

**PENGARUH STORYTELLING MENGGUNAKAN BONEKA TANGAN  
TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PADA KELAS 1 SEKOLAH**

**DASAR**

Diva Karita Putri Wibowo<sup>1</sup>, Dr. M. Khusni Mubarak<sup>2</sup>, Ery Rahmawati<sup>3</sup>,  
<sup>123</sup>Universitas PGRI Delta  
[1, \[2mrchusny@gmail.com\]\(mailto:mrchusny@gmail.com\),  
\[3eryrahmawati521@gmail.com\]\(mailto:eryrahmawati521@gmail.com\)](mailto:divakaritaputri789@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to understand the impact of storytelling activities utilizing hand puppets on the reading abilities of 1 grade students at SDN Pucang 2 Sidoarjo. The research employs a quantitative methodology, specifically a nonequivalent control group design. The subjects of this investigation are students from classes 1-A and 1-C at SDN Pucang 2, with the experimental are students from class (1-A) comprising 20 students and the control class (1-C) also consisting of 20 students. Media utilization was validates by two expert: a lecturer specialized in media and a material expert, who is the homeroom teacher. Data collection involved validation questionnaires, as well as pretests and posttests. The normality and homogeneity tests yailed values of  $\leq 0.05$ , indicating both normality and homogeneity. The simple linear regression analysis produced an f-count of 85.677 with a significance level of 0.000, which is less than or equal to 0.05, thus confirming the significance of the findings. In hypothesis testing, a significance value of  $\leq 0.05$  led to the rejection of H<sub>0</sub>, establishing that the use of hand puppet media positively influences reading skills. Student engagement averaged a score of 79.64, categorizing it as good. The findings of this study demonstrate the effect of hand puppet media on the reading skills of students in classes 1-A and 1-C.*

*Keywords: Storytelling, hand puppets, reading skills*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengaruh dan aktivitas siswa dalam kegiatan *storytelling* menggunakan boneka tangan terhadap keterampilan membaca siswa kelas 1 SDN Pucang 2 Sidoarjo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, dengan desain kelompok kontrol yang tidak setara. Populasi penelitian terdiri dari siswa kelas 1-A dan kelas 1-C SD Negeri Pucang 2, di kelas eksperimen (1-A) berjumlah 20 siswa dan kelas kontrol (1-C) berjumlah 20 siswa. Validasi penggunaan media dilakukan oleh dua ahli yakni dosen yang merupakan pakar media dan guru wali kelas sebagai ahli materi.

Instrumen pengumpulan data meliputi lembar angket validasi serta lembar *pretest* dan *posttest*. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan nilai  $\leq 0,05$  yang mengindikasikan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan homogen. Uji regresi linier sederhana menghasilkan nilai *f*-hitung sebesar 85,677 dengan tingkat signifikansi  $0,000 \leq 0,05$ , yang menandakan bahwa uji regresi linier sederhana tersebut signifikan. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi  $\leq 0,05$  yang mengakibatkan  $H_0$  ditolak, artinya penggunaan media boneka tangan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca siswa. Selain itu, aktivitas siswa juga memperoleh nilai rata-rata 79,64, yang tergolong baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media boneka tangan berpengaruh positif terhadap keterampilan membaca siswa kelas (1-A) dan kelas (1-C).

Kata Kunci: *Storytelling*, boneka tangan, keterampilan membaca

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan penuh syarat untuk berkembang. Oleh karena itu, perubahan taua perkembangan dalam bidang pendidikan seharusnya terjadi seiring dengan perubahan budaya dalam kehidupan (Rahmawati 2017).

Berkaitan dengan, perkembangan pendidikan sumber belajar ini bisa bermacam-macam, seperti buku, narasumber, media elektronik, media cetak, lingkungan sekitar. Pembelajaran yang menarik dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif (Dewi 2019).

Bahasa dan membaca merupakan elemen yang penting dalam kehidupan sosial anak. Keduanya mencakup tidak hanya bahasa lisan, tetapi juga gambar, tulisan, dan simbol. Membaca berfungsi sebagai langkah dasar dalam pendidikan serta dalam memperkaya pengalaman, karena melalui membaca seseorang dapat memperbarui informasi lewat tulisan atau gambar. Kegiatan membaca memberikan pengetahuan, pemahaman, dan mengasah kemampuan berpikir kritis (Luh Rini Puspita dkk, 2022). Sebagaimana dinyatakan oleh Elediana (2020), meningkatkan minat baca di kalangan siswa sekolah dasar adalah tanggung jawab bersama antara guru dan orang tua. Siswa memerlukan dukungan untuk mengembangkan minat

membaca dengan bantuan bahan bacaan yang disediakan oleh guru dan orang tua. Melalui membaca, siswa dapat mengetahui lebih banyak hal, memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang luas. Selain itu, siswa dapat mempelajari informasi baru, mengkomunikasikan ide-ide, dan mengekspresikan diri melalui keterampilan membaca,

Keterampilan membaca merupakan perasaan suka, keinginan kuat, ketertarikan, atau motivasi seseorang untuk melakukan aktivitas membaca.

Meningkatkan keterampilan membaca siswa bukanlah suatu hal yang sederhana. Siswa harus melewati berbagai rintangan mulai dari tahap membaca dasar hingga membaca dengan pemahaman yang mendalam terhadap isi bacaan. Berbagai permasalahan yang menghalangi mungkin akan muncul selama proses kita berusaha menyelesaikan.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas 1 SD Negeri Pucang 2 Sidoarjo, yang dilakukan pada tanggal 7 November 2024, media boneka tangan ini belum diterapkan dalam pembelajaran dan masih terdapat siswa yang kurang terampil dalam membaca, bahkan

kesulitan saat membaca. Kesulitan membaca siswa ini terlihat dari data nilai rata-rata siswa yang mencapai 70, lebih rendah dari kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yang seharusnya 85, oleh karena itu keterampilan membaca siswa berada pada tingkat yang rendah. Oleh karena itu, peneliti berupaya untuk menerapkan media boneka tangan agar keterampilan membaca siswa dapat ditingkatkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Eva Rahma (2019) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Isi Dongeng Pada Siswa Kelas II SDI AL-Falah I Petang Jakarta Barat" dimana hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen *pretest* 63,63% dan *posttest* 63,89% serta kelas kontrol *pretest* 79,25% dan *posttest* 71,85%. Gunarti (Midyawati, 2016) menjelaskan bahwa boneka tangan adalah boneka yang digunakan sebagai alat bantu kegiatan belajar, berukuran lebih besar dibandingkan dengan boneka jari dan dimasukkan ke dalam tangan.

Boneka tangan adalah salah satu alat peraga yang menarik, menyenangkan, serta mudah diakses

dan digunakan oleh siswa. Boneka ini terbuat dari kain yang dibentuk menjadi berbagai karakter, seperti hewan atau manusia. Menggunakan boneka tangan dalam bercerita meliputi kegiatan pengajaran yang melatih siswa untuk mengekspresikan diri, membantu memunculkan ide-ide kreatif siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca melalui cerita, dan membuat siswa lebih perhatian terhadap cerita yang disampaikan agar tidak merasa bosan (Kusdiyati 2010). Dengan demikian, boneka tangan memungkinkan guru mengembangkan keterampilan membaca siswa secara efektif.

Pembelajaran bahasa Indonesia, di tingkat sekolah dasar sangat erat kaitannya dengan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Akhyar, 2019). Penguasaan keterampilan membaca memiliki peran yang sangat penting dalam keseluruhan proses belajar siswa. Keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh kemampuan dalam memahami isi bacaan (Hidayah & Hermansyah 2016).

Membaca pada dasarnya merupakan suatu aktivitas yang

kompleks, karena melibatkan berbagai aspek yang tidak sekadar melafalkan tulisan. Proses ini mencakup berbagai aktivitas seperti visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Dari perspektif visual, membaca adalah proses menerjemahkan simbol-simbol tertulis (huruf) menjadi kata-kata lisan. Sedangkan dalam konteks berpikir, membaca melibatkan aktivitas pengenalan kata, pemahaman secara literal, interpretasi, pembacaan kritis, dan pengalaman kreatif (Muhammad Irfan 2013).

*Storytelling* adalah suatu kegiatan yang menyampaikan informasi atau peristiwa secara lisan ataupun dengan media yang dikemas dalam bentuk cerita yang menarik dan menyenangkan untuk di dengar (Madyawati, 2016). Bercerita merupakan komunikasi yang produktif, dimana individu memerlukan keberanian, kesiapan mental, kemampuan berpikir, serta keterampilan berkomunikasi agar dapat terlibat secara efektif dalam kegiatan *storytelling*.

Penelitian yang berkaitan telah dilakukan oleh Hilda Fauziah pada tahun 2018 dengan judul "Meningkatkan Keterampilan

Berbicara Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan di TK Yaspal III Koto Padang Luar". Perbedaan penulis bertujuan untuk keterampilan membaca siswa, sedangkan Hilda bertujuan untuk keterampilan berbicara siswa, persamaan penulis dengan hilda sama-sama menggunakan media boneka tangan. Selain itu, A. Ummul Haifa juga melaksanakan penelitian pada tahun 2018 dengan judul "Pengaruh Penerapan Metode *Storytelling* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Pullauweng Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng", perbedaan peneliti menggunakan desain eksperimen *Control Group Pretest-Posttest Design*, sedangkan Haifa menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*, penulis bertujuan untuk keterampilan membaca siswa, sedangkan Haifa bertujuan untuk keterampilan berbicara siswa, persamaan penulis dengan haifa sama-sama menggunakan metode *storytelling*.

Dengan merujuk pada uraian latar belakang di atas, peneliti merasa tertarik untuk meningkatkan

keterampilan membaca siswa kelas 1. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh *Storytelling* Menggunakan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Membaca pada Kelas 1 Sekolah Dasar". Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana pengaruh *storytelling* menggunakan boneka tangan terhadap kemampuan membaca siswa kelas 1 SD? 2) Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran *storytelling* menggunakan boneka tangan untuk siswa kelas 1 SD? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *storytelling* menggunakan boneka tangan terhadap keterampilan membaca siswa kelas 1 SD serta aktivitas siswa dalam kegiatan *storytelling* yang menggunakan boneka tangan. Selain itu, penelitian ini bermanfaat untuk membantu guru dalam meningkatkan kreativitas penggunaan media pembelajaran dan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 1 SDN Pucang 2 Sidoarjo.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 7 – 12 November 2024 di SDN

Pucang 2 Sidoarjo yang terletak di Jl. Ahmad Yani No. 13 A, Pucang, Sidokumpul, Kec. Sidoarjo, kabupaten Sidoarjo, Jawa timur 61219. Pemilihan lokasi penelitian di SDN tersebut dikarenakan belum pernah dilakukan penelitian dengan judul yang sama. Populasi dalam penelitian yakni seluruh siswa kelas 1. Sampel yang diambil terdiri dari siswa kelas 1-A dan 1-C dengan perincian sebagai berikut siswa kelas 1-A berperan sebagai kelas eksperimen sebanyak 20 siswa dan siswa kelas 1-C berperan sebagai kelas kontrol sebanyak 20 siswa.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *quasi eksperimen* menggunakan desain yang disebut *nonequivalent control group design*. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen (kelas yang menerima perlakuan) dan kelas kontrol (kelas yang berfungsi sebagai pembandingan tanpa perlakuan).

Sebelum penelitian dilakukan kedua kelas tersebut yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi *pretest* untuk melihat keterampilan membaca siswa sebelum perlakuan diberikan pada kelompok kontrol dan eksperimen. Setelah penelitian dilakukan kemudian kedua kelas

tersebut diberikan *posttest* setelah perlakuan diberikan pada kedua kelompok tersebut agar terlihat hasil dari penelitian ini. Desainnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Desain penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>1</sub>	-	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Tes awal (*pretest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol

X = Perlakuan kelas eksperimen (*storytelling* menggunakan media boneka tangan)

O<sub>2</sub> = Tes akhir (*posttest*) kelas eksperimen dan kelas kontrol

Variabel yang digunakan yaitu variabel bebas berupa *storytelling* dan variabel terikat berupa keterampilan membaca siswa kelas 1 sekolah dasar. Instrumen pengumpulan data yang diterapkan meliputi lembar angket untuk validasi media dan materi, lembar *pretest* dan *posttest*, serta lembar angket aktivitas siswa. Lembar validasi media dan materi bertujuan untuk mengevaluasi kevalidan dan keefektifan media, dengan penggunaan skala penilaian

likert pada setiap pertanyaan. Hasil validasi media yang terdapat pada lembar validasi akan dianalisis menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka persentase kelayakan

f = Jumlah skor yang diberikan responden

N = Jumlah skor maksimal

Data lembar validasi yang sudah dikumpulkan kemudian dikonversi dari skor penilaian menggunakan kriteria persentase sebagai berikut:

**Tabel 2.** Skor penilaian validasi

Persentase	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Kurang Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sedangkan lembar *pretest* dan *posttest* digunakan untuk menilai dan mengukur keterampilan membaca siswa, terutama keterampilan membaca berkenaan dengan penguasaan materi pelajaran. Peneliti memberi tes berupa bacaan cerita pendek pada siswa kelas 1-A dan 1-C di sekolah SD Negeri Pucang 2 Sidoarjo.

Lembar *pretest* dan *posttest* yang berbentuk bacaan cerita pendek terdiri dari 6 paragraf. Bacaan *pretest* disampaikan sebelum pembelajaran yang menggunakan media boneka tangan, sedangkan bacaan *posttest* diberikan setelah pembelajaran dengan media yang sama. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji statistik, yang mencakup uji homogenitas, uji normalitas, uji regresi linier sederhana, dan uji hipotesis untuk menguji aktivitas siswa, dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS statistik version 29*.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam penggunaan media boneka tangan ada beberapa tahapan yaitu yang pertama melakukan pemahaman materi dengan mengintruksikan kepada siswa untuk membaca cerita pendek dengan sedikit penjelasan dari guru, selanjutnya mengintruksikan kepada siswa untuk menyimak penjelasan guru dengan menggunakan media boneka tangan.

Pada hasil kevalidan, validasi media dilakukan oleh ahli media Universitas PGRI Delta. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan keefektifan media pembelajaran. Berikut data hasil validasi ahli media

yang dilakukan, memperoleh data dibawah ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$P = \frac{39}{44} \times 100 = 88\%$$

Berdasarkan data hasil validasi media di atas diperoleh data hasil validasi di atas memperoleh data 88% yang dikategorikan “sangat valid” dan dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu menerapkan media boneka tangan.

Pada hasil kevalidan materi, validasi materi dilakukan oleh guru kelas 1 SDN Pucang 2, validasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan media. Berdasarkan data hasil validasi materi memperoleh skor persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

$$P = \frac{69}{76} \times 100 = 91\%$$

Berdasarkan uji validasi materi memperoleh skor 91% yang berarti media boneka tangan dikategorikan “sangat valid” untuk digunakan.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan untuk menilai pengaruh *storytelling* dengan menggunakan boneka tangan terhadap keterampilan membaca siswa kelas 1 adalah

melalui tes membaca cerita pendek, tes ini terdiri dari *pretest* dan *posttest*.

Setelah melakukan penelitian, peneliti menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen serta kelas kontrol. Analisis ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh dalam penelitian yang dilakukan.

Berikut ini akan disampaikan beberapa hasil dari setiap pengujian, yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas memiliki kriteria jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai  $\text{sig} \leq 0,05$ , maka data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal.

Berikut uji normalitas yang telah dilakukan:

Tests of Normality							
kelompok		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
pretest	kelas eksperimen	.134	20	.200 <sup>*</sup>	.947	20	.326
	kelas kontrol	.093	20	.200 <sup>*</sup>	.961	20	.571
posttest	kelas eksperimen	.110	20	.200 <sup>*</sup>	.967	20	.689
	kelas kontrol	.161	20	.185	.926	20	.196

<sup>a</sup>. This is a lower bound of the true significance.  
<sup>\*</sup> a. Lilliefors Significance Correction

**Gambar 2.** Uji normalitas

Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan yang menunjukkan  $\geq 0,05$

menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas. Dalam uji homogenitas, jika nilai sig  $\geq 0,05$ , maka data tersebut bersifat homogen. Sebaliknya, jika nilai sig  $\leq 0,05$ , maka data tersebut bersifat tidak homogen. Berikut uji homogenitas yang dilakukan:

Test of Homogeneity of Variance				
	Based on	df	Sig.	
posttest	Based on Mean	307	1	,776
	Based on Median	253	30	,797
	Based on Median and with adjusted df	253	36,867	,782
pretest	Based on trimmed mean	372	1	,776
	Based on Mean	307	1	,462
	Based on Median and with adjusted df	253	36,126	,194
	Based on trimmed mean	372	1	,410

**Gambar 3.** Uji homogenitas

Dapat disimpulkan bahwa nilai probabilitas yang diperoleh menunjukkan hasil  $\geq 0,05$ , maka data tersebut dapat dikategorikan sebagai homogen.

Selanjutnya, dilakukan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui hasil belajar setelah penggunaan media boneka tangan pada kelas eksperimen. Data untuk uji regresi linier sederhana didapat dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa di kelas 1-A (kelas eksperimen), kemudian analisis dilakukan dengan menggunakan uji regresi linier sederhana. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa jika nilai

signifikan  $\geq 0,5$ , maka  $H_0$  ditolak, yang menunjukkan bahwa metode eksperimen tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap aktivitas siswa dengan penggunaan media boneka tangan.

ANOVA <sup>a</sup>					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	835,103	1	835,103	85,677	,000 <sup>b</sup>
Residual	175,447	19	9,247		
Total	1010,550	19			

a. Dependent Variable: keterampilan membaca  
 b. Predictors: (Constant), TORAYELLING

**Gambar 4.** Uji regresi linier sederhana

Dapat disimpulkan hasil dari uji regresi linier sederhana yang terdapat dalam tabel di atas menunjukkan nilai f-hitung sebesar 85,677 dengan tingkat signifikansi 0,000,  $\geq 0,05$ . Ini menunjukkan bahwa media boneka tangan berpengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca siswa.

Selanjutnya peneliti melanjutkan dengan melakukan uji hipotesis menggunakan uji-t dengan penjelasan apalagi sig 2 tailed lebih dari 0,05 maka  $H_0$  diterima dengan arti tidak ada pengaruh dalam pelaksanaan penelitian, sedangkan apabila sig 2 tailed kurang dari 0,05  $H_1$  ditolak dengan arti ada pengaruh dalam pelaksanaan penelitian ini, maka berikut uji hipotesis yang dilakukan:

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	26.266	6.078		4.322	.000
	STORYTELLING	.809	.087	.909	9.256	.000

a. Dependent Variable: keterampilan membaca

**Gambar 5.** Uji hipotesis

Dapat disimpulkan bahwa dari tabel diatas yaitu nilai signifikansi  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak, yang artinya penggunaan media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan membaca siswa.

Setelah melakukan uji hipotesis langkah selanjutnya yaitu melakukan uji aktivitas siswa sebagai berikut:

$$Na = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$Na = \frac{586}{800} \times 100$$

$$Na = 73,25$$

Hasil persentase aktivitas siswa menggunakan media boneka tangan yaitu sebesar 73,25 sehingga dapat dilihat dalam tabel berikut, bahwa aktivitas keterampilan membaca siswa (baik) terhadap penggunaan media boneka tangan.

**Tabel 6.** Kriteria penilaian aktivitas siswa

Persentase	Kriteria
100% - 76%	Sangat baik
75% - 51%	Baik
50% - 26%	Cukup
25% - 0%	Kurang

Setelah peneliti mengolah data dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta hasil angket yang berkaitan dengan aktivitas keterampilan membaca siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media boneka tangan, peneliti dapat menentukan apakah terdapat pengaruh atau tidak dalam pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media tersebut.

### E. Kesimpulan

Dari seluruh pembahasan penelitian ini, peneliti melakukan tes normalitas dan homogenitas, dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, uji normalitas diperoleh nilai sig yang diperoleh yaitu nilai sig kelas eksperimen sebesar 0,689 sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai sig sebesar 0,199 yang tergolong dalam kategori berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas diperoleh nilai sig yang menunjukkan seluruh hasil  $\geq 0,050$  maka data tersebut tergolong homogen.

Uji regresi linier sederhana yang dilakukan memperoleh nilai f sebesar 85,677 dengan tingkat signifikansi  $0,000 \leq 0,05$ , sehingga uji regresi linier sederhana dapat diartikan

menunjukkan bahwa boneka tangan signifikan terhadap keterampilan membaca siswa. Selanjutnya melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis ini menggunakan uji sampel t-test sehingga diperoleh hasil  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak yang berarti penggunaan boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan membaca siswa.

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dijelaskan peneliti, kesimpulan yang diperoleh dari media boneka tangan sangat efektif terbukti dari hasil validitas ahli materi, media dan bahasa, media boneka tangan sangat efektif sebagai visualisasi observasi siswa. hasil. aktivitas, dan nilai ujian belajar siswa, serta media boneka tangan yang sangat menarik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Akhyar, F. (2019, June). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dalam Kurikulum 2013 Sekolah Dasar. In Prosiding Seminar Nasional STKIP PGRI Bandar Lampung.
- Damaianti, V. S. (2003). Strategi Polisional Melalui Dramatisasi dalam Meningkatkan Motivasi Membaca” dalam Harras, KA, Kumiawan, K., dan Anshori, DS (Penyunting). *Mendamba Indonesia yang Literat. Bandung:*
- Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FPBS UPI.
- Dewi, A.S., & Mubarakah, L. (2019) Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Else (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), <https://doi.org/10.30651/else.v3i2.3223>
- Elendiana, magdalena. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar (Vol. 2).
- Emzir, M. (2010). Metodologi penelitian kualitatif analisis data.
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. (2016). Hubungan antara motivasi belajar dan kemampuan Membaca pemahaman siswa kelas v madrasah ibtidaiyah Negeri 2 bandar lampung tahun 2016/2017. Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar,
- Kusdiyati, S., Halimah, L., & Azlin, F. (2010). Pengaruh Pemberian Dongeng dengan Boneka Tangan terhadap Kemampuan Berbahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, III
- Luh Rini Puspita, N., Almaidah, P., Rahmatya Tanaiyo, W., & Dunggio, R. A. (2022). Pojok Literasi Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas Iii Mi Almourky. *Jurnal Jushpen*, 1(3),

Lestari, S., & Winanto, A. (2022). Efektifitas Model Pembelajaran Inquiry dan Problem Based Learning terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9967-9978.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4203>

Midyawati, L. (2016). Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. Prenadamedia Group.

Muhammad Irfan, Keterampilan Berbahasa Indonesia Untuk PGSD/PGMI, (Pancor: Jaya Mandiri Creator, 2013).

Rahmawati, E. (2017). Pengembangan lembar kerja siswa dengan menggunakan pendekatan kontekstual subtema lingkungan tempat tinggalku untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*,

