



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

Nur lailatul M_218620600170

Author(s) Coordinator

perpustakaan umsidabulqis

Organizational unit

Perpustakaan

Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		34

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.



25
The phrase length for the SC 2

4212
Length in words

31518
Length in characters

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://koloni.or.id/index.php/koloni/article/download/174/157	32 0.76 %
2	http://repository.usd.ac.id/50367/1/11267_E-Proceeding%2BICE%2B2025.pdf	26 0.62 %
3	https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/56291/19722	25 0.59 %
4	http://repository.ub.ac.id/186821/1/NURI%20AFRILIA.pdf	22 0.52 %

5	Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak dan Sosial Kelompok B di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram Tahun Ajaran 2022/2023 Jaelani Abdul Kadir,Nurfathanah Nurfathanah, Fahrudin Fahrudin, Astawa I Made Suwasa;	20 0.47 %
6	https://es.upy.ac.id/index.php/es/article/download/4423/2668/11704	19 0.45 %
7	https://etheses.iainkediri.ac.id/12449/2/932601119_bab1.pdf	17 0.40 %
8	https://www.academia.edu/93393148/Penerapan_Media_Boneka_Tangan_Untuk_Meningkatkan_Kereta_mplilan_Bercerita_Santri	16 0.38 %
9	https://www.academia.edu/106718382/Pengaruh_Media_Boneka_Tangan_Terhadap_Keterampilan_Menyimak_Dongeng_Siswa_Kelas_1_SD_Labschool_Unesa	16 0.38 %
10	https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/download/6329/4719	15 0.36 %

from RefBooks database (2.52 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
Source: Paperity		
1	PENGARUH MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK DONGENG SISWA KELAS 1 SD LABSCHOOL UNESA Rikke Kurniawati,Wardono Mohammad Setyo;	30 (4) 0.71 %
2	Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak dan Sosial Kelompok B di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram Tahun Ajaran 2022/2023 Jaelani Abdul Kadir,Nurfathanah Nurfathanah, Fahrudin Fahrudin, Astawa I Made Suwasa;	20 (1) 0.47 %
3	Penerapan Model Pembelajaran Round Club untuk Merencanakan Pembelajaran di Kelas V MI Nurul Iman Desy Susanti;	12 (1) 0.28 %
4	Analisis Faktor Kecemasan dalam Keterampilan Menyimak terhadap Proses Belajar Anak Kelas VI tingkat Sekolah Dasar saat Menghadapi Ujian Akhir Sekolah Ritonga Wilda Rahmayani, Sari Ardila, Dalimunthe Nur Aisyah, Panjaitan Dwika Aulia Fitrah, Liza Umami,Rambe Riris Nurkholidah;	11 (1) 0.26 %
5	PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SUMBER DAYA ALAM PELAJARAN IPS KELAS IV SDN DRIEN RAMPAK Muhammad Husin, Intan Safiah,Mulia Wati;	11 (1) 0.26 %
6	IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PANCASILA UNTUK MEMBANGUN KARAKTER ANAK TENAGA KERJA INDONESIA Ismail Lukman, Sam'un Mukramin, Peni Astuti,Egi Regita;	9 (1) 0.21 %
7	Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Teknik shaping Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Indiati Indiati,Putro Hijrah Eko, Fitria Ika Puty Nur, Yuhenita Nofi Nur;	8 (1) 0.19 %
8	Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa dalam Memahami Unsur Intrinsik pada Legenda Sangkuriang Muhammad Ichsan,Maulidya Amanda Nur, Megan Asri Humaira ;	5 (1) 0.12 %

from the home database (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.00 %)

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Internet (10.92 %)

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://koloni.or.id/index.php/koloni/article/download/174/157	45 (3) 1.07 %
2	https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/56291/19722	36 (3) 0.85 %
3	https://www.academia.edu/106718382/Pengaruh_Media_Boneka_Tangan_Terhadap_Keterampilan_Menyimak_Dongeng_Siswa_Kelas_1_SD_Labschool_Unesa	30 (2) 0.71 %
4	https://es.upy.ac.id/index.php/es/article/download/4423/2668/11704	30 (2) 0.71 %
5	https://media.neliti.com/media/publications/254134-none-e78c19f3.doc	29 (5) 0.69 %
6	https://etheses.iainkediri.ac.id/12449/2/932601119_bab1.pdf	29 (2) 0.69 %
7	http://repository.ub.ac.id/186821/1/NURI%20AFRILIA.pdf	27 (2) 0.64 %
8	http://repository.usd.ac.id/50367/1/11267_E-Proceeding%2BICE%2B2025.pdf	26 (1) 0.62 %
9	https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/download/1301/1289/	22 (2) 0.52 %
10	http://repository.uin-alauddin.ac.id/8085/1/INDAH%20PUTRI%20SARIGUAM.pdf	20 (2) 0.47 %
11	https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/download/77193/42219	19 (2) 0.45 %
12	http://repository.uin-alauddin.ac.id/14326/1/RISMA%202020700113097.pdf	17 (2) 0.40 %
13	https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/66697/1/20104080006_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf	17 (2) 0.40 %
14	https://www.academia.edu/93393148/Penerapan_Media_Boneka_Tangan_Untuk_Meningkatkan_Keterampilan_Bercerita_Santri	16 (1) 0.38 %
15	https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/download/6329/4719	15 (1) 0.36 %
16	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/2077/14668/16619	12 (1) 0.28 %
17	http://digilib.unila.ac.id/72052/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf	11 (2) 0.26 %
18	https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/view/1231	10 (1) 0.24 %
19	https://jurnal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/23853	10 (1) 0.24 %
20	http://repository.upi.edu/50298/1/S_IND_1600408_title.pdf	10 (1) 0.24 %
21	https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/53684/1/20204081033_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf	8 (1) 0.19 %
22	https://123dok.com/document/zx5w2nwq-peningkatan-keterampilan-bercerita-menggunakan-boneka-tangan-negeri-kasongan.html	8 (1) 0.19 %
23	https://jurnal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/9750	7 (1) 0.17 %
24	https://emergent.pubmedia.id/index.php/Emergent/article/download/22/60	6 (1) 0.14 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

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

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

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

Diterima : 15 Januari 2025 Disetujui : 25 Januari 2025 Dipublikasikan : Januari 2025

Coresponding Author

nurlailatulmaftukha948@gmail.com
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

355

ada pada dirinya, kecakapan dan karakteristik pribadinya menuju kearah yang lebih positif baik untuk dirinya maupun untuk lingkungan sekitarnya (Kusiah 2020). 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 (Moghaderi et al. 2020). 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 (Ali 2020). 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 (Budiman and Sriyanto 2022).

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 (Pratiwi and others 2022).

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 (Nurgiyantoro 2018) 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 dikehidupan 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 estetik 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 (Harahap 2022) 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

Nur L.M, Vevy L, Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Di Sekolah

356

minimotivasi dalam pembelajaran sehingga menyebabkan peserta didik kurang minat terhadap materi yang disampaikan oleh guru sebab itu pesertadidik yang tidak tertarik atau tidak termotivasi akan cenderung mudah bosan dan tidak fokus pada penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru didalam kelas (Maulidia Ayu Fitriyani, Sumiyani 2022). 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 Piagetyang 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 konkret atau benda nyata untuk membantunya dalam proses berpikir secara logika (Yahya and Widodo 2023).

Terdapat banyak macam media yang bisa digunakan ole 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 (Egok and others 2021). 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 (Mujahidah et al. 2021). 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 (Khaliq et al. 2020)

Dalam penelitian (Wardono and Kurniawati 2022) 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 Elementary School 12 (2025) 354 – 363

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.

METODOLOGI PENELITIAN

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 (Sugiyono 2020). Berdasarkan dari perlakuan yang diberikan, tanpa memerlukan kelompok pembanding atau kelompok kontrol.

Gambar 1. Rancangan Pre-eksperimental

Keterangan :

O1 : hasil pretest

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

O2 : 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 ([Fatmala, A. D. E., & Atmojo, S. E. 2024; Rizky Fadhilah et al. 2022](#)). 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**

Nur L.M, Vevy L, Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Di Sekolah

358

menggunakan rumus berikut :

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

HASIL PENELITIAN 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 Pretest Posttest
(Shapiro-Wilk) (Menyimak Cerita) (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 t df Sig. (2- tailed) Mean Std. Deviation Std. Error Mean 95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper Pair 1**

Pre-test -

post-test -

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.

Elementary School 12 (2025) 354 – 363

359

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 peserta 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

Nur L.M, Vevy L, Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Di Sekolah

360

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 (Kurniati et al. 2023) sehingga hal itu dapat membantu peserta didik lebih

dalam memhami 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 (Fatmah, R. A., & Atmojo, S. E. 2024; Aryani 2021).

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 (Nurgiyantoro 2018) yang mengatakan bahwa keterampilan menyimak cerita mencakup beberapa indikator terakait unsur-unsur intrinsic 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 (Wardono and Kurniawati 2022) 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 digunaknya media boneka tangan dalam pembelajaran, hal ini ditunjukan dengan hasil t hitung > t tabel yaitu $9,871 > 2,016$ dengan taraf signifikan 5%.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Nurfathanah et al. 2023) 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

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran (Saodi et al. 2021). 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 konvesional. 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.

KESIMPULAN

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.

DAFTAR PUSTAKA

Ali M. 2020. **Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar.** PERNIK J Pendidik Anak Usia Dini. 3(1):35–44.
[doi: 10.31851/pernik.v3i2.4839](https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839).

Aryani S. 2021. **Media Audio Visual untuk Keterampilan Menyimak Siswa.**

Semin Nas Pendidikan, FKIP UNMA 2021. Vol. 3: 266–270.

<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/605>.

Budiman NA, Sriyanto S. 2022. Upaya

Meningkatkan Keterampilan

Menyimak Peserta Didik Melalui

Media Audio Visual Pada Kelas V

SD. J Ris Pendidik Dasar. 3(2):101–

106.

Egok AS, others. 2021. **Penerapan Media**

Boneka Tangan pada Pembelajaran

Tematik Siswa Kelas II SD Negeri

Sumber Jaya. Linggau J Elek Sch

Educ. 1(1):11–16.

Fatmala, A. D. E., & Atmojo, S. E. (2024,

December). **The Impact Of The Project Based Learning (PJBL) –**

Model On Students' Understanding

Of Science Materials In Elementary

School. In UPY-ICCCM

International Conference on

Education and Social Science

(UPINCESS 2024) (pp. 98-103).

Nur L.M, Vevy L, Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Di Sekolah

362

Atlantis Press.

Fatmala, R. A., & Atmojo, S. E. (2024).

Efektivitas Video Youtube Sebagai

Sumber Belajar **Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.** DIALEKTIKA

Jurnal Pemikiran dan Penelitian

Pendidikan Dasar, 14(2), 10530–

10542.

Harahap R. 2022. Fabel. GUEPEDIA.

Hendriyawan D, Kusumaningrum Y,

Damaianti U. 2024. **Penggunaan**

Media Boneka Tangan untuk

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Dalam Menjawab Isi Dongeng.

Indones J Innov Multidisipliner

Res. 2(3):1–7.

Khaliq A, Barsihanor B, Arifa TR. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas I Di

Sdit Robbani Banjarbaru. Muallimuna J Madrasah Ibtidaiyah. 5(2): 42.

[doi: 10.31602/muallimuna.v5i2.2288](https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2288)

3.

Kurniati A, Nurhasana PD, others. 2023.

Pengaruh Media Boneka Tangan

Terhadap Keterampilan Menyimak

Siswa Kelas Vi Sdn 15 Rambutan.

Didakt J Ilm PGSD STKIP Subang.

9(3):1528–1536.

Kusiah Y. 2020. Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran

Bahasa Indonesia Melalui Metode Kompetisi Dan Aktifitas (Kompak).

J Educ FKIP UNMA. 6(1):171–

176.

doi:10.31949/educatio.v6i1.286.

Maulidia Ayu Fitriyani, Sumiyani DF.

2022. Analisis Faktor Penyebab

Rendahnya Motivasi Belajar

Bahasa Indonesia Kelas 3 SDN

Jurumudi 3. J Pendidik dan

Konseling. 4(2020):871–880.

<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6704/5058>.

Moghtaderi M, Saffarinia M, Zare H,

Alipour A. 2020. Kewajiban Negara

Dalam Penyediaan Fasilitas

Pendidikan Kepada Masyarakat

Menurut Undang-Undang Nomor

20 Tahun 2003 Tentang Sistem

Pendidikan Nasional. Q J Heal

Psychol. 8(32):73–92.

http://hpj.journals.pnu.ac.ir/article_6498.html.

Mujahidah N, Damayanti E, Afiif A. 2021. The role of Storytelling Methods using hand puppets in early children's language development. Child Educ J. 3(2):78–91.

Nurfathanah N, Fahrurrobin F, Jaelani AK,

Astawa IMS. 2023. 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.

8(4):2356–2363.

Nurgiyantoro B. 2018. Teori pengkajian

fiksi. UGM press.

<https://books.google.co.id/books?id=p4JqDwAAQBAJ&pg=PA1&ots=OYDc77zqmN&dq=nurgiyantoro&lr=&hl=id&pg=PA107#v=onepage&q=nurgiyantoro&f=false>.

Pratiwi R, others. 2022. **Penggunaan media**

audio visual berbasis animaker

terhadap hasil belajar menyimak

pada pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar: indonesia. J Cakrawala Pendas. 8(4):1247–1255.

Rizky Fadhilah, Any Sutiadiningsih, Niken

Purwidiani, Dwi Kristiastuti. 2022.

Pengaruh Model Pembelajaran Role

Playing Materi Produk Kue

Indonesia Terhadap Hasil Belajar

Siswa. J Tata Boga. 11(2):110–118.

Saodi S, Irmayani A, Parwoto P. 2021.

Metode Bercerita Dengan Boneka

Tangan Untuk Meningkatkan

Kemampuan Menyimak Anak.

Smart KIDS J Pendidik Islam **Anak**

Usia Dini. 3(1): 19–27.

Sugiyono. 2020. Metodologi **Penelitian**

Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.

Wardono MS, Kurniawati R. 2022.

Elementary School 12 (2025) 354 – 363

Pengembangan media boneka
tangan untuk meningkatkan hasil
belajar PPKn siswa kelas IV. Elel
Sch Teach. 6(2):103–110.

Nur L.M, Vevy L, Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Di Sekolah