

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PAIRED STORY TELLING*  
BERBANTUAN BONEKA TANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA  
INDONESIA SISWA KELAS III SD NEGERI 1 MONTONG BELAE KECAMATAN  
KERUAK**

Gea Desta Rini<sup>1</sup>, AriF Rahman Hakim<sup>2</sup>, Yuniar Lestari<sup>3</sup>

PGSD FIP Universitas Hamzanwadi

Alamat e-mail: [1geadestarini.210102097@student.hamzanwadi.ac.id](mailto:geadestarini.210102097@student.hamzanwadi.ac.id),

[2arif\\_pd@hamzanwadi.ac.id](mailto:arif_pd@hamzanwadi.ac.id),

[3yuniarlestari1@gmail.com](mailto:yuniarlestari1@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effect of the Paired Storytelling learning model assisted by hand puppets on Indonesian language learning outcomes of third-grade students at Montong Belae 1 Elementary School. The background of the study is the low speaking skills and learning outcomes of students due to the dominance of the lecture method. The study used a quantitative approach with a One Group Pretest-Posttest design on 24 students. Data were collected through observation and multiple-choice tests that were tested for validity and reliability. The results showed an increase in the average score from 30.75 (pre-test) to 53.875 (post-test), with a difference of 23.125 points. The t-test yielded  $p < 0.01$ , indicating a significant effect. In addition to improving cognitive learning outcomes, this model also fosters student engagement, speaking skills, and self-confidence. Thus, paired story telling using hand puppets is effective in improving Indonesian language learning outcomes in elementary schools.*

*Keywords: Paired Story Telling, hand puppet, learning outcomes, Indonesian language, elementary school*

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran Paired Story Telling berbantuan boneka tangan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 1 Montong Belae. Latar belakang penelitian adalah rendahnya keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa akibat dominasi metode ceramah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest-Posttest pada 24 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 30,75 (pre-test) menjadi 53,875 (post-test) dengan selisih 23,125 poin. Uji-t menghasilkan  $p < 0,01$  yang berarti terdapat pengaruh signifikan. Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, model ini juga menumbuhkan keaktifan, keterampilan berbicara, serta rasa percaya diri siswa. Dengan demikian, Paired Story Telling berbantuan boneka tangan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah dasar.*

Kata Kunci: ***Paired Story Telling, boneka tangan, hasil belajar, Bahasa Indonesia, sekolah dasar***

### **A. Pendahuluan**

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional bangsa Indonesia yang wajib dikuasai oleh seluruh penduduk Indonesia tanpa terkecuali. Bahasa Indonesia ditetapkan sebagai suatu identitas bangsa Indonesia. Hal tersebut berdampak pada munculnya mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah formal sebagai suatu media untuk mempelajari Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan mulai dari jenjang Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah sebagai mata pelajaran wajib.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah pembelajaran keterampilan berbahasa, bukan pembelajaran tentang Bahasa dan fungsi Bahasa. Fungsi pembelajaran Bahasa Indonesia yang utama adalah sebagai alat komunikasi seseorang. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia yang utama adalah sebagai alat komunikasi seseorang. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar secara lisan maupun tulisan.

Sekolah Dasar tidak hanya diarahkan

untuk meningkatkan pengetahuan saja, namun sebagai suatu upaya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Dalam hal ini siswa diharapkan dapat menggunakan Bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan dengan baik dan benar. Dalam pembelajaran terdapat empat komponen keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan antar satu sama lain. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas-kelas awal sering terdengar keluhan-keluhan para guru mengenai keterampilan berbahasa Indonesia siswa yang belum memuaskan.

Salah satu komponen yang sangat penting dalam keterampilan berbahasa adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan, tidak hanya penting dalam kehidupan Pendidikan, tetapi juga sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Berbicara merupakan alat komunikasi tatap muka yang sangat vital. Melalui berbicara seseorang itu bisa menyampaikan informasi atau maksud keinginan kepada orang lain. Bagi sebagian orang, berbicara atau mengungkapkan pikiran secara lisan di

depan banyak orang merupakan suatu hal yang sangat sulit. Timbulnya rasa minder dan takut salah saat berbicara didepan umum itu menjadi suatu hal yang sangat menakutkan.

Keterampilan berbicara dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting dalam dunia pendidikan karena jadi patokan untuk siswa ke jenjang berikutnya. Berbicara merupakan satu komponen menyampaikan pesan dan amanat secara lisan. Pembicara melakukan encode dan memiliki kode bahasa untuk menyampaikan pesan dan amanat. Pesan dan amanat ini akan diterima oleh pendengar yang melakukan decode atas kode-kode yang dikirim dan memberikan interpretasi (Harianto 2020). Maka dari itu perlu adanya bantuan pembelajaran menggunakan media sebagai proses dalam meningkatkan keterampilan berbicara, seperti media visual, audio visual, media konkret, video, dan benda-benda yang lainnya yang dapat digunakan sebagai media.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, seperti alat bantu atau teknik, dapat membantu dan digunakan oleh guru saat penyampaian materi sehingga interaksi antara guru dengan siswa dapat berlangsung lebih efektif. Media pembelajaran merupakan cara untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar, karena dengan menggunakan media yang sesuai, siswa lebih mudah memahami materi yang

disampaikan dan lebih aktif terlibat di dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar yang dicapai lebih maksimal dan bermakna. Dalam penerapannya, media pembelajaran harus disusun dan digunakan sesuai dengan alur atau tujuan yang jelas, sehingga proses belajar berjalan lebih terstruktur, terarah, dan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya sekadar pelengkap, tetapi juga menjadi instrumen penting yang turut mendukung kualitas pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Media yang cocok digunakan dalam keterampilan berbicara yaitu media pembelajaran dalam bentuk boneka tangan, sehingga proses pembelajaran lebih kreatif dan menarik bagi siswa. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran boneka tangan ini adalah untuk memastikan bahwa pelajaran dapat diterima dan dipahami dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, boneka tangan juga dapat merangsang siswa untuk lebih aktif, melatih kemampuan berbicara, meningkatkan kepercayaan diri saat menyampaikan pendapat atau cerita di depan teman-temannya. Dengan penerapan media boneka tangan, proses belajar mengajar menjadi lebih hidup,

menyenangkan, dan bermakna, sehingga siswa lebih termotivasi dan mampu mencapai hasil belajar yang maksimal.

Menurut Widowati (2019: 58) boneka tangan merupakan benda-benda yang disenangi oleh anak-anak, maka pemilihan boneka tangan sangatlah cocok karena dapat menarik perhatian siswa. Adapun Andriani (2020: 4) berpendapat bahwa dengan media boneka tangan guru dengan mudah membantu siswa dalam memperhatikan hal abstrak, pengasahan rasa, rangsangan pada kreativitas, menemukan pandangan, serta menjelaskan konsep/rancangan supaya membangkitkan kesenangan siswa dalam pembelajaran berbicara.

Siswa juga dapat dilibatkan dalam permainan boneka dengan ikut memainkan boneka tangan. Hal ini berarti boneka tangan dapat menjadi pengalih perhatian siswa sekaligus media untuk bereksresi atau menyatakan perasaannya bahkan dapat mendorong tumbuhnya fantasi tau imajinasi anak. Adapun cara penggunaan boneka tangan ialah dengan memasukkan kedalam tangan dan jari dijadikan pendukung untuk menggerakkan serta kepala boneka. Gunanti (dalam Midyawati, 2019) boneka tangan ini dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang berukuran lebih besar dari boneka dan dimasukkan kedalam tangan.

Model pembelajaran juga dikenal sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini memberikan panduan sistematis bagi pendidik dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi agar lebih efektif dan efisien. Model pembelajaran yang dipilih sebaiknya disesuaikan dengan tujuan, materi, karakteristik siswa, dan lingkungan belajar agar hasilnya optimal.

Istilah model pembelajaran ini sering diartikan sebagai pendekatan pembelajaran., didalamnya terdapat rencana-rencana dan alur yang digunakan sebagai petunjuk dalam memecahkan pembelajaran dikelas. Mengingat model pembelajaran adalah dasar untuk strategi dan metode, perlu diketahui pengertian model pembelajaran menurut beberapa ahli untuk mengetahui lebih jauh, salah satunya Arends (2020) ialah istilah model pembelajaran mengarah pada pendekatan tertentu terhadap intruksi yang terdiri dari tujuan, sintaks (pola urutan atau alur), lingkungan, dan system pengelolaan secara keseluruhan. Intruksi yang dimaksud adalah segala ketentuan untuk dikerjakan, dalam hal ini adalah siswa.

Paired Story Telling dikenal sebagai metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas bercerita secara berpasangan. Dalam pendekatan ini, siswa berpasangan untuk saling menceritakan

sebuah cerita, baik yang telah mereka baca, dengar, atau buat sendiri. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara, mendengarkan, dan memahami cerita melalui interaksi langsung antar pasangan. Oleh karena itu, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi rendahnya tingkat kemampuan siswa terhadap keterampilan berbicara yaitu model pembelajaran kooperatif tipe paired story telling.

Menurut Huda (2019: 151-153) berpendapat bahwa model pembelajaran Paired Story Telling ialah model pembelajaran yang tepat digunakan untuk pembelajaran berbicara. Pada prinsipnya, model pembelajaran paired story telling merupakan model pembelajaran interaktif, karena menekankan pada ketertiban aktif siswa selama proses pembelajaran. Melalui kegiatan ini, siswa dirangsang untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi. Hasil pemikiran mereka akan dihargai, sehingga siswa akan terdorong untuk terus belajar. Menurut Lie (2022: 71) berpendapat bahwa model pembelajaran paired story telling memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, siswa bekerjasama dalam suasana gontong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk

mengelola informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis atau metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*, dengan bentuk desain *one Group pretest-posttest Design*. Pada desain penelitian *One Group pretest-posttest Design* terdapat ukuran pretest yang diberikan kepada responden. Desain penelitian ini dilakukan pada satu kelompok yang akan dilihat pengaruhnya sebelum diberi treatment dan sesudah diberi treatment atau perlakuan. Berikut ini merupakan bentuk dari desain penelitian yang digunakan:

$$\boxed{O_1 \quad X \quad O_2}$$

(Sumber: Sugiono, 2024: 74)

Keterangan:

X = *Treatment* (Perlakuan)

O<sub>1</sub> = Nilai *pretest* (sebelum diberi treatment)

O<sub>2</sub> = Nilai *posttest* (setelah diberi treatment)

teknik pengumpulan data penelitian adalah metode atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam sebuah studi atau penelitian. Kombinasi beberapa teknik pengumpulan data juga sering digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap

tentang masalah penelitian. Dalam penelitian ini terdapat 2 teknik pengumpulan data yaitu observasi dan tes Validitas dari soal tes dapat dihitung dengan menggunakan rumus product moment Rumus yang digunakan untuk menguji validitas dalam penelitian ini adalah rumus korelasi *product moment*.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Berdasarkan hasil uji validitas lembar tes dengan jumlah siswa 24 orang siswa, didapatkan hasil perhitungan dari 25 soal pilihan ganda yaitu terdapat 16 soal yang valid dan 9 soal yang tidak valid. Setelah dilakukan uji validitas selanjutnya dilakukan uji reliabilitas.

Uji reliabilitas menunjukkan konsistensi dan stabilitas dari suatu skor (skala pengukuran). Dalam melakukan uji reliabilitas pada instrument tes peneliti menggunakan rumus *alpha Cronbach*.

$$\alpha = \left( \frac{K}{K-1} \right) \left( \frac{S_r^2 - \sum S_i^2}{S_x^2} \right)$$

Berdasarkan hasil uji reliabilitas instrumen penelitian diperoleh skor rata-rata 8,4, varians 26,4, jumlah butir soal 16, dan koefisien reliabilitas KR-21 sebesar 0,91. Nilai ini menunjukkan tingkat reliabilitas **sangat tinggi**, sehingga instrumen layak digunakan dalam penelitian

Tahap selanjutnya adalah teknik analisis data, teknik analisis data

merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2024: 147). Dalam teknik analisis data peneliti menggunakan uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak normal dengan uji liliefors bantuan aplikasi Excel 21.0. Rumus uji liliefors sebagai berikut.

$$Z = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

Pada dasar pengambilan keputusan dengan kriteria, jika nilai  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, dan jika nilai  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima. Hipotesis statistik yang digunakan,  $H_0$ : Sampel berasal dari data yang berdistribusi normal, kemudian  $H_a$  : Sampel berasal dari data yang tidak normal. Kemudian, setelah dilakukan uji normalitas, peneliti melakukan uji hipotesis.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t berpasangan, dimana uji ini digunakan untuk membandingkan dua pengukuran dari subjek yang sama pada dua waktu berbeda, seperti sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, data yang digunakan harus berskala interval atau rasio agar analisis valid. Rumus yang digunakan dalam uji-t berpasangan sebagai berikut:

$$t_{hit} = \frac{\bar{D}}{SD / \sqrt{n}}$$

dengan

$$SD = \sqrt{var}$$

$$var (s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan:

$t$  = nilai hitung

$D$  = rata-rata dari perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*

$SD$  = standar deviasi dari perbedaan antara *pretest* dan *posttest*

$n$  = jumlah pasangan data (jumlah sampel atau subjek yang diukur)

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi pada tabel, skor total yang diperoleh adalah 54 dari skor maksimum 60, menunjukkan bahwa keterlambatan dan kemampuan siswa dalam kegiatan *paired storytelling* berbantuan boneka tangan tergolong sangat baik. Hamoir semua indikator memperoleh skor tinggi (4), terutama pada aspek keaktifan, keterlambatan kelompok, inisiatif bercerita, semangat, dan pemanfaatan boneka tangan. Beberapa indikator yang mendapat skor sedikit lebih rendah (3) terdapat pada penggunaan intonasi ekspresi wajah, kosakata, pengucapan, kesesuaian tema, dan kreativitas dalam bercerita. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun siswa sudah menunjukkan perfoam yang baik, masih ada ruang untuk peningkatan pada aspek ekspersi variasi bahasa dan unsur kreatif dalam cerita.

**Tabel 8.** Hasil Obesrvasi Berbantuan Boneka Tangan

Berdasarkan table distribusi frekuensi diatas,

no	rumus	kategori	Interval	F	persentase
1	$X > \bar{X} + 1.80$	Sangat baik	$X > 96,0 + 1,80 = 97,8$	9	37,5%
2	$\bar{X} + 0.60 < X < \bar{X} + 1.80$	baik	$96,0 + 0,60 = 96,6 < X < 97,8$	6	25%

bahwa dari hasil observasi yang didapatkan dari 24 siswa dengan menggunakan boneka tangan bahwa terdapat kategori nilai interfrestrasi sangat baik, dalam nilai interval mendapatkan 97,8 pada frekuensi 9, dengan persentase 37,5%, sedangkan pada kategori baik nilai interval yang didapatkan sebesar 96,6 pada frekuensi 6 dengan persentase 25%. Bahwa hasil observasi yang didapatkan dalam tingkat skor mendapatkan kriteria sangat bagus.

**Tabel 12. Uji Normalitas Data Pre-Test Tes Pilihan Ganda**

Rata-rata	Lhitung	Ltabel	Keterangan
30.75	0.17314705469	0.182	Normal

**Tabel 13. Uji Normalitas Data Post-test Tes Pilihan Ganda**

Rata-rata	Lhitung	Ltabel	Keterangan
53.875	0.17355314400	0.182	Normal

Uji normalitas data penelitian menunjukkan nilai Lhitung < Ltabel pada

pre-test ( $0,1731 < 0,182$ ) dan post-test ( $0,1736 < 0,182$ ), sehingga data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis t-Test: Two-Sample for Means, diperoleh rata-rata skor pre-test sebesar 30,75 dan post-test sebesar 53,875. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan skor sebesar 23,125 poin setelah perlakuan. Nilai t yang dihasilkan adalah  $-3,363$  dengan derajat kebebasan (df) 46, serta nilai  $p < 0,01$  yang berarti perbedaan tersebut signifikan secara statistik. Varians gabungan (pooled variance) sebesar 567,459 menunjukkan penyebaran data yang relatif serupa antara kedua kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Paired Story Telling berbantuan boneka tangan memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa

### **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran Paired Story Telling berbantuan boneka tangan. Rata-rata nilai pretest sebesar 30,75 dan posttest sebesar 53,875 dengan selisih 23,125. Hasil uji-t menunjukkan nilai  $p < 0,01$ , yang berarti terdapat pengaruh signifikan.

Selain itu, observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, percaya

diri, dan terampil dalam bercerita. Boneka tangan berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Paired Story Telling berbantuan boneka tangan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 1 Montong Belae Kecamatan Keruak. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 30,75 pada pre-test menjadi 53,875 pada post-test, dengan selisih sebesar 23,125 poin. Hasil uji-t menunjukkan nilai  $p < 0,01$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Selain meningkatkan pencapaian nilai, model pembelajaran ini juga terbukti mampu menumbuhkan keaktifan, keberanian berbicara, keterampilan menyimak, serta rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi. Penggunaan boneka tangan sebagai media pendukung membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Dengan efek perlakuan yang tergolong

besar (Cohen's  $d \approx 0,97$ ), metode ini layak direkomendasikan untuk digunakan secara berkelanjutan, terutama pada materi yang memerlukan keterampilan berbicara, kerja sama, dan pemahaman konsep secara mendalam.

Widowati, A. (2019). Penggunaan Media Boneka dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 57–63.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, L. N., Fadilah, A., & Fauzi, M. (2020). Penerapan Model Paired Storytelling untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. Yogyakarta: Media Pendidikan Nusantara.
- Aisyah, F., Fauziah, N., & Rahmah, I. (2023). Peran Media dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 10–15.
- Andriani, R. (2020). Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jakarta: Lentera Edukasi.
- Brada, A., Nurhaliza, S., & Putra, H. (2022). Konstruktivisme dalam Model Pembelajaran Paired Storytelling. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(2), 150–160.
- Widodo, H., Saputra, R., & Andika, I. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif untuk Pendidikan. Yogyakarta: Literasi Nusantara.
- Widoyoko, E. P. (2020). Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ayudiana, D. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 101–110.
- Harianto, E. (2020). Metode bertukar gagasan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Didaktika: *Jurnal Kependidikan*, 9(4), 411–422.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi terbaru). Bandung: Alfabeta.