

# The Effect of Hand Puppet Media on Story Listening Skills in Elementary School

## [Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita di Sekolah Dasar]

Nur Lailatul Maftukha<sup>1)</sup>, Vevy Liansari <sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [vevyliansari@umsida.ac.id](mailto:vevyliansari@umsida.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to determine the effect of hand puppet media on listening skills in grade 3 students of SDN Punggul 2. The research used a quantitative method type of pre-experimental one group pretest-posttest design or one class research type. The research subjects were 30 grade 3 students of SDN Punggul 2. Data was collected through a multiple choice test consisting of 10 questions before and after treatment. The results of the analysis showed that the average pretest score of students was 73.67, increasing to 92 in the posttest. While the Paired Sample T-Test statistical test produces a significant value ( $p < 0.05$ ), which proves the significant effect of using hand puppet media on students' listening skills. This media helps students understand the intrinsic elements of the story such as character, plot, setting, and mandate better. This research proves that the use of hand puppet media is effective in improving students' listening skills as well as increasing learning motivation, and making learning more interactive. The prospect of developing this media can be applied to various materials and levels of education to improve learners' language skills.*

**Keywords -** Hand puppet, Story, Listening skills

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita pada peserta didik kelas 3 SDN Punggul 2. Penelitian menggunakan jenis metode kuantitatif jenis pre-eksperimental one group pretest-posttest desain atau jenis penelitian satu kelas. Subjek penelitian adalah 30 peserta didik kelas 3 SDN Punggul 2. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest peserta didik yaitu 73,67, meningkat menjadi 92 pada posttest. Sedangkan Uji statistik Paired Sample T-Test menghasilkan nilai signifikan ( $p < 0,05$ ), yang membuktikan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak peserta didik. Media ini membantu peserta didik memahami unsur-unsur intrinsik cerita seperti tokoh, alur, latar, dan amanat dengan lebih baik. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media boneka tangan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik serta meningkatkan motivasi belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Prospek pengembangan media ini dapat diterapkan pada berbagai materi dan jenjang pendidikan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Peserta didik*

**Kata Kunci -** Boneka tangan, Cerita, Keterampilan menyimak

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu bentuk usaha sadar yang menciptakan potensi sumber daya manusia terutama pada peserta didik dengan cara memfasilitasi serta mendorong kegiatan belajar mereka. Fungsi dari pendidikan bagi peserta didik adalah untuk membantu mereka dalam proses pengembangan diri serta pengembangan semua potensi yang ada pada dirinya, kecakapan dan karakteristik pribadinya menuju kearah yang lebih positif baik untuk dirinya maupun untuk lingkungan sekitarnya [1]. Dalam UUD Pasal 31 ayat (1) tertuang hak atas Pendidikan yang berbunyi "Tiap-tiap orang berhak atas pengajaran." Hal ini semakin memperkuat bahwa setiap anak memiliki hak untuk mendapatkan Pendidikan dasar, dikarenakan hal ini merupakan cara utama dalam memberikan keterampilan dasar serta kemampuan kepada peserta didik untuk melanjutkan Pendidikan ditingkat yang lebih tinggi [2].

Dalam jenjang sekolah dasar (SD), terdapat beberapa pembelajaran yang wajib diikuti oleh setiap peserta didik salah satunya adalah pembelajaran bahasa Indonesia, pembelajaran Bahasa Indonesia wajib diikuti setiap peserta didik dari kelas satu hingga kelas enam. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik, empat keterampilan tersebut yaitu menyimak, membaca, dan menulis [3]. Menyimak adalah salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting untuk dikuasai oleh peserta didik, hal itu dikarenakan keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang cukup penting dalam proses pembelajaran, karena menyimak merupakan kegiatan mendengar dan memperoleh informasi secara aktif

dan kreatif serta dengan kegiatan menyimak seseorang dapat memahami isi pesan bacaan yang didengarkan secara langsung [4]. Pembelajaran menyimak merupakan suatu pembelajaran yang wajib diajarkan mulai dari jenjang Sekolah Dasar, karena hal ini dapat memberikan berbagai manfaat untuk peserta didik, salah manfaat dari pembelajaran menyimak adalah peserta didik dapat memahami isi dalam suatu cerita bacaan [5].

Terdapat beberapa indikator dalam keterampilan menyimak cerita, hal ini berguna untuk mengetahui keberhasilan menyimak peserta didik dalam pembelajaran khususnya pada materi menyimak cerita, Menurut Teori [6] Indikator keterampilan menyimak cerita dapat dilihat dari pemahaman terhadap unsur-unsur intrinsik cerita, seperti tokoh, alur, latar, dan amanat. Dalam konteks pembelajaran di kelas 3 SD, penilaian keterampilan menyimak cerita dapat disesuaikan dengan materi yang telah diajarkan. Misalnya, guru dapat mengajukan pertanyaan terkait, pemahaman Tokoh serta konflik yang dialami Tokoh dalam cerita, Alur dalam cerita, Latar dalam cerita, Pesan dalam cerita serta penerapan pesan dalam cerita di kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, guru dapat mengukur seberapa baik peserta didik memahami dan mengingat informasi yang telah didengarkan peserta didik. Cerita dibagi menjadi 2 yaitu fiksi dan non fiksi, cerita fiksi merupakan sebuah cerita yang diciptakan oleh seorang penulis selain dengan tujuan estetika juga memberikan suatu hiburan kepada pembaca, dengan membaca cerita fiksi ini berarti seseorang menikmati cerita serta menghibur diri sendiri, serta memperoleh pengalaman kehidupan, namun apapun pengalaman kehidupan yang ditawarkan dalam cerita fiksi, cerita fiksi harus tetap menarik dan harus membangun struktur cerita yang saling berhubungan dan harus mencakup unsur-unsur pembangun didalamnya. Salah satu jenis cerita fiksi adalah cerita fabel, menurut [7] cerita fabel merupakan suatu jenis cerita di mana tokohnya adalah hewan dengan kemampuan seperti manusia untuk berpikir, bertindak, dan menangani masalah.

Namun, berdasarkan pra observasi yang dilakukan peneliti masih ditemui beberapa peserta didik yang masih dalam kategori kurang dalam keterampilan menyimak, khususnya dalam materi yang memerlukan banyak bacaan seperti menyimak cerita. Hal ini dikarenakan beberapa faktor, yaitu peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran sehingga menyebabkan peserta didik kurang minat terhadap materi yang disampaikan oleh guru sebab itu peserta didik yang tidak tertarik atau tidak termotivasi akan cenderung mudah bosan dan tidak fokus pada penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru didalam kelas [8]. Selain itu, guru pada saat pembelajaran berlangsung hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran, hal itu mengakibatkan peserta didik tidak tertarik pada penjelasan yang dijelaskan oleh guru, hal tersebut menjadi penyebab keterampilan menyimak bagi beberapa peserta didik masih tergolong kurang, hal itu terlihat pada saat peneliti melakukan observasi pertama, terlihat hanya beberapa peserta didik yang fokus dan aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Menggunakan bantuan media dalam pembelajaran mungkin dapat dilakukan untuk solusi dari permasalahan tersebut, karena dengan menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran hal ini akan dapat meningkatkan semangat belajar bagi peserta didik, Menurut teori Piaget yang mengatakan bahwa anak dengan usia 7 sampai 11 tahun berada dalam tahapan operasional-konkrit. Seorang anak atau peserta didik pada tahap ini masih memerlukan benda konkrit atau benda nyata untuk membantunya dalam proses berpikir secara logika [9].

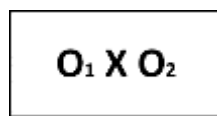
Terdapat banyak macam media yang bisa digunakan oleh guru dalam membantu proses pembelajaran, media pembelajaran *hand puppet* atau yang biasa disebut dengan media boneka tangan merupakan salah satu media yang dapat dipergunakan dalam membantu guru pada proses pembelajaran. Boneka tangan merupakan representasi dari bentuk manusia atau juga binatang, dengan badan hanya berbentuk baju dari karakter tokoh yang akan ditampilkan, dengan cara penggunaannya yaitu hanya menggunakan satu tangan untuk menggerakkan kepala dan tangan, baju dalam boneka tangan juga berfungsi untuk menutup tangan orang yang memainkannya [10]. Dengan penggunaan media boneka tangan pada proses belajar mengajar akan memicu ketertarikan peserta didik untuk mendengarkan dan memperhatikan materi yang dijelaskan guru. Selain itu, penggunaan media boneka tangan dalam proses pembelajaran akan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang ada dalam pembelajaran, dalam penggunaan media boneka tangan biasanya didampingi dengan panggung cerita sebagai media pendukung hal ini bertujuan untuk menarik fokus peserta didik selama proses belajar berlangsung [11]. Penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat serta kelebihan, hal ini dikarenakan pada umumnya peserta didik pada jenjang sekolah dasar khususnya pada kelas rendah tertarik terhadap boneka, sehingga melalui penggunaan media boneka tangan diharapkan dapat menarik minat dan perhatian mereka selama pembelajaran berlangsung, penggunaan media ini sangat cocok jika digunakan pada materi pembelajaran yang memerlukan banyak bacaan didalamnya, karena guru dapat menjelaskan materi melalui bantuan penggunaan media boneka tangan sehingga hal tersebut akan menarik minat belajar peserta didik serta akan membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru [12].

Dalam penelitian [13] yang membahas tentang bagaimana media boneka tangan dapat mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam kemampuan menyimak cerita dongeng, hal ini terlihat dari data yang menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media boneka tangan memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media boneka tangan. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Hendriyawan et al. 2024) juga mengatakan bahwa setelah pembelajaran berjalan selama dua siklus dengan menggunakan media boneka tangan, hasil belajar peserta didik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang dongeng dapat meningkat sebesar 35%.. Berdasarkan pada pra observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka rumusan masalah yang diambil oleh peneliti

yaitu Adakah pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan peserta didik dalam menyimak cerita, sehingga berdasarkan uraian dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan peserta didik dalam menyimak cerita.

## II. METODE

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis metode kuantitatif dengan desain pre eksperimental, dengan subjek penelitian berjumlah 30 peserta didik kelas 3 SDN Punggul 2. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media boneka tangan, sedangkan variabel terikat adalah keterampilan menyimak cerita. Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan jenis one-group pretest-posttest desain, yang berarti bahwa hanya ada satu kelas saja, yaitu kelas kontrol, yang diuji sebelum dan sesudah pemberian perlakuan berupa media boneka tangan. Prosedur pemberian perlakuan meliputi pemberian soal pretest untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, kemudian pemberian treatment berupa penggunaan media boneka tangandan kemudian pemberian soal posttest untuk mengukur kemampuan akhir peserta didik setelah diberikan treatment [15]. Berdasarkan dari perlakuan yang diberikan, tanpa memerlukan kelompok pembanding atau kelompok kontrol.



Gambar 1. Rancangan Pre-eksperimental

Keterangan :

O<sub>1</sub> : hasil pretest

X : Perlakuan (treatment), melalui penggunaan media boneka tangan

O<sub>2</sub> : hasil posttest.

Dalam penelitian ini menggunakan data yang bersumber dari hasil tes tertulis. Kegiatan tes digunakan guna mengukur kemampuan kognitif peserta didik dalam memenuhi tujuan pembelajaran yaitu berupa keterampilan menyimak. Tes adalah suatu metode yang digunakan dalam mengukur seberapa baik peserta didik dalam memahami pelajaran yang telah diberikan oleh guru. Tes terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh setiap peserta didik untuk mengukur pengetahuan mereka terhadap materi yang sudah diajarkan [16]. Alat pengukuran tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal pada lembar pre test dan 10 soal pada lembar post test dengan total nilai keseluruhan yaitu nilai minimal 0 dan nilai maksimal adalah 100. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar test berupa pretest dan posttest dan Modul Ajar. Dalam penelitian ini menggunakan Uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang di peroleh berdistribusi normal atau tidak dan juga Uji-t berpasangan digunakan untuk melihat apakah terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata nilai peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media boneka tangan dalam proses pembelajaran. Perangkat lunak yang untuk menguji hipotesis yaitu menggunakan aplikasi IBM SPSS 25.

Untuk Uji Paired Sample T-Test menggunakan rumus berikut :

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

t : nilai t hitung

D : rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD : standart deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n : jumlah sampel atau subyek penelitian

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan analisis data dengan metode paired sample test sebagai perbandingan. Penggunaan metode ini dilakukan untuk menentukan perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan posttest, serta untuk mengevaluasi apakah ada pengaruh dari penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran. Uji normalitas dilakukan sebelum pemrosesan data, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak

Tabel 1. Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)	Pretest (Menyimak Cerita)	Posttest (Menyimak Cerita)
Jumlah peserta didik	30	30
Sig	.080	.097
Keterangan	Normal	Normal

Pada tabel 1 menunjukkan data yang diperoleh diketahui terdistribusi normal setelah uji Shapiro-Wilk dilakukan dalam perhitungan SPSS untuk pengujian normalitas. Hal ini dikarenakan nilai signifikansi  $> 0,05$ , khususnya nilai signifikansi pretest menunjukkan hasil  $0,80 > 0,05$  serta nilai signifikansi posttest menunjukkan hasil  $0,97 > 0,05$ . Selanjutnya adalah Uji-T Sampel Berpasangan akan digunakan untuk pengujian hipotesis setelah data menunjukkan distribusi normal. Penelitian ini dilakukan untuk menunjukkan apakah media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak peserta didik atau tidak.

Tabel 2. Uji Hipotesis menggunakan Paired Sample T-Test

Paired Samples Test		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair	Pre-test - post-test				Lower	Upper			
1	18.333	5.921	1.081	-20.544	-16.122	-16.959	29	.000	

Pada tabel 2 menyajikan bahwa hasil analisis Uji Paired Sample T-test pada data pretest dan posttest, secara spesifik data yang diperoleh adalah nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya data yang diperoleh menunjukkan bahwa  $< 0,05$ , yang berarti  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan peserta didik dalam menyimak cerita.

Tabel 3. Hasil uji Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

Keterampilan Menyimak cerita	Pretest	Posttest
N	30	30
Mean	73.67	92
Minimum	50	90
Maximum	80	100

Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 30 sampel penelitian rata-rata nilai pretest pesererta didik yaitu 73,67 sedangkan nilai rata-rata posttest peserta didik adalah 92. Hal itu menunjukkan bahwa keterampilan peserta didik dalam menyimak cerita mengalami peningkatan setelah digunakannya media boneka tangan dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di SDN Punggul 2, dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan peserta didik dalam menyimak cerita, dalam penelitian ini peneliti menggunakan materi menyimak cerita fabel dengan menggunakan media boneka tangan dan juga media pendukung seperti panggung cerita. Hasil data dari penelitian ini diperoleh dari nilai pretest dan posttest peserta didik. Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu "adakah pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan peserta didik dalam menyimak cerita". Adapun tahapan dari penelitian ini yaitu tahap pertama peserta didik diberikan soal pretest sebanyak 10 butir soal pilihan ganda untuk mengetahui keterampilan awal peserta didik dalam menyimak cerita sebelum diberikan treatment, tahapan kedua yaitu memberikan treatment berupa penggunaan media boneka tangan, tahapan ketiga yaitu peserta didik diberikan soal posttest dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan menyimak cerita peserta didik setelah digunakannya media boneka tangan dalam pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas 3 di SDN Punggul 2 khususnya dalam materi menyimak cerita fabel. Hal ini terbukti melalui hasil analisis data pretest dan posttest yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media boneka tangan. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, yang berarti bahwa penggunaan media boneka tangan memiliki pengaruh nyata terhadap keterampilan menyimak peserta didik. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000

(<0,05) hal ini menegaskan bahwa adanya hubungan positif antara penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita. Data deskriptif statistika juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest peserta didik adalah 73,67, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat signifikan menjadi 92. Peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa adanya perubahan yang signifikan pada keterampilan menyimak peserta didik setelah digunakannya media boneka tangan dalam pembelajaran.

Media ini membantu peserta didik dalam memahami unsur intrinsik cerita seperti tokoh, alur, latar, dan amanat dengan cara yang lebih mudah untuk dipahami dan menyenangkan. Dengan menyajikan cerita fabel melalui media boneka tangan pada proses pembelajaran hal ini menjadi lebih menarik bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih fokus pada cerita yang disampaikan. Selain itu, metode ini juga menciptakan suasana belajar yang interaktif, yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam memahami dan menganalisis unsur-unsur cerita. Penggunaan media boneka tangan tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan menyimak tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Peserta didik diajak untuk menyimak dengan cermat, mengidentifikasi elemen cerita secara rinci, dan menarik pesan moral dari cerita fabel yang didengarkannya. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang kreatif dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis pada peserta didik, yang menjadi bagian penting dalam pembelajaran bahasa. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bukti bahwa media pembelajaran interaktif seperti boneka tangan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada aspek keterampilan berbahasa.

Dalam penelitian ini memberikan dampak yang cukup signifikan. Penggunaan media boneka tangan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik. Dengan menggunakan media boneka tangan dalam pembelajaran hal ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk lebih fokus mendengarkan cerita yang disampaikan oleh guru [17] sehingga hal itu dapat membantu peserta didik lebih dalam memahami unsur intrinsik cerita seperti tokoh, watak, latar, alur, pesan atau amanat dalam cerita. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan [18]. Penelitian ini juga memberikan wawasan baru bagi pendidik tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar, khususnya dalam membantu mengembangkan keterampilan menyimak peserta didik yang merupakan bagian penting dari keterampilan berbahasa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh [6] yang mengatakan bahwa keterampilan menyimak cerita mencakup beberapa indikator terkait unsur-unsur intrinsik cerita. Penggunaan media boneka tangan terbukti membantu peserta didik memenuhi indikator-indikator keterampilan menyimak tersebut. Penggunaan media tangan dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual tetapi juga memberikan konteks yang konkret untuk membantu peserta didik dalam memahami cerita yang didengarkannya. Adapun penelitian terdahulu yang sesuai dari penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh [13] yang berjudul "Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng siswa kelas 1 SD Labschool Unesa" mengungkapkan bahwa berdasarkan dari hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, Maka bisa diketahui bahwa ada pengaruh setelah digunakannya media boneka tangan dalam pembelajaran, hal ini ditunjukkan dengan hasil t hitung > t tabel yaitu  $9,871 > 2,016$  dengan taraf signifikan 5%. Penelitian lain yang dilakukan oleh [19] juga mengatakan bahwa penggunaan media boneka tangan pada saat proses pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan sosial mereka.

Pada penelitian ini juga telah membuktikan bahwa keterampilan peserta didik dalam menyimak cerita dapat meningkat setelah penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran, dengan hasil yang diperoleh, penelitian ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran dalam dunia Pendidikan, khususnya pada Tingkat sekolah dasar, karena dengan penggunaan media boneka tangan memberikan efek positif tidak hanya pada hasil belajar tetapi juga pada suasana pembelajaran itu sendiri, karena ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran [20]. Melalui interaksi dengan boneka tangan, peserta didik dapat lebih fokus mendengarkan cerita, memahami jalan ceritanya, serta mengeksplorasi unsur-unsur cerita seperti tokoh dan amanat dengan cara yang menarik. Selain itu, media boneka tangan membantu mengatasi kebosanan yang sering terjadi dalam pembelajaran berbasis teks atau metode ceramah. Dalam konteks ini, media boneka tangan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran tetapi juga menjadi sarana untuk menumbuhkan rasa antusiasme peserta didik. Guru diharapkan dapat mengadopsi media boneka tangan sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional. Dalam konteks yang lebih luas, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kreativitas yang berguna dalam mendukung pencapaian kompetensi dasar peserta didik pada kurikulum sekolah dasar. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat diimplementasikan secara lebih luas di berbagai sekolah dengan karakteristik peserta didik yang sama.

#### IV. SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan diatas maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan peserta didik dalam menyimak cerita setelah digunakannya media boneka tangan dalam pembelajaran, karena hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menyimak peserta didik meningkat secara signifikan, sebagaimana ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest (73,67 menjadi 92) dan hasil uji paired sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Penelitian ini memberikan kontribusi pada pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi menyimak cerita, dengan memberikan alternatif metode yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Prospek pengembangan lebih lanjut dari penelitian ini mencakup penerapan media boneka tangan pada tingkat pendidikan lain atau pada materi pembelajaran lain yang membutuhkan daya imajinasi dan interaksi peserta didik. Dengan demikian, media boneka tangan tidak hanya menjadi alat bantu yang relevan di kelas, tetapi juga memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mendukung keterlibatan dan perkembangan holistic peserta didik.

#### REFERENSI

- [1] Y. Kusiah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Kompetisi Dan Aktifitas (Kompak)," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 6, no. 1, pp. 171–176, 2020, doi: 10.31949/educatio.v6i1.286.
- [2] M. Moghtaderi, M. Saffarinia, H. Zare, and A. Alipour, "KEWAJIBAN NEGARA DALAM PENYEDIAAN FASILITAS PENDIDIKAN KEPADA MASYARAKAT MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL," *Q. J. Heal. Psychol.*, vol. 8, no. 32, pp. 73–92, 2020, [Online]. Available: [http://hpj.journals.pnu.ac.ir/article\\_6498.html](http://hpj.journals.pnu.ac.ir/article_6498.html)
- [3] M. Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar," *PERNIK J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 35–44, 2020, doi: 10.31851/pernik.v3i2.4839.
- [4] N. A. Budiman and S. Sriyanto, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Melalui Media Audio Visual Pada Kelas V SD," *J. Rts. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 101–106, 2022.
- [5] R. Pratiwi and others, "Penggunaan media audio visual berbasis animaker terhadap hasil belajar menyimak pada pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar: indonesia," *J. Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 4, pp. 1247–1255, 2022.
- [6] B. Nurgiyantoro, *Teori pengkajian fiksi*. UGM press, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=p4JqDwAAQBAJ&lpg=PA1&ots=OYDc77zqmN&dq=nurgiyantoro&lr&hl=id&pg=PA107#v=onepage&q=nurgiyantoro&f=false>
- [7] R. Harahap, *Fabel*. GUEPEDIA, 2022.
- [8] D. F. Maulidia Ayu Fitriyani, Sumiyani, "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Kelas 3 SDN Jurumudi 3," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 2020, pp. 871–880, 2022, [Online]. Available: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6704/5058>
- [9] I. M. Yahya and S. T. Widodo, "Pengembangan media boneka tangan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas IV," *Elem. Sch. Teach.*, vol. 6, no. 2, pp. 103–110, 2023.
- [10] A. S. Ekok and others, "Penerapan Media Boneka Tangan pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SD Negeri Sumber Jaya," *Linggau J. Elem. Sch. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 11–16, 2021.
- [11] N. Mujahidah, E. Damayanti, and A. Afiiif, "The role of Storytelling Methods using hand puppets in early children's language development," *Child Educ. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 78–91, 2021.
- [12] A. Khaliq, B. Barsihanor, and T. R. Arifa, "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas I Di Sdit Robbani Banjarbaru," *Muallimuna J. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 5, no. 2, p. 42, 2020, doi: 10.31602/muallimuna.v5i2.2883.
- [13] M. S. Wardono and R. Kurniawati, "PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG SISWA KELAS 1 SD LABSCHOOL UNESA," *J. Muassis Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 3, pp. 271–281, 2022.
- [14] D. Hendriyawan, Y. Kusumaningrum, and U. Damaianti, "Penggunaan Media Boneka Tangan untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Menjawab Isi Dongeng," *Indones. J. Innov. Multidisipliner Res.*, vol. 2, no. 3, pp. 1–7, 2024.
- [15] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. 2020.
- [16] Rizky Fadhilah, Any Sutiadiningsih, Niken Purwidiani, and Dwi Kristiastuti, "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Materi Produk Kue Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa," *J. Tata Boga*, vol. 11, no. 2, pp. 110–118, 2022.

- [17] A. Kurniati, P. D. Nurhasana, and others, "Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas Vi Sdn 15 Rambutan," *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 9, no. 3, pp. 1528–1536, 2023.
- [18] S. Aryani, "Media Audio Visual untuk Keterampilan Menyimak Siswa," *Semin. Nas. Pendidikan, FKIP UNMA 2021*, vol. Vol. 3, pp. 266–270, 2021, [Online]. Available: <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/605>
- [19] N. Nurfathanah, F. Fahrudin, A. K. Jaelani, and I. M. S. Astawa, "Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak dan Sosial Kelompok B di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram Tahun Ajaran 2022/2023," *J. Ilm. Profesi Pendidik.*, vol. 8, no. 4, pp. 2356–2363, 2023.
- [20] S. Saodi, A. Irmayani, and P. Parwoto, "Metode Bercerita Dengan Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak," *Smart KIDS J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 19–27, 2021.

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*