

## KEEFEKTIFAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS DIGITAL STORYTELLING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BER CERITA

Marisa Ana Tiara<sup>1</sup>., Trisni Handayani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka  
Email: marissanna23@gmail.com , trisni@uhamka.ac.id

### INFO ARTIKEL

**Riwayat Artikel:**

Diterima: 26-Juni-2023

Disetujui: 24-November-2023

**Keywords:**

Boneka Tangan; Digital  
Storytelling; Model ASSURE

### ABSTRAK

**Abstrak:** Kurangnya kemampuan berbahasa peserta didik dapat mempengaruhi kualitas komunikasi dan interaksi sosial. Perkembangan kognitif peserta didik pada usia 7-11 tahun sudah berada pada tahap operasional konkret dengan berkembangnya pemikiran peserta didik secara terorganisir dan rasional. Pada tahap operasional konkret ini, peserta didik berbantuan objek atau suatu benda untuk memperlancar dan menambah kosa kata dalam berbahasa. Media yang dipilih untuk memudahkan peserta didik dalam kemampuan berbahasanya ialah media boneka tangan. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan bercerita peserta didik. Sampel yang digunakan yakni 23 peserta didik, dengan usia antara 10-11 tahun. Dengan memahami kekurangan dalam keterampilan bercerita, pendidik menjadi mampu memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik dengan media boneka tangan.

**Abstract:** Lack of language skills can affect the quality of communication and social interaction. The cognitive development of learners at the age of 7-11 years is already at the concrete operational stage with the development of organized and rational thinking of learners. At this concrete operational stage, learners are assisted by objects or an object to facilitate and increase vocabulary in language. The media chosen to facilitate students in their language skills is hand puppet media. this study aims to determine the effect of using hand puppet media on students' storytelling skills. The sample used was 23 learners, with ages between 10-11 years. By understanding the shortcomings in storytelling skills, educators are able to facilitate the development of learners' potential with hand puppet media.



This is an open access article under the BY-NC-ND license

### A. PENDAHULUAN

Kemampuan bercerita pada saat ini dianggap kurang, (Purnamansyah & Putra, 2021) berpendapat bahwa karena bahasa merupakan bagian penting yang paling fundamental untuk kehidupan seseorang, dalam kemampuan berbahasa dapat dijadikan sebagai kompetensi yang penting untuk dikuasai. Maka dari itu, hendaknya bahasa diajarkan sejak usia dini dengan mengharuskan upaya dalam pemaksimalan pembelajaran bahasa sejak dini khususnya pada masa sekolah dasar. Pada penelitian ini, ditemukan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam mengeluarkan pikirannya menjadi kalimat yang dapat dipahami oleh pendengar. Peserta didik terlihat belum lihai dalam berkomunikasi di depan kelas, karena sering kali pembelajaran di kelas hanya pada ranah kognitif saja dan kurang meningkatkan pada ranah psikomotorik. Celah ini dimanfaatkan oleh peneliti untuk membantu meningkatkan keterampilan berkomunikasi peserta didik dengan cara bercerita dengan boneka tangan sebagai bahan ajar serta alat bantu peserta didik untuk berani dalam berkomunikasi di depan kelas. Hal ini dibuktikan menurut (Juliana et al., 2020) bahwa masalah yang terjadi di kelas dalam kegiatan bercerita masih kurang pada penyampaian berbicara dengan benar dan tepat. Pendapat ini diperkuat oleh (Abbas & Asih, 2020) aspek keterampilan bercerita peserta didik mengalami penurunan karena keterbatasan media yang digunakan dalam proses pembelajaran, kondisi di dalam kelas kurang optimal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar yang dicapai peserta didik. (Ardhiani Chintia et al., 2021) berpendapat minat peserta didik terhadap *storytelling* masih rendah sehingga peserta didik merasa takut salah, malu, gugup, tegang, dan kurang percaya diri saat ditunjuk untuk bercerita di depan kelas. Hal ini disebabkan karena menurut (Jenike & Mukhlis, 2023) peserta didik kurang ekspresif, cenderung malu pada mengungkapkan isi cerita yang ingin disampaikan, bahwa pembelajaran keterampilan berbahasa di kelas hanya menekankan pada teori dan tidak menuntut peserta didik untuk mampu menggunakan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi. Menurut (Setiawan, 2021) dan (Ma'arif et al., 2023) masih banyak pendidik yang kurang variatif dalam menggunakan metode dalam penyampaian materi, dan (Primasari et

al., 2021) berpendapat bahwa masih banyak pendidik yang mengajar hanya dengan buku konvensional, belum mengembangkan bahan ajar. Menurut (Setiawati et al., 2023) Abad ke-21, teknologi dan informasi mempengaruhi setiap aspek kehidupan, (Jenike & Mukhlis, 2023) Indonesia secara perlahan mulai menerapkan pembelajaran abad 21 pada ranah pendidikan. Dalam pembelajaran abad 21 menggunakan 4C yakni *Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation, Collaboration, dan Communication*.

Saat ini banyak penelitian mengenai "Pengembangan Media Boneka Tangan". (Anbarwati et al., 2021) menjelaskan bahwa Meningkatkan keterampilan dalam berbagai aspek seperti pelafalan, intonasi, keberanian, percaya diri dapat dikembangkan dengan bantuan media boneka tangan. (Zuhriyyatul et al., 2022) berpendapat bahwa peserta didik dapat antusias dalam memperhatikan pembelajaran serta keterampilan berbicara yang meningkat karena keefektifan hasil belajar dengan media boneka tangan berbasis audiovisual, (Tambunan et al., 2019) berpendapat bahwa media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik. Dari hasil tersebut terdapat sebuah masalah yakni peserta didik kurang lancar dalam berkomunikasi dan masih ragu untuk tampil di depan kelas. Karena penilaian di kelas lebih mengutamakan penilaian kognitif yang di mana peserta didik kurang dilatih dalam sikap dan keterampilannya.

Studi pendahuluan telah dilakukan peneliti di Kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti melakukan wawancara dan mendapat hasil kesimpulan dalam wawancara, bahwa pembelajaran bahasa Indonesia SD cakupan materinya luas, bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami peserta didik dibandingkan dengan mata pelajaran lain khususnya tentang memahami cerita. Pendidik juga merasa kesulitan dalam menyesuaikan media dengan materi bahasa Indonesia, kesulitan yang dialami pendidik ketika pembelajaran bercerita, yaitu konsentrasi peserta didik kurang, kesulitan dalam memahami unsur-unsur dalam cerita. Karena pada kenyataannya, pendidik hanya menerapkan pembelajaran yang konvensional sehingga berdampak pada kualitas hasil belajar peserta didik dalam menceritakan kembali meskipun menggunakan kata-kata sendiri dengan singkat dan jelas. Peneliti mendapat hasil dari pengamatan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar cakupan materinya sangat luas dan merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami peserta didik dibandingkan mata pelajaran lain khususnya pada *storytelling*. (Nurzaman et al., 2023) Mengemukakan bahwa pendidik juga merasa kesulitan dalam menyesuaikan media dengan materi *storytelling* karena kurangnya pemahaman serta keterampilan peserta didik dalam berlatih.

Solusi dari masalah tersebut yaitu dengan menciptakan inovasi dalam pembelajaran yang membuat peserta didik tertarik untuk berlatih. Maka, peneliti menciptakan media boneka tangan guna sebagai alat bantu peserta didik dalam bercerita. Media boneka tangan dikembangkan dengan digital *storytelling* karena menurut (Ong & Aryadoust, 2023) digital *storytelling* mengacu pada bentuk cerita yang memanfaatkan teknologi untuk berekspresi, (Mujahidah et al., 2021) peserta didik menjadi tertarik dan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, (Ristiyani & Mulyono, 2023) peserta didik dapat mengungkapkan pikirannya melalui bahasa sehingga orang lain dapat memahami apa yang dipikirkan oleh anak tersebut. (Maulana et al., 2022) berpendapat media boneka tangan adalah media yang dapat digunakan baik oleh guru maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media boneka tangan dapat mengembangkan daya imajinasi, daya serap peserta didik, serta termasuk media yang mudah dimainkan dan bertahan dalam jangka waktu yang cukup lama. Media boneka tangan banyak disukai anak-anak (Fitriani et al., 2022), secara tidak langsung dapat memancing peserta didik dalam mengeluarkan intonasi dan ekspresi karena peserta didik tertarik untuk memperagakannya yang akan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

## **B. METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini memilih menggunakan metode *Research and Development*, karena penelitian ini berfokus pada mencari dan mengembangkan media pembelajaran. Prosedur penelitian dengan model ASSURE yang diciptakan oleh (Smaldino dalam Santoso et al., 2019). Desain uji coba media boneka tangan berbasis digital *storytelling* melalui validitas terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli bahasa untuk mengetahui apakah media boneka tangan berbasis digital *storytelling* layak untuk digunakan. Subjek uji coba produk media boneka tangan ini diterapkan pada 23 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. (Aditya Santika et al., 2023; Kuntoro & Fajrie, 2023) Data pengembangan menggunakan reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angket dengan skala likert, serta menggunakan pretest dan posttest untuk melihat peningkatan dalam keterampilan bercerita peserta didik.

Pada penelitian ini, peneliti memilih menggunakan metode *Research and Development*, karena penelitian ini berfokus pada mencari dan mengembangkan media pembelajaran. Prosedur penelitian dengan model ASSURE yang diciptakan oleh Smaldino dalam (Santoso et al., 2019). Model ASSURE memiliki 6 tahap pengembangan, yaitu analisis karakteristik peserta didik, menetapkan tujuan pembelajaran, merancang dan mengembangkan media pembelajaran, menggunakan media pembelajaran, mengembangkan partisipasi dari peserta didik, dan evaluasi.

Metode ini dilakukan Pre-Test untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum diterapkan media boneka tangan dan diberlakukannya Post-Test setelah diterapkan media boneka tangan untuk mengetahui pengaruh

metode boneka tangan dalam meningkatkan keterampilan bercerita peserta didik. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan bercerita, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah media boneka tangan. Populasi penelitian ini dengan menggunakan strategi pembelajaran demonstrasi. Sebelum diberlakukannya media boneka tangan, peneliti melakukan uji validasi media dan instrumen untuk melihat sejauh mana pertanyaan peneliti dengan mengharapkan hasil valid. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan adalah observasi, dokumentasi, wawancara, dan catatan lapangan. Desain uji coba media boneka tangan berbasis digital *storytelling* melalui validitas terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli bahasa untuk mengetahui apakah media boneka tangan berbasis digital *storytelling* layak untuk digunakan. Subjek uji coba produk media boneka tangan ini diterapkan pada 23 peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Data pengembangan menggunakan reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angket dengan skala likert.

### C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa selama kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas lebih sering menggunakan buku konvensional saja. Oleh karena itu, alat bantu pembelajaran seperti media boneka tangan bisa menjadi alternatif untuk merangsang peserta didik supaya lebih berpartisipasi dalam menciptakan pembelajaran yang aktif. Hal ini sesuai dengan teori (Yulinda Krisanti et al., 2020) bahwa dengan media boneka tangan dapat memperlihatkan hal abstrak dengan bantuan alat peraga yang dijadikan sebuah pemikiran untuk membantu peserta didik dalam bercerita dan pendapat dari (Besty Fortinasari et al., 2022) bahwa digital *storytelling* mampu memvisualisasikan materi serta memusatkan perhatian yang dapat memotivasi peserta didik untuk aktif di kelas.

Pengembangan media boneka tangan berbasis digital *storytelling* ini dengan model ASSURE karena menurut pendapat (Elena Trif-Boia Assist, 2022) model ASSURE dapat memperbaharui bahan ajar dan mengintegrasikan teknologi dan media ke dalam kelas, dan (Muhammadiyah et al., 2023) mengatakan model ASSURE terbukti efektif untuk penelitian. Pengembangan ini dikemas dengan desain yang mampu menarik perhatian peserta didik. Bentuk boneka, pemilihan suara, *background* pada video disesuaikan dengan kebutuhan. Bahasa yang digunakan pada cerita pendek ini menggunakan EYD V dan karakteristik bahasa sesuai dengan usia peserta didik supaya bahasa sederhana yang disajikan mampu dicermat dan dipahami peserta didik dengan mudah. Selain itu, penyusunan bahan ajar sesuai dengan materi yaitu "mencermati tokoh pada teks fiksi" Berikut tabel hasil uji ahli media, uji ahli bahasa, hasil respons peserta didik, dan tes pemahaman.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Validator	Skor	Persentase%
Ahli Bahasa	73	97%
Ahli Media	70	93%

Berdasarkan tabel di atas maka hasil dari validasi kedua ahli yakni ahli bahasa dan ahli media menyatakan bahwa persentase dari ahli bahasa sebesar 97% yang termasuk dalam kategori sangat layak digunakan, dan ahli media sebesar 93% yang termasuk dalam kategori sangat layak digunakan.

Tabel 2. Analisis Data Hasil Respons Peserta Didik

Aspek	Skor	Persentase%
Keterampilan	314	91%
Kebahasaan	333	96%
Pemahaman	216	93%
Kemenarikan	337	97%
Kesesuaian	216	93%
Keaktifan	212	92%

Tabel analisis data membuktikan bahwa media boneka tangan berbasis digital *storytelling* sangat baik. Hal ini menunjukkan dari aspek keterampilan, kebahasaan, pemahaman, kemenarikan, kesesuaian, dan keaktifan mendapatkan persentase dalam kategori "sangat sesuai" dengan perolehan rata-rata sebesar 93,67% yang memperlihatkan bahwa peserta didik sangat antusias dengan media boneka tangan.

Tabel 3. Validitas Konvergen

Variabel	Indikator	Loading Factor
Aspek Kemenarikan	X1.1	0.920
	X1.2	0.658

Media	X1.3	0.920
Aspek Keaktifan siswa	X2.1	0.634
	X2.2	0.186
Aspek Kesesuaian	Y1.1	0.754
	Y1.2	0.896
Aspek Kebahasaan	Y2.1	0.529
	Y2.2	0.930
	Y2.3	0.959
Aspek Keterampilan	Y3.1	0.762
	Y3.2	0.913
	Y3.3	0.938
Aspek Pemahaman	Y4.1	0.979
	Y4.2	0.981

*Convergent validity* dari model pengukuran didapatkan dari hasil korelasi antara skor instrumen dengan skor konstraknya (*Loadings Factor*) dengan kriteria dari setiap instrumen  $> 0.70$ . Berdasarkan seluruh hasil pengolahan data terdapat 4 instrumen yang tidak valid ( $< 0.70$ ) yaitu X1.2, X2.1, X2.2, dan Y2.1 dan selebihnya valid ( $> 0.70$ ). Dapat dilihat dari skor terkecil X2.2 dengan skor 0.186 pada aspek keaktifan siswa, bahwa media dan materi mempermudah peserta didik untuk berdiskusi. Skor terbesar pada Y4.2 pada aspek pemahaman yaitu peserta didik mampu memahami tujuan inti pesan atau informasi yang disampaikan. Karena boneka tangan ini dilakukan secara berkelompok, peserta didik kurang dalam berdiskusi karena peran yang dimainkan tidak sesuai dengan kemauannya, namun pesan yang disampaikan dalam cerita dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Tabel 4. Konstruk Reliabilitas dan Validitas

	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>
X	0.711	0.819	0.513
Y1	0.554	0.812	0.685
Y2	0.776	0.862	0.688
Y3	0.845	0.906	0.764
Y4	0.959	0.980	0.960

*Construct Reliability* atau *Composite Reliability* digunakan untuk menguji reliabilitas pada tiap indikator. Berdasarkan Yusup dalam (Teni & Yudianto, 2021), nilai *composite reliability* harus  $> 0.70$  meskipun nilai 0.60 masih dianggap reliabel. Dari hasil uji *Composite reliability*, instrumen menunjukkan konsistensi yang memadai. Pada *cronbach's alpha*, terdapat empat di antaranya dari item pertanyaan dalam kuesioner dapat diandalkan atau reliabel. *Average Variance Extracted (AVE)* digunakan untuk mengetahui syarat dari validitas diskriminan dengan nilai minimum sebesar 0.50. Pada tabel AVE penelitian ini di atas 0.50 yang menunjukkan bahwa penelitian ini telah mencapai syarat validitas.

Tabel 5. PLS-SEM *Fornell-Larcker Test for Discriminant Validity*

	X	Y1	Y2	Y3	Y4
X	0.716				
Y1	0.771	0.828			
Y2	0.853	0.857	0.829		
Y3	0.602	0.614	0.463	0.874	
Y4	0.223	0.270	0.149	0.851	0.980

Dari hasil Diskriminan Validitas Fornell - Lacker menunjukkan bahwa nilai *loading* dari masing-masing item indikator terhadap konstraknya lebih besar daripada nilai *cross loading*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semua konstruk atau variabel laten sudah memiliki *discriminant validity* yang baik, dimana pada blok indikator konstruk tersebut lebih baik daripada indikator blok lainnya.

Table 6. Struktural Model

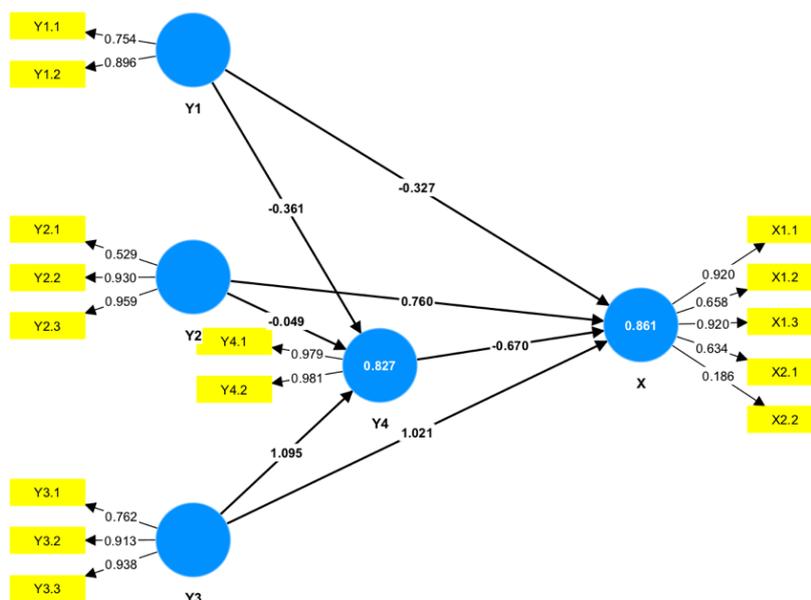
	Path Coefficients	R-Square	F-Square
X		0.861	
Y4		0.827	
Y1 → X	-0.327		0.138
Y1 → Y4	-0.361		0.155
Y2 → X	0.760		1.080
Y2 → Y4	-0.049		0.004
Y3 → X	1.021		0.877
Y3 → XY4	1.095		4.208
Y4 → X	-0.670		0.561

Path coefficients mengeliminasi pernyataan yang tidak valid. Pada Y2->X memiliki pengaruh terhadap aspek kebahasaan dengan media boneka tangan berbasis digital *storytelling* sebesar 0.760 atau 76%. Nilai pada R-Square pada variabel X sebesar 0.861. hal ini menunjukkan 86.1% pengaruh boneka tangan terhadap keterampilan bercerita, dan Y4 yaitu aspek pemahaman sebesar 0.827, menunjukkan 82.7% peserta didik paham dalam memahami pesan / informasi pada cerita. F Square menilai dampak relatif dari suatu variabel. Tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat 5 variabel yang mempengaruhi efek besar dari variabel eksogen terhadap endogen, satu variabel memiliki efek moderat, dan sisanya memiliki efek rendah terhadap variabel endogen.

Tabel 7. Paired Samples Statistics

Pair 1		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest		53.4783	23	21.66033	4.51649
	Postets	82.1739	23	6.71262	1.39968

(Fuadiah, 2022) berpendapat bahwa tes merupakan suatu alat untuk mengukur sejauh mana peningkatan kemampuan peserta didik, pada gambar *paired samples statistics* menunjukkan adanya peningkatan keterampilan bercerita peserta didik yang di mana peserta didik mengalami peningkatan dari nilai awal sebelum media boneka tangan digunakan dalam pembelajaran.



Grafik I. Outer Model

Untuk menilai *outer model*, hubungan antara indikator dengan variabel laten disebut dengan *loading factor*, dengan kriteria jika nilai *loading factor* lebih besar dari 0.70 menunjukkan bahwa tiap indikator dari variabel laten sudah memiliki nilai validitas konvergen yang baik. Pada *Path Coefficients* menunjukkan antara media boneka

tangan berbasis digital *storytelling* dengan peningkatan keterampilan bercerita, Variabel Y1 memberikan 0.899 kepada variabel X, Variabel Y3 memberikan 2.280 kepada variabel X.

## Pembahasan

Keterampilan bercerita tidak hanya menceritakan kembali cerita yang sudah ada, akan tetapi bagaimana cerita tersebut bisa dikemas menarik dan mudah dipahami peserta didik. Dalam penelitian (Aisyah et al., 2023) mengungkapkan bahwa beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami cerita rakyat. Bagaimana cara peserta didik dapat mengekspresikan emosionalnya melalui bercerita juga disampaikan oleh (Ristiyani & Mulyono, 2023) dalam penelitian tindakan kelasnya karena penggunaan media boneka tangan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa ekspresif, dengan berbatuan media dapat memicu semangat peserta didik dalam berimajinasi untuk mengungkapkan ide, tepat dalam pemilihan kata, dan membantu peserta didik berkomunikasi dengan baik. (Nurjanah & Fauziyah, 2023; Purba et al., 2023) berpendapat bahwa media pembelajaran dengan boneka tangan dapat menjadi salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam mendorong minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, menumbuhkan partisipasi peserta didik, serta ikut membantu meningkatkan keterampilan bercerita. Sehingga, peserta didik akan lebih aktif, kreatif, dan imajinatif dalam menyampaikan gagasannya di depan kelas karena media boneka tangan terbukti mampu meningkatkan kecerdasan bahasa peserta didik.

(Fuat et al., 2023) berpendapat menceritakan kembali dapat digunakan sebagai stimulan berbahasa peserta didik, pendidik dalam mengembangkan bahasa peserta didik bersumber pada konsep bermain sambil belajar sehingga pembelajaran akan capai tujuan jika menerapkan strategi dan metode yang tepat, akhirnya peserta didik lebih antusias dalam mempraktikkan bercerita menggunakan boneka tangan. (Utami et al., 2023; Yermiandhoko et al., 2023) berpandangan bahwa penelitian dalam pengaruh penggunaan boneka tangan terhadap keterampilan bercerita perlu dilakukan, karena media boneka tangan menjadi alternatif media pembelajaran yang edukatif dan efektif untuk mendidik peserta didik sebab boneka tangan sudah menjadi mainan yang sudah dikenal peserta didik sejak lama. Metode uji efektivitas dari media pembelajaran boneka tangan berbasis digital *storytelling* dengan model ASSURE yang diciptakan oleh (Smaldino dalam Mesra et al., 2023) Model ASSURE diformulasikan sebagai model yang berorientasi di ruang kelas yang mengintegrasikan teknologi dan multimedia. Menurut pendapat (Rorimpandey et al., 2023), model ASSURE dapat memadukan kemampuan profesional pendidik dengan teknologi, dan (Wahyudi et al., 2023) berpendapat penerapan model ASSURE dapat meningkatkan kreativitas dan karakter siswa yang baik.

Media boneka tangan berbasis digital *storytelling* diciptakan dalam jumlah yang terbatas, peneliti melakukan uji validasi ahli media dan ahli bahasa ini mendapatkan nilai uji kelayakan tinggi dengan perolehan angka rata-rata sebesar 95% melalui uji validitas ahli media dan uji validitas ahli bahasa sehingga mendapatkan kategori "sangat layak". Karena dengan bantuan boneka tangan dapat meningkatkan khayalan peserta didik, dan meningkatkan percaya diri sehingga peserta didik berani dan terampil saat bercerita.

Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan berbasis digital *storytelling*, peneliti memberikan kuesioner respons kepada peserta didik kelas IV yang berjumlah 23 peserta didik. Berdasarkan hasil respons yang diperoleh dengan metode Cronbach's Alpha bahwa item pertanyaan sangat reliable, dengan persentase 91% pada aspek keterampilan, 96% pada aspek kebahasaan, 93% pada aspek pemahaman, 97% pada aspek menarik, 93% pada aspek kesesuaian, dan 92% pada aspek keaktifan, sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 93,67% dengan kategori "sangat sesuai". Hasil respons yang diberikan peserta didik menyatakan bahwa persentase kemenarikan tertinggi adalah pada aspek kebahasaan dan kemenarikan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik dengan media boneka tangan yang disampaikan dalam digital *storytelling* dan mempraktikkan kembali media boneka tangan tersebut. aspek kebahasaan juga dinilai sangat menarik karena menggunakan bahasa sederhana sesuai dengan EYD V yang mudah untuk dipahami peserta didik.

Berdasarkan tes pemahaman peserta didik pada hasil pengembangan media boneka tangan berbasis digital *storytelling* mendapatkan nilai rata-rata 82,17 pada tes pemahaman yang dikerjakan oleh peserta didik terdapat hasil pemahaman terendah bernilai 70 dan tertinggi bernilai 100. Hal ini sesuai dengan pendapat (Anggraeni et al., 2019; Hartati et al., 2021) bahwa penggunaan metode bercerita dengan beragam media membuat peserta didik tidak bosan mengikuti kegiatan pembelajaran mendengarkan cerita. Dengan demikian, selain meningkatkan kemampuan dalam bercerita juga melatih kemampuan menyimak pada peserta didik. Dengan adanya pengembangan media boneka tangan berbasis digital *storytelling* pada materi mencermati tokoh pada teks fiksi diharapkan dapat membantu pendidik dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas serta membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pada teks fiksi khususnya pada kelas IV semester II. Selain itu, media boneka tangan berbasis digital *storytelling* juga dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan dapat menjadi referensi media ajar di sekolah serta dapat memberikan sumbangsih yang baik dalam perbaikan kondisi pembelajaran di sekolah.

#### D. KESIMPULAN

Penggunaan boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan bercerita dan ekspresi peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya berbagai indikator ekspresi linguistik peserta didik. Pertumbuhan kemampuan bercerita dan berbahasa ekspresif peserta didik melalui tumbuh kembangnya kemampuan mengungkapkan perasaan dan pendapatnya dalam kalimat sederhana berkomunikasi dengan teman sebaya atau disekitarnya. Karena ucapan, bahasa dan pemahaman komunikasi dengan orang lain merupakan komunikasi sosial, peserta didik juga mampu mengungkapkan pikiran dan pendapatnya melalui ucapan guna terciptanya komunikasi sosial.

Oleh karena itu, perkembangan bicara peserta didik hendaknya dikembangkan sejak dini, karena usia muda merupakan masa emas, yaitu peserta didik dapat mengeksplorasi lebih jauh terkait kemampuannya. Dengan melaksanakan pembelajaran berbantuan boneka tangan, maka peserta didik mudah dalam mempelajari pelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Pembelajaran ini juga memungkinkan pendidik untuk lebih mudah mengarahkan apa yang telah dipelajarinya kepada peserta didik, karena peserta didik antusias dengan penggunaan boneka tangan. Hasil yang diperoleh pendidik adalah peserta didik dapat berbicara dengan baik dan benar, tata bahasa peserta didik lebih mudah dipahami, kosakata peserta didik sesuai dengan tujuan yang ditetapkan peserta didik, baik berdasarkan pendapat atau keinginan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, n., & asih, s. (2020). Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Menceritakan Kembali. *Jurnal kependidikan dasar*, 10.
- Aditya santika, A., Hamonangan Saragih, T., Kartini, D., & Ramadhani, R. (2023). Penerapan skala likert pada klasifikasi tingkat kepuasan pelanggan agen brilink menggunakan random forest. *Justin (jurnal sistem dan teknologi informasi)*, 11(3), 405–411. <https://doi.org/10.26418/justin.v11i3>
- Aisyah, S., Rustan, E., Kunci, K., Model, :, Bercerita, P., Tangan, B., & Dasar, S. (2023). Developing a story learning model using hand pools in elementary schools pengembangan model pembelajaran bercerita menggunakan media boneka tangan di sekolah dasar. *Auladuna: JURNAL PENDIDIKAN DASAR ISLAM*, 10(1), 126–139. [HTTPS://DOI.ORG/10.24252/AULADUNA.V10I1A10.2023](https://doi.org/10.24252/AULADUNA.V10I1A10.2023)
- Anbarwati, D. A., Hilmiyati, F., & Farhurohman, O. (2021). Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 4(2), 153–166.
- Anggraeni, D., Hartati, S., & Nurani, Y. (2019). Implementasi Metode Bercerita dan Harga Diri dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 404. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.224>
- Ardhiani Chintia, Setiyaji, A., Sodiq, J., & Susanto, D. A. (2021). Using hand puppets as media to improve students' speaking skill through narrative text: a case of eighth students of smp n 16 semarang in academic year of 2016/2017. *Eternal (English Teaching Journal)*, 12. <https://journal.upgris.ac.id/index.php/eternal/article/view/8307/4059>
- Besty Fortinasari, P., Wahyu Anggraeni, C., & Malasari, S. (2022). Digital Storytelling Sebagai Media Pembelajaran Yang Kreatif Dan Inovatif Di Era New Normal. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1). <https://doi.org/10.36257/apts.vxix>
- Elena Trif-Boia Assist, A. (2022). Instructional Design In Education. *IJAEDU-International E-Journal of Advances in Education*, VIII. <http://ijaedu.ocerintjournals.org>
- Fitriani, D., Hasballah, J., Aziz, U. B. A., Putri, D., & Andriansyah, A. (2022). The development of learning media "Dual-characters Hand Puppet" to stimulate children's expressive language. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 8(2), 204–215. <https://doi.org/10.22373/equality.v8i2.13770>
- Fuadiah, D. (2022). Pengembangan instrumen tes kemampuan penalaran kuantitatif bagi siswa kelas VI SD/MI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (1), 45–67. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/18107>
- Fuat, I. A., Purwasito, A., & Sudarmo. (2023). The Use Of Hand Puppets To Stimulate Speaking Ability Of Children Aged 4-5 Years. *Jurnal Serambi Mekkah*. <http://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/ice/article/view/324/248>
- Hartati, S., Damayanti, E., Rusdi, M. T., Patiung, D., Piaud, P., & Alauddin Makassar, U. (2021). Peran Metode Bercerita terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(2), 74–86. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i2.10513>

- Jenike, R., & Mukhlis, M. (2023). Keterampilan Abad 21 Buku Teks Bahasa Indonesia pada Kelas X Terbitan Kemdikbud. *Jurnal Onoma : Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 9. <https://www.e-journal.my.id/onoma/article/view/2292/1729>
- Juliana, A. D., Nurasiah, I., & Wardana, A. E. (2020). Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Media Wayang Sukuraga Berbasis 5 Karakter Di Kelas Tinggi. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 3(2), 192–204. <https://www.jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/500>
- Kuntoro, B. T., & Fajrie, N. (2023). *Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Sosial Menggunakan Skala Likert Untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Tunas Bangsa*. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/2047/1453>
- Ma'arif, Moch. R., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2023). *Pengembangan Media "Teman Belajar" Materi Metamorfosis Berbasis Macromedia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/view/819/531>
- Maulana, Z. I., Fadhilawati, D., & Fauzi, A. (2022). Developing Hand Puppet Video as Media for Teaching and Learning Speaking in Senior High School. *Jurnal Sinestesia*, 12. <https://www.sinestesia.pustaka.my.id/index.php/journal/article/view/186/80>
- Muhammadiyah, ud, Tannuary, A., Romadhianti, R., & Fatmawati, E. (2023). Critical Discourse Analysis in the Education Community to Respond the Hoax Based on Technology and Information. *Jurnal Pendidikan*, 15(1), 95–104. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.2158>
- Mujahidah, N., Afiiif, A., & Damayanti, E. (2021). The Role of Storytelling Methods Using Hand Puppets in Early Children's Language Development. *Child Educational Journal*, 3. <https://journal2.unusa.ac.id/index.php/CEJ/article/view/2129/1483>
- Nurjanah, & Fauziyah, I. (2023). Efforts to Improve Discipline Through Storytelling Methods Using Hand Puppets at PAUD Bahrul Ihsan Ciamis. *Al-Afkar Journal of Islamic Studies*, 6. [https://al-afkar.com/index.php/Afkar\\_Journal/article/view/773/330](https://al-afkar.com/index.php/Afkar_Journal/article/view/773/330)
- Nurzaman, I., Alia, D., Setiadi, P. M., Erlyna, L., & Haerunisa, L. (2023). Development Of A Collaborative-Based Interactive Storytelling Model On Skills Speaking Of Grade Iv Elementary School Students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/3876/2537>
- Ong, C., & Aryadoust, V. (2023). A review of digital storytelling in language learning in children: methods, design and reliability. *Journal Asian-Pacific Society for Computers in Education*, 18. <https://rptel.apsce.net/index.php/RPTEL/article/view/2023-18011/337>
- Primasari, Y., Ulia, N., & Yustiana, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Budaya Samin Guna Menyukkseskan Gerakan Literasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 51–62. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/10424>
- Purba, H., Faisal, Irsan, Prawijaya, S., & Ambarita, D. F. P. (2023). Pengembangan Media Hand Puppet untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Kelas III SDN 014629 Pematang Sei Baru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7. <https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/9134/7463>
- Purnamansyah, & Putra, M. S. (2021). View of Pengaruh Penggunaan Hand Puppet Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Pra-Sekolah. *Jurnal Pendidikan*, 9. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalpendidikan/article/view/698/527>
- Ristiyani, D., & Mulyono, R. (2023a). Improving Expressive Language Skills Using Characterized Hand Puppets. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4. <https://www.edunesia.org/index.php/edu/article/view/425/225>
- Ristiyani, D., & Mulyono, R. (2023b). Improving Expressive Language Skills Using Characterized Hand Puppets. *Edunesia : Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4. <https://www.edunesia.org/index.php/edu/article/view/425/225>
- Rorimpandey, W. H. F., Monigir, N. N., & Supit, P. (2023). Design of TPACK Model Based on Hybrid Learning at Science Learning in PGSD. In *Proceedings of the Unima International Conference on Social Sciences and Humanities (UNICSSH 2022)* (pp. 234–242). Atlantis Press SARL. [https://doi.org/10.2991/978-2-494069-35-0\\_29](https://doi.org/10.2991/978-2-494069-35-0_29)
- Santoso, P., Sma, P., Dinas, C., Wilayah, P., Dan, K., & Blitar, K. (2019). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Model Assure Untuk Membantu Guru Dalam Pembelajaran Fisika Tentang Alat Ukur Listrik. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 4(2). <https://doi.org/10.28926/briliant>
- Setiawan, T. Y. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*.
- Setiawati, D., Studi Pendidikan Sejarah dan Sosiologi, P., Pendidikan Ilmu Sosial Humaniora, F., & Budi Utomo Malang, I. (2023). Pendekatan Paradigma Pedagogik Reflektif Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kompetensi 4c Di Abad 21. *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 12–22. <https://doi.org/10.24114/ph.v8i1>

- Tambunan, I., Yus, A., & Lubis, W. (2019). Development of Hand Puppet Media Based on Surroundings in Storytelling Learning of Children at Pembina State Kindergarten, Padang Hilir Subdistrict, Tebing Tinggi City. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education*, 2. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i2.291>
- Teni, & Yudianto, A. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1).
- Utami, B. C., Lestari, N. E., & Kamilah, S. (2023). Pengaruh Boneka Tangan terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Pra Sekolah di Paud Cempaka Yayasan Irsyadul Ummah Tahun 2022. *Open Access Jakarta Journal of Health Sciences*, 2. <http://jakartajournals.net/index.php/oajjhs/article/view/222/103>
- Wahyudi, W., Kusuma, D., Prihatnani, E., Yunianta, T. N. H., & Amin, N. F. (2023). Development of Blended Learning Activities Based on 3CM (Cool-Critical-Creative-Meaningful) to Support Creativity and Good Character Students. *Journal of Nonformal Education*, 9(1), 10–22. <https://doi.org/10.15294/jne.v9i1.42095>
- Yermiandhoko, Y., Sukartiningsih, W., & Wicaksono, D. V. (2023). Developing East Java Local Wisdom-based Puppet Character Drama Video for fourth Grader in Elementary Schools. *Journal of Educational Technology and Instruction*, 2. <https://ijetiedu.org/index.php/ijeti/article/view/32/15>
- Yulinda Krisanti, R., Yovita Suryarini, D., Guru Sekolah Dasar, P., & Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, F. (2020). Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN. In *Desember* (Vol. 2, Issue 2).
- Zuhriyyatul, A., Zakaria, A., & Niam, F. (2022). Pengembangan Media Boneka Tangan pada Materi Hidup Rukun untuk Meningkatkan Kemandirian dan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar. *Patricia Educational Journal*, 2, 11–20. <http://ojs.unublitar.ac.id/index.php/pej/article/view/108/225>