

**EFEKTIVITAS MEDIA BONEKA TANGAN DALAM MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERBICARA SISWA SEKOLAH DASAR KELAS V SDN
INPRES YOTEFA MELALUI CERITA FABEL**

Amelia Warikar¹, Dian Septikasari²

¹PGSD FKIP Universitas Cenderawasih

²PGSD FKIP Universitas Cenderawasih

Alamat e-mail :¹warikaramelia3@gmail.com ,Alamat e-mail :

[²esrerdian.ae@gmail.com](mailto:esrerdian.ae@gmail.com) ,

ABSTRACT

Based on the results of the conducted research, it can be concluded that the use of fable-based hand puppet media has proven effective in improving the speaking skills of elementary school students, particularly fifth-grade students at SDN Inpres Yotefa, Jayapura City. This is evidenced by an increase in the average speaking skill score from 63.2 (pretest) to 81.6 (posttest), as well as the paired t-test results showing a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). Improvement occurred across all assessment aspects, namely fluency, vocabulary, and expression with intonation. The use of hand puppets created an engaging learning environment, enhanced students' confidence, and encouraged them to express ideas orally more freely in a creative setting. The fable stories used as learning content also contributed to enriching students' vocabulary and familiarizing them with constructing oral narratives with a clear structure. Thus, hand puppet media serves not only as a visual aid but also as a pedagogical tool capable of fostering active and meaningful learning in the development of elementary school students' speaking skills.

Keywords: hand puppets, fable stories, speaking skills

ABSTRAK

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan berbasis cerita fabel terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas V SDN Inpres Yotefa Kota Jayapura. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata keterampilan berbicara dari 63,2 (*pretest*) menjadi 81,6 (*posttest*), serta hasil uji-t berpasangan yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Peningkatan terjadi pada semua aspek penilaian, yaitu kelancaran, kosa kata, dan ekspresi serta intonasi. Penggunaan boneka tangan menciptakan lingkungan belajar yang menarik, meningkatkan kepercayaan diri siswa, dan mendorong mereka mengekspresikan ide secara lisan dengan lebih bebas dalam suasana kreatif. Cerita fabel yang digunakan sebagai konten pembelajaran juga berkontribusi dalam memperkaya kosakata siswa dan membiasakan mereka menyusun narasi lisan dengan struktur yang jelas. Dengan demikian, media boneka

tangan bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga sarana pedagogis yang mampu menciptakan pembelajaran aktif dan bermakna dalam pengembangan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: boneka tangan, cerita fabel, Keterampilan Berbicara

A. Pendahuluan

Kemampuan literasi memiliki peranan penting dalam mempersiapkan siswa agar dapat berkontribusi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat yang kompleks dan berbasis informasi (Inggamer et al., 2025). Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa siswa sekolah dasar (Andini et al., 2025). Keterampilan berbicara sangat berperan bagi perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa. Ketika dikuasai, siswa meningkat kepercayaan diri, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan empati. Keterbatasan pelatihan rutin disebut sebagai kendala yang umum ditemukan (Nurzaman et al., 2020). Menurut (Maulani et al., 2021) bicara dianggap sebagai alat utama dalam pembelajaran; keterampilan berbicara terkait erat dengan perkembangan kognitif. Keterbatasan interaksi lisan diduga berkontribusi pada rendahnya kemampuan verbal siswa. Melalui

keterampilan ini, siswa dapat mengekspresikan ide, pendapat, serta memahami dan merespons informasi secara lisan. Namun, dalam kenyataannya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam berbicara, terutama dalam menyusun kalimat secara runtut, memilih kosakata yang tepat, serta menampilkan ekspresi yang sesuai. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi dan media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan keterampilan tersebut.

Indonesia tidak hanya menghadapi tantangan terkait rendahnya keterampilan berbicara siswa di berbagai daerah, tetapi juga menghadapi masalah di mana guru masih jarang memanfaatkan dan mengintegrasikan media dalam proses pembelajaran (Hadisaputra et al., 2019). Menurut (Yustiqvar et al., 2019), penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar, sehingga mereka menjadi

lebih semangat dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik, seperti boneka tangan, dapat menjadi inovatif. (Sofi & Praheto, 2023) menyebutkan bahwa penggunaan boneka tangan dalam pembelajaran bahasa memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara dalam konteks yang menyenangkan dan kreatif. Boneka tangan dapat menjadi media yang efektif untuk mengatasi rasa malu siswa, karena mereka tidak langsung berbicara di hadapan orang lain, melainkan berinteraksi melalui boneka yang bisa memberikan rasa aman dan nyaman (Wacana et al., 2024). Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara secara spontan dan lebih percaya diri, dengan latar belakang suasana yang imajinatif. Ketika boneka tangan dikombinasikan dengan cerita fabel yang sarat nilai moral, siswa tidak hanya belajar berbicara tetapi juga memahami pesan-pesan kehidupan.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berbicara siswa kelas V di Sekolah Dasar Inpres Yotefa Kota Jayapura,

Provinsi Papua, khususnya dalam aspek kelancaran dan ekspresi. Berdasarkan observasi awal, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan minim penggunaan media kreatif. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah penggunaan media boneka tangan berbasis cerita fabel efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan *desain one-group pretest-posttest*, yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media boneka tangan berbasis cerita fabel dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan kondisi sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dalam satu kelompok yang sama, tanpa menggunakan kelompok kontrol.

Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas V SDN Inpres Yotefa Kota. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan *purposive sampling*, mempertimbangkan bahwa kelas

tersebut memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, seperti keterampilan berbicara yang masih tergolong rendah dan belum pernah menggunakan media boneka tangan dalam pembelajaran sebelumnya.

Instrumen penelitian berupa tes unjuk kerja keterampilan berbicara, yang dikembangkan berdasarkan rubrik penilaian keterampilan berbicara. Rubrik ini memuat tiga aspek utama, yaitu:

Kelancaran berbicara;
kemampuan siswa dalam menyampaikan ide secara runtut tanpa banyak jeda atau pengulangan,

Penguasaan kosa kata;
keterampilan menggunakan ragam kosakata yang sesuai dengan konteks cerita,

Ekspresi verbal dan nonverbal;
penggunaan intonasi, mimik wajah, serta untuk mendukung penyampaian cerita.

Sebelum diberikan perlakuan, siswa menjalani *pretest* berupa tugas bercerita lisan secara individu. Setelah itu, mereka mengikuti pembelajaran menggunakan media boneka tangan berbasis cerita fabel selama empat kali pertemuan

berturut-turut. Setiap pertemuan berdurasi 2 x 35 menit. Materi dan aktivitas dirancang agar siswa terlibat langsung dalam proses bermain peran, berdialog antar karakter, serta menyusun narasi cerita menggunakan boneka sebagai tokoh utama. Setelah intervensi selesai, dilakukan *posttest* dengan tugas serupa.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif untuk menggambarkan peningkatan skor rata-rata keterampilan berbicara, serta uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk menguji signifikansi perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Pengujian dilakukan dengan bantuan software SPSS versi terbaru. Nilai signifikansi ($p\text{-value}$) $\leq 0,05$ dianggap menunjukkan perbedaan yang signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa perlakuan memiliki pengaruh yang nyata terhadap keterampilan berbicara siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* keterampilan berbicara, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek penilaian. Nilai rata-rata *pretest*

sebesar 63,2 meningkat menjadi 81,6 pada posttest. Uji-t (*paired sample t-test*) yang dilakukan menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa perbedaan antara hasil pretest dan posttest bersifat signifikan secara statistik. Dengan demikian, penggunaan media boneka tangan berbasis cerita fabel memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa. Berikut adalah tabel Uji-t (*paired sample t-test*) yang menunjukkan hasil pengujian signifikansi antara nilai pretest dan posttest pada keterampilan berbicara siswa:

Tabel 1 Uji-t (*paired sample t-test*) nilai pretest dan posttest pada keterampilan berbicara siswa:

No	Aspek Penilaian	Pretest	Posttest	Sig. (2-tailed)
1	Kelancaran	60,0	80,4	0,000
2	Kosa Kata	64,8	83,2	0,000
3	Ekspresi dan Intonasi	65,0	81,2	0,000
	Rata-rata	63,2	81,6	0,000

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa media boneka tangan berbasis cerita fabel efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. Hal ini tidak

lepas dari karakteristik media tersebut yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong siswa untuk berani berbicara, serta melibatkan mereka dalam pengalaman belajar yang aktif dan kreatif.

Cerita fabel yang digunakan memiliki karakter naratif sederhana dan tokoh yang mudah dikenali oleh anak-anak, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami alur dan menyusunnya kembali secara lisan (Tulak et al., 2023). Dalam penelitian ini, siswa tampak lebih antusias saat diberi kesempatan menggunakan boneka tangan untuk menyampaikan cerita fabel. Hal ini menunjukkan bahwa boneka tangan bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga sarana yang memungkinkan siswa mengekspresikan emosi dan ide secara verbal tanpa rasa takut atau malu.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian (Apriliani & Elvira Hoesein Radia, 2020) yang menunjukkan bahwa media boneka tangan efektif meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 6 tahun, dengan hasil signifikansi 0,001. Demikian pula,

(Adliani & Wahab, 2019) mencatat peningkatan skor berbicara anak sebesar 22,67 poin setelah menggunakan boneka tangan sebagai alat bermain peran berbasis cerita.

Lebih lanjut, cerita fabel sebagai konten dalam pembelajaran memberikan keuntungan tambahan. Cerita-cerita fabel memiliki struktur naratif yang sederhana, tokoh binatang yang mudah dipahami, serta nilai-nilai moral yang dekat dengan kehidupan siswa. Ini memudahkan siswa memahami alur cerita dan menyusunnya kembali dalam bentuk narasi lisan. Seperti disampaikan oleh (Hamzah et al., 2023) penggunaan cerita dalam pembelajaran bahasa memiliki daya pikat tinggi bagi anak-anak karena mampu menstimulasi imajinasi dan mendorong keterlibatan emosional.

Selain itu, penggunaan rubrik penilaian yang mencakup tiga aspek (kelancaran, kosa kata, ekspresi) memungkinkan evaluasi yang komprehensif terhadap performa berbicara siswa. Peningkatan pada ketiga aspek tersebut menunjukkan bahwa pendekatan ini mendukung pengembangan keterampilan berbicara secara holistik, bukan hanya

dari segi isi, tetapi juga dari segi gaya penyampaian dan penguasaan bahasa.

Secara teori pembelajaran, boneka tangan berperan sebagai alat bantu transisi yang menjembatani kesulitan siswa dalam mengungkapkan ide secara lisan. Siswa cenderung merasa lebih nyaman berbicara "melalui" boneka daripada berbicara secara langsung, sehingga mengurangi beban psikologis dan meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Secara keseluruhan, temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan perkembangan kognitif dan emosional anak-anak memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan dasar berbahasa. Guru dapat menjadikan boneka tangan sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa, khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan

media boneka tangan berbasis cerita fabel terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas V SDN Inpres Yotefa Kota Jayapura. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata keterampilan berbicara dari 63,2 (*pretest*) menjadi 81,6 (*posttest*), serta hasil uji-t berpasangan yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Peningkatan terjadi pada semua aspek penilaian, yaitu kelancaran, kosa kata, dan ekspresi serta intonasi.

Media boneka tangan memungkinkan siswa untuk berlatih berbicara secara menyenangkan, menumbuhkan rasa percaya diri, dan mendorong ekspresi verbal dalam suasana yang imajinatif. Cerita fabel yang digunakan sebagai konten pembelajaran juga berkontribusi dalam memperkaya kosakata siswa dan membiasakan mereka menyusun narasi lisan dengan struktur yang jelas.

Dengan demikian, Boneka tangan tidak hanya berfungsi sebagai alat peraga, tetapi juga menjadi media pembelajaran aktif yang memperkaya

pengalaman belajar dan mendorong partisipasi siswa secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adliani, S., & Wahab, W. S. A. (2019). 1 Pemanfaatan Video untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia II*, 2, 141–145.
- Andini, N. P., Hamzah, R. A., & Hasanah, J. (2025). Mengembangkan Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar. *Abuya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.52185/abuyavol3iss1y2025573>
- Apriliani, S. P., & Elvira Hoesein Radia. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of green chemistry based interactive multimedia on the students' learning outcomes and scientific literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems*, 11(7), 664–674.
- Hamzah, M. Z., De Vega, N., Ummah, S. S., & Pattiasina, P. J. (2023). JCD: Journal of Childhood Development Role-playing Method for Language Development in Elementary

- School. *Journal of Childhood Development*, 3(2), 36–47.
<https://doi.org/10.25217/jcd>
- Inggamer, M. M., Septikasari, D., & Warikar, A. (2025). *Analyzing the Reading Literacy Competence of Primary School Teacher Education Students at Universitas Cenderawasih*. 6(1), 772–778.
- Maulani, Y., Alwi, N. A., Marthinopa, L., & Syaidah, N. (2021). Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 9(2), 28–37.
<https://doi.org/10.37301/cerdas.v9i2.92>
- Nurzaman, I., Gandana, G., & Wahidah, A. S. (2020). The 2 nd International Conference on Elementary Education Volume 2 Nomor 1, ISBN 978-623-7776-07-9 ICEE-2 Developing Interactive Storytelling Model to Facilitate Young Learners' Speaking Skills. *International Conference on Elementary Education*, 2(1), 64–69.
<http://proceedings2.upi.edu/index.php/icee/article/view/607>
- 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>
- Tulak, H., Tadius, & Lebo, A. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berbicara melalui Model Pembelajaran Role Playing berbantuan Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Elementary Journal : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 94–98.
<https://doi.org/10.47178/y3j0dx55>
- Wacana, A. O. V., Suaedi, H., & Citraningrum, D. M. (2024). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia V*, 13(1), 33–48.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis Penguasaan Konsep Siswa yang Belajar Kimia Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Green Chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135–140.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v14i2.1299>