

Pengaruh Media Boneka Tangan dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas II SDIT Darul Ilmi Bengkulu Utara

Winda Ayu Dwinata^①, Abdul Muktadir^②, Endang Widi Winarni

SDIT Darul Ilmi Bengkulu Utara, Bengkulu, Indonesia^①

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^②

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^③

windaayu633@gmail.com^①, abdulmuktadir@unib.ac.id^②, endangwidi@unib.ac.id^③

ABSTRACT

Article Information:

Reviewed:

24 Februari 2025

Revised:

20 Maret 2025

Available Online:

28 Maret 2025

This research aims to analyze the influence of hand puppet media in learning on the motivation and storytelling skills of class II students at SDIT Darul Ilmi North Bengkulu. This research is a quasi experimental research with a quantitative approach. The data collection techniques used are observation, questionnaires and performance or practical tests. The instruments used in this research were questionnaire sheets, skills assessment sheets, and teaching modules/RPP. The data that has been collected is then analyzed quantitatively using the SPSS application. Based on the research results, it was found that the use of hand puppet media in learning Indonesian has a significant effect on aspects of learning motivation. This is shown by the average posttest result of filling out the learning motivation questionnaire in the control class being 151. Meanwhile, the average posttest result in the experimental class is 165. The use of hand puppets in Indonesian language learning also has a significant effect on students' storytelling skills. This is shown by the average posttest of storytelling skills in the control class of 74 and the average posttest in the experimental class of 83. The conclusion of this research is that there is a significant influence of hand puppet media on motivation and storytelling skills. Furthermore, there is a relationship between motivation and storytelling skills using hand puppets.

Correspondence E-mail:
windaayu633@gmail.com

Keywords: Hand Puppet Media, Motivation, Storytelling Skills.

Pendahuluan

Keterampilan berbicara dapat berkembang dengan baik apabila didukung oleh keterampilan berbahasa lainnya yaitu, menyimak, membaca dan menulis. Keempat aspek ini harus dikembangkan sejak dini. Dengan pembelajaran bahasa diharapkan siswa akan mampu berkomunikasi dengan baik, secara lisan dan tertulis. Susanti (2019, p. 2), menyebutkan bahwa berbicara merupakan proses interaktif yang dapat membangun makna yang melibatkan produksi, penerimaan, dan memproses informasi secara lisan menggunakan organ bicara. Guru diharapkan untuk lebih kreatif dalam memberikan pengalaman belajar bagi siswa sehingga pembelajaran berbicara tercipta kebermaknaan. Pembelajaran yang bermakna ini menjadi penting karena dapat memberikan landasan pengetahuan yang kuat pada siswa. Pengalaman memiliki tempat yang penting dalam proses untuk membangun pengetahuan atau pemahaman tentang suatu konsep (Roslyn, 2021, p. 3). Hal tersebut seakan

menegaskan bahwa sebaik-baiknya kegiatan belajar adalah dengan mengalami sehingga membentuk sebuah pengalaman yang mampu menuntun siswa menemukan konsep pembelajaran.

Bercerita merupakan suatu metode dalam keterampilan berbicara. Bercerita adalah kegiatan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain secara lisan. Menurut Dhieni dalam Katoningsih (2021, p. 85) bercerita merupakan suatu kegiatan untuk menyampaikan informasi kepada audien secara lisan baik dengan bantuan alat peraga atau tidak. Pernyataan tersebut membuktikan bahwa bercerita adalah cara lain bagi anak-anak untuk menggunakan bahasa lisan dalam menyampaikan pemikiran di benak mereka. Selama ini bercerita dinyatakan sebagai salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dikarenakan anak sangat menyukai penuturan kisah seperti dongeng. Kemampuan bercerita akan berpengaruh terhadap perkembangan sosial yang berupa proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi untuk bisa bekerjasama (Ngura, 2021, p. 2). Oleh karena itu bercerita merupakan sebuah keterampilan yang dibutuhkan oleh siswa. Keterampilan akan didapat apabila seseorang selalu melakukan praktik ataupun Latihan Nurgyantoro (2017, p. 85) menyebutkan bahwasannya pada tingkat kemampuan bercerita seorang anak dinilai dari sisi bahasa dan non bahasa. Sisi bahasa melingkupi kesesuaian cerita dengan gambar, ketepatan logika dan keruntutan cerita, ketepatan makna dan dengan keseluruhan cerita. Sedangkan aspek nonbahasa mencakup kelancaran, pandangan harus diarahkan kepada pendengar, dan volume suara terdengar oleh pendengar. Tetapi pada kenyataannya, indikator keberhasilan kemampuan bercerita masih belum tampak ketika guru menginstruksikan siswa untuk bercerita.

Dari pengamatan yang dilakukan di lingkungan SDIT Darul Ilmi proses pembelajaran yang kerap dilakukan oleh guru pada keterampilan bercerita banyak dikenalkan kepada siswa SD hanya melalui pembelajaran satu arah dan sedikit kegiatan praktik atau unjuk kerja yang dilakukan. Pembelajaran juga belum menggunakan metode maupun media yang tepat, sehingga belum dapat mewartakan tumbuhnya keterampilan bercerita. Akibatnya siswa belum mempunyai bekal yang baik dalam keterampilan bercerita. Keadaan tersebut dapat mengakibatkan siswa kurang berminat terhadap pembelajaran bercerita. Dari analisis permasalahan di SDIT Darul Ilmi, yang terjadi yaitu kurangnya perhatian guru terhadap pembelajaran bahasa lisan, hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Octavia (2022) tentang permasalahan kegiatan berbicara di SD, hasilnya menunjukkan bahwa guru mengalami kesulitan untuk menemukan alternatif metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan keterampilan berbicara kepada siswa selain buku teks Bahasa Indonesia yang sering dipergunakan. Berdasarkan kurangnya perhatian atau alternatif yang dilakukan guru terhadap keterampilan berbicara serta belum optimalnya keterampilan berbicara siswa, untuk itu perlunya guru melakukan perubahan dalam mengajar. Guru hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan metode maupun media pembelajaran berbicara khususnya bercerita.

Melihat fenomena permasalahan tersebut, kiranya perlu dilakukan terobosan baru dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Pembelajaran bahasa hendaknya mampu dilaksanakan dengan efektif sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa. Kegiatan bercerita merupakan salah satu pembelajaran bahasa yang perlu dilakukan secara efektif sebab anak-anak tentunya memerlukan bantuan untuk merangsang pemikiran dalam berbahasa. Maka dari itu menghadirkan media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu siswa dalam belajar.

Media boneka dirasa tepat untuk digunakan dalam pembelajaran bercerita karena dalam bercerita siswa harus mempunyai ide atau bahan cerita, keberanian, penguasaan bahasa, dan ekspresi. Media boneka cocok digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Penggunaan media pembelajaran boneka tangan dapat menjadi alternatif sekaligus inovasi bagi guru dalam menumbuhkan keterampilan siswa dalam bercerita. Hal ini diperkuat dengan pendapat Simanjuntak dalam Latif (2015, p. 99) yang menyatakan bahwa boneka dapat digunakan sebagai alat peraga untuk membawa cerita kepada anak-anak karena boneka merupakan objek yang dekat dengan mereka. Boneka tangan menjadi salah satu media yang menumbuhkan ketertarikan pada anak-anak agar mereka dapat memiliki keinginan dan rasa percaya diri untuk berani bercerita. Boneka merupakan benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Menurut Daryanto, boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sebuah pertunjukan (Damayanti, 2018, p. 7). Media boneka tangan merupakan salah satu media yang telah terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa dan berpengaruh apabila digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita. (Mariana S. E., 2017, p. 10).

Media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan anak dari berbagai aspek yaitu

kognitif, emosi (perasaan), dan hubungan sosial anak. Media boneka tangan memberikan fasilitas dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan bercerita pada anak (Syamsi, 2019). Dengan boneka tangan maka pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dapat direspon dengan baik oleh sang anak. Lebih lanjut Rahayu (2020, p. 3) juga menekankan bahwa media boneka tangan dapat dijadikan media atau alat penyampai pesan di dalam kegiatan memancing imajinasi dan penyampaian informasi terhadap anak.

Metode

Jenis penelitian yang di gunakan adalah penelitian kuantitatif, menurut Sugiyono (2022, p. 13) penelitian kuantitatif dapat di artikan sebagai peneliti yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik. Metode penelitian yang di gunakan adalah eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut Winarni (2018, p. 33) terdapat 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan dan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan.

Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa dan guru kelas II SDIT Darul Ilmi Bengkulu Utara dan Siswa Kelas II SDIT Almustanir Bengkulu Utara.

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar angket motivasi dan tes kinerja (praktik).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan observasi, angket dan tes kinerja.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil

1. Hasil dan Analisis Validitas Logis

a. Hasil dan Analisis Uji Validitas Logis Oleh Ahli dalam Aspek Motivasi Belajar

Hasil analisis terhadap aspek motivasi belajar 8 soal dengan keterangan hasil validasi tinggi dengan nilai V 0,83-1 dan 2 soal dengan keterangan validasi sedang 0,66-0,82. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen soal valid. Setelah semua soal masuk dalam kategori valid maka dilanjutkan dengan analisis reliabilitas menggunakan *inter-rater reliability*. Kesesuaian *inter-rater reliability* instrumen tes pada aspek motivasi belajar yaitu mendapatkan persentase kesepakatan ahli sebesar 50% dengan level kesepakatan Sedang. Berdasarkan hasil validitas ahli motivasi belajar serta uji reliabilitas yang dilakukan maka dinyatakan layak secara logis.

b. Hasil dan Analisis Uji Validitas Logis oleh Ahli dalam Aspek Keterampilan Bercerita

Hasil analisis terhadap aspek keterampilan bercerita 9 soal dengan keterangan hasil validasi tinggi dengan nilai V 0,83-1 dan 2 soal dengan keterangan validasi sedang 0,66-0,82. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen soal valid. Setelah semua soal masuk dalam kategori valid maka dilanjutkan dengan analisis reliabilitas menggunakan *inter-rater reliability*. Kesesuaian *inter-rater reliability* instrumen tes pada aspek keterampilan bercerita yaitu mendapatkan persentase kesepakatan ahli sebesar 44,4% dengan level kesepakatan Sedang. Berdasarkan hasil validitas ahli keterampilan bercerta serta uji reliabilitas yang dilakukan maka dinyatakan layak secara logis.

c. Hasil dan Analisis Uji Validitas Logis oleh Ahli dalam Aspek Modul Ajar/RPP

Hasil analisis terhadap Modul Ajar/RPP 8 soal dengan keterangan hasil validasi tinggi dengan nilai V 0,83-1 dan 2 soal dengan keterangan validasi sedang 0,6-0,82. Sehingga dari keterangan

tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen soal valid. Setelah semua soal masuk dalam kategori valid maka dilanjutkan dengan analisis reliabilitas menggunakan *inter-rater reliability*. Kesesuaian *inter-rater reliability* instrumen tes pada aspek Modul Ajar atau Rancangan Proses Pembelajaran (RPP) atau yang saat ini disebut dengan modul pembelajaran yaitu mendapatkan persentase kesepakatan ahli sebesar 50% dengan level kesepakatan Sedang. Berdasarkan hasil validitas ahli RPP serta uji reliabilitas yang dilakukan maka dinyatakan layak secara logis.

d. Hasil dan Analisis Uji Validitas Logis oleh Ahli dalam Aspek Media Boneka Tangan

Hasil analisis terhadap dimensi media boneka tangan 9 soal dengan keterangan hasil validasi tinggi dengan nilai V 0,83-1 dan 2 soal dengan keterangan validasi sedang 0,6-0,82. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen soal valid. Setelah semua soal masuk dalam kategori valid maka dilanjutkan dengan analisis reliabilitas menggunakan *inter-rater reliability*. Kesesuaian *inter-rater reliability* instrumen tes pada aspek media boneka tangan yaitu mendapatkan persentase kesepakatan ahli sebesar 77,7% dengan level kesepakatan Sedang. Berdasarkan hasil validitas ahli media boneka tangan serta uji reliabilitas yang dilakukan maka dinyatakan layak secara logis.

2. Hasil Analisis Data Penelitian

a. Deskripsi Data Motivasi Belajar

Data hasil penelitian ini didapatkan melalui data nilai *pretest* dan *posttest* kelas penelitian. Soal *pretest* dan *posttest* terdiri dari soal pernyataan yang ditujukan untuk mengukur motivasi belajar.

Tabel 1 Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Motivasi Belajar

Deskripsi Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	6,86	8,25
Std. Deviation	1,12327	0,7864
Nilai tertinggi	9	10
Nilai Terendah	5	7

Berdasarkan tabel 1 data nilai *pretest* dan *posttest* Motivasi Belajar, menunjukkan nilai rata-rata *pretest* (6,86) dan nilai rata-rata *posttest* (8,25) dilakukan uji paired sample t-test terdapat perbedaan. Hal ini berarti terdapat peningkatan nilai pada motivasi belajar dari *pretest* hingga diberikan perlakuan dan hasil *posttest*.

b. Analisis Data Motivasi Belajar

Pengujian uji normalitas dilakukan terhadap data hasil belajar peserta didik pada dimensi Motivasi Belajar baik kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, dengan ketentuan bahwa data dikatakan normal apabila kriteria nilai $\text{sig} > 0,05$.

Tabel 2 Uji Normalitas Motivasi Belajar

Test	Kelompok	Parameter Statistik		
		Mean	Std.Dev	Nilai Sig Shapiro-Wilk
<i>Pretest</i>	Eksperimen	7,90	0,852	0,001
	Kontrol	6,55	0,945	0,024
<i>Posttest</i>	Eksperimen	8,25	0,786	0,009
	Kontrol	6,90	1,165	0,125

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil perhitungan uji normalitas pada aspek motivasi belajar. Parameter statistik menunjukkan mean pada *pretest* di kelompok eksperimen sebesar 7,90 dan test awal yang terdapat pada kelas kontrol sebesar 6,55. Test akhir kelompok eksperimen menunjukkan mean 8,25 dan pada kelas kontrol sebesar 6,90. Standar deviasi pada tes awal di kelas eksperimen sebesar 0,852 dan pada kelas kontrol sebesar 0,945 sedangkan standar deviasi padatest akhir di kelas eksperimen sebesar 0,786 dan pada kelas kontrol 1,165.

Nilai Sig. *Shapiro-Wilk* untuk setiap hasil tes menunjukkan signifikasi pada tes awal kelas eksperimen sebesar 0,001 dan 0,024 pada test awal kelas kontrol. Test akhir kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikasi sebesar 0,009 dan pada kelas kontrol sebesar 0,125. Berdasarkan hasil signifikasi tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai sig. *Shapiro-Wilk*, $< 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data hasil motivasi berdistribusi tidak normal. Dengan demikian analisis data akan dilakukan dengan statistik non parametrik.

Tabel 3 Uji *Mann Whitney*

Kelompok	Parameter Statistik			
	N	Mean Rank	Mann-Whitney U	Asymp Sig 2 tailed
Eksperimen	20	28,78	74,500	0,000
Kontrol	22	14,89		

Berdasarkan tabel 3 diperoleh nilai Asymp sig. 2 tailed sebesar $0,000 < 0,05$. Sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *Mann Whitney* dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan rata-rata antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Karena terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran boneka tangan terhadap Motivasi belajar siswa. Perbedaan yang signifikan tersebut dapat dilihat dari skor pengisian angket oleh siswa yang memperlihatkan bahwa siswa di kelas eksperimen menjadi lebih termotivasi dalam kegiatan bercerita ketika menggunakan media boneka tangan.

Tabel 4 N-gain Hasil Nilai Motivasi Belajar

Test	Parameter Statistik		
	N	Mean	%N-Gain
Kelas Kontrol	22	36,90	37%
Kelas Eksperimen	20	88,25	88%

Berdasarkan tabel 4 hasil perhitungan uji N-gain *score* Motivasi, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain *score* kelas eksperimen sebesar 88% termasuk dalam kategori efektif. Sedangkan nilai rata-rata N-gain *score* kelas kontrol sebesar 37% termasuk dalam kategori tidak efektif. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa menggunakan media boneka tangan terhadap motivasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah efektif.

c. Analisis Data Keterampilan Bercerita

Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, dengan ketentuan bahwa data dikatakan normal apabila kriteria nilai sig $> 0,05$. Untuk lebih jelas, hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 5 Uji Normalitas Keterampilan Bercerita

Test	Kelompok	Parameter Statistik		
		Mean	Std.Dev	Nilai Sig Shapiro-Wilk
<i>Pretest</i>	Eksperimen	79,75	8,503	0,004
	Kontrol	68,25	6,340	0,000
<i>Posttest</i>	Eksperimen	81,75	10,036	0,087
	Kontrol	71,00	9,119	0,019

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan hasil perhitungan uji normalitas pada ketrampilan bercerita. Parameter statistik menunjukkan mean pada *pretest* kelompok eksperimen sebesar 79,75 dan test awal pada kelas kontrol sebesar 68,25. Test akhir kelompok eksperimen menunjukkan mean 81,75 dan pada kelas kontrol sebesar 71,00. Standar deviasi pada tes awal di kelas eksperimen sebesar 8,503 dan pada kelas kontrol sebesar 6,340 sedangkan standar deviasi pada test akhir di kelas eksperimen sebesar 10,036 dan pada kelas kontrol 9,119.

Nilai Sig. *Shapiro-Wilk* untuk setiap hasil tes menunjukkan signifikasi pada tes awal kelas eksperimen sebesar 0,004 dan 0,000 pada test awal kelas kontrol. Test akhir di kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikasi sebesar 0,087 dan pada kelas kontrol sebesar 0,019. Berdasarkan hasil signifikasi tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai sig. *Shapiro-Wilk*, $< 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data hasil ketrampilan bercerita berdistribusi tidak normal. Dengan demikian analisis data akan dilakukan dengan statistik non parametrik.

Tabel 6 Uji *Mann Whitney*

Kelompok	Parameter Statistik			
	N	Mean Rank	Mann-Whitney U	Asymp Sig 2 tailed
Eksperimen	20	28,08	88,500	0,001
Kontrol	22	15,52		

Berdasarkan tabel 6 diperoleh nilai Asymp sig. 2 tailed sebesar $0,001 < 0,05$. Sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *Mann Whitney*, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan antara rata-rata dari kelas kontrol dengan rata-rata dari kelas eksperimen. Karena ada perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan Media Boneka Tangan terhadap keterampilan bercerita peserta didik. Perbedaan yang signifikan tersebut terlihat dari penilaian keterampilan bercerita siswa saat tes praktik bercerita di depan kelas.

Tabel 7 N-gain Keterampilan Bercerita

Test	Parameter Statistik		
	N	Mean	%N-Gain
Kelas Kontrol	22	71,00	71%
Kelas Eksperimen	20	81,75	82%

Berdasarkan tabel 7 diperoleh hasil perhitungan uji N-gain *score* keterampilan bercerita, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain *score* kelas eksperimen sebesar 82% termasuk dalam kategori efektif. Sedangkan nilai rata-rata N-gain *score* kelas kontrol sebesar 71% termasuk dalam kategori cukup efektif. Oleh karena itu berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa menggunakan media boneka tangan terhadap keterampilan bercerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah efektif.

3. Uji Korelasi Motivasi dan Keterampilan Bercerita Terhadap Media Pembelajaran Boneka Tangan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 8 Uji Normalitas Motivasi Belajar dan Keterampilan Bercerita

Hasil	Shapiro-Wilk	
	Df	Sig
Motivasi Belajar	20	0,009
Ketrampilan Bercerita	20	0,087

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 8 diperoleh nilai sig motivasi belajar $0,009 < 0,050$, dan ketrampilan bercerita $0,087 > 0,050$ maka dinyatakan data tidak berdistribusi normal. Selanjutnya akan dilakukan uji korelasi non parametrik *Rank Spearman*. Hasil uji korelasi *Rank Spearman* motivasi dan keterampilan bercerita disajikan pada tabel 9.

Tabel 9 Uji korelasi Motivasi Belajar dan Keterampilan Bercerita.
Correlations

		Motivasi	Keterampilan_Bercerita
Spearman's rho	Correlation Coefficient	1.000	.611**
	Sig. (2-tailed)	.	.001
	N	20	20
	Correlation Coefficient	.611**	1.000
	Sig. (2-tailed)	.001	.
	N	20	20

Berdasarkan tabel 9 diketahui bahwa N atau jumlah data penelitian adalah 20, kemudian nilai sig. (2-tailed) motivasi belajar dan keterampilan bercerita 0,001. Sebagaimana dasar pengambilan keputusan di atas, maka dapat disimpulkan terdapat korelasi atau hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan keterampilan bercerita. Selanjutnya, dari output di atas dapat diketahui pearson korelasi motivasi belajar dan keterampilan bercerita sebesar 0,61 dengan interpretasi positif, maka sesuai dengan pedoman derajat hubungan maka nilai ini menandakan adanya hubungan yang kuat antara motivasi belajar dan keterampilan bercerita.

Pembahasan

1. *Pengaruh Media Boneka Tangan terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas II SDIT Darul Ilmi Bengkulu Utara*

Berdasarkan hasil uji hipotesis motivasi belajar diketahui rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 28,78 dan rata-rata kelas kontrol sebesar 14,89 sehingga dapat disimpulkan nilai rata-rata motivasi belajar di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor pada motivasi di kelas eksperimen dan kelas kontrol secara signifikan. Penggunaan media boneka tangan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sesuai dengan penelitian dari Rana (2022) dan Brits (2019) bahwa penggunaan media boneka tangan berpengaruh karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol terjadi karena adanya perlakuan khusus pada kelas eksperimen. Pembelajaran di mulai dengan persiapan yang matang dengan menyusun strategi yang telah di rumuskan melalui rancangan pembelajaran. Peneliti menyiapkan peserta didik agar siap dalam memulai pembelajaran. Peneliti menyajikan materi, peserta didik mengamati media yang disiapkan oleh peneliti. Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplor media boneka tangan secara bergantian. Peneliti mengarahkan siswa dalam mencoba media boneka tangan. Setelah melakukan perlakuan khusus peneliti membagikan lembar angket kepada peserta didik untuk di isi selanjutnya di kumpulkan. Hasil dari angket yang di beri perlakuan khusus ini akan menjadi acuan dalam melihat apakah peserta didik meningkat motivasinya.

2. *Pengaruh Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas II SDIT Darul Ilmi Bengkulu Utara*

Berdasarkan hasil uji hipotesis ketrampilan bercerita diketahui rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 28,08 dan rata-rata kelas kontrol sebesar 15,52 sehingga dapat disimpulkan rata-rata keterampilan bercerita kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor pada nilai keterampilan bercerita di kelas eksperimen dan kelas kontrol secara signifikan. Penggunaan media boneka tangan juga dapat meningkatkan keterampilan bercerita anak untuk lebih aktif lagi, sesuai dengan penelitian dari Mariana (2017) yang menerangkan bahwa penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan anak dalam bercerita dapat menstimulus masa perkembangan anak dan dampak dari kegiatan yang di lakukan akan dirasakan oleh anak itu sendiri.

Perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol terjadi karena adanya perlakuan khusus pada kelas eksperimen. Pada pembelajaran di kelas eksperimen dimulai dengan persiapan yang telah di rumuskan melalui rancangan pembelajaran. Peneliti menyiapkan peserta didik agar siap dalam memulai pembelajaran. Peneliti memberikan apersepsi untuk memancing pengetahuan siswa lalu menyajikan materi secara jelas, peserta didik mengamati media pembelajaran boneka tangan yang telah disiapkan oleh peneliti. Setelah itu peneliti meminta peserta didik untuk tampil menggunakan media boneka tangan dan melakukan kegiatan bercerita secara bergantian. Setiap peserta didik diberi kesempatan untuk bercerita mengenai anggota keluarganya sehingga peserta didik dapat menampilkan sesuai dengan kemampuannya secara antusias. Suasana kelas menjadi aktif dan kondusif pada saat tes praktik bercerita. Hal ini terlihat pada setiap kali siswa bercerita menggunakan boneka tangan terlihat siswa menjadi lebih percaya diri dan siswa lainnya fokus untuk mengamati cerita yang disampaikan. Hasil dari penampilan setiap peserta didik akan di nilai oleh peneliti. Nilai hasil dari penampilan peserta didik ini akan menjadi acuan dalam menentukan keterampilan bercerita dengan bantuan boneka tangan.

Melalui pembelajaran dengan kegiatan bercerita peserta didik terlatih untuk berfokus mengasah daya pikir dan komunikasi lisan sehingga keterampilan bercerita peserta didik dapat meningkat. Hal ini didukung oleh Rade (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan boneka mampu melatih kemampuan literasi bercerita pada anak yang dalam hal ini ketika diaplikasikan dalam proses pembelajaran di sekolah maka peserta didik terlatih untuk merangkai narasi dalam bercerita dan mengasah kemampuan berkomunikasi.

3. *Korelasi antara Motivasi dan Keterampilan Bercerita*

Dari hasil uji korelasi yang peneliti lakukan pada variabel motivasi dan keterampilan bercerita ditemukan tidak adanya hubungan antara dua variabel tersebut. Hasil dari hitung korelasi menggunakan SPSS 20 adalah di dapat nilai sig. (2_tailed) motivasi dan keterampilan bercerita 0,001. di mana dasar dalam pengambilan keputusan maka dikatakan terdapat hubungan antara dua variabel

tersebut. Selanjutnya, dari output di atas diketahui koefisien korelasi motivasi belajar dan keterampilan bercerita sebesar 0,61 dengan interpretasi positif, sehingga dari nilai yang tertera menandakan bahwa adanya hubungan yang kuat antara motivasi belajar dan keterampilan bercerita.

Keterampilan bercerita adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menyampaikan perasaan, mengungkapkan pikiran, ide, gagasan kepada orang lain secara lisan dengan baik sehingga maksud yang disampaikan dapat dipahami oleh orang lain. Keterampilan bercerita bukan hanya sekedar bercerita atau membacakan cerita yang sudah ada, akan tetapi bercerita juga harus menggunakan ekspresi wajah, suara (vokal), gesture (gerak) yang sesuai dengan isi cerita (Musfiroh, 2015).

Motivasi dalam pengertian yang berkembang di masyarakat sering kali disamakan dengan 'semangat', dan hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang dilakukan dengan usaha dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan campuran yang dimilikinya untuk dapat memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama sehingga seorang individu tersebut mengalami suatu perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik secara langsung maupun tidak langsung yang akan melekat pada dirinya secara permanen, hasil belajar dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diperoleh siswa (Nurgiyantoro, 2016).

Kesimpulan

1. Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media boneka tangan terhadap motivasi. Hal itu ditunjukkan dengan nilai Asymp sig. 2 tailed sebesar $0,000 < 0,05$. Sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *Mann Whitney*. Selanjutnya hasil perhitungan uji N-gain score motivasi, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score kelas eksperimen sebesar 88% termasuk dalam kategori efektif. Sedangkan nilai rata-rata N-gain score kelas kontrol sebesar 37% termasuk dalam kategori tidak efektif. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan penggunaan media boneka tangan terhadap peningkatan motivasi adalah efektif.
2. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan bercerita. Hal itu ditunjukkan dengan nilai Asymp sig. 2 tailed sebesar $0,001 < 0,05$. Sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *Mann Whitney*. Selanjutnya hasil perhitungan uji N-gain score keterampilan bercerita, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score kelas eksperimen sebesar 82% termasuk dalam kategori efektif. Sedangkan nilai rata-rata N-gain score kelas kontrol sebesar 71% termasuk dalam kategori cukup efektif. Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media boneka tangan terhadap kemampuan keterampilan bercerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah efektif.
3. Berdasarkan hasil uji korelasi diketahui bahwa N atau jumlah data penelitian adalah 20, dengan nilai *Rank Spearman* 0.61 kemudian nilai sig. (2-tailed) adalah 0.01, sebagai mana dasar pengambilan keputusan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi dan keterampilan bercerita.

Saran

1. Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, khususnya pada materi-materi yang menyangkut keterampilan berbicara atau keterampilan bercerita.
2. Media boneka tangan diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran muatan Bahasa Indonesia dengan penggunaan yang lebih maksimal dalam upaya meningkatkan keterampilan berbahasa siswa dengan berbasis model pembelajaran yang tepat.
3. Instrumen penilaian keterampilan bercerita harus disesuaikan dengan kemampuan siswa dan bersifat.

Referensi

Brits, J. S. (2019). Exploring the Use of Puppet Shows in Presenting Nanotechnology Lessons in Early Childhood Education. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE)*.

- Damayanti. (2018). *Modul Pembelajaran Nelida: Boneka Limbah Cerdas*. Surabaya: UM Surabaya Publishing.
- Katoningsih, S. (2021). *Keterampilan Bercerita*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Latif, M. A. (2015). *The Miracle Of Story Telling*. Jakarta Timur: PT. Bestari Buana Murni.
- Mariana, S. E. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sd Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul. *Jurnal Prima Edukasia*.
- Musfiroh, T. (2015). *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tri Wacana.
- Ngura, T. E. (2021). *Media Buku Cerita Bergambar*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurgiyantoro, B. (2017). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Octavia, T. N. (2022). Analisis Permasalahan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Rade, A. (2021). The use of puppets as a pedagogical tool for young children: A literature review. *International Research in Early Childhood Education*.
- Rahayu. (2020). *Saubatqu: Cara Interaktif Belajar Hikmah dan Kandungan AL-Quran Dengan Boneka Tangan*. Bogor: IPB Press.
- Rana, A. (2022). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*.
- Roslyn, R. (2021). *Story Telling: Seni Berdongeng Yang Disukai Anak*. Jawa Tengah: Intera.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Susanti, E. (2019). *Keterampilan Berbicara*. Depok: PT.Rajo Grafindo Persada.
- Syamsi, Z. (2019). Pemanfaatan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa kelas 1. *Jurnal Prima Edukasi*.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Reseach and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.