

---

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PAIRED STORYTELLING BERBASIS MEDIA BONEKA JARI TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS III SDN 5 GERENENG TAHUN AJARAN 2020/2021

Lindayana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Hamzanwadi

Email. [Lindayanaa644@gmail.com](mailto:Lindayanaa644@gmail.com)

**Abstrak;** Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang desainnya menggunakan *one group pre-test post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di kelas III SDN 5 Gereneng yang berjumlah 16 orang. Sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh karena sampel ini meneliti semua peserta didik yang berada di kelas III dengan jumlah 16 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu statistik deskriptif dan uji prasyarat analisis serta ujihipotesis. Hasil analisis kategori keterampilan berbicara peserta didik sebelum menggunakan model *storytelling* berbasis boneka jari berada pada kategori Sedang, sedangkan hasil analisis kategori keterampilan berbicara peserta didik sesudah menggunakan model *storytelling* berbasis media boneka jari berada pada kategori sangat tinggi. Selanjutnya hasil uji t menunjukkan data *pre-test* dan *post-test* keterampilan berbicara peserta didik sesudah menggunakan model *storytelling* berbasis boneka jari di Kelas III SDN 5 Gereneng diperoleh nilai sign.  $0,149 > 0,05$ . Begitupun  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan taraf signifikansi  $< \alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ). Hasil tersebut menggambarkan bahwa keterampilan berbicara peserta didik di kelas III terdapat pengaruh dengan menggunakan model *storytelling* berbasis boneka jari di Kelas III SDN 5 Gereneng.

**Katakunci:** Model Pembelajaran, Storytelling, Media, Keterampilan Berbicara

**Abstract;** The approach used in this research is a quantitative research approach with the type of experimental research whose design uses one group pre-test post-test. The population in this study were all students in class III SDN 5 Gereneng, totaling 16 people. The sample used is a saturated sample because this sample examines all students in class III with a total of 16 people. The data collection method used is descriptive statistics and analysis prerequisite tests and hypothesis testing. The results of the analysis of the speaking skills category of students before using the finger puppet-based storytelling model were in the Medium category, while the results of the analysis of the students' speaking skills category after using the finger puppet-based storytelling model were in the very high category. Furthermore, the results of the t-test showed that the pre-test and post-test data of students' speaking skills after using the finger puppet-based storytelling model in Class III SDN 5 Gereneng obtained a sign value.  $0.149 > 0.05$ . Likewise  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted with a significant level  $< \alpha$  ( $0.000 < 0.05$ ). These results illustrate that the speaking skills of students in class III have an effect using a finger puppet-based storytelling model in Class III SDN 5 Gereneng.

### PENDAHULUAN.

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa dipisahkan dengan manusia lainnya. Kegiatan berkomunikasi merupakan salah satu kebutuhan utama bagi manusia dalam menjalankan aktifitas sehari-hari. Berkomunikasi mempunyai hubungan yang erat dengan ketrampilan berbahasa, karena bahasa merupakan alat dan sarana komunikasi antar sesama manusia. Anderson & Brown dalam Tarigan (2015:10) mengatakan bahwa bahasa dipergunakan sebagai alat untuk berkomunikasi. Oleh sebab itu bahasa menjadi sangat penting untuk menyampaikan pengalaman, mengemukakan dan menerima pendapat, saling mengutarakan perasaan atau mengekspresikan diri.

Sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin canggih, manusia dituntut untuk memiliki keterampilan berbahasa yang baik sehingga saat melakukan komunikasi bukan hanya mampu menerima informasi tetapi mampu untuk menyampaikan informasi kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan.

Pada hakikatnya terdapat empat komponen dalam keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), keterampilan menulis (*writing skill*). Setiap keterampilan memiliki hubungan yang erat dengan ketiga keterampilan lainnya. Keterampilan berbahasa diperoleh melalui suatu hubungan urutan yang teratur, mulai dari keterampilan menyimak, berbicara, menulis dan membaca. Salah satu keterampilan utama yang harus dimiliki oleh anak adalah keterampilan berbicara.

Menurut Burhan Nurgianto dalam Faizah, (2019: 7) menyatakan bahwa berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia setelah menyimak atau mendengarkan. Berbicara merupakan suatu kemampuan mengucapkan suatu kata-kata (bunyi artikulasi) yang diekspresikan untuk menyampaikan buah pikiran atau gagasan. Berbicara dapat dimaknai sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengespresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Brown dan Yule dalam Faizah, (2019: 6) menyatakan bahwa berbicara merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh manusia untuk mengucapkan suatu kata-kata yang diekspresikan melalui pikiran dan perasaan secara lisan.

Dapat disimpulkan bahwa Berbicara merupakan salah satu bentuk komunikasi yang melibatkan beberapa hal yaitu pihak yang berkomunikasi, informasi yang dikomunikasikan dan alat penyampaian komunikasi. Melalui berbicara akan terjalinnya hubungan sosial dengan orang yang berkomunikasi. Artinya dalam berbicara terjalinnya perpindahan informasi ke sumber satu dengan sumber yang lain. Dalam hal ini berbicara merupakan sesuatu hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari terlebih dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran tentu memerlukan proses komunikasi antar guru dan siswa, dalam proses pembelajaran siswa sangat memerlukan keterampilan berbicara yang baik dan benar. Siswa yang memiliki keterampilan berbicara yang baik tidak akan mengalami kesulitan dalam hal berbicara namun apabila siswa yang memiliki kesulitan berbicara rendah sudah pasti mengalami kesulitan pada saat berkomunikasi baik itu dengan guru maupun dengan siswa lainnya. Rendahnya keterampilan berbicara memiliki pengaruh yang besar terhadap semua pembelajaran terlebih terhadap nilai yang akan diperoleh siswa. Hal inilah yang perlu diperhatikan oleh guru untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang dilakukannya.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan beberapa bulan yang lalu pada kelas 3 SDN 5 Gereneng bahwa ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada siswa salah satunya adalah rendahnya keterampilan berbicara yang dimiliki oleh siswa. Hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung bahwa sebagian besar siswa masih terbata-bata dalam mengucapkan dan kosa kata yang kurang jelas saat berkomunikasi dengan guru. Hal tersebut bisa terjadi karena siswa masih malu dan ragu dalam menyampaikan pendapatnya. Tidak hanya keterampilan berbicara siswa saja yang rendah namun minat belajar siswa pun kurang ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan pada saat proses pembelajaran berlangsung guru terlihat lebih aktif dari pada siswa sehingga saat guru menanyakan pertanyaan kebanyakan siswa hanya terdiam, dan sulit mengemukakan pendapatnya.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan keterampilan berbicara serta minat belajar siswa kurang yaitu model dan media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Disini guru lebih sering menggunakan metode konvensional yang hanya berpusat pada guru saja sehingga

membuat siswa itu cepat bosan dan siswa pun kurang aktif atau kurang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Disini guru dituntut untuk mencari model dan media pembelajaran yang menarik sehingga bisa menimbulkan minat belajar dan siswa tertarik untuk mau ikut berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan adanya model dan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, guru pun dapat dimudahkan dalam menyampaikan pembelajaran. Untuk itu peneliti melakukan evaluasi dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran.

Proses pembelajaran dikelas tidak lepas dari model pembelajaran. Menurut Joyce dan Weil dalam Anisatun Nafi'ah, (2018:2) model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membangun kurikulum, untuk merancang bahan pembelajaran yang diperlukan, serta untuk memandu pengajaran di dalam kelas atau disituasi pembelajaran lainnya. Sementara itu menurut Arends dalam Anisatun Nafi'ah, (2018: 2) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan suatu pembelajaran kelas atau pembelajaran dalam tutorial. sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kerjasama dengan siswa lain. Dengan adanya siswa yang bekerjasama dalam kelompok akan lebih memudahkan siswa melakukan interaksi sesama temannya. banyak jenis model pembelajaran yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Salah satunya yaitu model pembelajaran *paired storytelling*.

*Paired* adalah berpasangan, sedangkan *storytelling* terdiri dari dua kata yaitu *story* berarti cerita dan *telling* berarti penceritaan. Apabila digabungkan dua kata tersebut menjadi penceritaan cerita. Sedangkan *paired storytelling* merupakan aktivitas penuturan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan, pengalaman, atau kejadian yang sungguh-sungguh terjadi maupun hasil dari rekaan. Jadi dapat disimpulkan bahwa *paired storytelling* merupakan kegiatan untuk menceritakan tentang perbuatan, pengalaman ataupun cerita hasil rekaan. Model pembelajaran *paired storytelling* dapat memberikan hiburan dan merangsang imajinasi anak dan kegiatan bercerita dan dapat menambah keterampilan berbahasa anak.

Selain menggunakan model pembelajaran yang menarik bagi siswa, penggunaan media dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu guru memperjelas materi yang akan disampaikan kepada siswa. Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. jadi media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, yang dimaksudkan disini adalah dari pengantar yaitu guru dan penerima yaitu siswa.

Sering kali juga kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik dalam Azhar Arsyad (2019: 4) dimana ia melihat bahwa komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut sebagai media komunikasi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat merangsang kegiatan belajar, membangkitkan minat serta memberikan motivasi bagi siswa. Selain dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, penggunaan media pembelajaran juga membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Ada

berbagai jenis media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, salah satunya adalah media boneka jari.

Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pembelajaran. Boneka jari merupakan media dalam kegiatan pembelajaran yang memiliki peran yang cukup penting, karena media boneka dapat mendorong anak untuk aktif dan ekspresif. Anak pada umumnya menyukai boneka yang akan menggundang minat dan perhatian anak. Media ini dipilih sebagai alat dalam menyajikan materi bercerita agar biasa menarik perhatian siswa dengan bentuknya yang unik, sehingga pada saat pembelajaran siswa bisa lebih percaya diri dalam berbicara dan mau ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Media boneka jari ini bisa membantu siswa agar lebih percaya diri dalam berbicara didepan kelas dan menarik minat belajar sehingga membantu guru dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Media boneka jari ini terbuat dari bermacam macam benda bisa terbuat dari kain, bisa terbuat dari botol bekas. Namun peneliti membuat boneka jari dari kain panel yang digunting menyerupai tokoh-tokoh yang diinginkan seperti tokoh binatang, anak sekolahan dan lain lain. Cara menggunakan media boneka jari cukup mudahnya ditaruh dimasing-masing jari tangan. Yang membuat media boneka jari ini lebih menarik adalah karakter dari boneka tersebut tidak hanya satu saja namun dari masing-masing boneka memiliki karakter tersendiri sehingga siswa akan lebih senang memainkan boneka jari dengan karakter yang berbeda-beda hanya pada satu tangan lebih memudahkan siswa pada saat bercerita.

Dari semua yang telah dipaparkan diatas, maka dalam memadukan antara model pembelajaran berbasis media merupakan langkah yang cukup menarik dalam sebuah pembelajaran karna, siswa akan lebih tertarik dan tidak mudah bosan. Dengan adanya model dan media pembelajaran ini diharapkan siswa lebih berani dan percaya diri dalam berbicara mengeluarkan pendapatnya serta menimbulkan minat belajar siswa dan aktif dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh model pembelajaran paired storytelling berbasis media boneka jari terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III SDN 5 Gereneng Tahun Ajaran 2020/2021

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dalam kasus ini merupakan penelitian pre-eksperimen atau disebut sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya (semu). Sedangkan desainnya menggunakan one group pre-test-post-test. Dalam one group pre-test-post-test terdapat pre-test sebelum diberi perlakuan. Langkah-langkah dalam one group pre-test post-test yaitu: (1) pelaksanaan pre-test untuk mengukur variabel terikat, (2) pelaksanaan perlakuan atau eksperimen, dan (3) pelaksanaan post-test untuk mengukur hasil atau dampak terhadap variabel terikat. Dengan demikian hasil perlakuan dapat lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Sugiono, (2014: 110)

Adapun populasi pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas III SDN 5 Gereneng tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 16 orang, dengan Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling.

Adapun data hasil penelitian dianalisis menggunakan dua teknik statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik uji prasyarat analisis. Hasil analisis deskriptif tersebut berfungsi mendapatkan gambaran yang lebih jelas untuk menjawab permasalahan yang ada dengan menggunakan statistik deskriptif. Dalam analisis deskriptif menggunakan

program komputer SPSS20. Sedangkan dalam Pengujian hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian menggunakan uji dua pihak dengan derajat kesalahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebesar 5% atau  $\alpha = 0,05$ .

Selanjutnya, uji perbedaan dua rata-rata hasil belajar pre tes dan pos tes dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberi metode *storytelling* dan setelah diberi *storytelling* dengan menggunakan program komputer SPSS20. Hipotesis penelitian akan diuji dengan criteria pengujian sebagai berikut:

- 1) Jika taraf signifikan  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
- 2) Jika taraf signifikan  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterimadan  $H_1$  ditolak.

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan Uji normalitas data dalam penelitian ini dilakukan dengan rumus *Shapiro- Wilk* dengan pengolahan menggunakan program komputer SPSS. Hasil pengolahan data uji normalitas sebagai berikut:

**Tabel: 4.10 Tests of Normality**

	Normality			
	Statistic	Sig	$\alpha$	Kriteria
Sebelum ( <i>Pre test</i> )	0,893	0,094	0,05	Normal
Sesudah ( <i>Post test</i> )	0,958	0,587	0,05	Normal

Tabel di atas dapat diketahui nilai sign. *Pre test* sebesar 0.094 dan nilai sign. *Post test* sebesar 0,587. Data dikatakan normal jika nilai sign.  $> 0,05$ . Adapun hasil uji normalitas data dari hasil Keterampilan Berbicara Peserta Didik dengan Menggunakan Model *Storytelling* berbasis boneka jaridi kelas III SDN 5 Gereneng baik *pre-test* maupun *post-test* disajikan pada tabel di atas.

Uji kenormalan data *pre-test* dan *post-test* hasil Keterampilan Berbicara Peserta Didik dengan Menggunakan Model *Storytelling* berbasis boneka jaridi kelas III SDN 5 Gereneng yang terangkum dalam tabel di atas memperoleh nilai sign. untuk *pre-test*  $0,094 > 0,05$  dan nilai sign. untuk *post-test*  $0,587 > 0,05$ .

Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini berdistribusi normal, maka untuk pengujian hipotesis penelitian ini dapat digunakan uji t. Sedangkan hasil Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan program komputer SPSS 20, dimana diketahui sebagai berikut:

**Tabel: 11. Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair1 Sebelum	17,125	16	1,012	0,361
Sesudah	23,187	16	2,08	0,491

**Tabel: 12 Paired Samples Correlations**

	N	Correlation	Sig.
Pair1 Sebelum&Sesudah	16	0,365	0,149

Berdasarkan hasil uji t terhadap data *pre-test* dan *post-test* hasil Keterampilan Berbicara siswa dengan Menggunakan Model *Storytelling* berbasis

boneka jari di kelas III SDN 5 Gereneng diperoleh nilai sign.  $0,149 > 0,05$ . Sementara kriteria pengujian hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

- 1) Jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  (nilai sign  $< 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
- 2) Jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  (nilai sign  $> 0,05$ ) maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak

Tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan taraf signifikan  $< (0,000 < 0,05)$ . Dengan demikian terdapat Pengaruh Model *Storytelling* terhadap Keterampilan Berbicara. Rata-rata hasil Keterampilan Berbicara Peserta Didik di kelas III SDN 5 Gereneng pada kelompok eksperimen setelah diberikan pembelajaran menggunakan Model *Storytelling* berbantuan media boneka jari meningkat.

Dari hal di atas, maka Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil Keterampilan Berbicara siswa kelas III SDN 5 Gereneng pada kelompok eksperimen setelah diberikan pembelajaran menggunakan metode *storytelling* berbasis boneka jari meningkat.

Dengan demikian, Penelitian yang dilaksanakan perlu diadakan pengontrolan variabel. Variabel yang dikontrol dalam penelitian ini meliputi variabel bebas yaitu model pembelajaran *storytelling* dan variabel terikat yaitu keterampilan berbicara. Pengontrolan variabel dilaksanakan selama proses pembelajaran di kelas, sehingga pengaruh dari variabel-variabel tersebut dapat dikendalikan dan dianalisis dengan teliti. pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *storytelling* dalam meningkatkan keterampilan berbicara, yang sebelumnya diterapkan model pembelajaran ceramah.

Kegiatan pembelajaran pada kelas diawali dengan salam pembuka, doa bersama, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Sebelum pelaksanaan kegiatan inti pembelajaran, peneliti melaksanakan apersepsi dengan melakukan tanya jawab kepada siswa untuk menggali keterampilan berbicara peserta didik. Pada saat pra tes, peneliti memberikan ceramah verbal pada siswa dan menggali keterampilan awal yang dimiliki siswa. Sedangkan saat kegiatan inti pembelajaran dan post tes, diawali dengan penyampaian materi pelajaran secara singkat dengan memberikan beberapa contoh bahan simakan berupa cerita, melakukan tanya jawab, serta penyampaian aturan *storytelling* dengan menggunakan media boneka jari.

Peneliti senantiasa memberikan bimbingan kepada siswa sebelum kegiatan keterampilan berbicara dilaksanakan agar siswa termotivasi untuk menyimak dengan penuh konsentrasi materi yang telah disediakan oleh peneliti.

Aktivitas pembelajaran berlangsung sesuai dengan harapan, dengan kondisi kelas yang kondusif dan tenang untuk dilaksanakan kegiatan keterampilan berbicara. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *storytelling* berbasis boneka jari dapat melatih siswa untuk dapat bertanggung jawab serta mandiri selama kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran sehari-hari aktivitas berbicara ditujukan untuk menjawab pertanyaan, namun pada model pembelajaran kooperatif tipe *storytelling* siswa dilatih untuk dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan berimajinasi. Siswa diminta untuk menyebutkan beberapa kata kunci yang mewakili intisari bahan materi cerita yang telah diperdengarkan oleh peneliti, kata kunci tersebut selanjutnya akan digunakan sebagai pedoman dan bantuan dalam menceritakan kembali isi cerita dari bahan materi tersebut. Peneliti memberikan pemahaman kepada siswa untuk saling bekerjasama agar dapat mengolah informasi yang diterima sesuai dengan bagusnya masing-masing.

Siswa belajar untuk dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, bersama teman sebangkunya siswa menyampaikan bahan materi cerita yang telah diterima agar dapat menganalisis dan menjelaskan unsur-unsur cerita. Peneliti memberikan apresiasi yang baik pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan tertib. Aktivitas tanya jawab dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran dan semua peserta didik mendapat kesempatan dalam menjawab pertanyaan. Aktivitas ini berguna untuk menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran di kelas postes diakhiri dengan doa dan penyampaian kesimpulan.

Keterampilan berbicara merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan berbicara adalah kecakapan seseorang dalam berbahasa saat mengekspresikan pendapat atau menyampaikan pesan sesuai dengan kebutuhan parapendengarnya.

Keterampilan berbicara untuk dapat menjadi pembicara yang baik, seorang pembicara selain harus memberikan kesan menguasai masalah yang dibicarakan, pembicara juga harus memperlihatkan keberanian dan kegairahan. Selain itu pembicara harus berbicara dengan jelas dan tepat. Metode *storytelling* berbasis boneka jari dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan keterampilannya dalam berbicara.

Metode *Storytelling* berbasis boneka jari sebagai sebuah seni atau seni dari sebuah keterampilan bernarasi dari cerita-cerita dalam bentuk syair atau prosa, yang dipertunjukkan atau dipimpin oleh satu orang di hadapan audience secara langsung dimana cerita tersebut dapat dinarasikan dengan cara diceritakan atau dinyanyikan, dengan atau tanpa musik, gambar, ataupun dengan iringan lain yang mungkin dapat dipelajari secara lisan, baik melalui sumber tercetak, ataupun melalui sumber rekaman mekanik.

*Storytelling* berbasis boneka jari ini penting untuk dilakukan terutama dalam masatumbuh kembang anak. Selain itu, mendongeng memiliki banyak manfaat bukan hanya bagi anak tetapi juga bagi orang yang mendongengkannya. Dengan metode *storytelling* berbasis boneka jari dapat membuat suasana kelas menjadi nyata seperti tukar menukar informasi, negosiasi makna atau kegiatan lainnya yang bersifat riil, peranan peserta didik dalam pembelajaran sebagai pemberi dan penerima, negosiator, dan interaktor sehingga peserta didik tidak hanya menguasai bentuk- bentuk bahasa, tetapi juga bentuk dan makna dalam kaitannya dengan konteks pemakaian.

Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian tentang Pengaruh Model *Storytelling* berbasis boneka jari terhadap Keterampilan Berbicara siswa kelas III SDN 5 Gereneng. Hasil Keterampilan Berbicara siswa kelas III SDN 5 Gereneng pada kelompok eksperimen setelah diberikan pembelajaran menggunakan Model *Storytelling* berbasis boneka jari meningkat. Sementara hasil uji t menunjukkan data *pre-test* dan *post-test* Model *Storytelling* terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik diperoleh nilai  $\text{sign. } 0,149 > 0,05$ . Begitupun  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan taraf signifikan  $< \alpha (0,000 < 0,05)$ .

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan hasil uji t menunjukkan data *pre-test* dan *post-test* keterampilan berbicara peserta didik sesudah menggunakan model *storytelling* berbasis boneka jari di siswa kelas III SDN 5 Gereneng diperoleh nilai  $\text{sign. } 0,149 > 0,05$ . Begitupun  $H_0$  ditolak dan

H<sub>1</sub> diterima dengan tarafsignifikan <math>\alpha(0,000 < 0,05)</math>. Hasil tersebut menggambarkan bahwa metode keterampilan berbicara peserta didik berpengaruh dengan menggunakan model *storytelling* berbasis boneka jari di siswa kelas III SDN 5 Gereneng.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Faizah Umi. 2019. *Evaluasi Kinerja pendidikan dan tenaga kependidikan dan proses pembelajaran pendidikan islam di indonesia*. STPI BINA Insan Mulia, Yogyakarta
- SA Nafi'ah. 2019. *Model Pengembangan Kurikulum Hilda Taba Pada Kurikulum 2013 Di SD/MI*. 2019.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H. G. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.