

## **Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa**

**Dyah Ayu Anbarwati<sup>1\*</sup>, Fitri Hilmiyati<sup>2</sup>, Oman Farhurohman<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>UIN Sultan Maulana Hasanuddin, Banten, Indonesia  
Email: [Dyah2828@gmail.com](mailto:Dyah2828@gmail.com)

<sup>2</sup>UIN Sultan Maulana Hasanuddin, Banten, Indonesia  
Email: [fhilmiyati@yahoo.co.id](mailto:fhilmiyati@yahoo.co.id)

<sup>3</sup>UIN Sultan Maulana Hasanuddin, Banten, Indonesia  
Email: [oman.farhurohman@uinbanten.ac.id](mailto:oman.farhurohman@uinbanten.ac.id)

\*Corresponding Author

### **ABSTRAK**

Latar belakang penelitian ini adalah kemampuan berbicara pada siswa kelas IV SDN Kedaung Wetan 6 yang sangat rendah. Siswa kesulitan untuk menyampaikan pendapatnya dan akibatnya adalah siswa kurang fokus saat menyimak penjelasan guru. Tujuan pada penelitian ini untuk 1) mengetahui kelayakan produk media boneka tangan, 2) mengetahui kemampuan berbicara peserta didik setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media boneka tangan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Reasearch and Development*) tipe 4D. Pada penelitian ini teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data ialah teknik observasi, wawancara, dan angket validasi ahli materi dan media. Boneka tangan ini dikembangkan menjadi sebuah boneka dengan karakter benda mati yang dapat berbicara seperti makhluk hidup menggunakan mulut yang dapat digerakan oleh tangan. Validasi dilakukan kepada ahli media dan ahli materi dengan perolehan skor 94 dan 97, setelah dilakukan perhitungan dapat disimpulkan skor yang diperoleh sangat baik, jadi media boneka tangan sangat layak untuk digunakan. Hal ini selaras dengan hasil uji coba dengan siswa yang memperoleh skor rata-rata 93 dengan kategori sangat baik. Demikian pula dengan respons peserta didik sangat aktif dalam pembelajaran menggunakan media boneka tangan, terlihat antusias, dan peningkatan rasa ingin tahu.

Kata Kunci: Media Boneka Tangan, Kemampuan Berbicara, R&D

### **ABSTRACT**

This research is motivated by the ability to speak in fourth grade students of SDN Kedaung Wetan 6 is very low, students have difficulty expressing their opinions, students are less focused when listening to teacher explanations. This study aims to 1) determine the feasibility of hand puppet media products, 2) to determine the speaking ability of students after using hand puppet media

in learning. The research method used in this study is the 4D type R&D (Research and Development) method. In this study, the techniques used to collect data were observation, interviews, and validation questionnaires from material and media experts. This hand puppet was developed into a doll with an inanimate character that can talk like a living creature using a mouth that can be moved by hand. Validation was carried out to media experts and material experts with scores of 94 and 97, after calculations it can be concluded that the scores obtained are very good, so hand puppet media is very feasible to use. This is in line with the results of field trials which obtained an average score of 91 in the very good category. Similarly, the response of students who are very active in learning using hand puppet media, looks enthusiastic, and increases curiosity.

**Keywords:** Hand Puppet Media, Speaking skill, R&D

*Article history:*

Received: 23 - 12-2021

Revised: 29-01-2022

Accepted : 03 -07-2022

Copyright (c) 2021 Anbarwati, Hilmiyati, Farhurohman

## **I. PENDAHULUAN**

Alat paling penting dalam berkomunikasi adalah bahasa, menyampaikan sesuatu dengan bahasa lisan dapat dengan mudah dimengerti oleh lawan bicara, namun berbahasa lisan pun diperlukan penguasaan bahasa yang baik dan luas, cara berbicara yang lugas sehingga pesan yang ingin disampaikan kepada lawan bicara dapat diterima dengan baik dan tepat sasaran.

Terdapat empat keterampilan dalam berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca serta menulis. Keterampilan ini tidak datang secara tiba-tiba dalam diri manusia melainkan perlu adanya bimbingan

dan pelatihan. Di antara empat keterampilan tersebut yang paling banyak digunakan dan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari adalah keterampilan berbicara, karena hampir seluruh komunikasi yang dilakukan setiap orang dengan cara berbicara.

Berbicara adalah sebuah kemampuan menyuarakan bunyi-bunyi yang bermakna yaitu berupa susunan kata yang menjadi sebuah kalimat yang dapat dipahami. Berbicara pula merupakan gagasan, ide, atau sebuah informasi yang bertujuan untuk disampaikan kepada pendengar secara langsung. Umumnya semua orang dapat

berbicara namun terkadang apa yang disampaikan tidak dapat dimengerti oleh pendengarnya, itu disebabkan oleh gagasan atau pengolahan kalimat yang digunakan untuk penyampaiannya kurang tepat, maka dari itu dibutuhkan latihan dan praktik yang tepat.

Berbahasa adalah salah satu cara komunikasi paling penting dalam kehidupan bermasyarakat. Manusia dapat juga berkomunikasi menggunakan alat komunikasi yang lain selain berbahasa, namun tampaknya bahasa tetap menjadi alat komunikasi paling baik, paling benar, dan paling mudah untuk dimengerti. (Cahyani, 2009)

Sebagai perluasan dari bahasan ini adalah bahwa berbicara dapat dikatakan merupakan suatu keterampilan yang berkembang dari dalam diri setiap anak, didahului oleh keterampilan menyimak suatu bacaan atau sebuah informasi dan pada saat tersebutlah kemampuan berbicara diterapkan (Guntur, Berbicara sebagai suatu keterampilan berbicara, 2015). Berbicara juga diartikan sebagai pelafalan bunyi-bunyi artikulasi atau sebagai bentuk pengekspresian kata-kata, mengungkapkan pikiran, pendapat, serta perasaan. Dengan

bahasa yang lebih luas dapat dijelaskan bahwa berbicara adalah suatu ciri-ciri yang dapat didengar dan dapat dilihat melalui jaringan otot-otot manusia dengan maksud gagasan dan ide yang dikombinasikan. (Tarigan, 2014).

Pada kehidupan anak peran kemampuan berbicara juga sudah dimulai sejak dini, diawali oleh kemampuan menyimak. Pada masa inilah kemampuan berbicara dipelajari dengan lebih baik (Guntur, Berbicara sebagai suatu keterampilan berbicara, 2015). Berbicara diartikan bukan hanya sebatas pelafalan bunyi atau kata-kata, namun berbicara sebagai sarana agar dapat menyampaikan gagasan serta ide yang telah dirangkai sesuai kebutuhan pendengar atau penyimak, apakah bahan pembicaraan atau informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik atau tidak oleh pendengar, apakah pembicara dapat bersikap dengan tenang dan menguasai diri atau tidak saat menyampaikan gagasannya kepada pendengar, hal itu yang perlu diperhatikan serta terus dilatih oleh setiap orang (Lee, 2014).

Berdasarkan sejumlah pendapat sebelumnya, bisa

disimpulkan yaitu berbicara adalah suatu kegiatan menyampaikan informasi atau suatu ide, gagasan, pendapat, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain untuk menjalin komunikasi pada lingkup kehidupan sehari-hari. Kemampuan secara global dapat dipahami sebagai suatu penyampaian isi pikiran, pendapat seseorang kepada lawan bicara dengan memakai bahasa lisan sehingga orang lain dapat memahami dengan baik (Abbas, 2006). Begitu pula kemampuan berbicara secara formal belum tentu dimiliki oleh setiap orang, memerlukan pelatihan dan segala bentuk ujian dalam bentuk pengarahan serta pelatihan dan bimbingan intensif.

Berdasarkan hasil observasi pada SDN Kedaung Wetan kelas IV terdapat permasalahan yaitu siswa yang mengalami kesulitan dalam kemampuan berbicara dalam aspek penyampaian pendapat saat di depan kelas, kesulitan dalam mengungkapkan ide dan gagasannya karena kurang menguasai materi serta tidak terbiasa berbicara di depan umum hingga kurang mampu mengembangkan keterampilan menalar dalam berbicara. Kesulitan

yang dialami siswa juga dilatarbelakangi oleh kurangnya kepercayaan diri saat berbicara di depan umum sehingga siswa tidak mampu mengolah kata dengan baik untuk disampaikan karena merasa grogi.

Media boneka tangan dipilih sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa karena dalam berbicara siswa harus mempunyai ide atau bahan pembicaraan, keberanian, penguasaan bahasa serta ekspresi. Selain itu media boneka tangan juga cocok untuk diterapkan pada siswa karena pada dasarnya setiap anak pasti menyukai boneka yang sesuai dengan usia mereka. Anak-anak akan merasa senang ketika belajar sambil bermain, mereka akan merasakan semangat baru karena belajar menggunakan media yang sebelumnya belum pernah mereka gunakan sehingga pembelajaran akan menjadi lebih menarik, menyenangkan, bermakna

Boneka tangan adalah sebuah boneka yang berbahan dasar kain, biasanya berbentuk seperti manusia atau hewan yang memiliki wajah, tangan, serta badan yang dapat dimainkan dengan tangan dan digerakkan oleh jari-jari tangan.

(Tadrikotun, 2015) Boneka tangan dapat pula dijadikan sebuah media atau alat bantu pembelajaran. Jenis boneka tangan yang digunakan dalam pembelajaran adalah yang ukurannya lebih besar dari pada boneka jari serta dapat dimasukkan ke dalam tangan kemudian dimainkan menggunakan pergerakan jari-jari (Madyawati, 2017). Pada Sekolah dasar dan Sekolah Lanjutan di Amerika boneka tangan telah menjadi media pembelajaran yang populer. Boneka tangan dimainkan dengan cara sandiwara boneka. (Sudjana, 2012)

Sejalan dengan pemikiran di atas bahwa boneka tangan merupakan media atau alat bantu untuk kegiatan pembelajaran. Dibuat menggunakan kain flanel dengan bentuk menyerupai manusia, hewan, ataupun makhluk hidup lainnya. Boneka tangan dibuat dari bahan yang lunak, boneka tangan hanya terdiri dari kepala, badan dan tangan saja, bentuk dan wajah boneka tangan disesuaikan dengan penokohan karakter masing-masing cerita.

Boneka tangan bisa diciptakan dari bahan yang lembut, contoh hasil daur ulang kertas, kain, flanel, atau bahan lunak lainnya yang

aman bagi anak. Boneka tangan hanya terdiri dari kepala, badan dan tangan saja, wajah boneka tangan dikondisikan dengan penokohan dalam karakter masing-masing cerita. Alat dan bahan yang biasanya digunakan untuk membuat boneka tangan antara lain yaitu: 1) Kain lembut yang lunak, 2) Benang, 3) Jarum, 4) Gunting, dan 5) Dakron. Adapun cara membuatnya tergolong relatif sulit yaitu dengan cara membuat pola terlebih dahulu sebanyak dua buah untuk dijadikan tampilan depan dan belakang boneka, kemudian gunting bahan menyesuaikan pola yang telah dibuat, lalu jahit tiap sisi kain yang telah digunting pada pola agar menyatu dengan rapi, terakhir pastikan bagian kepala, tangan, dan badan terjahit sempurna sehingga terbentuklah sebuah boneka tangan.

## **II. METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini metode penelitian yang dilakukan adalah Penelitian dan Pengembangan *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk memperoleh sebuah produk tertentu yang kemudian akan diujikan keefektifan

produk tersebut. Hal tersebut dilakukan agar dapat menghasilkan produk tentunya digunakan penelitian yang sifatnya analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar bisa berfungsi di lingkungan masyarakat luas (Sugiono, 2017).

Pada penelitian ini jenis Penelitian R&D. Model yang digunakan adalah model 4D Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

Adapun sumber data pada penelitian ini diambil dari tiga sumber, yaitu guru kelas IV SDN Kedaung Wetan 6, Siswa kelas IV SDN Kedaung Wetan 6, dan para ahli validator. Ketiga sumber data ini menjadi data primer yang diolah menggunakan teknik pengumpulan data.



Gambar 1. Model Pengembangan 4D

Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu Observasi, wawancara, dokumentasi. *Pertama*, pada kegiatan Observasi dan pengamatan ini adalah memperhatikan objek penelitian dengan seksama yang bertujuan untuk mendata setiap keadaan yang relevan dengan tujuan penelitian. *Kedua*, peneliti menggunakan wawancara sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan mendapatkan informasi terkait hal-hal dari responden yang lebih mendalam. *Ketiga*, kegiatan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, laporan kegiatan, foto-foto data penelitian yang relevan maka dilakukan 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. (Arikunto, 1996)

Adapun data-data lainnya dalam penelitian ini disertakan pula validator materi dan validator produk. Pada hal ini peneliti meminta dua validator untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Setelah validasi materi dan produk, dilakukan uji coba respons siswa. Keduanya dianalisis dengan menggunakan persentase.

Kriteria Uji Kelayakan Respon Siswa yaitu (Riduan, 2013):

81%-100%= Sangat Baik

61%-80%= Baik

41%-60%= Cukup

21%-40%= Kurang

0%-20%= Sangat Kurang

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada langkah pertama dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan analisis masalah untuk mencari tahu permasalahan yang terdapat di SD. Pada tahap kedua, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara *study literatur*

dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan yang sesuai dengan pengembangan media yang akan dirancang. Salah satu tahap pengumpulan data yaitu penyesuaian Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) serta indikator yang mewakili materi yang akan disampaikan dalam pengembangan media.

Setelah dilakukan pengumpulan data, lalu dilakukan tahapan pengembangan desain produk yakni dengan tahapan awal terlebih dahulu yaitu pembuatan *storyboard*. Pembuatan *storyboard* ini bertujuan untuk perencanaan di awal agar pembuatan produk boneka tangan menjadi lebih terarah dan terkonsep sehingga dapat dengan mudah menyusun produk boneka tangan.

Selanjutnya menentukan tema atau desain yang ingin digunakan. Setelah melakukan pengembangan desain produk, dilakukan tahapan validasi desain produk. Media boneka tangan ini belum diketahui kelayakannya sehingga dibutuhkan uji validasi produk oleh para ahli yang berkompeten dibidangnya.

Hasil uji validasi telah dilakukan kepada dua orang ahli yang menjadi validator ahli materi dan validator ahli media. Penilaian validasi materi dilakukan oleh ahli materi yang melibatkan satu orang guru SDN Kedaung Wetan 6 selaku wali kelas IV. Validasi ahli materi menyampaikan pendapat serta masukan yaitu materi cerita sudah baik, namun nama penokohan lebih disesuaikan dengan bentuk media boneka tangan untuk lebih memperdalam karakter tokoh dalam cerita. Kemudian peneliti melakukan perbaikan dengan cara mengubah kembali isi cerita dan nama penokohan agar sesuai dengan bentuk boneka tangan dan siswa dapat lebih mendalami sifat penokohan yang ada dalam cerita. Hasil validasi tersebut dapat dinyatakan dengan layak dan dapat diujicobakan karena peneliti telah memperbaiki materi yang telah disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Cerita yang telah diubah kembali ke dalam sastra anak agar siswa lebih memahami dan mudah dalam mencerna isi cerita sehingga maksud dan tujuan dari isi cerita tersebut dapat

tersampaikan dan menarik perhatian siswa karena mudah dipahami.

Penilaian ahli media dilakukan oleh satu orang dosen PGMI UIN SMH Banten dengan kategori nilai yang diperoleh 94% termasuk pada kategori “sangat layak”. Komponen dianggap layak oleh ahli media yaitu aspek komunikasi visual terdiri dari ukuran media dan desain media. Namun masih ada beberapa kekurangan terhadap media boneka tangan yang diberikan komentar oleh validator media yaitu munculkan lebih banyak aksesoris penunjang boneka bentuk pesawat belum terdapat jendela pada badan pesawat, boneka tangan layang-layang belum terdapat buntut atau diilustrasikan sebagai benang seperti layang-layang pada umumnya. Maka peneliti memperbaiki bagian bentuk boneka tangan yang terdapat kekurangan tersebut dengan menambahkan jendela pada badan pesawat dan ilustrasi benang pada layang-layang agar terlihat lebih sesuai dengan faktanya.



Hasil validasi dapat dinyatakan “sangat layak” karena media boneka tangan yang telah dibuat sesuai dengan fungsinya yaitu dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa, melatih keterampilan berbahasa siswa, serta dapat mendorong siswa menjadi percaya diri dan berpikir untuk memuat nada pada cerita. Sebab dengan menggunakan boneka tangan dapat melibatkan interaksi antar siswa, menumbuhkan rasa senang dan percaya diri pada siswa, sehingga siswa pun tidak hanya mendengarkan cerita yang disampaikan oleh gurunya saja akan tetapi siswa dapat bermain peran menggunakan media boneka tangan.

Tabel 1 di bawah ini menjabarkan hasil masing-masing validator:

**Tabel 1. Hasil Validasi Penilaian Ahli Media**

No.	Aspek Penilaian	Skor Ahli media
1	Ukuran Media Boneka Tangan	19

2	Desain Media Boneka Tangan	14
		33

Berdasarkan tabel 1 kriteria penilaian analisis data validasi ahli media didapatkan jumlah skor perolehan 33, skor maksimal berdasarkan instrumen adalah 35, sehingga didapat:

$$NP (\%) = \frac{33}{35} \times 100 = 94\%.$$

maka persentase tersebut termasuk dalam kriteria “sangat layak” sehingga dapat diujicobakan dengan perbaikan sesuai saran.

**Tabel 2. Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli Materi
1.	Relevansi Materi	20
2.	Keakuratan Materi	15
3.	Komunikatif	10
4.	Dialog dan Interaktif	14
5.	Kesesuaian dengan tingkat	9

perkembangan	
an siswa	
Jumlah	68

Berdasarkan hasil penelitian validasi ahli materi, didapatkan informasi bahwa dari ahli materi diperoleh nilai 68 dari 14 pertanyaan, skor maksimal berdasarkan instrumen adalah 70 sehingga didapat:

$$NP (\%) = \frac{68}{70} \times 100 = 97\% \text{ (Sangat layak).}$$

Setelah proses validasi selesai, kemudian dilanjutkan dengan uji coba lapangan pada produk media boneka tangan. Uji coba produk ini dilakukan di kelas IV.

**Tabel 3. Hasil Uji Coba Siswa**

No.	Responden	Jumlah Nilai	Skor Maksimal Instrument	Skor/Nilai Akhir	Keterangan
1.	Zivana	42	45	93%	Sangat Baik
2.	Nada	42	45	93%	Sangat Baik
3.	Ajeng	41	45	91%	Sangat Baik
4.	Imelda	42	45	93%	Sangat Baik
5.	Lili	41	45	91%	Sangat Baik
6.	Syaqila	43	45	95%	Sangat Baik
7.	Ubaydilah	42	45	93%	Sangat Baik
8.	Arya	42	45	93%	Sangat Baik
9.	Nuri	42	45	93%	Sangat Baik
10.	Hana	42	45	93%	Sangat Baik

Berdasarkan respons peserta didik pada uji coba lapangan, data

tersebut menunjukkan bahwa rata-rata respons peserta didik terhadap pengembangan media boneka tangan dalam melatih kemampuan berbicara siswa 93% dengan kategori “sangat baik” dilihat dari aspek penilaian yang sudah tertera.

Dalam tahapan uji coba ini peneliti menyertakan 10 orang siswa yang dilakukannya melalui *door to door* dikarenakan SD yang hendak digunakan untuk uji coba produk media boneka tangan diliburkan karena adanya wabah Covid-19. Hasil akhir dari penelitian ini dengan penilaian hasil keterampilan berbicara siswa mencapai hasil dari skor persentase rata-rata senilai 93% dengan kategori “sangat baik”, siswa bersemangat saat pelaksanaan pembelajaran. Siswa merespons dengan baik saat bermain peran menggunakan media boneka tangan dan interaksi antar siswa terbangun dengan efektif dan baik. Hal ini dikarenakan media yang dikembangkan memiliki kemenarikan, penyampaian pesan yang baik dan mudah digunakan pada siswa.

Namun nilai tersebut belum sempurna dikarenakan adanya perbedaan karakteristik pada tiap siswa, seperti ada peserta didik yang

kurang konsentrasi dalam menangkap penjelasan dan ada pula peserta didik yang cepat menerima pembelajaran yang diberikan, hal ini sehubungan dengan pendapat Ibrahim dan Syaodih, Peserta didik ada yang memiliki proses berpikir lebih cepat dan ada pula yang memiliki proses berpikir lebih lambat dalam menangkap pelajaran, di mana ini berpengaruh terhadap materi pembelajaran pada pengembangan media boneka tangan ini (Saodih, 2013).

Bicara tentang kendala atau kelemahan dari media boneka tangan melalui pembelajaran bermain peran pasti ada juga kelebihan pada media boneka tangan tersebut. Pada saat pembelajaran berlangsung uji coba yang dilakukan secara *door to door* terlaksana dengan baik. Peserta didik pun terasa sangat bahagia dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran walaupun awalnya terlihat masih merasa malu dan belum percaya diri. Dengan diberikan motivasi akhirnya siswa pun mencoba untuk tampil berani dan percaya diri.

Adapun kelebihan dari media boneka tangan adalah siswa mampu mengembangkan dan menemukan

pengetahuan yang baru berdasarkan cara mereka sendiri, serta dapat melatih imajinasi dan dapat mengembangkan kreativitasnya yang dimiliki oleh siswa dalam bermain peran dan dengan penggunaan media boneka tangan ini dapat terjadi interaksi maupun komunikasi antar sesama siswa lain secara menyenangkan.

Berdasarkan pembahasan di atas, hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media boneka tangan yaitu “layak digunakan di lapangan”. Dari hasil penelitian didapatkan penilaian dari para ahli maupun respons siswa bahwa media boneka tangan telah memenuhi kriteria keberhasilan dan dapat membantu siswa mendapatkan pengalaman baru terkait pembelajaran dan media boneka tangan ini sangat membantu guru dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran karena efisien terhadap waktu, ruang, biaya, serta dapat mendorong imajinasi dan keaktifan siswa dalam menambah suasana menyenangkan.

Penggunaan media bercerita telah dilakukan oleh peneliti lainnya (Gusti, Wayan, I Made, 2014) bahwa meningkatnya perkembangan bahasa anak di TK setelah

dilaksanakan penerapan metode bercerita dengan bantuan media boneka tangan memiliki nilai unggul dalam kreativitas, efektif dan efisien untuk pembelajaran serta sesuai dengan masa tumbuh kembang anak dan karakteristik anak.

Hasil dari penelitian ini juga sejalan penelitian lain (Dellawati, 2018) bahwa media boneka tangan dirancang untuk mempermudah guru dalam menerapkan pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media boneka tangan untuk siswa kelas V SD, media boneka tangan dipilih sebagai penunjang pembelajaran bahasa Indonesia tentang cerita anak dan dapat menarik minat siswa dalam belajar.

Profil media boneka tangan menjadi sorotan, karena boneka tangan merupakan sebuah media pembelajaran yang cocok bagi siswa, bentuk media boneka tangan yang dipilih adalah berukuran sedikit lebih besar dari boneka jari dan memiliki warna yang cerah. Bahan yang dipilih untuk membuat media boneka tangan adalah kain katun dan kain flanel sesuai dengan ukuran tangan (Sulianto, Fita, Yulianti, 2014).

Pada penerapan media boneka tangan siswa merasa senang, antusias, menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran terlihat dari respons siswa saat proses pembelajaran. Siswa dapat menyampaikan cerita dengan keterampilan berbicara yang dimilikinya, hal ini terlihat saat siswa memainkan media boneka tangan berinteraksi dengan temannya sekelompok atau yang ada di kelas (Khairunnisa, Aryanti, 2018).

Jika melihat dari hasil penelitian dalam artikel (Gloria, 2018) yang melakukan penelitian kepada siswa SMP diperoleh hasil peningkatan proses pembelajaran keterampilan bercerita Siswa dan mengalami perubahan perilaku dalam pembelajaran.

Ada pula hasil observasi (Venni, Hastri, Tiara, 2020) menghasilkan penerapan boneka tangan berdasarkan cara penerapan media pembelajaran daring menggunakan boneka tangan sebesar 75%. Presentasi tersebut dalam kategori baik, hal ini menunjukkan penggunaan media boneka tangan berdasarkan observasi cara penerapan media pembelajaran daring menggunakan

media boneka tangan sesuai dan baik.

#### IV. KESIMPULAN

Kelayakan pada media boneka tangan diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Maka media boneka tangan ini mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan skor nilai sebesar 94% termasuk pada kriteria “sangat layak”. Hasil penilaian kemampuan berbicara menggunakan media boneka tangan pada kelas IV Sekolah Dasar didapatkan dari angket penilaian keterampilan berbicara dengan perolehan nilai akhir mencapai rata-rata 93% termasuk pada kriteria “sangat baik”

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, S. (2006). *pembelajaran bahasa indonesia yang efektif di SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, S. (1996). *prosedur penelitian pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka cipta.
- Cahyani, i. (2009). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI.
- Dellawati, D. (2018). Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. *Jurnal bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, vol. 2 No.1.
- Gloria, S. (2018). Menggunakan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan dalam berdongeng siswa kelas IX-5 SMP Negeri 4 Tebing Tinggi. *School Education Jurnal*, Vol.8 no. 3, 296.
- Guntur, H. (2015). *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbicara*. Bandung: Angkasa.
- Gusti, Wayan, I Made. (2014). Penerapan metode bercerita berbantuan media boneka tangan untuk meningkatkan perkembangan bahasa pada anak. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, vol.2 no. 1, 8.
- Joko Sulianto, Mei Fita, Fitri Yulianti. (2014). Media Boneka Tangan dalam Metode Bercerita untuk Menanamkan Karakter Positif kepada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, vol.15, No.2.
- Khairunnisa, Dina Aryanti. (2018). Penerapan Media Boneka Tangan dalam Keterampilan Berbicara siswa Kelas III B MI At-Thayyibah. *AL-ADZKA, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah*, vOL. VIII, NO. 02, 107-116.

- Lee. (2014). *Pembelajaran keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Riduan. (2013). *Dasar-Dasar statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Saodih, I. (2013). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2012). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiono. (2017). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tadrikotun, M. (2015). *Bercerita untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikti.
- Tarigan, Khundaru Saddhono. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Venni, Hastri, Tiara. (2020). *Pemanfaatan Boneka Tangan untuk media pembelajaran daring dan ekonomi masyarakat selama covid*. 4.