



**PENERAPAN METODE *STORYTELLING* MENGGUNAKAN BONEKA TANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA KELAS III SD NEGERI BANDUNG BANPRES**

**Fadillah Febriyanti<sup>1</sup>, Agus Triyogo<sup>2</sup>, Dedy Firduansyah<sup>3</sup>**

STKIP PGRI Lubuklinggau, Indonesia

Email : [fadillahebbi28@gmail.com](mailto:fadillahebbi28@gmail.com)

**Article Info**

*History Articles*

Received: Juli 18, 2021

Accepted: August 1, 2021

Published: August 20, 2021

**Abstract :** *The aim of this research to determine the completeness outcomes of learning Indonesian language for the third grade students of Bandung Banpres Elementary School after applying the storytelling method by using hand puppets. The research used was quasi experimental. The techniques of collecting the data in this research used a test in the form of multiple choice questions. The techniques of analyzing data used normality test and t-test. The average of pre-test score was 60,22 with the percentage of students completing 33,33% while 66,66% of students did not complete, while the average score of the post-test was 75,56 with the percentage of students completing 80% and 20% of students who did not complete. The finding shows that mean value of post-test is greater than the pre-test with an increase of 15,34. The collecting the data were analyzed using t-test then obtain  $t_{table} = 1.69$  and  $t_{hitung} = 5.405$ . Because  $t_{hitung} > t_{table}$  then  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected. The finding of this research shows outcomes of learning Indonesian language for third grade students of Bandung Banpres Elementary School after participating in learning Indonesian language with the storytelling method by using hand puppets significantly and complete.*

**Keywords:** *Hand Puppets, Learning Outcomes, Storytelling*

**Abstrak:** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III SD Banpres Bandung setelah menerapkan metode bercerita dengan menggunakan boneka tangan. Penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes berupa soal pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji t. Nilai rata-rata pretes adalah 60,22 dengan persentase ketuntasan siswa 33,33% sedangkan siswa yang tidak tuntas 66,66%, sedangkan nilai rata-rata postes adalah 75,56 dengan persentase siswa menyelesaikan 80% dan 20% siswa yang tidak menyelesaikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test lebih besar dari pre-test dengan peningkatan sebesar 15,34. Pengumpulan data dianalisis dengan menggunakan uji-t kemudian diperoleh  $t_{tabel} = 1,69$  dan  $t_{hitung} = 5,405$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III SD Banpres Bandung setelah mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode bercerita menggunakan boneka tangan secara signifikan dan tuntas.*

**Kata Kunci:** *Boneka Tangan, Hasil Belajar, Bercerita*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dari segi aspek pengetahuan maupun cakrawala bangsa Indonesia untuk mampu mengejawantahkan individu yang intelektual serta memiliki wawasan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan intelegensi tinggi.

Pendidikan adalah upaya manusia serta fenomena yang terlaksana di manapun manusia itu berada. Menurut (Dimiyati, 2015) pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar. Ketika proses belajar yang dihayati oleh seorang siswa terdapat kaitannya akan usaha pengajaran yang dilakukan oleh guru. Belajar yang telah dialami siswa berhubungan pada pertumbuhan jasmani yang berkembang, sedangkan di sisi lain aktivitas belajar juga berupa perkembangan yang didorong oleh tindak pendidikan serta pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu gerakan pendidikan formal di sekolah yang berkedudukan mengakomodasi perkembangan serta pertumbuhan pada siswa agar tumbuh ke arah yang positif. Selaras dengan pendapat (Thobroni, 2015) bahwasannya pembelajaran ialah suatu proses belajar secara berulang atau kontinuitas dan menyebabkan adanya perubahan tingkah laku yang disadari cenderung bersifat tetap.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu pembelajaran yang di dalamnya mencakup keterampilan berbahasa yang baik dan benar guna mengejawantahkan siswa mampu dalam berbahasa. Menurut Tambunan (dalam Khairoes, 2019) pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai peranan signifikan tidak serta-merta untuk membudayakan keterampilan komunikasi semata, namun juga kebutuhan akan penguasaan ilmu pengetahuan yang lain.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di kelas III SD Negeri Bandung Banpres dengan jumlah siswa 30

orang, 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan diperoleh informasi bahwasannya hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III bisa dikatakan cukup, namun terdapat sedikit kendala pada hasil belajar bahasa Indonesia yang masih dalam kategori rendah dikarenakan sebagian besar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 65 yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Saat melakukan studi pendahuluan, peneliti menemukan masalah di dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya dalam penerapan metode pengajaran yang cenderung menjelaskan materi pelajaran menggunakan metode ceramah. Perihal demikianlah yang memacu rasa bosan serta suasana menjadi kurang kondusif sehingga kurang fokusnya perhatian siswa pada materi yang telah disampaikan.

Untuk mengatasi masalah di atas, maka diperlukannya penerapan metode pembelajaran yang cocok dan sesuai. Penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan dan membantu siswa agar mampu memahami suatu informasi yang telah diperoleh, serta dapat melatih daya konsentrasi siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan. Metode pembelajaran yang dapat dipilih seorang guru untuk diterapkan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah metode *storytelling*.

Metode *storytelling* yaitu suatu metode dalam pendidikan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain serta mampu menarik perhatian dan mempermudah dalam mengingat kejadian pada cerita. Menurut Bimo (dalam Salim, 2019) metode *storytelling* atau bercerita adalah suatu penyampaian cerita dengan cara bertutur ataupun berbicara. Adapun manfaat *storytelling* atau cerita menurut Latif (2012) antara lain:

1. Merangsang kekuatan berpikir
2. Sebagai media yang efektif

3. Mengasah kepekaan anak terhadap bunyi-bunyian.
4. Menumbuhkan minat baca
5. Menumbuhkan rasa empati
6. Menambah kecerdasan
7. Menumbuhkan rasa humor yang sehat

Ketika seorang guru melakukan storytelling dapat menggunakan media untuk membantu dalam proses penyampaian cerita, boneka dapat digunakan sebagai media untuk membawakan cerita kepada siswa dikarenakan boneka adalah objek yang dekat dengan mereka.

Boneka adalah suatu benda yang pada umumnya disukai oleh anak-anak, media boneka juga dapat membantu siswa agar mampu memahami suatu informasi yang telah diperoleh, melatih daya konsentrasi saat mendengar dan bercerita kepada orang lain sehingga pemilihan boneka tangan ini tepat karena dapat dengan mudah menarik perhatian siswa serta melalui boneka siswa mampu mengembangkan keterampilannya dan berkreasi sesuai dengan boneka yang digunakannya.

Gunarti (dalam Sulianto, 2014) mengemukakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka.

Sedangkan Musfiroh (dalam Sari, 2014) menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang terbuat dari kain yang dibentuk menyerupai wajah dan bentuk tubuh dari berbagai bentuk dengan berbagai macam jenis sifat yang dimainkan menggunakan tangan dan digerakkan menggunakan jari-jari tangan.

Menurut Daryanto (dalam Widowati, 2016) kelebihan dari boneka tangan yaitu:

1. Efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan
2. Tidak memerlukan keterampilan yang rumit

3. Mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira.

Selaras dengan pernyataan di atas Gunarti (dalam Nurjanah, 2019) juga mengemukakan kelebihan boneka tangan diantaranya sebagai berikut:

1. Boneka tangan dapat menarik minat serta perhatian siswa.
2. Tidak memerlukan tempat yang luas dan waktu yang lama
3. Penggunaan boneka tangan dapat melatih imajinasi serta kreatifitas siswa.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri Bandung Banpres setelah diterapkan metode *storytelling* menggunakan boneka tangan secara signifikan tuntas”.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental research*) yang menggunakan desain *one group pre-test and post-test*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Bandung Banpres yang berjumlah 30 orang siswa, yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Adapun sampel dari penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SD Negeri Bandung Banpres Tahun Ajaran 2020/2021. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh yang merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel.

Dalam menentukan kevalidan, adapun teknik yang digunakan untuk mengukur validitas soal adalah teknik korelasi *product product moment*. Dengan rumus yaitu (Arikunto, 2010).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  = Koefisien korelasi  
 N = Jumlah subjek

X = Skor butir soal  
 Y = Skor total

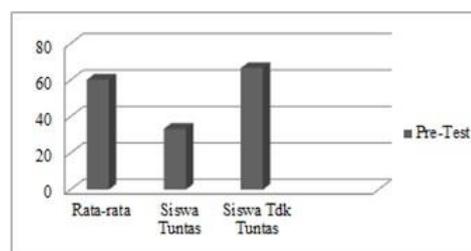
Instrumen penelitian ini adalah berbentuk tes yang dapat di uji dengan berupa tes soal Pilihan ganda dengan jumlah soal tes sebanyak 20 butir soal dan yang valid ada 15 butir sedangkan yang tidak valid ada 5 butir soal. Instrumen penelitian menunjukkan tingkat reliabilitas dengan rumus *alpha*, (Arikunto, 2010) dengan koefisien sebesar 0,818 yang artinya soal tes tersebut mempunyai derajat reliabilitas tinggi dan dapat dipercayai sebagai alat ukur. Validitas instrumen, tingkat kesukaran, daya pembeda serta data yang telah terkumpul dianalisis dengan cara menghitung skor rata-rata, simpangan baku, uji normalitas, dan uji hipotesis.

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis menggunakan uji-*t* satu sampel. Kriteria pengujian adalah jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Untuk taraf signifikan ( $\alpha = 0,05$ ) dan derajat kebebasan ( $dk = n-1$ ). Dengan persyaratan data yang akan diuji yaitu sampel data yang berdasarkan dari data berdistribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan dengan melakukan uji normalitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum peneliti melakukan penerapan metode *storytelling* menggunakan boneka tangan peneliti terlebih dahulu memberikan tes awal (*pre-test*) pada kelas III untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum melakukan pembelajaran dengan metode *storytelling* menggunakan boneka tangan. Pada pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun rekapikulasi hasil analisis data *pre-test* dapat dilihat pada gambar gambar grafik 2. :

Gambar Grafik 2. Rekapitulasi Hasil *Pre-Test*

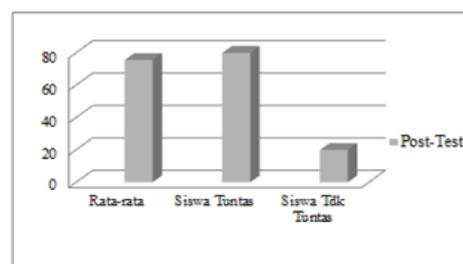


Berdasarkan gambar 2. diketahui bahwa nilai rata-rata *pre-test* sebesar 60,22 dengan persentase ketuntasan hasil belajar hanya 10 atau 33,33 % siswa yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 65 sedangkan ada 20 atau 66,66 % siswa lainnya yang belum mencapai atau masih di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) KKM yaitu 65 sebelum diberi perlakuan dengan penerapan metode *storytelling* menggunakan boneka tangan pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Nilai keberhasilan belajar siswa disesuaikan dengan nilai standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) SD Negeri Bandung Banpres yaitu 65. Berdasarkan grafik di atas dapat terlihat bahwa hasil belajar siswa masih rendah, yaitu masih banyaknya siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 65.

Sedangkan tes akhir (*post-test*) dalam penelitian ini ditujukan untuk kemampuan akhir yang dimiliki siswa setelah diberikan perlakuan dengan metode *storytelling* menggunakan boneka tangan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk lebih rinci dapat dilihat gambar grafik 3. :

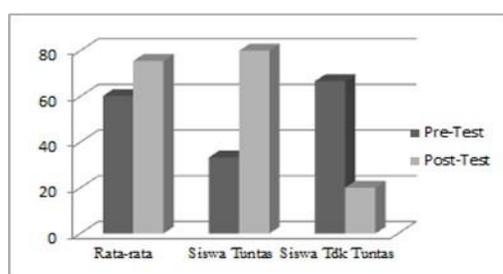
Gambar Grafik 3. Rekapilasi Hasil *Post-Test*



Berdasarkan gambar 3. Bahwasannya telah diperoleh nilai rata-rata sebesar 75,56 dengan persentase hasil belajar siswa yang tuntas ada 24 siswa atau 80 % sedangkan siswa yang tidak tuntas ada 6 siswa atau 20 %.

Jika dibandingkan antara data *pre-test* dan data *post-test* terdapat peningkatan pada ketuntasan hasil belajar siswa kelas III. Secara lebih rinci, rekapitulasi hasil peningkatan tes hasil belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test*, dapat dilihat gambar grafik 4. :

**Gambar Grafik 4. Perbandingan Pre-Test dan Post-Test**



Berdasarkan pengolahan data pada *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) bahwasannya ditemukan peningkatan nilai pada hasil *post-test* yaitu sebesar 15,34. Pada *pre-test* hanya ada 10 atau (33,33%) siswa yang telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan pada *post-test* terdapat 24 siswa atau 80% yang telah mencapai nilai KKM dengan persentase ketuntasan hasil belajar ada 24 atau 80 % siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 65.

Dengan ketentuan perhitungan secara statistik menggunakan uji-*t*, dengan taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = (30-1)$ . Dapat dilihat secara rinci pada tabel 2. :

**Tabel 2. Rekapitulasi Uji Hipotesis**

Data	$t_{hitung}$	$dk$	$t_{tabel}$	Kesimpulan
Post-Test	5,405	29	1,69	Diterima

Berdasarkan tabel 2. Dapat dilihat bahwasannya hasil uji-*t post-test*

menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  (5,405) dan  $t_{tabel}$  (1,69). Berdasarkan ketentuan perhitungan statistik mengenai uji-*t* dengan taraf  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $dk = 30-1$ . Hal tersebut membuktikan bahwa hipotesis dalam penelitian ini nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (5,405 > 1,69). Ini membuktikan hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Hasil penelitian ini yang telah dilakukan oleh peneliti didasarkan pada proses pembelajaran dengan menerapkan metode *storytelling* menggunakan boneka tangan pada pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan oleh peneliti mulai dari mempersiapkan RPP, materi pelajaran serta media dan lain sebagainya. menggunakan metode *storytelling* dengan boneka tangan dapat dijadikan alternatif dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilihat dari keberhasilan siswa dalam mengerjakan lembar *post-test* selama melakukan kegiatan penelitian di SD Negeri Bandung Banpres pada pertemuan pertama sebelum memberikan materi terlebih dahulu.

Pertemuan kedua peneliti telah menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode *storytelling* menggunakan boneka tangan. Materi yang digunakan yaitu menemukan tanda baca beserta fungsinya. Pembelajaran berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Pada proses pembelajaran dilakukan dengan 3 tahap kegiatan antara lain: kegiatan awal atau pendahuluan pada kegiatan ini peneliti terlebih dahulu melakukan *ice breaking* dengan mengajak siswa bernyanyi lagu satu-satu yang telah diubah liriknya kemudian menginformasi tujuan pembelajaran serta memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini.

Dilanjutkan dengan kegiatan inti seperti: (a) Siswa memperhatikan dan mengamati alat peraga yang akan digunakan untuk bercerita, (b) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri

dari 6 orang pada setiap kelompok melalui sistem absen, (c) Siswa mendengarkan dongeng yang dibawakan oleh guru secara seksama dengan berjudul “Pohon Apel yang Tulus” menggunakan boneka, (d) Siswa menanggapi umpan dari guru terkait dengan cerita yang dibacakan, misal, “Ada yang tahu bagaimana suara anak kecil?”, (e) Guru memberikan skenario pembelajaran pada setiap kelompok (f) Siswa diberi kesempatan untuk meniru tokoh di dalam dongeng yang dibacakan oleh guru dengan menggunakan boneka dalam kelompoknya, (g) Siswa diberi kesempatan untuk membaca teks dongeng secara bergantian melalui suara lantang dengan memeragakan boneka, (h) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan dongeng yang dibacakan oleh guru, (i) Siswa diberi kesempatan untuk menanggapi cerita yang dibacakan oleh guru, (j) Siswa menanggapi pembahasan kelompok lain.

Setelah kegiatan inti atau pada tahap kegiatan penutup guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama pembelajaran hari ini lalu merefleksi pembelajaran yang telah dipelajari kemudian melakukan evaluasi berdasarkan isi dongeng yang telah dibahas. Kendala pada pertemuan pertama ini akan diperbaiki pada pertemuan kedua.

Pada pertemuan ketiga peneliti menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode *storytelling* menggunakan boneka tangan pada materi menemukan pesan yang terdapat dalam suatu dongeng. Sama seperti pada pertemuan kedua proses pembelajaran berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran dan dilakukan dengan 3 tahap kegiatan yaitu kegiatan awal atau pendahuluan pada kegiatan ini peneliti terlebih dahulu melakukan *ice breaking* dengan mengajak siswa bernyanyi lagu satu-satu yang telah diubah liriknya kemudian menginformasi tujuan pembelajaran serta memberikan apersepsi

dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini.

Dilanjutkan dengan kegiatan inti seperti: (a) Siswa memperhatikan dan mengamati alat peraga yang akan digunakan untuk bercerita, (b) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 6 orang pada setiap kelompok melalui sistem absen, (c) Siswa mendengarkan dongeng yang dibawakan oleh guru secara seksama dengan berjudul “Pengembara dan Sebuah Pohon” menggunakan boneka, (d) Siswa menanggapi umpan dari guru terkait dengan cerita yang dibacakan, misal, “Ada yang tahu siapa pengembara itu?”, (e) Guru memberikan skenario pembelajaran pada setiap kelompok (f) Siswa diberi kesempatan untuk meniru tokoh di dalam dongeng yang dibacakan oleh guru dengan menggunakan boneka dalam kelompoknya, (g) Siswa diberi kesempatan untuk membaca teks dongeng secara bergantian melalui suara lantang dengan memeragakan boneka, (h) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan dongeng yang dibacakan oleh guru, (i) Siswa diberi kesempatan untuk menanggapi cerita yang dibacakan oleh guru, (j) Siswa menanggapi pembahasan kelompok lain.

Setelah kegiatan inti atau pada tahap kegiatan penutup guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama pembelajaran hari ini lalu merefleksi pembelajaran yang telah dipelajari kemudian melakukan evaluasi berdasarkan isi dongeng yang telah dibahas. Kendala pada pertemuan pertama ini akan diperbaiki pada pertemuan keempat.

Pada saat pertemuan keempat materi yang peneliti sampaikan adalah menemukan pesan yang terdapat dalam suatu dongeng. Sama seperti pada pertemuan kedua, proses pembelajaran berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan 3 tahapan kegiatan yaitu kegiatan awal atau pendahuluan pada kegiatan ini peneliti

terlebih dahulu melakukan *ice breaking* dengan mengajak siswa bernyanyi lagu satu-satu yang telah diubah liriknya kemudian menginformasi tujuan pembelajaran serta memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini.

Dilanjutkan dengan kegiatan inti seperti: (a) Siswa memperhatikan dan mengamati alat peraga yang akan digunakan untuk bercerita, (b) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 6 orang pada setiap kelompok melalui sistem absen, (c) Siswa mendengarkan dongeng yang dibacakan oleh guru secara seksama dengan berjudul "Asal Mula Buah Kelapa" menggunakan boneka, (d) Siswa menanggapi umpan dari guru terkait dengan cerita yang dibacakan, misal, "Ada yang tahu apa manfaat buah kelapa?", (e) Guru memberikan skenario pembelajaran pada setiap kelompok (f) Siswa diberi kesempatan untuk meniru tokoh di dalam dongeng yang dibacakan oleh guru dengan menggunakan boneka dalam kelompoknya, (g) Siswa diberi kesempatan untuk membaca teks dongeng secara bergantian melalui suara lantang dengan memeragakan boneka, (h) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan dongeng yang dibacakan oleh guru, (i) Siswa diberi kesempatan untuk menanggapi cerita yang dibacakan oleh guru, (j) Siswa menanggapi pembahasan kelompok lain.

Setelah kegiatan inti atau pada tahap kegiatan penutup guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama pembelajaran hari ini lalu merefleksi pembelajaran yang telah dipelajari kemudian melakukan evaluasi berdasarkan isi dongeng yang telah dibahas. Kendala pada pertemuan pertama ini akan diperbaiki pada pertemuan kelima.

Pertemuan kelima merupakan pertemuan terakhir peneliti menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode *storytelling* menggunakan boneka

tangan. Materi yang peneliti digunakan yaitu menentukan isi dongeng ditinjau dari tokoh, watak dan pesan moral dalam dongeng yang disajikan. Sama seperti pada pertemuan ketiga proses pembelajaran berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan 3 tahap kegiatan yaitu kegiatan awal atau pendahuluan pada kegiatan ini peneliti terlebih dahulu melakukan *ice breaking* dengan mengajak siswa bernyanyi lagu lihat kebunku kemudian menginformasi tujuan pembelajaran serta memberikan apersepsi dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini.

Dilanjutkan dengan kegiatan inti seperti: (a) Siswa memperhatikan dan mengamati alat peraga yang akan digunakan untuk bercerita, (b) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 6 orang pada setiap kelompok melalui sistem absen, (c) Siswa mendengarkan dongeng yang dibacakan oleh guru secara seksama dengan berjudul "Bunga Melati yang Baik Hati" menggunakan boneka, (d) Siswa menanggapi umpan dari guru terkait dengan cerita yang dibacakan, misal, "Ada yang tahu apa warna bunga Melati?", (e) Guru memberikan skenario pembelajaran pada setiap kelompok (f) Siswa diberi kesempatan untuk meniru tokoh di dalam dongeng yang dibacakan oleh guru dengan menggunakan boneka dalam kelompoknya, (g) Siswa diberi kesempatan untuk membaca teks dongeng secara bergantian melalui suara lantang dengan memeragakan boneka, (h) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan dongeng yang dibacakan oleh guru, (i) Siswa diberi kesempatan untuk menanggapi cerita yang dibacakan oleh guru, (j) Siswa menanggapi pembahasan kelompok lain.

Setelah kegiatan inti atau pada tahap kegiatan penutup guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama pembelajaran hari ini lalu merefleksi

pembelajaran yang telah dipelajari kemudian melakukan evaluasi berdasarkan isi dongeng yang telah dibahas.

Dilihat berdasarkan empat pertemuan pada saat peneliti menerapkan metode *storytelling* menggunakan boneka tangan melalui langkah-langkah yang sama didapatkan analisis nilai hasil belajar siswa dengan metode *storytelling* menggunakan boneka tangan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan SD Negeri Bandung Banpres adalah 65. Terlihat bahwa siswa mengerjakan soal dengan cara mereka sendiri ini, menunjukkan bahwa siswa dapat merumuskan masalah dan menyelesaikan masalah untuk mengerjakan soal-soal yang mengakibatkan nilai siswa pada proses belajar mengajar meningkat.

Selanjutnya setelah diberikan perlakuan dengan metode *storytelling* menggunakan boneka tangan, diberikan *post-test* sebagai tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran. Dilihat dari hasil *post-test* nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 75,56. Setelah itu membuktikan hipotesis dalam penelitian ini bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,405 > 1,69$ ). Ini membuktikan hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Berdasarkan analisis uji-*t* yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwasannya metode *storytelling* menggunakan boneka tangan dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia kelas III SD Negeri Bandung Banpres.

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat dikemukakan peneliti berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang telah di uraikan dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil belajar bahasa Indonesia kelas III yang berjumlah 30 siswa di SD Negeri Bandung Banpres dengan menerapkan metode *storytelling* menggunakan boneka tangan dalam kategori tuntas hal tersebut

membuktikan bahwa siswa telah mencapai tujuan dalam proses pembelajaran.

2. Melalui hasil analisis uji hipotesis yang telah dilakukan dengan uji-*t* diperoleh  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak dengan kesimpulan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri Bandung Banpres setelah mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode *storytelling* menggunakan boneka tangan secara signifikan tuntas.

Dilihat nilai rata-rata dan hasil analisis uji-*t* dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri Bandung Banpres setelah mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode *storytelling* menggunakan boneka tangan secara signifikan tuntas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Khairoes, D & Taufina. 2019. Penerapan *Storytelling* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*. 3(4). November 2019. 1038-1046. E-ISSN: 2580-1147.
- Latif, Muhammad. A. 2012. *The Miracle of Story Telling*. Jakarta: PT. Bentari Buana Murni
- Nurjanah, Wiwit. 2019. Penerapan Metode Bercerita dengan Boneka Tangan dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD. Negeri 51 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*.

- 3(5). *September 2019*. E-ISSN: 2614-1337.
- Salim, M. R. 2019. Penerapan Metode *Storytelling* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD GMIH L.O.C Kabupaten Pulau Morotai. *Jurnal Mitra Pendidikan*. 3(7). Juli 2019. 921-925. E-ISSN: 2550-0481.
- Sari, Resti. L. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B1 di TK Abah Duku Gedongkiwo, Yogyakarta Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Negeri Yogyakarta. *Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Sulianto, J., Untari, M. F. A., & Yulianti, F. 2014. Profil Cerita Anak dan Media Boneka Tangan dalam Metode Bercerita Berkarakter untuk Siswa SD. *Mimbar Sekolah Dasar*. 1(2). Oktober 2014. 113-122.
- Thobroni. 2015. *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Widowati, Diah. A. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II B SD. Negeri Morgoyasan Yogyakarta Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Negeri Yogyakarta. *Program Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*.