenangkan, instruktur juga memperluas pemahaman mereka tentang berbagai media bercerita. Untuk mengajarkan keterampilan bercerita kepada siswa yang belajar bahasa Indonesia, guru harus terbuka dalam menggunakan media boneka tangan. Keempat, anak-anak lebih percaya diri sehingga mereka dapat bercerita dengan mudah, lancar, menarik, dan berekspresi.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk membandingkan efektivitas penggunaan media boneka tangan dengan metode pembelajaran berbicara konvensional seperti ceramah atau diskusi kelas. Bandingkan kemampuan siswa dalam berbicara, motivasi, dan retensi materi pembelajaran antara kedua metode tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N., & Asih, S. S. (2020). Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Menceritakan Kembali. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 126-132. [Google Scholar](#)
- Anbarwati, D. A., Hilmiyati, F., & Farhurohman, O. (2021). Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. 4(2), 153–166. [Google Scholar](#)
- Anggraini, N. F. (2016). Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan. *BASIC EDUCATION*, 5(17), 1629-1640. [Google Scholar](#)
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Izzati, F. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Melalui Penggunaan Media Boneka Tangan (Penelitian Tindakan Kelas di PAUD Al-Ishlah) (Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta).
- Khairunnisa, K., & Aryanti, D. (2018). Penerapan Media Boneka Tangan dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IIIB MI At-Thayyibah. *Journal of Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 107. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v8i2.2366>
- Khoir, U., & Hariani, S. (2014). Penggunaan Media Boneka Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 02(03), 1–11. [Google scholar](#)
- Mariana, S., & Zubaidah, E. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sd Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6538>
- Mudrajad, K. (2003). *Metode Riset untuk Bisnis & Ekonomi*. Erlangga.

- Praheto, B. E. (2018). Implementation of Dolanan Bocah to Improve Factual Speaking Ability of Primary School Students. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 12(4), 685–689. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v12i4.8039>
- Praheto, B. E., Andayani, Rohmadi, M., & Wardani, N. E. (2017). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Di PGSD. The 1st Education and Language *International Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula (ELIC 2017)*, 173–177. [Google scholar](#)
- Praheto, B. E., Andini, D. W., Susetyo, A. E., & Saputri, N. D. (2021, October). Pelatihan menulis puisi untuk anak-anak di dusun Sarekan dalam mengembangkan kemampuan literasi. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(1). 312-316.
- Pudi, P., Utami, S., & Halidjah, S. Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Peserta Didik Kelas III Mis Awaluddin. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(10). 1-12. [Google Scholar](#)
- Rahmatiana, F., & Rachmayani, I. (2022). Identifikasi Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A Di TK Al-Hamidy Tahun 2022. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4). 97-105. [Google Scholar](#)
- Rufaidah, D., Praheto, B. E., Putro, D. B. W., Saputri, N. D., & Sofiana, R. (2022, June). Peningkatan percaya diri melalui pelatihan keterampilan berbicara. In *Prosiding SENAPSI: Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 1(1). 1-8.
- Santina, R. (2021). Pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas ii sekolah dasar negeri 1 lipat kajang (Doctoral dissertation, Universitas Bina Bangsa Getsempena).
- Siswanti, A., Suwanto, W. A., & Djaelani, D. Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan Menggunakan Media Boneka Tangan pada Anak Kelompok B TK Pembina Cawas Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012. *Kumara Cendekia*, 1(1), 8-13. [Google Scholar](#)
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Administrasi*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. CV Alfabeta.
- Uswatun Khasanah, O., Ebi Praheto, B. E. P., & Supiyah. (2022). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Tematik Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching Dengan Media Power Point Interaktif Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri Geneng 2 Magelang. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 8(2), 1339–1350. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v8i2.11821>

- Winda, (2016). Boneka Jari Sebagai Pembelajaran Kelas Rendah Sekolah Dasar. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(1), 14–20. <https://doi.org/10.17509/eh.v6i1.2857>
- Wiratna, T. (2013). Penggunaan media boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan berbicara dengan basa krama alus pada siswa kelas IV SD Negeri I Purwosari Wonogiri tahun ajaran 2012/2013. (Skripsi. Universitas Sebelas Maret).