

PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN BAHASA JAWA

Kharisil Latifah¹, Dwiana Asih Wiranti²

^{1,2} Progam Studi Pendidikan Guru SD, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara
Jalan Taman Siswa Pekeng, Tahunan, Kab. Jepara, Jawa Tengah

¹211330000768@unisnu.ac.id, ²wiranti@unisnu.ac.id

Article info:

Received: 13 May 2025, Reviewed 1 June 2025, Accepted: 15 June 2025

DOI: 10.46368/jpd.v13i1.3741

Abstract: Explore whether the use of hand puppet media can positively influence students' speaking skills. The method used was an experiment using a pre-experimental design approach, specifically a one-group pre-test and post-test design. The research occurred at SD Negeri 5 Kalipucang Kulon and included 25 students from the second grade. Data were gathered through observation sheets based on several indicators of speaking skills: pronunciation, intonation, fluency, expression, and content accuracy. The collected data were analyzed using prerequisite tests such as normality and homogeneity tests, followed by hypothesis testing through a paired sample t-test, conducted with the assistance of Jamovi software version 2.6.25 for Windows. The results indicate that hand puppet media significantly improve students' speaking skills. This is supported by the paired sample t-test results, which yielded a significance value of <0.001 —lower than the standard significance level of 0.05. As a result, the alternative hypothesis (H1) is acknowledged, validating a notable variation in the speaking skills of students prior to and following the implementation of hand puppet media.

Keywords: Hand puppet media, speaking skills, javanese language learning

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dampak media boneka tangan pada pengembangan keterampilan berbicara siswa. Metode yang digunakan adalah eksperimen menggunakan pendekatan desain *pre-eksperimental*, desain yang digunakan adalah *One Group Pre-test and Post-test Design*. Penelitian dilakukan di SD Negeri 5 Kalipucang Kulon dengan melibatkan 25 siswa kelas II sebagai subjek. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator keterampilan berbicara, yaitu: pelafalan, intonasi, kelancaran, ekspresi, dan ketepatan isi. Data dianalisis Dengan bantuan Jamovi Software versi 2.6.25, kami melanjutkan pengujian virtual kami dengan bantuan perangkat lunak Jamovi versi 2.6.25 dengan pengujian prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil analisis Media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, sebagaimana dibuktikan dengan ini. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,001, yang berarti lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H1) dapat diterima, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan melalui penggunaan media boneka tangan.

Kata-kata Kunci: Media boneka tangan, keterampilan berbicara, pembelajaran bahasa Jawa

Pembelajaran merupakan proses mendasar yang berfungsi untuk mengembangkan kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap atau perilaku) peserta didik dalam berbagai aspek kehidupan. Menurut (Ramdani et al., 2023) pembelajaran yaitu wujud hubungan, penyatuan, serta hubungan antara seorang pendidik dengan siswa dalam mengimplementasikannya mengacu kepada instrumen yang telah ditetapkan kurikulum. Pihak pendidikan dan pemerintah daerah memiliki kewenangan untuk menyesuaikan materi pembelajaran berdasarkan kebutuhan serta karakteristik lembaga pendidikan dan kondisi wilayah masing-masing, sehingga pengembangan kurikulum muatan lokal dapat dilaksanakan secara fleksibel (Hidayah et al., 2023).

Pada tambahan materi muatan lokal dalam kurikulum merdeka bisa dilaksanakan dengan tiga cara. Pertama, dikolaborasikan dengan mata pelajaran lain; kedua, dimasukkan ke dalam proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila; atau ketiga, diajarkan sebagai mata pelajaran terpisah dengan alokasi waktu dua jam per minggu (Ali & Mulasi, 2023). Muatan lokal sendiri merujuk pada materi pembelajaran yang disusun oleh satuan pendidikan dan memuat potensi serta ciri

khas daerah setempat. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan pemahaman siswa terhadap kekayaan lokal di wilayah tempat tinggal mereka, khususnya di Jawa Tengah (Wirabhakti, 2021). Dengan adanya pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu turut serta dalam upaya pelestarian budaya daerahnya.

Salah satu unsur budaya di Indonesia adalah bahasa daerah. Bahasa ini umum digunakan oleh masyarakat di berbagai wilayah, termasuk bahasa Jawa yang dituturkan oleh penduduk di provinsi Jawa Timur, Jawa Tengah, dan Daerah Istimewa Yogyakarta (Nadhiroh, 2021). Pemerintah mengimplementasikan Pendidikan yang memasukkan Ada lingkungan, keduanya teman, orang dewasa, dll. Tujuan dari kebijakan ini adalah untuk menanamkan nilai-nilai kesantunan serta menaikkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa (Setyowati et al., 2024). Oleh sebab itu, mata pelajaran bahasa Jawa ditetapkan sebagai pelajaran tersendiri dalam kegiatan pembelajaran.

Pentingnya mengajarkan bahasa Jawa sejak usia dini tidak bisa diabaikan. Pembelajaran bahasa Jawa berperan dalam melestarikan nilai-nilai budaya, mendorong keberanian siswa dalam berinteraksi sosial, serta memperkuat karakter bangsa (Musfaizah et al., 2022).

Salah satu bentuk penerapannya adalah membiasakan anak berbicara dalam bahasa Jawa sejak kecil, karena banyak sumber literatur, cerita rakyat, dongeng, dan kearifan lokal yang diwariskan dalam bahasa tersebut. Kegiatan berbicara sendiri dipahami sebagai proses penyampaian pesan melalui kata-kata atau bunyi yang diartikulasikan, yang bertujuan untuk mengungkapkan serta menyampaikan pikiran, perasaan, dan gagasan (Ilham et al., 2020).

Keterampilan berbicara merupakan salah satu tahap penting dalam perkembangan anak untuk membangun komunikasi dan menjalin relasi. Ada lingkungan, keduanya teman, orang dewasa, dan lain sebagainya (Putri et al., 2024). Oleh karena itu, kemampuan berbicara yang efektif sangat berperan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan dan hubungan sosial. Dalam hal ini, aspek berbicara yang perlu mendapat perhatian adalah proses pembinaan dan suatu pengembangan pada keterampilan siswa yang perlu untuk dilaksanakan secara serius (Wahyuni, 2020). Maka dari itu, penting untuk menangani permasalahan terkait keterampilan berbicara sejak dini agar kemampuan tersebut dapat berkembang secara optimal.

Keterampilan berbicara dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yakni faktor kebahasaan dan non-kebahasaan. Menurut Nurgiyanto (dalam Carliyan & Nisa, 2023), aspek kebahasaan yang perlu dikuasai oleh siswa mencakup ketepatan dalam pengucapan atau pelafalan, pemilihan kata (diksi) yang sesuai, serta penyusunan kalimat yang tepat. Sementara itu, faktor non-kebahasaan mencakup kelancaran berbicara, volume suara yang memadai, ekspresi wajah dan gerakan tubuh (gestur), serta penguasaan materi yang disampaikan. Dengan demikian, indikator keterampilan berbicara dapat dilihat melalui pelafalan, intonasi, kelancaran, ekspresi, serta ketepatan isi dalam pembicaraan (Padmawati et al., 2019).

Vygotsky (dalam Setiawan, 2024) menekankan bahwa interaksi sosial adalah kunci utama dalam perkembangan bahasa anak. Dalam teorinya ia memperkenalkan konsep Zona Perkembangan Proksima (ZPD), dimana anak akan berkembang optimal jika dibantu melalui bimbingan atau media yang sesuai. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai. Dalam konteks pembelajaran berbicara, pendidik sendiri dapat berperan sebagai media utama dalam menyampaikan materi (Rahma &

Wiranti, 2024). Menurut (Fadilah et al., 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat mendukung proses belajar-mengajar agar berlangsung secara lebih efektif dan efisien. Penggunaan media juga mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti instruksi guru, misalnya saat diminta maju ke depan kelas untuk menyampaikan pendapat atau bercerita karena adanya dukungan media dalam proses belajar.

Hasil observasi awal di kelas II SD Negeri 5 Kalipucang Kulon menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa masih memerlukan perhatian khusus atau masih tergolong rendah. Meskipun sebagian siswa telah menerima stimulasi dari guru, masih terdapat beberapa siswa yang perlu dibina lebih lanjut dalam keterampilan berbicara, terutama pada mata pelajaran bahasa Jawa. Hal ini tercermin dari sikap beberapa siswa yang enggan tampil di depan kelas meskipun telah diberi kesempatan, serta dari tanggapan mereka yang cenderung lambat dan disertai dengan ucapan yang tidak lancar atau gagap, meskipun tidak terdapat gangguan pada alat bicaranya. Selain itu, siswa-siswa tersebut juga tampak pasif dan jarang mengajukan pertanyaan, padahal

terlihat belum memahami penjelasan guru sepenuhnya.

Berdasarkan data pada semester satu, dari total 25 siswa di kelas II, sebanyak 17 siswa belum menunjukkan penguasaan yang memadai dalam keterampilan berbicara. Data awal menunjukkan bahwa keupayaan pelajar purata untuk bercakap hadir yaitu 57,44 dengan nilai median 58 dan modus (nilai yang paling sering muncul) sebesar 52. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 75, sedangkan nilai terendah tercatat 28. Temuan ini menegaskan adanya kesenjangan dalam penguasaan keterampilan berbicara di kalangan siswa dalam konteks pembelajaran bahasa Jawa, yang menunjukkan perlunya upaya lebih lanjut untuk meningkatkan kemampuan tersebut.

Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran diduga berasal dari kurang tepatnya metode yang dipergunakan oleh guru, di mana pembelajaran masih bersifat konvensional dan cenderung monoton. Guru umumnya hanya menerapkan metode ceramah dan diskusi tanpa melibatkan media edukasi yang bisa meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Di samping itu, dalam kegiatan pembelajaran, siswa hanya memiliki peran sebagai pendengar tanpa diberi

ruang untuk menyampaikan gagasan atau ide-idenya. Berdasarkan hasil dari percakapan dengan guru kelas dua, diketahui bahwa kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk keterampilan berbicara dalam mata pelajaran Bahasa Jawa ditetapkan pada nilai 65. Dari hasil evaluasi, hanya 8 siswa (32%) yang berhasil mencapai KKTP, sedangkan sisanya, yaitu 17 siswa (68%), belum memenuhi standar tersebut. Informasi ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa masih dianggap kurang. Menanggapi situasi ini, dibutuhkan cara lain untuk mengatasi masalah ini, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti boneka tangan. Dari informasi yang disampaikan oleh wali kelas II, media boneka tangan belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran di kelas tersebut.

Media boneka tangan merupakan fasilitas pembelajaran berbentuk boneka yang terbuat dari kain yang menyerupai wajah dan bentuk berbagai karakter. Di mana boneka ini bermain dengan tangan Anda? gerakan tokohnya diatur dengan jari-jari tangan (Inayah, 2021). Boneka tangan digunakan untuk memerankan karakter-karakter dalam sebuah cerita atau materi ajar, seperti dongeng. Pada psenelitian ini, sebuah boneka tangan

dipilih sebagai media karena memungkinkan siswa untuk melakukan dialog antar karakter, sehingga dapat membantu melatih pengucapan dan intonasi mereka, khususnya dalam bahasa Jawa. Media ini juga mendorong siswa untuk mengekspresikan suara dan ekspresi wajahnya. Dengan demikian, boneka tangan menjadi pilihan yang efektif karena mudah digunakan, mampu meningkatkan minat siswa, serta membuat proses pembelajaran bahasa Jawa menjadi lebih menarik dan interaktif.

Media pembelajaran berupa boneka tangan telah diteliti sebelumnya oleh (Juliati, 2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Boneka Tangan: Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berbicara Anak”. The findings of the research indicate a notable difference in student performance before and after the implementation of hand puppet media among second-grade students at SD Negeri 10 Langsa. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Zakaria et al., 2022) melalui studi berjudul “Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Materi Hidup Rukun untuk Meningkatkan Kemandirian dan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar”. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan boneka jari dapat

meningkatkan kemandirian serta kemampuan berbicara siswa dengan persentase peningkatan yang sangat signifikan, yaitu mencapai 91%. Dengan demikian, media tersebut terbukti efektif dan valid dalam meningkatkan aspek tersebut. Selanjutnya, (Kurniati et al., 2023) juga melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas VI SDN 15 Rambutan”. Hasilnya Menunjukkan Penggunaan media hand-hand memiliki dampak besar pada kemampuan siswa untuk mendengarkan, terbukti dengan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang berada di bawah 0,05, yang menandakan adanya pengaruh yang signifikan.

Pemanfaatan boneka tangan saat bermain bisa membantu siswa fokus, sehingga mereka merasa lebih percaya diri dan tidak ragu untuk menunjukkan perasaan mereka. Media ini memiliki kemampuan untuk menjadi alat bagi pendidik dalam meningkatkan kreativitas mereka saat merancang pengalaman belajar yang dinamis dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti materi pelajaran dan mempermudah mereka dalam memahami konsep yang diajarkan. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk

mengevaluasi pengaruh penggunaan boneka tangan terhadap kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa di kelas II SD Negeri 5 Kalipucang Kulon.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 5 Kalipucang Kulon, yang terletak di Desa Kalipucang Kulon, Kecamatan Welahan, Kabupaten Jepara. Riset ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan tergolong dalam kategori desain *pre-eksperimental*. Desain *pre-eksperimental* yang dipilih adalah *One Group Pre-test and Post-test Design*, yaitu model yang melibatkan satu kelompok subjek yang diuji sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Merujuk pada pendapat Arikunto (dalam Novitasari et al., 2023), metode penelitian yang digunakan adalah dengan memberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan, diikuti dengan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan berlangsung. Dalam penelitian ini, kelompok kontrol tidak digunakan karena hanya ada satu kelas yang ditunjuk sebagai kelompok eksperimen. Subjek penelitian terdiri atas 25 siswa, yang terdiri dari 15 perempuan dan 10 laki-laki pada kelas II di SDN 5 Kalipucang Kulon yang sekaligus menjadi populasi. Metode

yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah sampling jenuh, yang melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel. Pada fase awal, siswa melakukan *pretest* untuk mengukur kemampuan berbicara mereka dalam pembelajaran bahasa Jawa sebelum memanfaatkan media boneka tangan. Setelahnya, mereka mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran yang menggunakan media boneka tangan, dan selanjutnya siswa mengikuti *posttest* untuk mengukur peningkatan kemampuan berbicara mereka setelah menerima perlakuan tersebut.

Pengumpulan data mengenai keterampilan berbicara dilakukan melalui penggunaan tes lisan serta lembar observasi, yang dirancang berdasarkan indikator-indikator keterampilan berbicara seperti pelafalan, intonasi, kelancaran berbicara, ekspresi, dan ketepatan isi dalam penyampaian. Dalam proses pengumpulan data *pre-test* dan *post-test*, peneliti menyusun rubrik penilaian khusus untuk mengukur keterampilan berbicara. Agar instrumen tersebut memenuhi standar yang diperlukan, aspek validitasnya perlu diperhatikan. Proses validasi dilakukan oleh dosen pembimbing yang bertugas menilai kelayakan instrumen dengan cara mengisi lembar validasi baik untuk rubrik

penilaian maupun modul ajar yang digunakan. Setelah proses tersebut, dosen pembimbing memberikan keputusan akhir mengenai apakah instrumen tersebut layak digunakan dalam penelitian atau tidak. Setelah penelitian selesai dilaksanakan, dilakukan pengujian prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya, dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah distribusi data nilai keterampilan berbicara siswa mengikuti pola distribusi normal atau tidak. Hasil dari pengujian ini menjadi dasar dalam menentukan metode analisis data yang digunakan. Karena penelitian ini bersifat kuantitatif dan berfokus pada keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Jawa, maka digunakan uji paired sample t-test sebagai teknik analisis. Menurut Widiyanto (dalam Kaporina et al., 2023), Uji t sampel berpasangan adalah teknik yang digunakan untuk menilai keefektifan suatu perlakuan dengan membandingkan rata-rata nilai sebelum dan setelah perlakuan diterapkan. Studi ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi adanya perbedaan dalam keterampilan berbicara siswa sebelum dan setelah menggunakan media boneka tangan, kemudian melakukan uji anova untuk melihat apakah variabel (x) berpengaruh

signifikan terhadap variabel (y). Anova merupakan istilah dari *analysis of variance* merupakan sebuah uji statistik yang menyerupai *t-test*, yang bertujuan untuk menguji adakah perbedaan yang signifikan antara dua rerata atau lebih (Aziza et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dikumpulkan di kelas II yang terdiri dari 25 murid. Tahap pertama dalam proses ini adalah melakukan *pretest* atau observasi awal, yang bertujuan untuk mengukur kemampuan atau nilai siswa sebelum mendapatkan perlakuan. Setelah *pretest* dilakukan, siswa menjalani perlakuan dengan menerapkan tiga model pembelajaran yang berbeda, yang dipadukan dengan metode bercerita dalam kegiatan belajar dan didukung oleh penggunaan boneka tangan. Setelah semua perlakuan selesai dilakukan, langkah terakhir adalah melaksanakan *posttest* sebagai evaluasi akhir terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisis statistik yang telah dilakukan, ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* siswa kelas II SD Negeri 5 Kalipucang Kulon. Analisis data menunjukkan bahwa nilai keterampilan berbicara siswa pada saat *posttest* mengalami peningkatan dibandingkan

dengan saat *pretest*. Setelah melakukan analisis terhadap data *pretest* dan *posttest*, langkah selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat analisis yang mencakup uji normalitas distribusi data dan uji homogenitas varians. Hasil dari dua pengujian tersebut disajikan dalam Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data pada Keterampilan Berbicara

Normality Test (Shapiro-Wilk)

	W	p
PRE-TEST - POST-TEST	0.940	0.150

Berdasarkan Tabel 1, nilai signifikan menggunakan teknik Shapiro-Wilk untuk data *pre-test* dan *post-test* memiliki nilai signifikansi 0,150. Dengan kata lain, nilainya di atas 0,05. Ini menunjukkan bahwa data penelitian secara normal didistribusikan.

Tabel 2. Hasil Homogenitas Uji Varians pada Keterampilan Berbicara

Homogeneity of Variances Test (Levene's)

F	df1	df2	p
0.756	1	48	0.389

Berdasarkan Tabel 2, memperoleh nilai signifikan 0,389 berarti bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Ini berarti bahwa varian antara grup data

seragam atau data bersifat homogen. Selanjutnya untuk membuktikan hipotesis diterima atau ditolak melalui uji *paired sample t test* dan uji anova. Data

dari hasil uji *paired sample t test* ditunjukkan pada Tabel 3 dan hasil uji anova ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji *Paired Sample T Test*

Paired Samples T-Test											
			statistic	df	p	Mean difference	SE difference	95% Confidence Interval			Effect Size
								Lower	Upper		
PRE-TEST	POST-TEST	Student's t	-21.3	24	<.001	-11.5	0.542	-12.6	-10.4	Cohen's d	-4.25

Merujuk pada Tabel 3, diperoleh nilai t sebesar -21,3 dan nilai signifikansi kurang dari 0,001. Karena nilai signifikansi (p value) tersebut lebih kecil dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan berbicara siswa sebelum dan sesudah penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Anova

ANOVA – NILAI

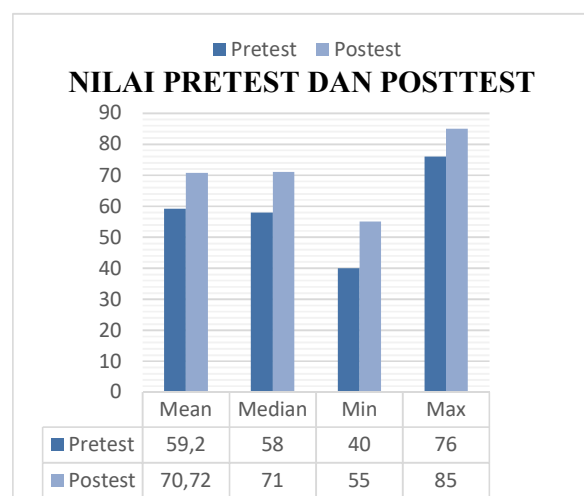
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
KELOMPOK	1659	1	1658.9	19.8	<.001
Residuals	4027	48	83.9		

Berdasarkan data pada Tabel 4, hasil output ANOVA menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh adalah <0,001. Nilai ini lebih kecil dari batas signifikansi 0,05, yang menjadi acuan untuk menentukan adanya perbedaan sebelum dan sesudah

perlakuan. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Penerimaan H_1 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai yang signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa suatu penggunaan media boneka tangan

memberikan Ini akan ada resiko nyata pada sebuah keterampilan bicara siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan telah menjadi faktor penting untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa Kelas II SD Negeri 5 Kalipucang Kulon.

Pembahasan



Gambar 1. Diagram Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan diagram yang ditunjukkan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* yang sebelumnya berada di angka 59,2 sekarang naik menjadi 70,72 pada *posttest*. Kenaikan juga terlihat pada nilai median, yang berubah dari 58 pada *pretest* menjadi 71 pada *posttest*. Di samping itu, nilai terendah yang awalnya 40 pada *pretest* meningkat menjadi 55 pada *posttest*, sementara nilai tertinggi

bertambah dari 76 menjadi 85. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media boneka tangan memiliki dampak yang positif terhadap kemampuan berbicara murid-murid kelas II di SD Negeri 5 Kalipucang Kulon.

Berdasarkan analisis data yang menggunakan pendekatan kuantitatif, bisa disimpulkan bahwa media boneka pada tangan berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Jawa di kelas II SD Negeri 5 Kalipucang Kulon. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata *posttest* dari 59,2 menjadi 70,72. *Pretest* dilakukan dengan tes lisan berupa cerita fabel untuk mengukur keterampilan berbicara siswa tanpa menggunakan media boneka tangan. Setelah *pretest*, peserta didik diberikan perlakuan yang dilakukan selama tiga kali pertemuan menggunakan media boneka tangan, dan kemudian dilakukan pengujian *posttest* dengan tes lisan yang relevan untuk mengukur perkembangan keterampilan berbicara mereka.

Data diambil setelah penerapan perlakuan. Dalam studi ini, diharapkan penggunaan boneka tangan sebagai media pembelajaran dapat memperbaiki kemampuan berbicara siswa. Proses belajar tidak sepenuhnya fokus pada guru sebaliknya, siswa jadi lebih aktif dengan

berpartisipasi dalam diskusi dan bekerja sama dalam pasangan. Diharapkan bahwa penggunaan media ini dapat mendukung keterampilan berbicara siswa dalam bercerita, karena mereka akan memperoleh pengetahuan serta pengalaman baru yang sebelumnya tidak mereka miliki. Sebelum perlakuan diterapkan, siswa tampak kurang percaya diri saat menceritakan fabel di depan kelas, merasa bingung dengan kata-kata yang ingin mereka ucapkan, dan sering kali terdapat jeda saat mereka menyampaikan cerita. Hasil dari analisis *pretest* dan *posttest* yang menerapkan uji ANOVA menunjukkan angka F sebesar 19,8, Angka ini menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, karena semakin tinggi angka F semakin besar kemungkinan perbedaan tersebut bukan disebabkan oleh kebetulan. Selain itu, analisis ini juga menghasilkan nilai sig.

Penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti suatu pembelajaran yang terfokus pada guru, karena media ini bersifat konkrit atau nyata, yang memudahkan siswa untuk fokus pada materi yang disampaikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hijriah, 2021) dalam studi berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran

Cooperative Script Berbantu Media Boneka Tangan Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media boneka tangan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal ini membuktikan dengan hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Selain itu, terdapat peningkatan signifikan pada nilai rata-rata skor *pretest* dan *posttest*, yaitu dari 47,00 pada *pretest* menjadi 61,31 pada *posttest*. Nilai 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 mengindikasikan bahwa model suatu pembelajaran pada hal *cooperative script* yang dibantu media boneka tangan serial memiliki pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa.

Penelitian ini didukung oleh studi sebelumnya yang dilakukan oleh (Santy et al., 2022) dengan judul "Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Tampar-ampar Kecamatan Praya Tengah Tahun Ajaran 2020-2021". Penelitian tersebut menghasilkan analisis yang menunjukkan adanya perbedaan keterampilan berbicara antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* untuk kelas eksperimen dan kontrol masing-masing adalah 65,27 dan

71,27, sedangkan nilai *posttest* untuk kelas eksperimen dan kontrol adalah 79,82 dan 73,64. Hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai *t*-hitung lebih besar dibandingkan dengan *t*-tabel pada taraf signifikansi 5% dengan $df = 42$. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa di kelas IV SDN Tampar-tapar pada tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini juga sejalan dengan studi yang dilakukan oleh (Oktaviani et al., 2023), yang menganalisis pengaruh media boneka tangan sebagai Keterampilan Memotivasi untuk Siswa di Sekolah Dasar Negara Bagian Palembang (*Independent Sample T-test*). Dari hasil analisis hipotesis, diperoleh nilai *sig two-tailed* sebesar 0.019. Karena nilai *sig two-tailed* lebih kecil dari 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan Di Kelas V SD Negeri 79 Palembang, penggunaan media boneka tangan ini berdampak pada keterampilan siswa.

Dalam penelitian ini, media boneka tangan digunakan tidak hanya oleh guru, tetapi juga oleh siswa yang turut serta bercerita dengan memerankan tokoh

dalam cerita menggunakan boneka tangan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belajar melalui pengalaman langsung, yang memudahkan mereka dalam mengucapkan dan mengingat kosakata yang terdapat dalam cerita. Penggunaan media boneka tangan ini juga memberikan suasana yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, serta dapat merangsang perhatian mereka. Selain itu, media ini memungkinkan siswa untuk berimajinasi dengan memperhatikan boneka yang menyerupai bentuk aslinya, sekaligus memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan selama penggunaan media boneka tangan (Wahyuni et al., 2021). Penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran dapat membuat interaksi dan komunikasi antar siswa menjadi lebih menyenangkan saat bercerita (Anbarwati et al., 2021). Berdasarkan penjelasan tersebut, media pembelajaran boneka tangan dirancang sedemikian rupa melalui sebuah cerita yang diperankan, dengan tujuan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa.

Sehubungan dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, kegiatan pembelajaran berlangsung dalam tiga pertemuan dengan menggunakan media boneka tangan yang dipadukan dengan model dan

metode yang efektif. Pada pertemuan pertama, digunakan model pembelajaran arikulasi dengan metode bercerita fabel "kancil lan baya". Pada pertemuan kedua, diterapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan metode bercerita fabel "kelinci lan kura-kura". Sedangkan pada pertemuan ketiga, digunakan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran dengan metode bercerita fabel "manuk lan semut". Dalam penggunaan media boneka tangan, cerita yang digunakan melibatkan dua pemain atau pasangan teman sebangku yang mempraktikkan cerita berdialog menggunakan boneka tangan. Oleh karena itu, siswa diperkenalkan dengan teks cerita fabel yang relevan dengan materi pembelajaran bahasa Jawa yang sedang dibahas, yaitu "dongeng kewan". Penggunaan media ini dapat mendukung proses pembelajaran jika dipadukan dengan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Model pada pembelajaran merupakan panduan alat yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran akan dievaluasi untuk pendidik dalam perencanaan kegiatan pembelajaran di kelas, termasuk menciptakan alat pembelajaran, media, dan alat. (Mirdad, 2020). Berbagai model

pembelajaran dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dalam penerapan media boneka tangan, dilakukan praktik dengan mempergunakan berbagai pembelajaran yang sangat berbeda pada tiga pertemuan. Pemilihan model pembelajaran dilakukan berdasarkan sintaks atau langkah-langkah yang ada dalam model pembelajaran yang telah dipilih.

Peneliti mengembangkan media boneka tangan, berupa boneka yang berkarakter hewan, yang dirancang untuk dimainkan dengan cara menggerakkan tubuh boneka. Warna-warna yang digunakan pada boneka tangan disesuaikan dengan karakter yang digambarkan agar anak-anak dapat lebih mudah mengenali tokoh tersebut. Boneka tangan ini terbuat dari kain flanel, yang dipilih karena sifatnya yang mudah dibentuk dan memiliki banyak pilihan warna. Penggunaan kain flanel juga bertujuan agar boneka tangan dapat digerakkan dengan mudah oleh siswa. Sejalan dengan pernyataan (Sofi & Praheto, 2023), penggunaan media boneka tangan memiliki keunggulan, yaitu memungkinkan siswa untuk mengembangkan dan menemukan informasi baru melalui cara mereka sendiri. Selain itu, media ini mendorong

interaksi dan komunikasi antar siswa. Media yang kreatif dan menarik ini juga membantu pendidik dalam meningkatkan motivasi siswa selama proses pembelajaran (Muna et al., 2024). Oleh karena itu, diharapkan media boneka tangan ini dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Cerita yang disampaikan oleh siswa biasanya berkaitan dengan pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, sebelum siswa mulai bercerita menggunakan media boneka tangan, peneliti memberikan demonstrasi mengenai cara penggunaan boneka tangan serta menunjukkan contoh bercerita, khususnya dalam menceritakan sebuah cerita fabel. Setelah itu, peneliti mengadakan sesi tanya jawab untuk meminta siswa menebak alur cerita atau peristiwa yang telah diceritakan. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memudahkan siswa dalam mempraktikkan keterampilan bercerita dengan media boneka tangan. Selanjutnya, siswa diberi kesempatan untuk berlatih bercerita di depan kelas bersama pasangannya masing-masing, menggunakan media boneka tangan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengevaluasi keterampilan berbicara

siswa yang menggunakan media boneka tangan.

Dalam pembelajaran SD Kelas II, boneka tangan telah digunakan sebagai media pembelajaran dan telah terbukti efektif. Berdasarkan jawaban siswa selama proses pembelajaran, menggunakan media boneka tangan membuat siswa merasa puas, termotivasi, dan lebih antusias untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, dan karenanya membuat proses pembelajaran lebih efektif. Ketika siswa dapat berinteraksi dengan pasangan mereka menggunakan media boneka, keterampilan berbicara dapat membantu mereka mengungkapkan cerita mereka dengan lebih baik. Ini menunjukkan bahwa kemampuan untuk diceritakan dalam konteks sebuah cerita dipengaruhi oleh penggunaan media boneka tangan, bukan tanpa media. Memilih media yang tepat memiliki dampak besar pada mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang diberikan oleh para pendidik. Oleh karena itu, pendidik harus bijaksana saat memilih dan menggunakan media belajar yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Kemahiran berbicara anda dapat ditingkatkan dengan menggunakan boneka tangan, seperti yang ditunjukkan di berbagai media.

Berbicara adalah aspek yang sangat penting dalam kehidupan pribadi dan sosial seseorang, dan hal ini menjadi faktor kunci dalam menentukan kesuksesan atau kegagalan individu dalam pendidikan. Keterampilan berbicara terkait erat dengan proses pembelajaran, karena dalam kegiatan pembelajaran terjadi interaksi verbal yang intens antara pendidik dan siswa, maupun antara sesama siswa (Shinta et al., 2024). Individu yang mampu memanfaatkan ingatannya dengan baik akan mampu menarik perhatian orang lain ketika berbicara (Guvey Aktay & Mermi, 2022). Hal ini karena mereka mampu menyampaikan pendapat dengan kalimat yang logis, sehingga pendengar dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media boneka tangan di kelas II SD Negeri 5 Kalipucang Kulon terbukti berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan nilai siswa yang signifikan, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi hasil keterampilan berbicara siswa sebesar $<0,001$. Nilai ini lebih kecil dari 0,05, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, menandakan bahwa ada

pengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media boneka tangan. Selain itu, proses pembelajaran yang menggunakan media boneka tangan juga berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari desain pembelajaran, aktivitas yang melibatkan guru dan siswa, serta respon positif siswa terhadap media tersebut, yang mampu meningkatkan semangat, antusiasme, keaktifan, pemahaman materi, serta kerja sama antar kelompok. Dengan demikian, siswa memperoleh pengalaman baru yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara, terutama dalam bercerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, R., & Mulasi, S. (2023). Transformasi Kurikulum Merdeka: Pengembangan Muatan Lokal untuk Meningkatkan Identitas Budaya. *Istifham: Journal Of Islamic Studies*, 01(December), 219–231. <https://jurnal.seutiahukamaa.org/index.php/istifham/article/view/35%0Ahttps://jurnal.seutiahukamaa.org/index.php/istifham/article/download/35/20>
- Anbarwati, D. A., Hilmiyati, F., & Farhurohman, O. (2021). Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Al-*

- Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(2), 153–166.
<https://doi.org/10.23971/mdr.v4i2.3608>
- Aziza, N., Wijaya, E., Rinawati, Utami, R. N., & Negsih, T. A. (2024). *Pengantar Statistik : Analisis Varian (ANOVA)* (Issue February).
- Carliyan, Y., & Nisa, D. (2023). Speaking Skills Analysis of 4th Grade Students in Indonesian Language Object. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 6(1), 57–71.
<https://doi.org/10.15575/al-aulad.v6i1.24628>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Guvey Aktay, E., & Mermi, F. (2022). Speaking Skills Attitude Scale for Primary School Students: Validity and Reliability Study. *Mimbar Sekolah Dasar*, 9(1), 43–57.
<https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v9i1.41577>
- Hijriah, I. S. H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran “Cooperative Script” Berbantu Media Boneka Tangan Berseri Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. *Mahakarya: Jurnal Mahasiswa Ilmu Budaya*, 2(1).
<https://doi.org/10.22515/mjmib.v2i1.4706>
- Ilham, M., Wijati, I. A., & Rokhmawan, T. (2020). *Keterampilan Berbicara: Pengantar keterampilan Berbahasa*. Lembaga Academic & Research Institute.
<https://books.google.co.id/books?id=WUTZDwAAQBAJ>
- Inayah, U. (2021). Penggunaan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Bima. *Al-Af'idah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Pengajarannya*, 5(2), 45–56.
- Juliati. (2023). Media Boneka Tangan : Pengaruhnya Terhadap Keterlambatan Berbicara Anak. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 4(1), 10–20.
- Kaporina, A., Hernanda, Y., Nurlaily, D., Matematika dan Teknologi Informasi, J., & Teknologi Kalimantan, I. (2023). Analisis Tingkat Pengangguran Provinsi Kalimantan Timur Menggunakan Sign test, Wilcoxon Test dan Paired Sample t-Test. *SEMIOTIKA: Seminar Nasional Teknologi*

- Informasi Dan Matematika*, 2(1), 94–102.
- Khoiril Hidayah, Naila Alfa Khusna, Ulfa Alfa, & Muhammad Fikri Abdun Nasir. (2023). Adaptasi Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(2), 124–136. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i2.61>
- Kurniati, A., Destiniar, & Putri Dewi Nurhasana. (2023). Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Vi Sdn 15 Rambutan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1528–1536. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1301>
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Muna, S., Fardani, M. A., & Bakhrudin, A. (2024). Tingkat Validitas Media Bapaguh untuk Pembelajaran Tembang Macapat Gambuh Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 6.
- Musfaizah, N. L., Chumdari, C., & Karsono, K. (2022). Analisis nilai karakter pada tembang dolanan anak dalam pembelajaran Bahasa Jawa di kelas V Sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(6), 3–8. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i6.54173>
- Nadhiroh, U. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.26877/jisabda.v3i1.9223>
- Nadia Oktaviani, Dian Nuzulia Armariena, & Novianti. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Hand Puppet (Boneka Tangan) Sebagai Motivasi Keterampilan Bercerita Siswa Sd Negeri Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1350–1359. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1437>
- Novitasari, K. A., Januar, H., Suneki, S., & Tunjungsari, D. R. (2023). Media Tangga Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1500–1506. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5154>
- Padmawati, K. D., Arini, N. W., &

- Yudiana, K. (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190–200. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i2.18626>
- Putri, E. E., Purwandari, S., & Triana, P. M. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa melalui Permainan Dolanan Anak. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 110–118. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v5i1.1406>
- Rahma, H., & Wiranti, D. (2024). Pengaruh Model Games Based Learning Terhadap Keterampilan Berbahasa Jawa Krama Kelas V SDN 03 Sekuro. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 6(1), 17–24. <https://doi.org/10.30599/jemari.v6i1.3095>
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudyono, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Santy, B. I. L., Nyoman Karna, I. N., & Setiawan, H. (2022). Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Tampar-Ampar Kecamatan Praya Tengah Tahun Ajaran 2020-2021. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(2), 139–145.
- Setiawan, D. W. (2024). *Psikologi Pendidikan*.
- Setyowati, E., Nuvitalia, D., Purnamasari, V., & Kurnia, E. A. (2024). Analisis Kesulitan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Kelas Ila Sekolah Dasar. *Education Journal : Journal Education Research and Development*, 8, 433–441.
- Shinta, N. K. A. K., Tegeh, I. M., & Laba, I. N. (2024). Podcast-based Teaching Media through the Role-Playing Model to Improve Elementary School Students' Speaking Skills. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 230–240. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.74833>
- Sofi, A. N. S., & Praheto, B. E. (2023). Penggunaan media boneka tangan untuk pembelajaran berbicara pada siswa kelas rendah sekolah dasar. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2),

- 109–121.
<https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.79>
- Wahyuni, S. (2020). Pengembangan Peningkatan Keterampilan Berbahasa Jawa yang Santun pada Siswa Kelas IX F SMP Negeri 1 Lasem Semester 1 Tahun Pelajaran 2018/2019 Melalui Model Palu (Pacelathon Bocah Wolu). *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 8(2), 80–88. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v8i2.39999>
- Wahyuni, S., Astini, B. N., Suarta, I. N., & Astawa, I. M. S. (2021). Pengembangan Boneka Kulit Jagung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(1), 185–190. <https://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/635>
- Wirabhakti, A. (2021). Implementasi Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran Muatan Lokal Program Kepesantrenan di Sekolah. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam (JMPI)*, 06, 1–7.
- Zakaria, A. Z. A., Niam, F., & Prastowo, A. Y. (2022). Pengembangan Media Boneka Tangan pada Materi Hidup Rukun untuk Meningkatkan Kemandirian dan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/10.28926/pej.v2i1.108>