

## PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV SDN TAMPAR-AMPAR KECAMATAN PRAYA TENGAH TAHUN AJARAN 2020-2021

Baiq Islami Lara Santy<sup>1)</sup>, I Nyoman Karna<sup>2)</sup>, Heri Setiawan<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia  
e-mail: email penulis pertama<sup>1\*</sup>, email penulis kedua<sup>2</sup>, email penulis ketiga<sup>3</sup>

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Tampar-Ampar tahun Ajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen jenis Quasi Experimental Design tipe Nonequivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tampar-Ampar berjumlah 44 siswa dan sampel dalam penelitian ini adalah kelas 4A sebagai kelas kontrol dan 4B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes keterampilan berbicara siswa menggunakan rubrik penilaian (pretest-posttest). Data dianalisis dengan bantuan SPSS versi 16. Dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 65,27 dan 71,27 sedangkan nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebesar 79,82 dan 73,64. Hasil uji hipotesis menggunakan perhitungan uji independent samplet-test dan menunjukkan nilai t-hitung lebih besar dibandingkan t-table pada taraf signifikan 5% dengan  $df = 42$ , sehingga ada pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Tampar-Ampar tahun Ajaran 2020/2021. Oleh karena itu disarankan untuk menggunakan media boneka tangan dalam dunia pendidikan.

**Kata-kata Kunci:** Media Boneka Tangan, Keterampilan Berbicara.

## THE EFFECT OF HAND PUP MEDIA ON SPEAKING SKILLS OF STUDENTS IN CLASS IV SDN TAMPAR-AMPAR SUB-DISTRICT PRAYA TENGAH ACADEMIC YEAR 2020-2021

**Abstract:** This study aims to determine the effect of hand puppet media on the speaking skills of fourth graders at SDN Tampar-Ampar in the academic year 2020/2021. This research is an experimental research type of Quasi Experimental Design type of Nonequivalent Control Group Design. The population in this study was the fourth grade students of SDN Tampar-Ampar totaling 44 students and the samples in this study were class 4A as the control class and 4B as the experimental class. The sampling technique used is purposive sampling. The data collection technique in this study was a test of students' speaking skills using an assessment rubric (pretest-posttest). The data were analyzed with the help of SPSS version 16. From the results of the study, the average pretest scores of the experimental class and control class were 65.27 and 71.27 while the post-test scores of the experimental class and control class were 79.82 and 73.64, respectively. The results of hypothesis testing using independent samplet-test calculations and showing the t-count value is greater than the t-table at a significant level of 5% with  $df = 42$ , so that there is an influence of hand puppet media on the speaking skills of fourth grade students at SDN Tampar-Ampar Academic year 2020/2021. Therefore, it is recommended to use hand puppet media in the world of education.

**Keywords:** Hand Puppet Media, Speaking Skills.

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku menuju perubahan tingkah laku yang baik, dimana perubahan tersebut terjadi melalui latihan atau pengalaman. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar, dapat menyangkut berbagai aspek keperibadian baik fisik maupun psikis, seperti perubahan dalam pengertian, pemecahan suatu masalah/berfikir, keterampilan, kecakapan ataupun sikap. Berdasarkan uraian yang dijelaskan dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan dan merupakan suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng yang diperkuat dengan latihan (Nurdiani, 2013).

Media boneka tangan (hand puppet) merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dilakukan untuk mendukung kemampuan siswa dalam belajar. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh melalui media boneka tangan adalah dapat melatih komunikasi, mengasah daya imajinasi, dan melatih motorik anak. Dengan media boneka tangan, anak tertarik untuk berimajinasi, kemudian berusaha mencari kosa kata yang tepat untuk mengungkapkan ide yang ada pada diri mereka (Sulianto, 2014:94).

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar menggunakan media boneka tangan yaitu belajar bercerita menggunakan media boneka tangan. Dalam pembelajaran bercerita menggunakan media boneka tangan, yang berperan di dalamnya bukan siswa, tetapi yang berperan adalah media boneka tangan yang digunakan oleh siswa dalam bercerita. Madyawati (2016:138) mengungkapkan bercerita menggunakan media boneka tangan merupakan salah satu bentuk kegiatan pengembangan bahasa anak yang dapat mengembangkan imajinasi dan gagasan melalui bahasa. Dalam sebuah cerita yang dimainkan melalui media boneka tangan, setiap siswa dapat berperan sebagai pelaku cerita. Sehingga dapat dijabarkan beberapa tujuan dalam proses belajar mengajar melalui media boneka tangan adalah: (1) untuk menstimulus siswa belajar bermain peran, (2) melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran, (3) melatih siswa berkomunikasi dengan lawan mainnya agar pembelajaran terasa hidup, (4) Memberi atmosfer baru dalam proses pembelajaran, (5) Melatih keterampilan berbicara anak, dan (6) Melatih

keterampilan sosial anak.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek yang dapat ditingkatkan dalam proses pembelajaran melalui media boneka tangan. Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Tarigan, 2008:16).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Muaiyana tentang permainan sandiwara boneka tangan untuk kelas V di SDN 13 Ampenan, Mataram Nusa Tenggara Barat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan boneka tangan berpengaruh terhadap kemampuan berbicara siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian mengenai pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV di SDN Tampar-Ampar semester genap tahun pelajaran 2020-2021".

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimental Design Tipe Nonequivalent Kontrol Group Design. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas control (perbandingan). Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media boneka tangan sedangkan pada kelas Kontrol dilakukan dengan metode konvensional yaitu ceramah, tanya jawab dan penugasan.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Tampar-ampar Kecamatan Praya Tengah Kabupaten Lombok Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Tampar- Ampar dengan jumlah 44 orang. Siswa kelas IV A berjumlah 22 orang siswa, yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 10 orang laki-laki. Sedangkan kelas IV B berjumlah 22 orang siswa , yang terdiri dari 13 orang siswa perempuan dan 9 orang siswa laki-laki. Teknik sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan berupa tes keterampilan berbicara. Dalam pengumpulan data pretes dan Posttest untuk membantu peneliti melakukan tes keterampilan berbicara dibuatkan rubrik penilaian keterampilan berbicara. Adapun metode analisis data yang digunakan adalah uji

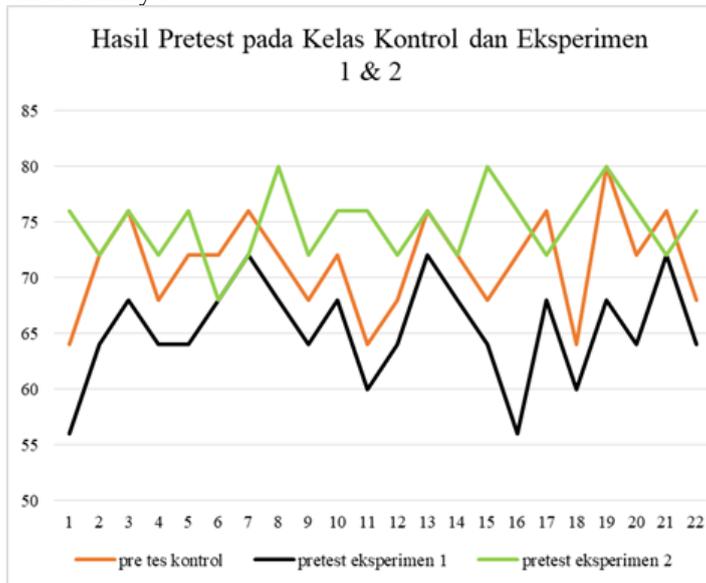
validitas, uji homogenitas dan uji t paired dan koefisien detrminasi. Masing-masing uji tersebut dibantu dengan program analisis statistik yaitu SPSS 16.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

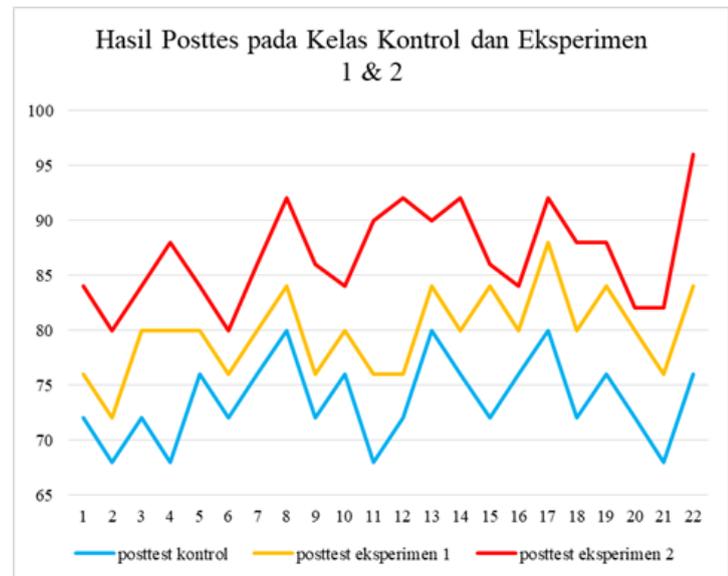
### Hasil

Hasil termasuk hasil dan data kualitatif dan Data hasil penelitian berupa data pre-test dan post-test untuk kelas kontrol dan eksperimen. Pengambilan data pre-test untuk kelas eksperimen 1 dilaksanakan pada tanggal 12 Juli 2021 dan kelas control 13 Juli 2021. Sedangkan posstest kelas eksperimen 1 pada tanggal 19 Juli dan posttest kelas control dilakukan pada tanggal 20 Juli. Pengambilan nilai posstest untuk cerita kedua pada kelas control adalah 20 Agustus sedangkan kelas eksperimen adalah 18 Agustus. Cerita yang digunakan untk eksperimen 1 adalah Sangkuriang sedangkan untuk eksperimen 2 adalah Jaka Tarub.

Grafik hasil data Pretest kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada Gambar 4.1 sedangkan grafik hasil data posttest kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada Gambar 4.2. Berdasarkan Gambar 4.1 dapat dilihat bahwa pretest kelas control lebih tinggi dibandingkan pretest kelas eksperimen pertama. Namun nilai posttest kelas eksperimen pertama dan kedua lebih tinggi dibandingkan nilai posttest kelas control perlakuan pertama dan kedua. Selain itu, nilai posttest kelas eksperimen perlakuan kedua menempati posisi tertinggi dibandingkan dengan nilai lainnya.



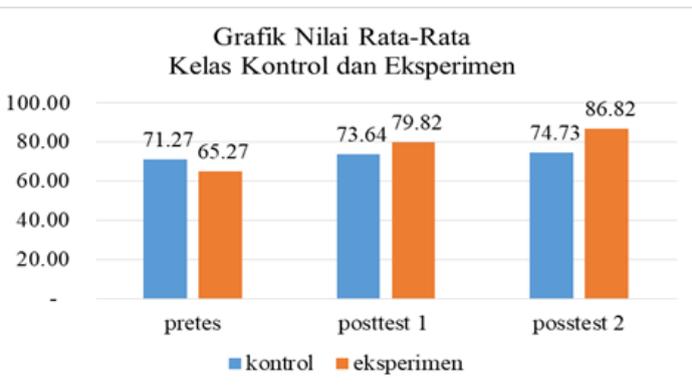
Gambar 1. Hasil Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen 1 & 2



Gambar 2. Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen 1 & 2

Pada saat pre-test masing-masing siswa baik kelas kontrol maupun eksperimen memperoleh perlakuan yang sama. Untuk memperoleh data Pre-test masing-masing siswa di tes keterampilan berbicaranya dengan menggunakan rubrik penilaian berdasarkan panduan instrument penelitian yang telah di validasi oleh ahli. Masing-masing siswa diberikan kesempatan untuk bercerita secara spontan di depan kelas selama lima menit dengan topik pengalaman pribadi. Kelas kontrol sangat antusias dalam bercerita, namun rata rata belum mampu sesuai intonasi yang tepat. Begitupun dengan kelas eksperimen, rata-rata belum mampu bercerita sesuai dengan intonasi yang tepat dan memanfaatkan gerak tubuh masih kurang. Setelah melalukan Pre-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen lalu dilakukan pengambilan nilai Post-test untuk kelas kontrol seminggu setelah pretest yaitu tanggal 12-13 Juli dan eksperimen. Sebelum melakukan pengambilan nilai Post-test pada kelas eksperimen, perlu dilakukan persiapan terlebih dahulu. Persiapan yang dilakukan seperti; memperkenalkan media boneka tangan kepada siswa, melatih siswa memainkan media boneka tangan, memberikan materi cerita kepada siswa dan baru melakukan pengambilan nilai Post-test kelas eksperimen. Hal tersebut dilakukan pada kelas eksperimen karena media boneka tangan adalah alat media yang baru mereka mainkan, jadi perlu dilakukannya pengenalan kepada siswa agar siswa mendapatkan gambaran tentang media boneka tangan. Sedangkan pada kelas kontrol

peneliti hanya memberikan materi cerita kepada siswa dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk bercerita sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing. Data Post-test didapatkan melalui penilaian performance kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan rubrik penilaian keterampilan berbicara berdasarkan panduan instrument penelitian yang sudah di uji ahli, berikut hasil penilaian Post-test.



Gambar 3. Grafik Perbandingan Rata-Rata Nilai Pre-test Post-test Kelas Kontrol dan Eksperimen perlakuan satu dan dua

Berdasarkan Gambar 2 diatas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata keterampilan berbicara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata kelas kontrol saat Pre-test 71,27 dan saat Post-test menjadi 73,64 dan 74,73. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata saat Pre-test 65,27 meningkat saat Post-test yakni sebesar 79,82 dan 86,82. Oleh karena itu peningkatan yang dialami kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol.

Berdasarkan Gambar 2 dapat dilihat nilai rata-rata Post-test keterampilan berbicara siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata Post-test kelas kontrol. Hal tersebut diduga terjadi karena perbedaan perlakuan yang diberikan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Saat melaksanakan penilaian Post-test pada kelas eksperimen, siswa lebih aktif dan antusias saat bercerita dengan menggunakan media boneka tangan. Hal tersebut karena siswa tidak sabar menunjukkan performance mereka didepan kelas kepada teman- temannya, sehingga kelas eksperimen lebih termotivasi untuk bercerita di depan kelas dengan menggunakan media boneka tangan. Berikut tabel perbandingan rata-rata nilai pre-test dan Post-test kelas kontrol dan eksperimen Sebagai gambaran bahwa adanya

peningkatan keterampilan berbicara siswa. Perbandingan Rata-rata Pre-test Dan Post-test Kelas Kontrol dan Eksperimen.

Uji normalitas dilakukan pada data Posttest dan Pretest kelas kontrol dan eksperimen menggunakan bantuan SPSS versi16 dengan perhitungan one-sampel Kolmogorov-smirnov test. Hasil uji normalitas data secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Adapun ringkasan hasil uji normalitas data dapat dilihat pada Table 1 berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas dengan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	pretest	posttest 1	posttest 2
N	44	44	44
Asym. Sig. (2-tailed)	.325	.082	.119

Sampel terdiri dari 44 siswa yang terdiri dari 22 siswa eksperimen dan 22 siswa control sehingga N adalah 44. Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa nilai Asymp. Sig.(2-tailed) yang dimiliki pretest sebesar 0,325; posttest pertama sebesar 0,082 dan posttest kedua sebesar 0,119. Bila dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% maka semua data pada penelitian ini telah terdistribusi secara normal.

Uji homogenitas data dilakukan untuk menguji data hasil Pretest dan Posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol apakah memiliki varian yang homogen y atau tidak. Uji homogenitas varians dalam penelitian ini menggunakan uji one-way anova dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 16. Hasil uji normalitas data secara lengkap dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan table tersebut terlihat bahwa seluruh varian memiliki nilai sig diatas 0,05. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa seluruh data telah homogen. Adapun ringkasan hasil uji normalitas data dapat dilihat pada Table 2 berikut:

Tabel 2. Nilai Uji Levene Varian Pretest, Posttest 1 dan Posttest 2

	pretest	posttest 1	posttest 2
Levene statistic	0,16	0,439	2,937
Sig.	0,901	0,511	0,094

Sebelum melakukan uji hipotesis, syarat uji statistik parametric data berdistribusi normal dan homogen harus terpenuhi. Analisis uji hipotesis telah dilakukan dengan menggunakan perhitungan Kolmogorov Smirnov data penelitian berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas

menggunakan perhitungan uji one way anova dapat disimpulkan data homogen. Karena syarat uji statistik Parametric sudah terpenuhi maka dapat kita lakukan uji hipotesis.

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa. Pengujian hipotesis menggunakan t-test atau uji independent sample t-test dengan bantuan SPSS versi 16. Pengambilan keputusan uji hipotesis dapat dilihat dengan membandingkan nilai t-hitung dengan t-table atau dengan membandingkan nilai signifikan dengan  $\alpha = 0,05$ . Berikut adalah hasil uji hipotesis dengan uji t.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

No	Perlakuan	T	Sig. (2-tailed)
1	Pretest Control Posstest Control 1	- - 4,225	0,00
2	Pretest Eksperimen 1 - Post Test Eksperimen 1	- 7,930	0,00
3	Pretest Eksperimen Post Test Eksperimen 2	- - 9,703	0,00
4	Posttes Kontrol posttes Eksperimen	- - 4,236	0,00

***Pengujian Hipotesis Nilai Pretest Kontrol dengan Post Test Kontrol 1***

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh hasil bahwa perlakuan pretest control - posttest control 1 memiliki nilai t hitung 4,225 dengan signifikansi sebesar 0,00. Nilai t hitung lebih besar dibandingkan t tabel ( $4,225 > 2,018$ ) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara nilai pretest kontrol dan posttest kontrol perlakuan 1 secara statistik.

***Pengujian Hipotesis Nilai Pretest Eksperimen 1 dengan Post Test Eksperimen 1***

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh hasil bahwa perlakuan pretest eksperimen 1 - posttest eksperimen 1 memiliki nilai t hitung 7,930 dengan signifikansi sebesar 0,00. Nilai t hitung lebih besar dibandingkan t tabel ( $7,930 > 2,018$ ) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara nilai pretest eksperimen 1 dan posttest eksperimen 1 secara statistik.

***Pengujian Hipotesis Nilai Pretest Eksperimen dengan Post Test Eksperimen 2***

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh hasil bahwa perlakuan pretest eksperimen - posttest eksperimen 2 memiliki nilai t hitung 9,703 dengan signifikansi sebesar 0,00. Nilai t hitung lebih besar dibandingkan t tabel ( $9,703 > 2,018$ ) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara nilai pretest eksperimen dan posttest eksperimen 2 secara statistik.

***Pengujian Hipotesis Nilai Post Test Kontrol dengan Post Test Eksperimen***

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh hasil bahwa perlakuan posttes control - posttest eksperimen memiliki nilai t hitung 4,236 dengan signifikansi sebesar 0,00. Nilai t hitung lebih besar dibandingkan t tabel ( $4,236 > 2,018$ ) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,00 < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara nilai posttest kontrol dan posttest eksperimen secara statistik

**Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan memberikan pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Tampar- Ampar. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Muayana 2015) yang menggunakan media boneka tangan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Hasil uji pre-test dan post-test pada kelas eksperimen 1 menunjukkan bahwa hasil post-test lebih baik dibanding hasil pretest. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata skor pretes dan posttest pada kelas eksperimen 1

masing-masing sebesar 65,27 dan 79,82. Hal ini dapat disebabkan karena dengan menggunakan media boneka tangan, siswa bisa secara bebas mengungkapkan pendapatnya saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, metode pembelajaran seperti ini kemungkinan dapat membuat siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Pembelajaran menggunakan media juga dapat membuat kelas menjadi lebih kondusif karena siswa terfokus pada media pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif.

Hasil uji t untuk Pretest Eksperimen 1 - Post Test Eksperimen 1 diperoleh nilai t hitung sebesar 7,93 dengan tingkat signifikansi lebih kecil dibandingkan taraf signifikansi yang ditetapkan ( $0,00 > 0,05$ ) sehingga ada perbedaan antara nilai pretes dan nilai posttest. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan memberikan pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Tampar- Ampar. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Permana (2015) yang menggunakan media boneka kaus kaki sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Hasil dari Penelitian Permana (2015) dengan judul penelitian pengembangan media pembelajaran boneka kaus kaki untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar diketahui bahwa, pemanfaatan media pembelajaran boneka kaus kaki dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Kegiatan pembelajaran tidak lagi didominasi oleh guru. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan melakukan diskusi dan bekerja secara kelompok. Keterampilan berbicara siswa juga sudah sangat baik. Ditinjau dari analisis, penggunaan media boneka kaus kaki mempunyai pengaruh positif, efektif dan efisien yaitu; meningkatkan kemampuan anak dalam berbagai aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca juga menulisnya.

Hasil uji pre-test dan post-test pada kelas eksperimen 2 menunjukkan bahwa hasil post-test lebih baik dibanding hasil pretest. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata skor pretes dan posttest pada kelas eksperimen 2 masing-masing sebesar 74,73 dan 86,82. Selain itu, bila nilai posttest eksperimen 1 dibandingkan dengan nilai posttest eksperimen 2 maka terlihat bahwa hasil post-test pada eksperimen 2 lebih baik dibanding hasil eksperimen 1. Dari hasil

penelitian diketahui bahwa rata-rata skor posttest eksperimen 1 dan 2 masing-masing sebesar 79,82 dan 86,82. Hal ini kemungkinan dapat disebabkan karena cerita pada eksperimen 2 lebih menarik dibandingkan eksperimen 1 sehingga siswa dapat menjadi lebih focus dan memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Hasil uji t untuk Pretest Eksperimen 2 - Post Test Eksperimen 2 diperoleh nilai t hitung sebesar 9,703 dengan tingkat signifikansi lebih kecil dibandingkan taraf signifikansi yang ditetapkan ( $0,00 > 0,05$ ) sehingga ada perbedaan antara nilai pretes dan nilai posttest pada eksperimen 2. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan memberikan pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Tampar- Ampar.

Penelitian ini didukung oleh penelitian Marini, dkk (2015) tentang metode bercerita berbantuan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada anak sebanyak dua siklus. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bercerita berbantuan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada anak kelompok B3 semester II tahun pelajaran 2014/2015 di TK Budhi Luhur Sudaji. Selain itu, terdapat peningkatan keterampilan berbicara pada setiap siklusnya.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata skor posttest kelas kontrol dan posttest pada kelas eksperimen 1 masing-masing sebesar 73,64 dan 79,82 sehingga hasil uji posttest pada kelas eksperimen 1 lebih baik bila dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dapat disebabkan karena pembelajaran konvensional membuat siswa yang memiliki kemampuan kurang, tidak mempunyai kesempatan mengemukakan pendapatnya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran seperti ini membuat siswa tidak dapat memahami materi pembelajaran dengan baik dan pemahaman yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran cenderung bersifat sementara. Selain itu, suasana kelas kontrol kurang kondusif dan proses pembelajaran kurang efisien bila dibandingkan dengan kelas eksperimen.

Pada pembelajaran tanpa menggunakan media boneka tangan, siswa cenderung diam, duduk di bangku mereka dengan aktivitas masing-masing, dan mendengarkan penjelasan guru tanpa bertanya. Hal ini dikarenakan mereka kurang memahami materi dalam mengikuti

pembelajaran karena kurang menarik. Dari temuan-temuan tersebut sudah terlihat adanya perbedaan kegiatan pembelajaran yang berlangsung antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol siswa cenderung pasif dan lebih cepat bosan dengan pembelajaran yang berlangsung. Penyebabnya karena perbedaan perlakuan dalam proses pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta tidak ada hal menarik perhatian yang membuat siswa tetap fokus selama pembelajaran.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Tampar-ampar tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis menggunakan nilai Sig. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga terdapat pengaruh media pembelajaran. Dengan memanfaatkan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, oleh karena itu disarankan untuk menggunakan permainan ini dalam dunia pembelajaran materi lainnya.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian tersebut, ada beberapa saran yang dapat disampaikan, yaitu:

1. Bagi Guru, guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, aktif dan menyenangkan agar siswa merasa senang mengikuti proses pembelajaran dan pembelajaran lebih bermakna.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini tidak hanya dijadikan referensi semata namun diharapkan dapat dikembangkan lagi menjadi lebih sempurna dengan menggunakan jenis penelitian PTK atau pengulangan perlakuan atau bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti dari sudut pandang yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

Madyawati, L. 2016. Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. Jakarta: Prenada media

Groub.

Nurdiani, Yani. 2013. Penerapan Prinsip Bermain Sambil Belajar Dalam Mengembangkan Multiple Inteligencia Pada Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Empowerment. Vol.II. no 2.

Suliatno, dkk. 2014. Metode Boneka dalam Metode Berbicara untuk Menanamkan Karakter Positif kepada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan. Vol.XV. no 2.

Tarigan, H.G. 2008. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Bandung Angkasa