



---

**Pengaruh Media Boneka Jari Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara  
Di Kelas Rendah**

<sup>1</sup>Ratna Sari Elisa, <sup>2</sup>Astri Sutisnawati, <sup>3</sup>Iis Nurasih

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sukabumi  
[ratnasariellisa@gmail.com](mailto:ratnasariellisa@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran boneka jari kertas terhadap keterampilan berbicara di kelas rendah. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Experimental Design* dengan desain *Nonivalent Control Group Design*. Sampel penelitian ini yaitu kelas IIIA dan Kelas IIIB SDN Baros Kencana CBM Kota Sukabumi. Pengumpulan data yang dilakukan dengan metode tes yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran boneka jari kertas, sedangkan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran. Hasil perhitungan menunjukkan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata nilai akhir dari kelas eksperimen sebesar 79 sedangkan kelas kontrol 63. Selain itu hasil pengujian dari uji-t dua sampel independen menunjukkan hasil sig. sebesar 0,000 yang artinya nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media boneka jari kertas terhadap keterampilan berbicara siswa di kelas rendah.

**Kata Kunci** : media boneka jari kertas, keterampilan berbicara, di kelas rendah

**Abstract**

*The research aims to determine the effect of paper finger puppet learnt media on speaking skills in low class. The type of research used in this study is Quasi Experimental Design with the design of Nonivalent Control Group Design. The sample of this research was class IIIA and Class IIIB Baros Kencana Elementary School CBM Sukabumi City. Data collection was carried out by a test method consisted of pretest and posttest. Learnt conducted in the experimental class uses paper finger puppet learnt media, while the learnt done in the control class does not use media. The calculation results show the experimental class has a higher average value of learnt outcomes compared to the control class. The average final grade of the experimental class is 79 while the control class is 63. In addition, the results of tested from the t-test of two independent samples show the results of sig. equal to 0,000 which means that the value is less than 0.05. So it can be concluded that there is a significant influence on the use of paper finger puppets on the speaking skills of students in the low class.*

**Keywords:** *paper finger puppet media, speaking skills, in low class*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan pedoman manusia yang bertujuan untuk memberdayakan diri serta memberikan aspek-aspek yaitu penyadaran, pencerahan, pemberdayaan atau perubahan perilaku. Pendidikan adalah hidup yang memengaruhi manusia dalam keseharian. Di era globalisasi ini, pendidikan terutama pendidikan di Sekolah Dasar

sangat perlu dikembangkan karna pendidikan itu sendiri merupakan wadah dimana peserta didik dapat belajar. Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 BAB I Ketentuan Umum Pasal 1 mengatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya dalam masyarakat, bangsa dan negara (Kemendikbud, 2003).

Secara umum bahasa merupakan alat komunikasi untuk bersosialisasi satu sama lain. Bahasa juga digunakan sebagai bahasa sehari-hari bagi manusia dalam kehidupannya. Melalui bahasa manusia dapat menyampaikan informasi ide/gagasan. Kemampuan bahasa juga dipelajari oleh anak secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya.

Karena bahasa merupakan karunia Tuhan untuk manusia, maka upaya mengetahuinya merupakan suatu kewajiban dan sekaligus merupakan amal saleh. Jika seseorang mampu mengetahui berbagai bahasa, maka ia sudah pasti termasuk orang yang banyak pengetahuannya. Jika dia banyak pengetahuannya, maka ia termasuk orang yang beriman. Dialah orang yang derajatnya diangkat oleh Tuhannya. "Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan orang-orang yang berilmu". (QS. Al-Mujadilah, 58: 11)

Berbicara mengenai bahasa, tentunya bahasa Indonesia berperan utama untuk segala aspek yang ada di negara Indonesia, khususnya dalam proses pembelajaran. Perlu ada keterampilan dalam memahami konsep pembelajaran bahasa Indonesia karena jika mempunyai keterampilan yang baik sesuai konsep materi dalam pembelajaran maka akan terserap dengan optimal. Tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia sendiri yaitu mengembangkan intelektual dan emosional peserta didik sebagai sarana untuk mencapai keberhasilan dalam mempelajari pelajaran yang lainnya.

Materi pembelajaran tidak hanya disampaikan dengan tertulis atau lisan karena bisa saja peserta didik akan salah menangkap informasi atau tidak akan optimal dalam memahami informasi yang telah disampaikan oleh guru. Maka perlulah media untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media, keterampilan berbicara dalam sebuah kegiatan belajar peserta didik dapat meniru bahasa atau menyimak bahasa apa yang dikatakan oleh guru.

Media pembelajaran yaitu alat untuk memfasilitasi atau alat untuk merangsang peserta didik dalam sebuah kegiatan belajar seperti film, buku, kaset, video animasi, boneka tangan, boneka jari dll. Dengan demikian media merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam

memahami sesuatu dengan mudah dan diingat dalam jangka waktu yang lama dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media peserta didik akan kesulitan memahami ataupun mengingat.

Media boneka jari dapat menjadi salah satu alternatif media yang efektif untuk digunakan dalam mengembangkan metode dan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan fungsi yang ingin dicapai. Dalam hal ini boneka adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang. Atau dapat dikatakan sebagai salah satu model perbandingan. Boneka dalam penampilannya memiliki karakteristik khusus, sehingga dapat diketahui bahwa boneka jari bisa digunakan sebagai media pembelajaran.

Keterampilan berbicara merupakan dasar bagi sebuah kegiatan pembelajaran dan komunikasi. Cara peserta didik akan berbeda menggunakan bahasa, karena itu akan berpengaruh kepada tingkat emosional, dan kognitif peserta didik. Maka dari itu guru harus mempunyai keterampilan (*Skill*) dalam bahasa agar peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik dilingkungan sekitarnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu salah satu mahasiswa yaitu menurut (Oktavia, 2015) membuktikan bahwa keterampilan berbicara masih dianggap sulit oleh sebagian siswa sekolah dasar, keterampilan berbicara pada siswa SD Negeri Taktakan 1 masih tergolong pada tingkat rendah, hal inilah yang melatarbelakangi penelitian ini, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik menjadi salah satu faktor yang menyebabkan siswa sulit untuk berani berbicara di depan khalayak umum. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian di Sekolah Dasar tersebut dengan fokus pembelajaran pada keterampilan berbicara siswa kelas II yang menggunakan media boneka jari tangan sebagai alat bantu pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini ialah agar dapat mengetahui penggunaan media boneka jari tangan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II Sekolah Dasar, ingin mengetahui hasil keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media boneka jari tangan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta ingin mengetahui adanya perbedaan hasil keterampilan berbicara pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Quasi Ekperimen* dijadikan sebagai metode pada penelitian ini. Sampel pada penelitian ini ialah siswa kelas II yang berjumlah masing-masing 30 orang dengan siswa kelas IIA sebagai kelas eksperimen dan kelas IIB sebagai kelas kontrol. Dengan perhitungan diperoleh nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 60 meningkat secara signifikan

pada hasil *posttest* menjadi 73 setelah diberikan treatment dengan menggunakan media boneka jari tangan. Sedangkan perolehan nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 63 namun peningkatan yang terjadi tidak signifikan karena pembelajaran keterampilan berbicara tidak menggunakan media boneka jari tangan adalah sebesar 68 pada hasil *posttest* kelas kontrol. Dari hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka jari ataupun boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan peserta didik di kelas rendah. Dengan demikian penulis mencoba menggunakan media boneka jari kertas sebagai bahan penelitian untuk mempengaruhi keterampilan berbicara siswa kelas rendah khususnya kelas III di SDN Baros Kencana Kota Sukabumi.

Boneka jari yaitu boneka yang terbuat dari beberapa bahan seperti kain flanel, bahan rajutan bahkan bisa terbuat dari kertas dan bahan lainnya. Boneka jari dapat dibuat seperti sarung tangan dimana dipakaikan pada ujung jari yang sudah berbentuk kepala atau badan boneka, demikian kita hanya tinggal memaikannya saja sesuai dengan pembahasan pembelajaran.

Dalam (Chrestiany & Rachma, 2016: 2) menurut Kristanto (2016: 53) mengatakan bahwa boneka jari adalah boneka yang pergerakannya menggunakan jari. Boneka jari adalah mainan edukatif yang memberikan manfaat luar biasa bagi para guru di sekolah yang dari segi pembuatannya relatif mudah dan bahan yang tentunya tidak sulit ditemukan. Boneka jari merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan mendongeng, berbicara atau melakukan percakapan, dan sangat cocok dimainkan oleh guru dan anak didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Sedangkan media boneka jari kertas merupakan boneka yang terbuat dari kertas yang bisa dibentuk sesuai makhluk hidup atau benda mati yang ada di bumi ini. Boneka jari kertas dapat dibuat dengan membentuk kertas sesuai karakter boneka yang diinginkan, lalu kita tambahkan gambar mata, hidung, mulut menggunakan spidol atau balpoin, jika semuanya telah selesai jari tersebut dipakaikan ke salah satu jari tangan dan demikian kita tinggal memakainya sesuai pembahasan pembelajaran. Boneka jari kertas ini bisa digunakan dalam cerita, maupun percakapan dalam pembelajaran bahasa Indonesia ataupun bahasa lain.

Boneka jari bisa disesuaikan dengan karakter dalam cerita maupun tidak karena boneka jari kertas sendiri hanya alat pembantu untuk menghidupkan daya tarik peserta didik dan bisa mempengaruhi

keterampilan peserta didik. Selain itu dengan bahan kertas yang mudah dicari, peserta didik dapat meniru atau membuat kertas yang dibentuk sesuai keinginan. Media boneka jari kertas juga mempunyai manfaat yaitu, menimbulkan daya tarik siswa; membangkitkan minat siswa untuk belajar; dapat menumbuhkan berkembang imajinasi siswa; menambah keaktifan siswa; dan menambah suasana menyenangkan pada siswa dalam kegiatan pembelajaran.

## **METODE**

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain yang kemunculan variabel lain itu dipicu oleh keadaan yang terkontrol ketat dengan tujuannya untuk mencari hubungan sebab akibat antar kedua variabel (Sujarweni, 2014: 8). Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design dan desain penelitian yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. (sugiyono, 2015: 116).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dilaksanakan di SDN Baros Kencana CBM yang terletak di Jalan Garuda Baros Kota Sukabumi dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media boneka jari kertas terhadap keterampilan berbicara. Adapun pengujian untuk mencari hasil tersebut yaitu sebagai berikut:

Uji Prasyarat Analisis *Pretest* dan *Posttest*

### **1. Pengujian Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Adapun acuan untuk uji normalitas dijabarkan dalam hipotesis sebagai berikut.

$H_0$  : Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  : Data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi *SPSS 16.0 for Windows version* dengan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi  $\alpha = 5\% = 0,05$ . Kriteria uji yaitu terima  $H_0$  atau tolak  $H_1$  jika nilai  $\text{sig} > \alpha = 0,05$ . Hasil pengujian normalitas untuk data nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas eksperimen diperoleh nilai  $\text{sig.} = 0,097$  dan  $\text{sig.} = 0,061$  yang lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima dan disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berasal dari populasi yang

berdistribusi normal. Sama seperti kelas eksperimen, kelas kontrol juga dilakukan pengujian yang sama pada nilai *pretest* dan *posttest*, yaitu diperoleh nilai sig. = 0,079 dan sig. = 0,492 yang lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima dan disimpulkan pula bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal, sama seperti kelas eksperimen.

2. Pengujian Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik berasal dari populasi yang bervariasi sama atau tidak. Adapun acuan untuk uji homogenitas dijabarkan dalam hipotesis sebagai berikut.

$H_0$  : Data memiliki varians homogen

$H_1$  : Data memiliki varians yang tidak homogen

Uji Homogenitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 16.0 for Windows version dengan taraf signifikansi  $\alpha = 5\% = 0,05$ . Kriteria uji yaitu terima  $H_0$  atau tolak  $H_1$  jika nilai sig  $> \alpha = 0,05$ . Hasil dari uji homogenitas data nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh sig. 0,064 dan homogenitas data dari nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh 0,793. Berdasarkan hasil tersebut keduanya mempunyai nilai sig.  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi data nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bervariasi homogen.

Nilai *pretest* dan *posttest* dari peserta didik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dibandingkan menggunakan uji-t dua sampel berpasangan (*Paired Samples T-Test*) dan diperoleh nilai sig. yang berbeda sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Uji *Paired-Samples T-Test***

Sampel	Rata-rata <i>pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Nilai sig. (2-tailed)	Keputusan
Kelas Eksperimen	69	79	0,000	$H_1$ diterima
Kelas Kontrol	61,3	63	0,023	$H_1$ diterima

Untuk kelas eksperimen memperoleh sig. = 0,000 sedangkan untuk kelas kontrol memperoleh sig. = 0,023. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pretest* dan nilai rata-rata *posttest* peserta didik dari

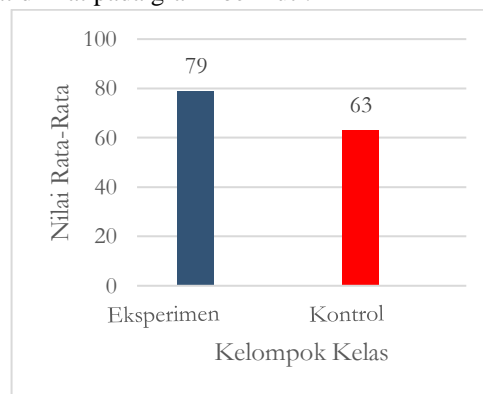
kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Adapun hasil akhir uji-t dua sampel independen sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Uji-T Dua Sampel Independen Kemampuan Akhir**

Sampel	Rata-Rata	Nilai sig. (2-tailed)	Keputusan
Kelas Eksperimen	79	0,000	$H_1$ Terima
Kelas Kontrol	63		

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t dua sampel independen diperoleh nilai sig.0,000. Nilai sig tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, artinya media boneka jari kertas memberikan pengaruh terhadap keterampilan peserta didik kelas rendah. Hal tersebut berpengaruh terhadap keterampilan menyimak peserta didik, serta hasil hasil penelitian (Meylia dan Maryam, 2015: 1003) menunjukkan bahwa hasil *posttest* peserta didik mengalami peningkatan setelah belajar menggunakan media boneka tangan. sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahma, 2019: i) yang menunjukkan bahwa media boneka tangan atau boneka jari.

Perbandingan nilai *posttest* peserta didik juga dapat dilihat pada grafik berikut :



**Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai *Posttest***

Pada grafik diatas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan nilai *posttest* kelas kontrol. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah sebesar 79 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah sebesar 63. Selisih antara nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebesar 16 dan perbedaan nilai tersebut adalah sebesar 25,4% maka hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media boneka jari kertas memberikan pengaruh terhadap keterampilan berbicara peserta didik dikelas rendah.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil pengujian data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil akhir antara peserta didik yang belajar dengan menggunakan bantuan media pembelajaran boneka jari kertas dan peserta didik yang belajar tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran boneka jari kertas. Peserta didik kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata akhir sebesar 79, sedangkan peserta didik kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata akhir sebesar 63. Peserta didik yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran memperoleh hasil rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan media pembelajaran, hasil tersebut kemudian diuji menggunakan uji-t dua sampel independen dan menghasilkan nilai sig. sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditentukan, yaitu 0,05. Berdasarkan taraf signifikansi tersebut, maka kriteria pengujian yang diambil adalah H<sub>0</sub> ditolak H<sub>1</sub> diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media boneka jari kertas memberikan pengaruh terhadap keterampilan berbicara peserta didik dikelas rendah

### DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, Mushaf. (2012). *Al-Quran QS. Al-Mujadilah*. Jakarta: PT. Insan Media Pustaka.
- Chrestiany, Sisca. dan Rachma Hasibuan. (2016). *Implementasi Media Boneka Jari Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Kosgoro Surabaya* Sisca Chrestiany Rachma Hasibuan, 1–5.
- Kemendikbud. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 6–8. <https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>
- Meylia dan Maryam. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I Sdit Qurrota A'yun Ponorogo*.
- Oktavia, Ina. (2015). Ina Oktavia (2015). *Pengaruh Media Boneka Jari Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II . Keterampilan Berbicara Masih Dianggap Sulit Oleh Sebagian Siswa Sekolah Dasar , Keterampilan Berbicara Pada Siswa SD Negeri Taktakan I*
- Rahma, E. (2019). *Pengaruh Penggunaan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Isi Dongeng Pada Siswa Kelas Ii Sdi Al-Falah I Petang Jakarta Barat*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: alfabeta.

Sujarweni, Wiratna. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustakabarupress.