



Prosiding

## Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



# Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara

Dwi Vidyarti<sup>1(\*)</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>,

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro  
Indonesia

[vidyaarti05@gmail.com](mailto:vidyaarti05@gmail.com)

**abstrak**—Metode yang efektif untuk mengajar bahasa Indonesia kepada siswa di sekolah dasar diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara. Namun, karena kurangnya kesempatan untuk berlatih dan kurangnya kepercayaan diri, banyak siswa masih mengalami kesulitan berbicara. Tujuan dari studi ini adalah untuk mengevaluasi seberapa baik model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang menggunakan boneka tangan dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode quasi-eksperimental dengan desain pretest dan posttest pada satu kelompok. Sebanyak 22 siswa berpartisipasi dalam penelitian ini, dan data diperoleh melalui tes kemampuan berbicara yang mengacu pada 8 aspek penilaian. Hasil yang diperoleh dari penelitian menunjukkan bahwa skor posttest lebih tinggi dibandingkan skor pretest setelah penerapan model PBL dengan boneka tangan. Penggunaan media boneka tangan membantu siswa merasa lebih percaya diri dan berani saat berbicara, sementara langkah-langkah dalam PBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang terstruktur dan aktif. Kesimpulan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa model PBL efektif dalam membantu siswa di sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan berbicara mereka melalui pemanfaatan boneka tangan.

**Kata kunci** — Keterampilan Berbicara, Media Boneka Tangan, Pembelajaran Bahasa, Problem Based Learning, Sekolah Dasar

**abstract**— *Effective methods for teaching Indonesian to students in elementary schools are needed to improve language skills, especially speaking skills. However, due to lack of opportunities to practice and lack of self-confidence, many students still have difficulty speaking. The aim of this study is to evaluate how well the problem-based learning (PBL) model using hand puppets improves students' speaking abilities at the elementary school level. This research uses a quasi-experimental method with a pretest and posttest design in one group. A total of 22 students participated in this research, and data was obtained through a speaking ability test which refers to eight aspects of assessment. The results obtained from the research showed that the posttest score was higher than the pretest score after implementing the PBL model with hand puppets. The use of hand puppets helps students feel more confident and brave when speaking, while the steps in PBL provide opportunities for students to solve problems in a structured and active way. The conclusion of this research indicates that the PBL model is effective in helping students in elementary schools to improve their speaking skills through the use of hand puppets.*

**Keyword** — Speaking Skills, Hand Puppet Media, Language Learning, Problem Based Learning, Elementary Students

## PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang berkualitas tinggi memerlukan pendidikan secara strategis. Pendidikan tidak hanya memberi siswa pengetahuan, tetapi juga memberikan cara pandang, keterampilan, dan nilai-nilai yang sangat penting bagi kehidupan dalam masyarakat. Karena bahasa merupakan bagian penting dari proses berpikir dan berkomunikasi, pembelajaran bahasa memiliki peran strategis dalam situasi ini. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional tidak hanya membantu orang berkomunikasi, tetapi juga membangun karakter, menumbuhkan daya cipta, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis (Marfuah et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar harus dirancang secara sistematis dan menggunakan pendekatan yang menyenangkan dan bermakna untuk menumbuhkan minat siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran bahasa.

Menurut Fahrurrozi & Wicaksono (2023), pembelajaran bahasa yang efektif tekanan pada keterampilan berbahasa reseptif dan produktif, termasuk keterampilan berbicara, serta menanamkan perilaku menghargai bahasa sebagai bagian dari budaya bangsa. Di sekolah dasar, pendidikan bahasa Indonesia dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berbicara adalah cara penting bagi siswa untuk menyampaikan ide, perasaan, dan pengalaman mereka (Devianty, 2017). Namun karena siswa di sekolah dasar sering mengalami ketakutan, kurang percaya diri, dan tidak terbiasa mengutarakan pendapatnya di depan orang lain, kemampuan berbicara mereka masih tergolong rendah (Pamuji & Setyami, 2021).

Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pengajaran Bahasa Indonesia harus diubah untuk mendorong siswa berbicara dengan berani dan berpartisipasi. Problem Based Learning mengutamakan partisipasi aktif siswa dalam menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Salah satu pendekatan yang mungkin berhasil adalah metode ini (Maulana dkk., 2021). Oleh karena itu, siswa tidak hanya menghafal konsep tetapi juga belajar berpikir kritis, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah (Yunus dalam Subhayni dkk., 2017).

Selain model pembelajaran, pemilihan media memainkan peran penting dalam keberhasilan proses belajar. Media fisik yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa disebut media pembelajaran atau media instruksional (Reiser & Dempsey, 2002 dalam Wahyudi, 2014). Media interaktif memungkinkan siswa berinteraksi dengan media pembelajaran secara langsung (Mintorogo & Adib dalam Indartiwi dkk., 2020). Mirdad (2020) mengatakan model pembelajaran membantu guru mengatur pembelajaran di kelas, termasuk penggunaan media yang tepat. Trinova (2012) mengatakan bahwa siswa lebih terlibat dan berkonsentrasi jika lingkungan pembelajarannya menyenangkan.

Menurut Cahyani, Tahir, dan Setiawan (2022), penggunaan media boneka tangan dianggap sebagai salah satu cara yang efektif dan menarik untuk mengajarkan keterampilan berbicara kepada siswa sekolah dasar. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan memiliki efek yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbicara siswa. Di sisi lain, Anbarwati dkk., (2021) menyatakan bahwa karena media boneka tangan menggabungkan elemen bermain dan bereksresi, mereka memiliki kemampuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Menurut Habibi, Jaelani, dan Astini (2022), penggunaan media boneka

tangan dapat mendorong anak-anak untuk berbicara lebih aktif. Ini karena boneka memungkinkan anak-anak untuk mengungkapkan ide, perasaan, dan pikiran mereka. Selain itu, media ini membantu siswa mengatasi rasa malu mereka dan membuat mereka merasa lebih berani dan yakin saat tampil di depan teman-teman mereka (Mayasari, Arifudin, & Juliawati, 2022). Media yang digunakan untuk boneka tangan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Boneka tangan kura-kura



Gambar 2. Boneka tangan kelinci



Gambar 3. Boneka tangan rusa



Gambar 4. Boneka tangan singa

Media boneka tangan terbukti efektif, berdasarkan penelitian sebelumnya. Penelitian Hotimah (2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan media boneka tangan dapat meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat mereka secara lisan. Demikian pula, Widiaworo (2018) dalam penelitian Ardianti, Sujarwanto, dan Surahman (2021) menemukan bahwa media ini membuat proses belajar menjadi lebih dinamis dan komunikatif. Selain itu, Sasurya et al. (2025) mengindikasikan bahwa metode bercerita yang melibatkan boneka tangan memberi peluang bagi siswa untuk berbicara dengan lebih leluasa dan percaya diri. Oleh sebab itu, diharapkan suasana pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan bermakna dapat terwujud melalui penggabungan model *Problem Based Learning* dengan media boneka tangan. Tabel berikut ini menunjukkan sintaks model pembelajaran berbasis masalah yang digunakan dalam Boneka Tangan:

Tabel 1. Sintak pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media Boneka Tangan

Konsep	Implementasi Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> menggunakan Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara
<i>Problem</i>	Guru memulai pembelajaran dengan menghadirkan permasalahan nyata yang berkaitan dengan nilai moral atau pesan dalam sebuah cerita dongeng yang relevan dengan kehidupan siswa. Misalnya, masalah tentang pentingnya kejujuran atau kerja sama.
<i>Based</i>	Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil dan menjelaskan peran setiap anggota, seperti pencerita boneka, pengeras suara, dan penanya. Guru memberikan petunjuk bagaimana siswa mencari dan

	mengolah informasi dari dongeng yang ada, serta cara menggunakan boneka tangan untuk menyampaikan pesan cerita.
<i>Learning</i>	Siswa bersama kelompoknya menyelidiki cerita dongeng tersebut, mendiskusikan masalah yang muncul, dan berlatih berbicara menggunakan boneka tangan sebagai media untuk menceritakan dan memecahkan masalah dari cerita secara kreatif. Guru memberikan arahan dan sumber belajar tambahan serta pertanyaan pemandu untuk mengembangkan kemampuan berbicara siswa.
<i>Presentation</i>	Setelah sesi penyelidikan, setiap kelompok menyusun dan mempresentasikan cerita dongeng mereka memakai boneka tangan di depan kelas. Presentasi bisa berupa bercerita ulang, drama boneka, atau membuat poster cerita yang mengandung solusi masalah yang diangkat.
<i>Evaluation and Reflection</i>	Guru bersama siswa merefleksikan kegiatan tersebut dengan berdiskusi tentang kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran dan keterampilan berbicara yang diperoleh. Siswa menilai sendiri proses dan hasilnya, sementara guru memberikan umpan balik yang konstruktif untuk peningkatan berikutnya.

Dikembangkan dari teori Tiara, et al., (2024).

Oleh karena itu, diharapkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar dapat ditingkatkan dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan media boneka tangan. Model ini mengajarkan peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berbicara di depan umum. Siswa akan lebih termotivasi untuk mengambil bagian dalam kegiatan yang menarik dan menantang. Mereka juga akan memiliki kepercayaan diri untuk menyampaikan pendapat mereka (Mahendra, Ermiana, dan Jaelani, 2023; Rusli, Sudiana, dan Sriasih, 2019). Untuk mendapatkan model alternatif dan media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa mereka secara menyenangkan dan efektif, penelitian ini sangat penting bagi guru.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian quasi-experimental. Hasanudin dkk. (2025) mengatakan bahwa desain penelitian *quasi-experimental* cenderung lebih efektif dalam hal waktu dan energi tanpa memerlukan pembentukan acak kelompok eksperimen dan kontrol. Pada penelitian ini desain yang dipilih adalah *one-group pretest-posttest design*. Satu kelompok diukur dan diamati baik sebelum maupun setelah suatu perlakuan (*treatment*), menurut Muhandis & Riyadi (2023). Ini adalah jenis eksperimen semu. Metode penelitian yang dikenal sebagai Desain Satu Grup Pretest-Posttest memberikan subjek penelitian tes awal, atau pretest, untuk mengukur kemampuan awal mereka. Selanjutnya peserta didik diberikan perlakuan pembelajaran melalui kegiatan menyimak cerita dongeng menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media boneka tangan. Setelah

itu, tes akhir, atau *posttest*, dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media boneka tangan terhadap pemahaman siswa. Berikut ini adalah gambar desain penelitian ini.



Gambar 5. Model Penelitian One-Group Pretest-Posttest (William & Hita, 2019)

Partisipan pada penelitian ini berjumlah 22 siswa sekolah dasar kelas 4. Alasan pemilihan partisipan ini adalah siswa kelas 4 memiliki ciri-ciri yang selaras dengan tujuan penelitian, yaitu keterampilan berbicara yang menjadi fokus intervensi dalam studi ini. Dan juga seluruh partisipan berasal dari tingkat kelas yang sama sehingga memiliki kesamaan dalam hal usia, latar belakang kurikulum, dan pengalaman pembelajaran. Kesamaan karakteristik peserta ini berfungsi untuk mengurangi dampak variabel luar yang berpotensi memengaruhi temuan penelitian, sehingga perubahan capaian pembelajaran yang muncul lebih dapat dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan, yakni pemanfaatan model Problem Based Learning menggunakan media Boneka Tangan.

Penelitian ini mengumpulkan data melalui metode tes. Instrumen tes dapat dijelaskan melalui tabel berikut.

Tabel 2. Instrumen tes.

Indikator	Pedoman Penskoran
Pelafalan	<p>5 = Sangat baik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelafalan sangat jelas dan tepat sesuai kaidah bunyi bahasa.</li> <li>• Tidak ada kesalahan bunyi.</li> <li>• Ucapan terdengar alami dan mudah dipahami.</li> </ul> <p>4 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelafalan jelas dan cukup tepat.</li> <li>• Terdapat sedikit kesalahan bunyi tetapi tidak mengganggu makna.</li> <li>• Pengucapan sebagian besar sudah benar.</li> </ul> <p>3 = Cukup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelafalan cukup jelas namun belum konsisten.</li> <li>• Ada beberapa kesalahan bunyi kecil.</li> <li>• Masih dapat dimengerti oleh pendengar.</li> </ul> <p>2 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelafalan sering salah dan kurang jelas.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyak kata tidak diucapkan dengan benar.</li> <li>• Sebagian pembicaraan sulit dipahami.</li> </ul> <p>1 = Sangat kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelafalan tidak jelas dan banyak kesalahan.</li> <li>• Tidak sesuai kaidah bunyi bahasa.</li> <li>• Ucapan sulit atau tidak dapat dimengerti.</li> </ul>
Intonasi	<p>5 = Sangat baik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intonasi sangat tepat dan bervariasi.</li> <li>• Nada sesuai dengan makna kalimat dan situasi.</li> <li>• Irama berbicara alami dan menarik.</li> </ul> <p>4 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intonasi cukup tepat dan sesuai konteks.</li> <li>• Variasi nada sudah baik namun belum maksimal.</li> <li>• Irama berbicara masih wajar.</li> </ul> <p>3 = Cukup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intonasi cenderung datar dan kurang bervariasi.</li> <li>• Masih dapat dipahami pendengar.</li> <li>• Ada ketidaktepatan kecil dalam penekanan nada.</li> </ul> <p>2 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intonasi sering tidak sesuai konteks.</li> <li>• Penggunaan nada monoton.</li> <li>• Menyulitkan pendengar memahami maksud.</li> </ul> <p>1 = Sangat kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intonasi tidak tepat sama sekali.</li> <li>• Tidak ada variasi nada.</li> <li>• Pembicaraan terdengar kaku dan membingungkan.</li> </ul>
Pilihan kata	<p>5 = Sangat baik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kata yang sangat tepat dan bervariasi.</li> <li>• Sesuai dengan konteks dan lawan bicara.</li> <li>• Menunjukkan kemampuan kosakata yang baik.</li> </ul> <p>4 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kata yang digunakan cukup tepat dan sesuai konteks.</li> <li>• Sedikit kurang bervariasi.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak mengganggu makna pembicaraan.</li> </ul> <p>3 = Cukup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beberapa kata kurang tepat.</li> <li>• Masih bisa dipahami maknanya.</li> <li>• Kurang memperhatikan kesesuaian situasi.</li> </ul> <p>2 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyak kata digunakan tidak tepat.</li> <li>• Kurang sesuai dengan konteks atau lawan bicara.</li> <li>• Pesan sering kabur.</li> </ul> <p>1 = Sangat kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pilihan kata tidak sesuai sama sekali.</li> <li>• Banyak kata salah makna.</li> <li>• Sulit dipahami oleh pendengar.</li> </ul>
Struktur kata dan kalimat	<p>5 = Sangat baik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur kata dan kalimat rapi, logis, dan lengkap.</li> <li>• Tata bahasa benar.</li> <li>• Kalimat mudah dipahami.</li> </ul> <p>4 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur cukup baik, hanya sedikit kesalahan tata bahasa.</li> <li>• Urutan kalimat jelas.</li> <li>• Makna tetap tersampaikan.</li> </ul> <p>3 = Cukup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur kalimat cukup jelas tapi tidak konsisten.</li> <li>• Ada beberapa kesalahan susunan kata.</li> <li>• Makna masih bisa dipahami.</li> </ul> <p>2 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur kalimat sering tidak teratur.</li> <li>• Banyak kesalahan tata bahasa.</li> <li>• Makna sering rancu.</li> </ul> <p>1 = Sangat kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Struktur kalimat kacau dan tidak logis.</li> <li>• Tidak sesuai aturan bahasa.</li> <li>• Pendengar sulit memahami isi.</li> </ul>

Sistematika pembicaraan	<p>5 = Sangat baik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alur pembicaraan sangat runtut dan lengkap.</li> <li>• Memuat pembuka, isi, simpulan, dan penutup dengan baik.</li> <li>• Transisi antarbagian halus.</li> </ul> <p>4 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alur pembicaraan cukup runtut dan jelas.</li> <li>• Ada bagian kecil yang kurang lengkap.</li> <li>• Transisi antarbagian masih baik.</li> </ul> <p>3 = Cukup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alur pembicaraan cukup jelas tetapi kurang teratur.</li> <li>• Ada bagian hilang atau tidak tersusun baik.</li> <li>• Masih dapat diikuti pendengar.</li> </ul> <p>2 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alur pembicaraan tidak runtut.</li> <li>• Banyak bagian terlewat atau tidak jelas.</li> <li>• Pendengar kesulitan mengikuti isi.</li> </ul> <p>1 = Sangat kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak memiliki alur yang jelas.</li> <li>• Urutan acak dan membingungkan.</li> <li>• Isi pembicaraan tidak tersampaikan.</li> </ul>
Isi pembicaraan	<p>5 = Sangat baik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Isi sangat jelas, padat, dan sesuai topik.</li> <li>• Disampaikan dengan menarik dan informatif.</li> <li>• Mendukung tujuan pembicaraan.</li> </ul> <p>4 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Isi jelas dan relevan dengan topik.</li> <li>• Kurang menarik atau kurang mendalam.</li> <li>• Pesan tetap tersampaikan.</li> </ul> <p>3 = Cukup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Isi sesuai topik namun dangkal.</li> <li>• Kurang fokus atau kurang menarik.</li> <li>• Hanya sebagian ide tersampaikan.</li> </ul> <p>2 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Isi pembicaraan tidak fokus.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Banyak bagian menyimpang dari topik.</li> <li>• Informasi kurang jelas.</li> </ul> <p>1 = Sangat kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Isi tidak sesuai topik.</li> <li>• Tidak mengandung makna atau informasi.</li> <li>• Pembicaraan tidak memiliki tujuan jelas.</li> </ul>
Cara memulai dan mengakhiri pembicaraan	<p>5 = Sangat baik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembukaan sangat sopan dan menarik.</li> <li>• Penutupan lengkap dengan kesimpulan dan salam.</li> <li>• Transisi antara awal dan akhir halus.</li> </ul> <p>4 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembukaan dan penutupan sopan dan cukup menarik.</li> <li>• Ada sedikit kekurangan dalam isi atau urutan.</li> <li>• Tetap menghormati pendengar.</li> </ul> <p>3 = Cukup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembukaan dan penutupan dilakukan dengan wajar.</li> <li>• Kurang menarik atau kurang sopan.</li> <li>• Tidak sepenuhnya lengkap tapi bisa dimengerti.</li> </ul> <p>2 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembukaan atau penutupan tidak lengkap.</li> <li>• Kurang menghormati pendengar.</li> <li>• Terasa terburu-buru.</li> </ul> <p>1 = Sangat kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak ada pembukaan atau penutupan yang jelas.</li> <li>• Tidak sopan dalam berbicara.</li> <li>• Pembicaraan terkesan asal selesai.</li> </ul>
Penampilan (gerak-gerik) atau penguasaan diri	<p>5 = Sangat baik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penampilan sangat percaya diri.</li> <li>• Ekspresi dan gerak-gerik mendukung isi pembicaraan.</li> <li>• Terkendali dengan baik.</li> </ul> <p>4 = Baik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penampilan cukup percaya diri.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ekspresi dan gerak mendukung meski belum maksimal.</li> <li>• Penguasaan diri baik.</li> </ul> <p>3 = Cukup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penampilan agak gugup.</li> <li>• Ekspresi dan gerak-gerik masih kaku namun wajar.</li> <li>• Masih bisa menjaga ketenangan.</li> </ul> <p>2 = Kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kurang percaya diri.</li> <li>• Ekspresi kaku dan gerak tidak sesuai.</li> <li>• Terlihat gugup dan tidak fokus.</li> </ul> <p>1 = Sangat kurang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak percaya diri sama sekali.</li> <li>• Gerak-gerik tidak mendukung atau berlebihan.</li> <li>• Tidak mampu mengendalikan diri saat berbicara.</li> </ul>
--	---

Teknik analisis data menggunakan N-Gain seperti berikut.

$$g = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S - S_{pretest}} \quad (\text{Pratiwi, 2016})$$

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dilakukan kategorisasi interpretasi melalui tabel berikut.

Tabel 3. Kategorisasi interpretasi

Kategori	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	rendah

Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t Berpasangan (Paired Sample t-test) dengan menerapkan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{\frac{\bar{d}}{s_d}}{\sqrt{n}}$$

df = n-1 (Rahmani, Risnawati, & Hamdani, 2025)

Berdasarkan data tersebut, maka bisa dijabarkan sebagai berikut: t = Nilai t hitung,  $\bar{D}$  = Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2, SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2, N = Jumlah sampel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan uji analisis langsung pada kegiatan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media boneka tangan. Sebagai sampel penelitian, mereka juga mengukur tingkat pembelajaran siswa. Kelayakan media dan materi pembelajaran diuji secara praktis melalui observasi selama proses pembelajaran serta respon dan kinerja siswa di setiap tahapan PBL. Penilaian terhadap kelayakan media boneka tangan dilakukan melalui pengamatan langsung saat digunakan dalam pembelajaran. Aspek yang dievaluasi termasuk kemenarikan media, kemudahan penggunaan, kesesuaian karakter boneka dengan skenario pembelajaran, dan efektivitas media dalam membantu siswa. Penilaian kemampuan berbicara siswa didasarkan pada 8 komponen, yaitu cara pengucapan, nada suara, pilihan kata, susunan kata dan kalimat, alur pembicaraan, substansi obrolan, cara memulai dan menutup percakapan, serta penampilan (gerakan tubuh) atau pengendalian diri untuk mendukung peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan siswa, terutama kemampuan berbicara, ditingkatkan dengan penggunaan media boneka tangan dan model pembelajaran berbasis masalah. Peningkatan nilai antara pretest dan posttest, baik sebelum maupun sesudah perlakuan, menunjukkan hal ini. PBL dan boneka tangan membantu siswa menjadi lebih percaya diri, lebih terarah dalam berbicara, dan lebih memahami struktur komunikasi yang benar, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai.

Tabel 4. Data Nilai Pretest dan Posttest Sampel Penelitian

Komponen	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Siswa (n)	22	22
Jumlah Nilai	1668	2160
Nilai Tertinggi	72	92
Nilai Terendah	60	84
Rata- rata ( $\bar{X}$ )	66,72	86,4
Standar Deviasi (s)	4,1906563	2,7712813
Varians ( $S^2$ )	17,5616	7,68

Jika dilihat dari hasil pretest, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Ini disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran berbasis masalah (PBL) dengan dukungan media boneka tangan selama proses belajar yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa serta mempermudah mereka dalam memahami materi, terutama dalam hal keterampilan berbicara. Metode PBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan apa yang mereka inginkan.

Dalam kegiatan pengajaran, boneka tangan digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pengajaran karena dapat menampilkan situasi, masalah, atau diskusi yang harus dipelajari dan diselesaikan oleh siswa. Media ini memberi siswa kesempatan untuk melihat dan menunjukkan percakapan atau konflik yang perlu diselesaikan, yang membantu mereka memahami alur masalah.

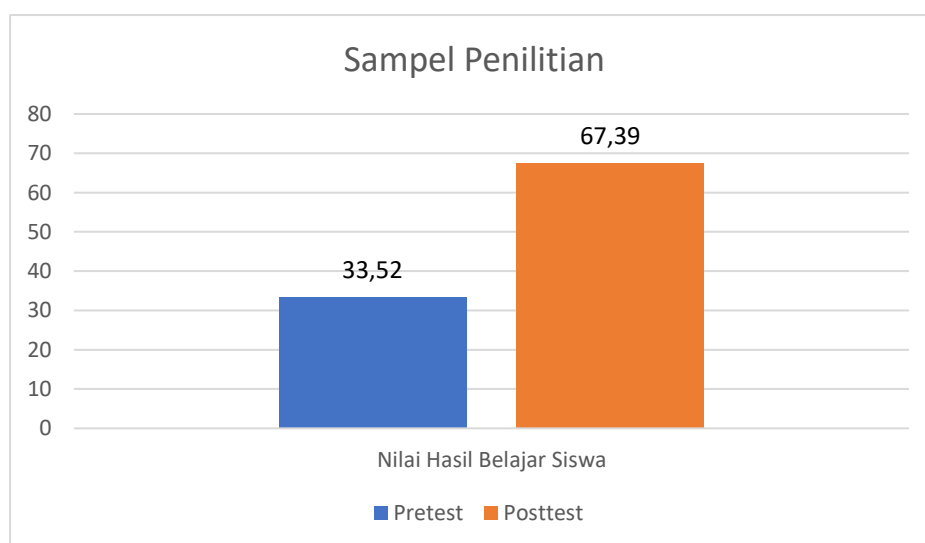
Melalui perpaduan antara tahapan *Problem Based Learning* dan penggunaan boneka tangan, Siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat,

menyusun argumen, dan berlatih berbicara secara sistematis dan benar melalui kombinasi tahapan pembelajaran berdasarkan masalah dan penggunaan boneka tangan. Boneka tangan juga membantu siswa yang pemalu atau kurang percaya diri menjadi lebih berani karena mereka seolah-olah "berbicara" melalui perantara boneka daripada secara langsung. Sampai siswa benar-benar memahami skenario, dialog percobaan, atau solusi, mereka dapat mengulangnya.

Hal ini sesuai dengan gagasan Mariana & Zubaidah (2015) bahwa alat bantu belajar yang menarik dan melibatkan siswa secara langsung dapat meningkatkan semangat belajar serta efektivitas proses belajar. Pemanfaatan media seperti boneka tangan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar melalui pengalaman nyata dan gambaran visual yang menyenangkan.

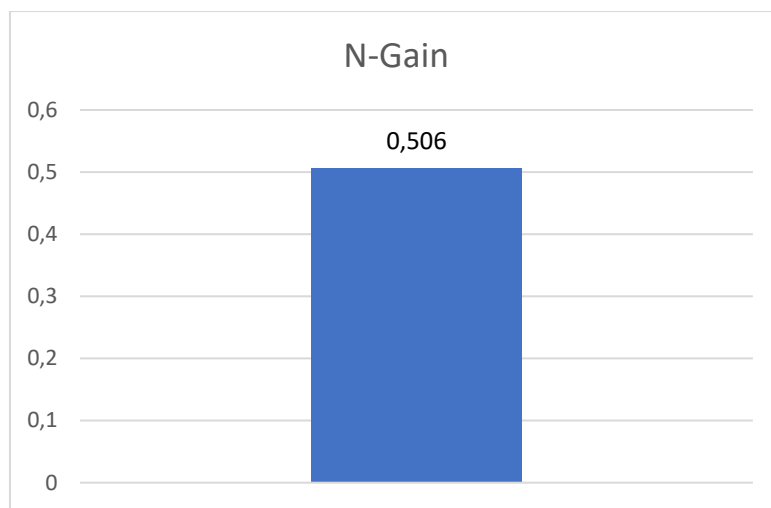
Nilai rata-rata pretest yang dicapai adalah 33,86 dan meningkat menjadi 67,39 pada *posttest*, yang menunjukkan bahwa siswa dalam penelitian ini mengalami peningkatan kemampuan sebesar 33,52. Hal ini menggambarkan bahwa metode pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang memanfaatkan media boneka tangan terbukti berhasil dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Ini dibuktikan dengan naiknya nilai siswa dan peningkatan performa mereka selama proses belajar.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa dapat menguasai materi dengan lebih baik dan dapat mengaplikasikannya saat diminta berbicara atau mempresentasikan hasil dari pemecahan masalah menggunakan boneka tangan. Perbandingan antara nilai pretest dan posttest dapat dilihat dalam data, peningkatan tersebut dapat terlihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 6. C Hasil Belajar

Sementara itu, berdasarkan hasil uji gain diperoleh nilai sebesar 0,50, yang ditunjukkan melalui grafik yang disajikan di bawah ini :



Gambar 7. Grafik Hasil Belajar

Grafik nilai gain memperlihatkan bahwa kemajuan hasil belajar pada kelompok studi berada dalam kategori menengah. Terdapat variasi dalam kemampuan masing-masing siswa untuk mengerti dan menerima materi, yang menyebabkan terbentuknya kategori menengah ini. Dalam proses pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan dukungan media boneka tangan, sejumlah siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami masalah yang disampaikan dan merumuskan solusi yang akan dipresentasikan melalui aktivitas berbicara menggunakan boneka tangan.

Kondisi ini sepadan dengan teori *Individualized Instruction*, yang mengungkapkan bahwa setiap anak memiliki perbedaan individual dalam kemampuan dasar, minat, kecepatan, maupun kelambanan belajar (Purwanti, Uminar, & Munafiah, 2024). Dengan demikian, kemampuan siswa dalam memahami permasalahan, mengolah informasi, hingga menyampaikan kembali hasil pemecahan masalah melalui media boneka tangan tentu hasil yang diperoleh siswa beragam.

Selain itu, sejumlah studi menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran berbasis masalah sangat efektif karena alat yang nyata dan menarik ini bisa meningkatkan kepercayaan diri siswa saat berbicara, membantu mereka memahami materi, dan menciptakan suasana belajar yang interaktif. Situasi ini mendukung hasil penelitian ini: penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang dipadukan dengan media boneka tangan terbukti dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa, khususnya dalam keterampilan berbicara, meskipun peningkatan tersebut terklasifikasi dalam kategori sedang.

Berdasarkan hasil statistik hasil uji t berpasangan *Paired Sample t-test* dapat dijelaskan pada tabel berikut ini :

Tabel 5. *Paired Sample t-test*

<i>t-Test: Paired Two Sample for Means</i>	<i>Postes</i>	<i>Pretes</i>
Mean	67.38636364	33.86363636
Variance	24.09361472	17.0995671
Observations	22	22
Pearson Correlation	0.242602844	

Hypothesized Mean Difference	0
df	21
t Stat	28.08462611
P(T<=t) one-tail	1.92964E-18
t Critical one-tail	1.720742903
P(T<=t) two-tail	3.85927E-18
t Critical two-tail	2.079613845

Berdasarkan data ini, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak karena nilai thitung melebihi nilai t tabel, yakni 28,08 lebih tinggi dari 2,079. Ini menunjukkan bahwa kemampuan berbicara siswa meningkat secara signifikan setelah mereka mengikuti model Problem Based Learning dibandingkan dengan sebelum model tersebut diterapkan. Dengan demikian, Problem Based Learning terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Penggunaan boneka tangan interaktif juga berkontribusi pada peningkatan pengalaman belajar dan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Hasil analisis uji t pada tingkat signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa  $t_{0,05;22} = 28,0846$  dan  $t_{tabel} = 2,079$ , sehingga nilai thitung lebih tinggi dibandingkan  $t_{tabel}$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah implementasi model Problem Based Learning menggunakan media boneka tangan. Oleh karena itu, model Problem Based Learning yang didukung oleh media boneka tangan merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara.

## REFERENSI

- Anbarwati, D. A., Hilmiyati, F., & Farhurohman, O. (2021). Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(2), 153-166. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i2.3608>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27-35. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Cahyani, A., Tahir, M., & Setiawan, H. (2022). Pengaruh Media Boneka Tangan (Hand Puppet) terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 87-92. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i2.1683>
- Devianty, R. (2017). Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan. *Jurnal Tarbiyah*, 24(2), 226-245. <https://dx.doi.org/10.30.829/tar.v24i2.167>
- Fahrurrozi, & Wicaksono, A. (2023). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Garudhawaca : Yogyakarta.
- Habibi, M. M., Jaelani, A. K., & Astini, B. N. (2022). Meningkatkan keterampilan berbicara melalui media boneka tangan. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2356>
- Harlina, Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63-68. <https://doi.org/10.32502/jbs.v4i1.2332>

- Hasanudin, C., Fitriyaningsih, A., Zulaeha, I., Fitriyana, N., & Saddhono, K. (2025). Si Raca App in Quantum Learning, Is It Effective to be Implemented in Early Reading Material for Primary School?. *International Research Journal of Multidisciplinary Scope (IRJMS)*, 6(1), 383-394. <https://doi.org/10.47857/irjms.2025.v06i01.01875>.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5-11. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28-31. [https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1073](https://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1073)
- Mahendra, Y., Ermiana, I., & Jaelani, A. K. (2023). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap keterampilan berbicara peserta didik Gugus II Brang Rea Tahun Pelajaran 2022/2023. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5732>
- Marfuah, J., Halifah, N., Asman, Yunidar, Golontalo, R., Izatti, A. N., Yotolembah, Sudiyana, B., Harisah, S., Nirmayanti, Ruslan, H., Astut, N. M. I. P., Muslimin, Juniati, Ulinsa, & Ulfah. (2025). *Sastra Sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Indonesia : Studi Kasus dan Strategi Pengajaran*. Intelektual Manifes Media : Bali.
- Mariana, S., & Zubaidah, E. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul. *Jurnal Prima Edukasi*, 3(2), 166-176. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6538>
- Maulana, U., Pratama, A., Murjani, S., & Firdiansyah, I. (2021). Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia. Tata Akbar : Bandung.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Impleentasi Model Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167-175. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2(1), 14-23. <https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>
- Muhandis, M. A. A., & Riyadi, A. (2023). Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design: Analisis Efektivitas Customer First Quality First Approach Pada Training Quality Dojo Dengan Metode Quasi Eksperimen One Group Pretest Posttest Design. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 7(2), 98-106. <https://doi.org/10.30871/jamn.v7i2.6931>
- Pamuji, S. S., & Setyami, I. (2021). *Keterampilan Berbahasa*. Guepedia: Jawa Barat.
- Pratiwi, D. D. (2016). Pembelajaran learning cycle 5E berbantuan geogebra terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 191-202. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.9684>
- Purwanti, E., Uminar, A. N., & Munafiah, N. (2024). Penerapan Konsep Differentiated Instruction: Tinjauan Literatur tentang Strategi Pembelajaran yang Berorientasi pada Keberagaman Siswa. *Quantum Edukatif: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 20-25. <https://synergizejournal.org/index.php/QE/article/view/14>

- Rahmani, D. A., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t-Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568-576. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.420>.
- Rusli, M. H., Sudiana, I. N., & Sriasih, S. A. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Boneka Tangan terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas VII-A MTS AL-Hikmah CUPEL Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v9i2.20448>
- Sasurya, K. I., Salimi, A., Pranata, R., & Safrianty, N. (2025). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan metode bercerita dengan media boneka tangan siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14(1), 60-70. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_bahasa.v14i1.4882](https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v14i1.4882)
- Subhayni, Sa'adiah, & Armia. (2017). *Keterampilan Berbicara*. Syiah Kuala University Press : Banda Aceh.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209-215. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>
- Wahyudi, N. (2014). Pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Studi Islam Panca Wahana*, 12(10), 84-94.
- William, W., & Hita, H. (2019). Mengukur tingkat pemahaman pelatihan powerpoint menggunakan quasi-experiment one-group pretest-posttest. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 20(1), 71-80. <https://doi.org/10.55601/jsm.v20i1.650>