



Improving Speaking Skills Through Hand Puppet Media for Class III Students

Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas III

Andini Zahara Simanjuntak^{1*}, Riris Nurkholidah Rambe²

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

This study aims to provide reinforcement of students' speaking literacy which is the main priority of the Merdeka Curriculum in phases A-C and train students' speaking skills in grade III of SD IT Al-Hijrah 2 through the implementation of hand puppet media in the learning process. In its implementation, the development method (R&D) through the ADDIE model approach with five stages, namely needs analysis, media design process, development stage, field implementation, and assessment related to media effectiveness. Language, media, and material experts conducted validation, with the average results falling into the "very feasible" feasibility category. The pretest and posttest findings were at a significance value of 0.000, which was below the threshold of 0.05. This indicates that the media trial significantly improved students' speaking skills. Responses from teachers and students also said that this material was interesting and easy to use for education. The implications of this study for elementary school teachers as an alternative to using hand puppet learning media to foster an interesting and participatory learning environment and improve students' speaking skills. This media has the potential to be used in other schools with characteristics of students who have difficulty speaking. Hand puppets with a combination of word cards can be an interesting and non-monotonous learning alternative in building students' speaking skills.

OPEN ACCESS

ISSN 2548 2254 (online)
ISSN 2089 3833 (print)

Edited by:
Mahardika Darmawan
Kusuma Wardana

Reviewed by:
Deni Adi Putra
Panut Setiono

**Correspondence:*
Andini Zahara Simanjuntak
andini0306213205@uinsu.ac.id

Received: 26 June 2025

Accepted: 07 July 2025

Published: 18 July 2025

Citation:

Andini Zahara Simanjuntak,
Riris Nurkholidah Rambe (2025)
*Improving Speaking Skills Through Hand
Puppet Media for Class III Students.*
Pedagogia: Jurnal Pendidikan. 14:2. doi:
10.21070/pedagogia.v14i2.1955

Keywords: Hand Puppet Media, Speaking Skills, Elementary Education, ADDIE Model, Learning Innovation

Penelitian ini bertujuan memberikan penguatan literasi berbicara siswa yang menjadi prioritas utama Kurikulum Merdeka pada fase A-C dan melatih kemampuan berbicara siswa di kelas III SD IT Al-Hijrah 2 melalui implementasi media boneka tangan pada proses belajar. Pada pelaksanaannya, metode pengembangan (R&D) melalui pendekatan model ADDIE dengan lima tahapan yakni analisis kebutuhan, proses merancang media, tahap pengembangan, penerapan di lapangan, serta penilaian terkait efektivitas media. Ahli bahasa, media, dan materi melakukan validasi, dengan hasil rata-rata masuk dalam kategori kelayakan "sangat layak". Temuan pretest dan posttest berada pada nilai signifikansi 0,000, yang berada di bawah ambang batas 0,05. Hal demikian mengindikasikan uji coba media secara signifikan meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Tanggapan dari guru dan siswa juga mengatakan bahwa materi ini menarik dan mudah digunakan untuk pendidikan. Implikasi

penelitian ini bagi guru SD sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran boneka tangan untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan partisipatif serta meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Media ini berpotensi digunakan di sekolah lain dengan karakteristik siswa yang kesulitan dalam berbicara. Boneka tangan dengan kombinasi kartu kata bisa menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan tidak monoton dalam membangun kemampuan berbicara siswa

Kata kunci: Media Boneka Tangan, Keterampilan Berbicara, Pendidikan Dasar, Model ADDIE, Inovasi Pembelajaran

PENDAHULUAN

Berbicara ialah satu komponen utama pengembangan bahasa, khususnya bagi siswa sekolah dasar kelas tiga. Siswa kini diajarkan untuk berkomunikasi secara efektif. Tujuan pengajaran bahasa di sekolah yakni guna meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, khususnya dalam berinteraksi satu sama lain (R. N. Rambe et al., 2023). Menurut Tarigan (dalam Setyonegoro et al., 2020) dikatakan bahwa kemampuan berbicara adalah ketika anak mampu melafalkan bunyi artikulasi, kata-kata dalam berkomunikasi, menyatakan, serta mengeluarkan pendapatnya, dan perasaan.

Keterampilan ini sangat penting bagi siswa sekolah dasar karena berkontribusi dalam pengembangan kemampuan interaksi sosial. Selain itu, berbicara dengan baik cenderung membantu siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas dan memahami isi pelajaran. Menurut Anas & Sapri (Anas & Sapri, 2022) keterampilan berbicara penting dalam pembelajaran karena dapat membantu siswa menyampaikan ide serta gagasan di depan umum.

Hal ini sejalan terhadap pendapat Andari (Andari, 2020) pengajaran keterampilan berbicara sangat penting karena kemampuan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir, membaca, menulis, serta mendengarkan. Keterampilan ini akan membantu siswa dalam mengorganisir, merumuskan, menyampaikan pikiran, perasaan, serta ide kepada orang lain secara lisan.

Indikator keterampilan berbicara yang dapat digunakan untuk menilai kemampuan siswa mengacu pada teori Tarigan. Menurut teori tersebut, terdapat lima aspek dalam indikator keterampilan berbicara. Pertama, ketepatan vokal, yang mencakup pengucapan konsonan dan vokal dengan benar, tanpa pengaruh bahasa asing, serta kelancaran dalam berbicara. Kedua, intonasi yang jelas, yang mencakup pengucapan kata/jeda yang tepat, variasi nada, dan kecepatan berbicara. Ketiga, ketepatan ucapan, yang melibatkan pemilihan kata dan struktur kalimat yang tepat. Keempat, urutan kata yang benar, di mana kata-kata diucapkan dengan tepat tanpa pengulangan. Kelima, kelancaran, yang mencakup percakapan yang tidak terputus atau tidak ada jeda yang terlalu lama (Tarigan, 2021).

Seyogyanya, siswa kelas III sekolah dasar dapat dengan lancar berkomunikasi serta memiliki rasa percaya diri diberbagai situasi, termasuk dalam lingkungan sekolah maupun tidak. Kemampuan ini mencakup keberanian dalam mengungkapkan pendapat, menyampaikan cerita runtut, serta menanggapi lawan bicara. Menurut Guntur (dalam Anbarwati et al., 2021) keterampilan berbicara mulai diajarkan sedari dini dimulai dari dasar kemampuan menyimak, pada fase ini kemampuan berbicara dapat dicerna dengan baik.

Pada kenyataannya masih banyak siswa kelas III sekolah dasar yang masih mengalami kesulitan dalam berbicara dan menyampaikan pendapatnya di hadapan semua orang di kelas. Siswa masih terbata-bata, ragu dan malu jika berbicara di depan kelas apalagi jika dilihat langsung oleh guru dan tidak mampu menggunakan bahasa baku. Sejalan dengan

pendapat Devianty (Devianty, 2021) bahasa indonesia yang digunakan haruslah bahasa indonesia yang menggunakan kata-kata baku, baik, dan benar.

Pendapat Hasibuan et al. (Hasibuan et al., 2024) dalam penelitiannya terdapat masalah kesulitan berbicara siswa. Kesulitan terlihat ketika siswa masih terlihat grogi, malu, dan memakai bahasa ibu saat bicara di depan kelas dan cenderung lupa hal yang ingin diutarakan.

Menurut Rizka et al. (Rizka et al., 2021) karena perasaan malu dan takut melakukan kesalahan, siswa kurang nyaman berbicara di depan teman sebaya atau di kelas selama pelajaran. Metodologi pembelajaran yang dipilih guru tidak memaksa siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, yang merupakan alasan lain mengapa siswa enggan berbicara.

Kondisi ini juga terlihat pada siswa kelas III SD IT Al-Hijrah, berdasarkan hasil observasi awal ditemukan bahwa keterampilan berbicara siswa dalam kategori baik, akan tetapi masih ditemukan siswa yang kesulitan dalam berbicara. Siswa belum mempunyai keberanian dalam mengungkapkan pendapatnya. Siswa kurang mampu memilih kata yang tepat untuk menyusun kalimat dan menggunakan bahasa sehari-hari yang terkadang tidak dimengerti oleh guru. Siswa kesulitan untuk menyimpulkan hasil dari pembelajaran, terkadang siswa juga tidak mampu menjawab pertanyaan dari guru karena kemampuan berbicara siswa tidak berkembang. Oleh karena itu, mempelajari bahasa Indonesia memerlukan kemampuan komunikasi verbal dan tertulis yang kuat (Kusumawati, 2022).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti mengusulkan pengembangan media pembelajaran berupa boneka tangan sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Guru dan media pembelajaran adalah dua faktor yang saling berkaitan dalam mencapai tujuan pembelajaran (M. M. N. Ritonga & Halimah, 2023). Menurut Mardianto et al. (2021) media merujuk pada alat yang digunakan untuk membantu proses penyampaian informasi dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi yang diajarkan (Wandini et al., 2020).

Boneka tangan adalah sejenis boneka yang dapat dikenakan di tangan serta lebih besar dari boneka jari. Untuk menghasilkan berbagai gerakan, pengguna dapat menggunakan jari-jari mereka untuk memanipulasi tangan dan kepala boneka (Sofi & Praheto, 2023). Biasanya, boneka tangan dibuat dari kain flanel, katun, atau bahan lembut lainnya. Boneka tangan dibuat dengan desain yang sederhana tetapi memiliki bentuk yang menarik dan mudah dikenali oleh siswa.

Selain mendukung anak-anak dalam mengekspresikan pikiran dan mengembangkan keterampilan berbicara, boneka tangan dapat digunakan sebagai alat pengajaran untuk menyampaikan cerita atau topik lain dengan cara yang lebih menarik dan partisipatif. Selama kegiatan pendidikan, boneka dapat digunakan sebagai alat atau media (Arzani & Marzoan, 2020).

Penggunaan boneka tangan pada pembelajaran melibatkan guru dan siswa. Guru bisa memanfaatkan boneka

tangan dalam menyampaikan cerita atau materi pembelajaran, sementara siswa dapat berpartisipasi dengan memainkan peran menggunakan boneka tangan. Jika guru mampu memilih media yang tepat maka pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran (Ningrum & Dahlan, 2023).

Penelitian sebelumnya menemukan bahwa penggunaan boneka tangan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara. Hal ini dapat menjadi solusi yang bermanfaat dalam pembelajaran, terutama untuk materi pengajaran bahasa Indonesia yang berfokus pada menceritakan kembali dongeng secara lisan dengan menggunakan bahasa sendiri (Ayuningtyas et al., 2023). Penelitian lainnya yang berfokus pada kemandirian dan keterampilan berbicara siswa kelas II. Ditemukan hasil bahwa media boneka tangan mampu meningkatkan kemandirian dan keterampilan berbicara siswa dengan hasil skor angket respon siswa 88% dan angket uji coba produk 91% (Zakaria et al., 2022).

Pada penelitian sebelumnya masih terbatas pada penggunaan media boneka tangan saja dan belum banyak penelitian yang menggabungkan dengan kartu kata. Penelitian ini lebih memfokuskan pada keterampilan berbicara siswa melalui media boneka tangan yang dikombinasikan dengan kartu kata. Kebaruan dari media terletak pada penggunaan kartu kata, siswa akan secara acak memilih kartu yang berisi sebuah kata, lalu siswa diminta untuk bercerita menggunakan boneka tangan berdasarkan kartu kata yang diperolehnya. Cerita yang dibuat harus sesuai dengan kata yang dipilih, sehingga mendorong siswa untuk berbicara secara spontan. Kegiatan ini tujuannya guna melatih keterampilan berbicara siswa dengan menyenangkan dan menantang.

Pemilihan jenis media yang tidak tepat dapat berdampak negatif pada proses pembelajaran. Salah satu konsekuensi yang sering terjadi adalah lingkungan belajar yang kurang ideal di kelas. Hal ini menjadi alasan utama yang mengakibatkan tujuan akhir pembelajaran tidak disampaikan dengan baik dan tidak dapat dicapai oleh peserta didik. (N. Z. Ritonga et al., 2024). Maka media yang tepat menjadi kunci utama dalam pembelajaran. Media yang tepat diperlukan untuk pembelajaran yang optimal sebagai sarana peningkatan keterampilan bicara siswa.

Dengan demikian peneliti tertarik dengan judul ini "Pengembangan Media Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III di SD IT Al-Hijrah 2". Peneliti menawarkan pendekatan yang menyenangkan sekaligus menantang melalui penggunaan boneka tangan yang dipadukan dengan kartu kata secara spontan, guna menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Tujuan penelitian tersebut yakni guna memastikan sejauh mana boneka tangan mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

METODE

Pada penelitian digunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode tersebut yakni prosedur atau serangkaian tindakan yang digunakan dalam menciptakan

suatu produk baru ataupun penyempurnaan pada produk sebelumnya. Ide ini meliputi sejumlah teknik penelitian yang dipakai guna menciptakan produk khusus serta mengevaluasi kemanjurannya (Judijanto et al., 2024).

Dalam hal mengumpulkan data, peneliti mengumpulkan data dengan dua metode, yaitu melalui penelitian langsung dilapangan (metode primer) dan melalui referensi-referensi yang mendukung penelitian (metode sekunder). Peneliti mengumpulkan data primer untuk mengatasi masalah penelitian. Tidak seperti data primer, data sekunder adalah informasi yang tersedia dalam berbagai format. Secara umum, ini terdiri dari bukti, catatan, dan laporan historis yang telah dikumpulkan dalam arsip (data dokumenter), baik yang telah dipublikasikan maupun yang belum (Hardani et al., 2020).

Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan teknik pengumpulan data melalui model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Model ini dipilih karena memiliki alur yang sistematis namun tetap fleksibel jika diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Jika dibandingkan dengan model Dick & Carey cenderung lebih kompleks dan memiliki banyak komponen yang harus dianalisis secara detail. Begitu juga dengan model Borg & Gall yang memiliki 10 tahapan dan membutuhkan waktu yang lebih lama serta sumber daya yang lebih besar. Meskipun model ADDIE dinilai lebih efisien namun mampu menghasilkan produk yang valid dan layak diuji cobakan dalam praktik pembelajaran.

Terdapat lima langkah-langkah ataupun prosedur yang dilakukan pada model ADDIE. Pertama, dalam tahap analisis (*analysis*), peneliti akan mengidentifikasi permasalahan yang ada dan menawarkan solusi untuk masalah tersebut. Dari sini, latar belakang kebutuhan yang ada dapat dijadikan landasan dalam pengembangan media pembelajaran. Kedua, dalam tahap perancangan (*design*) setelah melakukan analisis, peneliti mengkaji isu-isu terkini dan memilih langkah yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Ketiga, pengembangan (*development*) pada tahap ini, peneliti telah menciptakan produk media pembelajaran yang mengikuti kerangka model yang telah dibuat. Peneliti melaksanakan dua kegiatan: (1) merancang media pembelajaran boneka tangan, dan (2) melakukan uji validasi dengan responden (guru dan siswa) serta pakar media, materi, dan bahasa.

Pada tahap keempat, implementasi (*implementation*), peneliti telah menciptakan produk berupa media pembelajaran boneka tangan yang telah divalidasi oleh validator. Setelah itu, siswa akan menguji coba produk tersebut di ruang kelas. Pada saat diuji coba dalam pembelajaran siswa memberikan respon positif. Mereka sangat tertarik saat boneka tangan dimainkan oleh guru, bahkan beberapa siswa juga tertarik untuk mencoba memainkan boneka sambil menceritakan kembali isi dongeng. Dinamika ini menunjukkan media yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis akan tetapi juga efektif dan menyenangkan ketika diterapkan di kelas nyata.

Kelima, evaluasi (*evaluation*) mencakup evaluasi formatif dan sumatif pada media dan pembelajaran yang dilaksanakan (Winaryati et al., 2021). Pada tahap ini, peneliti

menyempurnakan produk yang sudah melalui pengujian serta validasi pengujian dan validasi oleh para validator. Tujuan dari tahap penilaian ini adalah untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan memenuhi kriteria yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif. Tahapan dan langkah model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.

[Figure 1 about here]

Populasi yang diambil yaitu SD IT Al-Hijrah 2, dan semua sampel diambil dari seluruh siswa kelas III Almajid sekolah tersebut dengan menggunakan pendekatan *complete sampling*. Pemilihan teknik ini dilakukan atas pertimbangan kesesuaian karakteristik kelas dengan tujuan penelitian dan berbagai pertimbangan seperti kepraktisan dan izin dari pihak sekolah. Dengan begitu seluruh kelas III Almajid mewakili dari siswa kelas III untuk dijadikan sampel dalam hal tersebut.

Dalam hal alat pengumpulan data atau yang biasa disebut instrumen penelitian, peneliti menggunakan angket atau kuesioner. Menurut Purwanto (Widodo et al., 2023) kuesioner adalah instrumen penelitian yang sering digunakan dalam pendekatan kuantitatif, yang berisi pernyataan-pernyataan yang disusun secara sistematis mengenai variabel penelitian. Jenis angket yang digunakan oleh peneliti meliputi angket untuk validasi media, validasi materi, validasi bahasa, serta angket tanggapan atau respons dari guru dan siswa.

Berbagai instrumen angket yang telah peneliti susun telah melalui uji validitas oleh para ahli termasuk ahli materi, media, dan bahasa untuk menilai kelayakan. Instrumen angket disusun berdasarkan indikator yang relevan dan merujuk pada teori yang valid. Sementara, uji reliabilitas memperhatikan prinsip validitas konstruk kesesuaian antar indikator, serta konsistensi logis antar butir pernyataan. Meskipun tidak diukur secara statistik instrument ini tetap disusun berdasarkan prinsip-prinsip keandalan dan validitas teoritis.

Pengumpulan data kuantitatif dilakukan melalui angket yang disebar dengan menggunakan skala Likert sebagai alat untuk mengumpulkan data-data. Skala likert adalah skala yang dipakai dalam mengukur sikap, pendapat, persepsi seseorang ataupun sekelompok orang terkait sebuah fenomena khusus di masyarakat. Skala ini terdiri dari lima pilihan, yaitu: sangat senang (SS), senang (S), netral (N), tidak senang (TS), dan sangat tidak senang (STS). Alternatif lain dalam skala tersebut adalah sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS) (Abdullah et al., 2021).

Analisis data yang digunakan oleh peneliti untuk menilai kelayakan media pembelajaran dilakukan dengan menerapkan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase skor

$\sum x$: Jumlah skor indikator perkategori

$\sum xi$: Jumlah skor total kategori

Setelah diperoleh data, akan dihitung memakai rumus tersebut, lalu diubah ke dalam bentuk persentase untuk menunjukkan tingkat kelayakan produk. Hasilnya diinterpretasikan melalui kategori penilaian dalam tabel berikut:

[Table 1 about here]

Dari Tabel 1, suatu produk dinyatakan layak jika memperoleh skor minimal 61%. Namun, bila skor yang didapat belum mencapai angka tersebut, maka peneliti perlu melakukan revisi atau penyempurnaan produk hingga setidaknya mencapai 60%, agar bisa masuk kategori cukup layak serta bisa dipakai pada proses belajar.

Analisis data *pre-test* dan *post-test* dilakukan menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*) dengan bantuan aplikasi SPSS untuk melihat perbedaan signifikansi antara skor *pre-test* dan *post-test* setelah penerapan media boneka tangan. Selain melihat signifikansi secara statistik melalui p-value, peneliti juga menghitung ukuran efek (*effect size*) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa.

Penelitian ini telah memperoleh izin dari pihak sekolah dan persetujuan orang tua siswa sebagai bentuk etika dalam penelitian yang melibatkan siswa sebagai subjek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan tujuan menciptakan media pembelajaran berupa boneka tangan yang berfungsi sebagai alternatif meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SD IT Al-Hijrah 2 pada tanggal 15-16 Mei 2025, dengan subjek penelitian terdiri dari 27 siswa kelas III Almajid.

Model Addie digunakan pada penelitian ini dengan lima tahapan diantaranya: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Para ahli dilibatkan pada proses penelitian termasuk ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, sebagai validator untuk melihat kelayakan media pembelajaran. Kemudian, dilakukan uji coba pada peserta didik untuk mengetahui respon terhadap media yang dikembangkan serta efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Peneliti menggunakan lima tahap model ADDIE, yaitu sebagai berikut:

Analisis (*analysis*). peneliti melakukan observasi dan diskusi dengan guru kelas untuk menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, terutama saat menyampaikan ide, serta kesulitan dalam memilih kata yang tepat untuk menyusun kalimat. Oleh karena itu, diperlukan media yang menarik untuk memotivasi siswa agar lebih berani berbicara. Setelah menganalisis kebutuhan tersebut, peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran "Boneka Tangan" yang dapat memenuhi kebutuhan guru dan siswa.

Perancangan (*design*). Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk aktif berbicara. Materi yang akan digunakan dalam media boneka tangan adalah materi dongeng untuk siswa kelas III sekolah dasar. Pada tahap perancangan ini, peneliti telah menyusun beberapa langkah yang akan diambil, meliputi: (1) meninjau kompetensi dasar, kemudian menentukan indikator serta tujuan pembelajaran yang ingin diraih; (2) merancang spesifikasi media yang akan dikembangkan; dan (3) melakukan penyusunan instrumen yang akan diberikan kepada validator, meliputi tanggapan guru dan siswa, ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa.

Pengembangan (*development*). Tahap ini melibatkan pembuatan media pembelajaran yang telah dirancang. Setelah media tersebut selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa desain yang dibuat sudah siap digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Pada tahap ini, para validator akan menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan, dan hasil penilaian tersebut akan digunakan untuk melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan rekomendasi dari para ahli.

Penerapan (*implementation*). Pada tahap ini, peneliti telah menyiapkan media pembelajaran berupa boneka tangan yang telah dikembangkan dan diuji validitasnya oleh para validator. Produk tersebut kemudian akan diuji coba pada peserta didik dalam suasana belajar. Sebagai bagian dari proses implementasi, peneliti juga akan melaksanakan pre-test dan post-test untuk siswa. Pre-test dilakukan sebelum penggunaan media pembelajaran untuk mengukur keterampilan berbicara siswa tanpa bantuan boneka tangan, sedangkan post-test dilaksanakan setelah penggunaan media tersebut. Tujuan dari pemberian tes ini adalah untuk mengevaluasi seberapa efektif media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Penilaian temuan validasi dari spesialis bahasa, materi, serta media, juga respon dari siswa dan instruktur setelah uji coba media, dianalisis untuk melengkapi tahap penilaian.

Temuan validasi ahli, yang ditunjukkan dalam Tabel 2 terlampir, dijelaskan yakni:

[Table 2 about here]

Jika melihat Tabel 2, hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran mencapai rata-rata persentase kelayakan sebesar 96%, yang tergolong dalam kategori sangat layak. Pada aspek daya tarik fisik, media mendapatkan persentase penuh sebesar 100%, sementara pada aspek tampilan, media memperoleh 95%. Temuan ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan dari segi desain visual dan daya tarik, sehingga dianggap sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

[Figure 2 about here]

[Table 3 about here]

Dari Tabel 3, hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh skor sebesar 84%. Jika dikonversikan ke dalam kriteria persentase indikator kelayakan, media pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini mengindikasikan bahwa isi materi dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

[Figure 3 about here]

[Table 4 about here]

Pada Tabel 4, Hasil penilaian dari ahli bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran mencapai rata-rata persentase kelayakan sebesar 90%, yang tergolong dalam kategori sangat layak. Pada aspek kesesuaian kaidah Bahasa Indonesia, media memperoleh persentase sebesar 80%, sedangkan pada aspek komunikatif dan interaktif, media mendapatkan 100%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah sesuai dengan kaidah yang berlaku dan mampu menyampaikan pesan dengan jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

[Figure 4 about here]

[Table 5 about here]

Berdasarkan Tabel 5, hasil penilaian dari respon guru terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh persentase kelayakan sebesar 98%, yang termasuk dalam kategori sangat layak.

[Figure 5 about here]

Pada aspek visualisasi, media mendapatkan skor 49 dari skor maksimum 50, setara dengan 98%. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba media boneka tangan yang telah dikembangkan dengan menggunakan pretest dan posttest secara lisan untuk mengukur keterampilan berbicara siswa. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas produk yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas.

[Table 6 about here]

Tabel 6 menunjukkan bahwa, hasil dari pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berbicara siswa. Rata-rata nilai pretest yang awalnya 9,37 meningkat menjadi 21,44 pada posttest, dengan selisih sebesar 12,07 poin. Jika dihitung dalam persentase, peningkatan ini mencapai sekitar 128,81% dibandingkan dengan skor awal. Angka ini menunjukkan bahwa media boneka tangan tidak hanya menarik, tetapi juga memberikan dampak yang nyata dan terukur dalam pengembangan kemampuan berbicara siswa

[Figure 6 about here]

[Table 7 about here]

Berdasarkan Tabel 7, hasil uji paired samples test menunjukkan nilai signifikan (Sig. 2-tailed) sebesar 0.000, yang berada di bawah taraf signifikansi 0.05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest penggunaan media boneka tangan. Selisih nilai rata-rata tercatat sebesar -12.45, dengan nilai t sebesar -65.503 dan derajat kebebasan (df) sebanyak 26. Temuan ini memperkuat bukti bahwa media boneka tangan efektif digunakan dan memberikan dampak yang signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa. Selain itu, Perhitungan menggunakan rumus Cohen's d menghasilkan nilai sebesar 6,996, yang termasuk dalam kategori efek sangat besar. Artinya, peningkatan kemampuan berbicara siswa tidak hanya signifikan, namun juga sangat kuat secara praktis dan bermakna dalam konteks pembelajaran.

[Table 8 about here]

Berdasarkan Tabel 8, hasil angket siswa menunjukkan bahwa media "Boneka Tangan" mendapatkan skor rata-rata 90%. Jika dikategorikan dalam persentase kelayakan, media ini termasuk dalam kategori sangat layak. Secara rinci, media memperoleh 80% pada aspek visualisasi, yang masuk dalam kategori layak, serta 72% pada aspek penyajian materi. Hal ini mengindikasikan bahwa penyampaian materi oleh guru kemungkinan kurang bervariasi atau penggunaan waktunya belum optimal, sehingga siswa belum sepenuhnya memahami isi pembelajaran. Meskipun demikian, media ini tetap dinilai menarik dan cukup membantu siswa dalam memahami materi.

[Figure 7 about here]

Namun, masih terdapat ruang untuk perbaikan, khususnya dalam aspek penyajian agar pemahaman siswa terhadap materi dapat lebih ditingkatkan.

Dari hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran boneka tangan menunjukkan potensi yang sangat besar untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD. Setelah melalui berbagai proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, media boneka tangan telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Nilai rata-rata yang tinggi dalam semua aspek validasi menunjukkan bahwa media ini memang layak untuk diterapkan.

Media boneka tangan yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, terbukti dari rata-rata validasi ahli media yang mencapai 96%. Ini menunjukkan bahwa media boneka tangan secara keseluruhan memenuhi persyaratan baik dari segi fisik maupun visual. Persentase rata-rata validasi dari ahli materi sebesar 84% menunjukkan bahwa konten dongeng sangat pantas untuk diajarkan dalam konteks pendidikan, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa kelas III SD. Selain itu, validasi ahli bahasa memberikan penilaian sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa

dalam media ini bersifat partisipatif, komunikatif, dan sesuai dengan kaidah kebahasaan Indonesia.

Selain validasi dari para ahli, respon dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media boneka tangan diterima dengan sangat baik dalam proses pembelajaran. Respon guru mencatat nilai tinggi dengan persentase rata-rata mencapai 98%, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan. Penggunaan media yang dikembangkan ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat A. H. Rambe et al., (2022) Tujuan dari media pembelajaran yakni guna memudahkan instruktur dalam memberikan pelajaran yang menarik kepada siswa.

Siswa juga memberikan respon positif dengan rata-rata nilai mencapai 90%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Ini menunjukkan bahwa media boneka tangan efektif dalam pembelajaran. Penggunaan boneka tangan membantu siswa mengekspresikan ide mereka dan meningkatkan keterampilan berbicara. Sejalan dengan pendapat Wahyuni et al., (2021) boneka dapat berfungsi sebagai pengalih perhatian bagi anak sekaligus sebagai media untuk berekspresi atau menyampaikan perasaan mereka. Selain itu, boneka juga dapat mendorong perkembangan fantasi dan imajinasi anak-anak.

Keberhasilan media dalam meningkatkan keterampilan berbicara dapat dijelaskan melalui teori perkembangan kognitif Vygotsky dalam konsep scaffolding. Vygotsky (1978) menyatakan bahwa anak akan berkembang secara optimal dalam zona proksimal perkembangan (ZPD) ketika mereka mendapat bantuan atau dukungan yang tepat dari lingkungan, baik dari guru, teman, maupun alat bantu seperti media. Dalam hal ini, boneka tangan berfungsi sebagai alat bantu yang memberikan dukungan psikologis dan mendorong anak untuk berani berbicara dan mengungkapkan ide mereka secara lisan.

Efektivitas ini telah diuji melalui *pretest* dan *posttest* dengan menunjukkan hasil signifikan. Nilai rata-rata *pretest* sebelum siswa menggunakan media boneka tangan adalah 9.37 kemudian meningkat menjadi 21.44 setelah siswa menggunakan media boneka tangan. Pada uji sampel berpasangan, uji data mengindikasikan bahwa hasil post-test mengalami peningkatan signifikan dibandingkan pre-test, dengan nilai $0,000 < 0,05$. Dengan begitu, dapat diketahui seberapa baik media ini berfungsi tingkatan kemampuan berbicara siswa.

Hasil tersebut relevan terhadap penelitian dari Ayuningtyas et al. (2023), dinyatakan bahwa penggunaan media boneka tangan untuk pengajaran bahasa Indonesia bermanfaat bagi hasil belajar dan kemampuan berbicara siswa. Begitu pula dengan penelitian dari (Zakaria et al., 2022), bahwa penggunaan media boneka tangan dapat memberikan peningkatan kemandirian dan keterampilan berbicara siswa pada rasa kemandirian dan keterlibatan siswa saat berbicara di depan kelas.

Secara keseluruhan, materi pembelajaran boneka tangan ideal untuk digunakan pada proses belajar di sekolah dasar materi Bahasa Indonesia, terutama dalam hal meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Media ini mampu meningkatkan kemampuan berbicara siswa sekaligus menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis.

Setelah melihat adanya hasil dan implikasi, perlu mempertimbangkan keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian ini. Media diimplementasikan selama dua hari dengan melibatkan 27 siswa dari satu kelas. Jumlah dan waktu tersebut belum cukup mewakili berbagai karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar. Selain itu, keterbatasan waktu juga mempengaruhi kesempatan siswa dalam penggunaan media boneka tangan secara maksimal.

Penelitian ini tetap memberi kontribusi positif, media boneka tangan memiliki potensi kuat untuk dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Guru juga dapat memanfaatkan media boneka tangan di luar kegiatan penelitian, guru dapat menggunakan media boneka tangan secara berkelanjutan dalam pembelajaran rutin, khususnya pada saat pembelajaran yang materinya bersifat naratif atau membutuhkan ekspresi lisan.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan yang dipadukan dengan kartu kata secara signifikan meningkatkan keterampilan berbicara siswa di SD IT Al-Hijrah 2 Kelas III Almajid, dengan skor rata-rata yang meningkat dari 9,37 menjadi 21,44, serta nilai p sebesar 0,000. Selain meningkatkan hasil akademik, media boneka tangan juga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat secara lisan. Melalui hasil pengembangan yang telah peneliti lakukan dengan menggunakan model ADDIE ditemukan fakta bahwa media, materi, dan bahasa menunjukkan kategori “sangat layak” yang telah dilakukan oleh validator. Berdasarkan hasil respon guru dan siswa memperoleh hasil yang positif.

Hasil *pretest* dan *posttest* siswa menunjukkan peningkatan secara signifikan dalam keterampilan berbicara setelah diberi perlakuan media boneka tangan. Hal itu membuktikan bahwa media ini bukan cuma menarik, namun juga mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan komunikatif. Penggunaan media boneka tangan dapat dijadikan alternatif pada kegiatan belajar Bahasa Indonesia khususnya penguasaan dalam berbicara peserta didik. Diharapkan riset selanjutnya lebih memperhatikan lagi penggunaan sampel dan waktu penelitian serta mengembangkan media yang lebih bervariasi dan inovatif. Hal itu bertujuan mendukung pembelajaran yang lebih menarik serta tidak monoton.

Selain menunjukkan peningkatan keterampilan berbicara, penggunaan media boneka tangan juga membuat siswa tampak lebih percaya diri saat mengungkapkan pendapat. Mereka menjadi lebih berani tampil dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena suasana kelas terasa lebih menyenangkan dan tidak menegangkan. Dalam penelitian berikutnya, disarankan bagi guru untuk bisa melaksanakan kegiatan dengan memakai kartu kata selama 10–15 menit di awal pelajaran sebagai pemantik untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar uji coba dilakukan di sekolah lain

dengan karakteristik siswa yang berbeda, guna mengevaluasi efektivitas media secara lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan syukur pada Allah SWT atas karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih disampaikan kepada kedua orang tua atas dukungan dan doa yang tak henti. Penulis juga menghaturkan terima kasih kepada Dr. Riris Nur Kholidah Rambe, M.Pd. atas bimbingan dan motivasinya, serta kepada semua pihak yang turut membantu selama pelaksanaan penelitian ini terkhusus pemilik nim 0306212087, baik secara langsung maupun tidak langsung.

REFERENSI

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Anas, N., & Sapri, S. (2022). Komunikasi antara kognitif dan kemampuan berbahasa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 1–8.
- Anbarwati, D. A., Hilmiyati, F., & Farhurohman, O. (2021). *Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa*. 4(2), 153–166.
- Andari, R. N. (2020). Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Model Quantum Learning Berbantuan Media Podcast. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Arzani, M., & Marzoan, L. (2020). Jurnal Ilmiah Mandala Education | 377 Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Negeri Dewi Kayangan Tahun Pelajaran 2019-2020. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 377–387.
- Ayuningtyas, R., Sutono, A., & Roshayanti, F. (2023). Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iii Sd N 3 Rejosari. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1047–1054. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1661>
- Devianty, R. (2021). Penggunaan Kata Baku dan Tidak Baku dalam Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(2), 121–132.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. H. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Pustaka Ilmu.
- Hasibuan, N. H., Rambe, R. N., & Syaifullah, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Role-Playing terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV MIN 4 Kota Medan. *ARJUNA (Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika)*, 2(6), 144–156.

- Judijanto, L., Muhammadiyah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., M.H., M., & Yunus, M. (2024). Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kusumawati, T. I. (2022). Berbagai Strategi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(2), 138–148.
- Mardianto, M., Anas, N., Baniah, S., & Sadat, M. A. (2021). Strategi dan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Pandemi Covid 19. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 2(1), 13–24.
- Ningrum, P. P., & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 250–262. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5363>
- Rambe, A. H., Aufa, A., Gustiani, G., Mawaddah, M., & Monica, S. A. (2022). Sharing Media Pembelajaran Kreatif antara Mahasiswa dan Guru untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 11–24.
- Rambe, R. N., Syahfitri, A., Humayroh, A., Alfina, N., Azkia, P., & Rianti, T. D. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Di Depan Umum. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 3(2), 11–24. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v3i2.1966>
- Ritonga, M. M. N., & Halimah, S. (2023). Analisis Kemampuan Guru PAI dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN 1 Medan. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 29–32.
- Ritonga, N. Z., Salminawati, S., & Rambe, R. N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Botol Cerdas terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa di MIN 10 Medan. *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(2), 323–333. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i2.1123>
- Rizka, W., Budianti, Y., & Kusumawati, T. I. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tito (Time Token) Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii-A Sdn 25 Bilah Hilir Tahun Ajaran 2021/ 2022. *Jurnal Nizhamiyah*, 11(2), 54–65.
- Setyonegoro, A., Akhyaruddin, & Yusra, H. (2020). *Bahan Ajar Keterampilan Belajar*. Komunitas Gemulus Indonesia (anggota IKAPI).
- Sofi, A. N. S., & Praheto, B. E. (2023). Penggunaan Media Boneka Tangan Untuk Pembelajaran Berbicara Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 109–121. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.79>
- Tarigan, H. G. (2021). *Berbicara sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. MA: Harvard University Press.
- Wahyuni, S., Astini, B. N., Suarta, I. N., & Astawa, S. M. S. (2021). Pengembangan Boneka Kulit Jagung untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di Lingkungan Masyarakat Desa Mujur Tahun 2020. *Indoseian Journal Of Elementary And Childhood Education*, 2(1), 185–190.
- Wandini, R. R., Anas, N., Damanik, E. S. D., Albar, M., & Sinaga, M. R. (2020). Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita Siswa Sekolah Dasar. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 108–124.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.
- Winaryati, E., Munsarif, M., & Mardiana. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Penerbit KBM Indonesia.
- Zakaria, A. Z. 'Aini, Niam, F., & Prastowo, A. Y. (2022). Pengembangan Media Boneka Tangan Materi Hidup Rukun untuk Meningkatkan Kemandirian dan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar. *Patria Educational Journal*, 2(1), 11–20.

Conflict of Interest Statement: The authors declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright © 2025 Andini Zahara Simanjuntak, Riris Nurkholidah Rambe. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

LIST FIGURE

1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE.....	333
2. Hasil Validasi Media.....	334
3. Hasil Validasi Materi.....	334
4. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	334
5. Hasil Respon Guru.....	334
6. Paired Samples Statistic.....	334
7. Hasil Respon Siswa.....	335

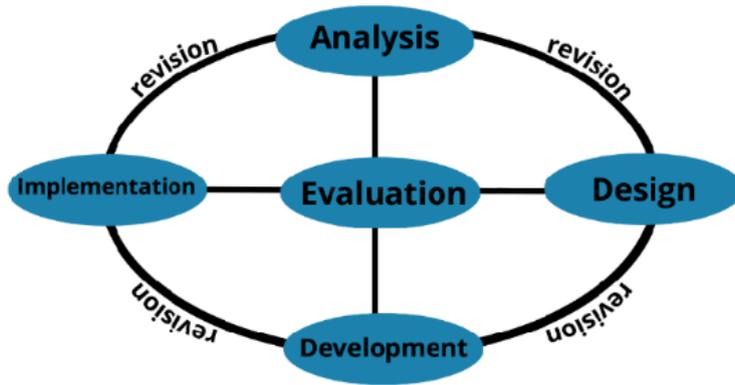


Figure 1 / Tahapan Pengembangan Model ADDIE.

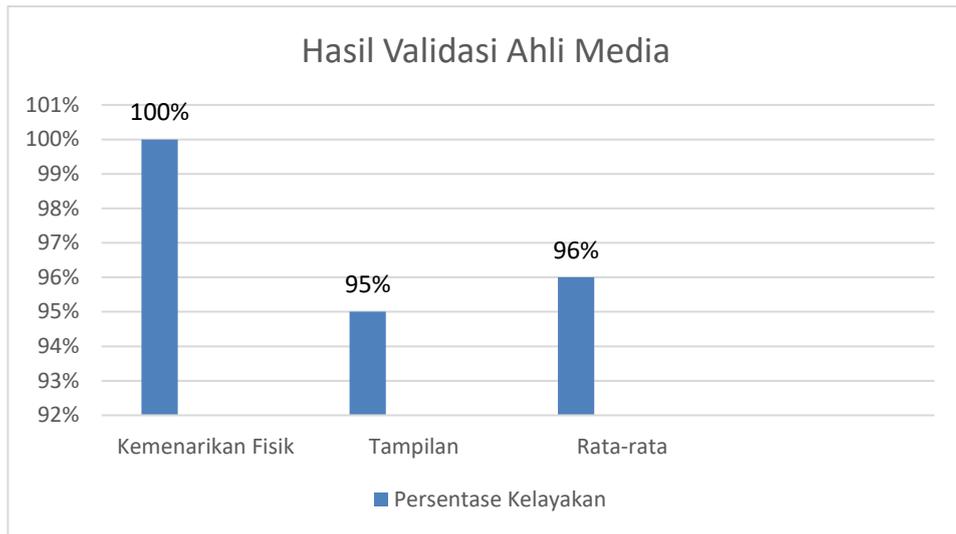


Figure 2 / Hasil Validasi Media

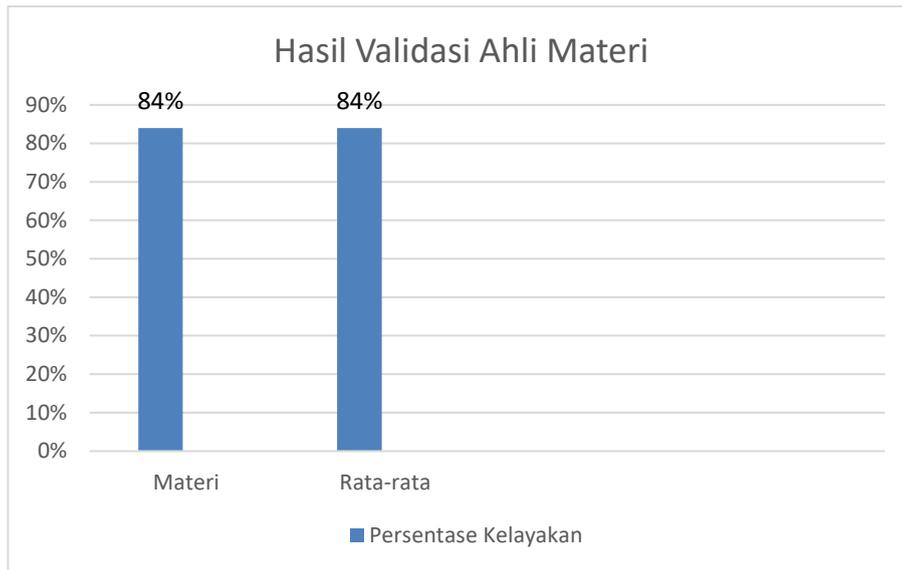


Figure 3 / Hasil Validasi Materi

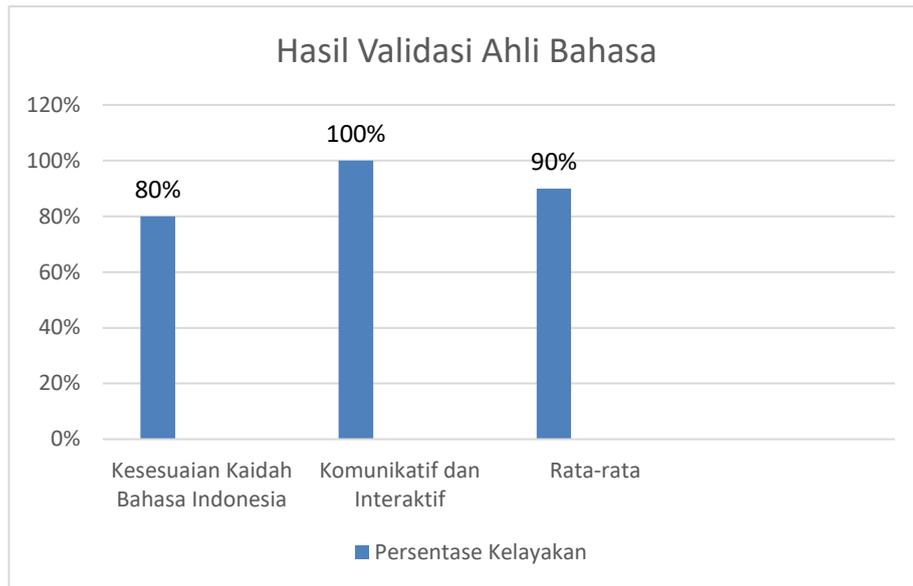


Figure 4 / Hasil Validasi Ahli Bahasa

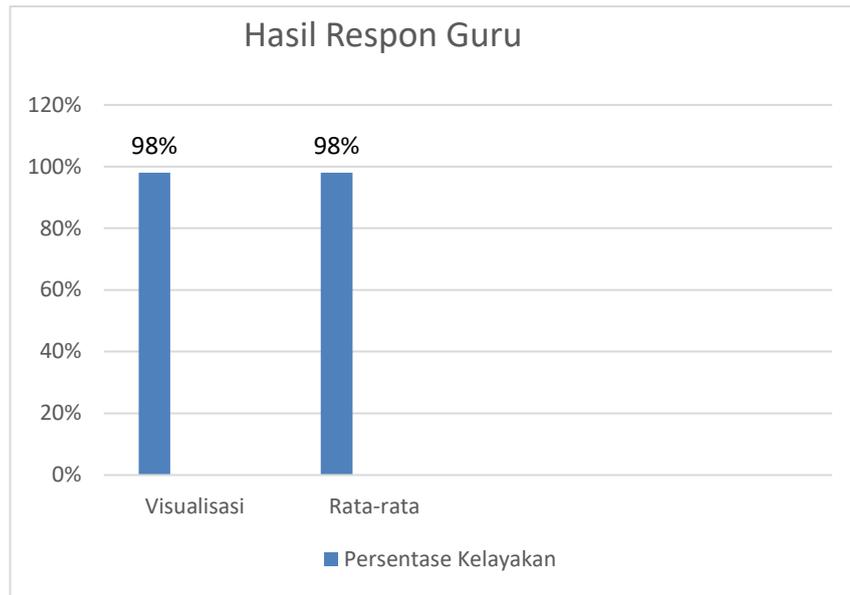


Figure 5 / Hasil Respon Guru

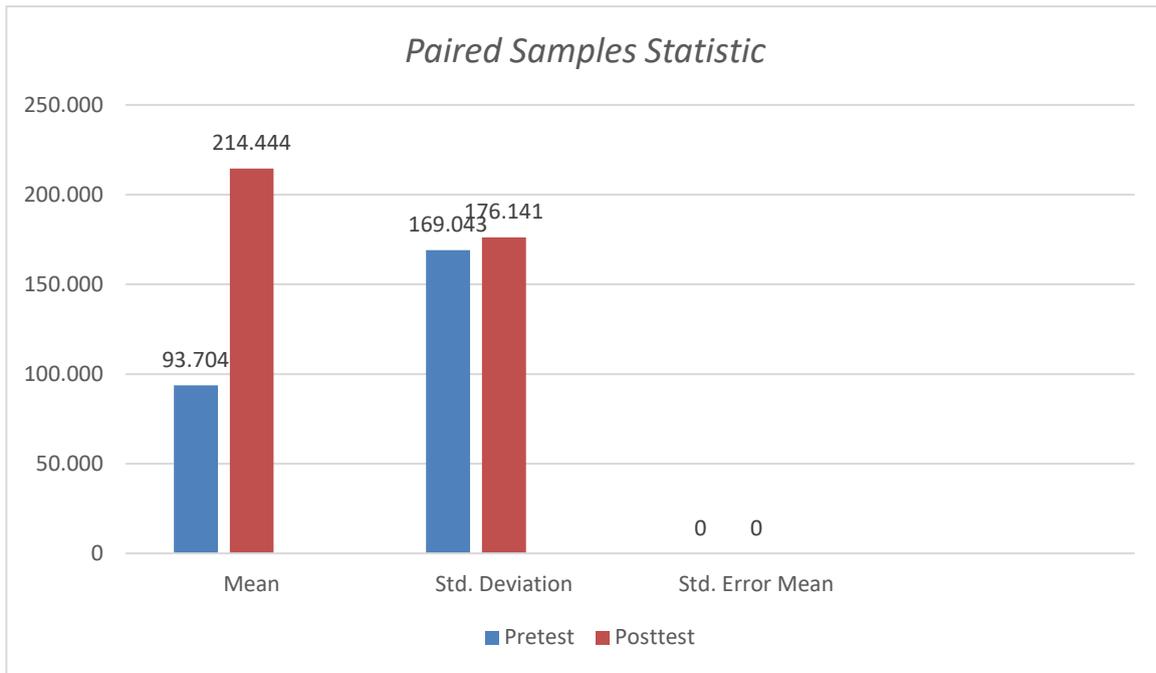


Figure 6 / Paired Samples Statistic

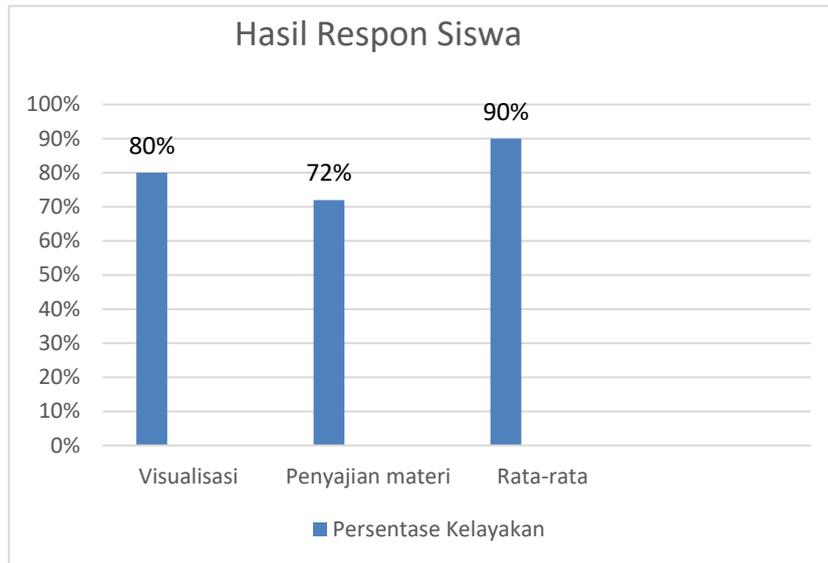


Figure 7 / Hasil Respon Siswa

LIST TABLE

1. Interval Rata-rata Skor Penilaian.....	333
2. Hasil Validasi Ahli Media.....	334
3. Hasil Validasi Ahli Materi.....	334
4. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	334
5. Hasil Respon Guru.....	334
6. Paired Samples Statistic.....	334
7. Paired Samples Test.....	335
8. Hasil Keseluruhan Respon Siswa.....	335

Table 1 / Interval Rata-rata Skor Penilaian

Interval Presentase	Kriteria	Keterangan
0% - 20%	Sangat Tidak Layak	Revisi
21% - 40%	Tidak Layak	Revisi
41% - 60%	Cukup Layak	Perlu Revisi
61% - 80%	Layak	Tidak Revisi
81% - 100%	Sangat Layak	Tidak Revisi

Table 2 / Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor Minimum	Skor Maksimum	Persentase Kelayakan	Kategori
Kemenarikan Fisik	15	15	100%	Sangat Layak
Tampilan	57	60	95%	Sangat Layak
	Rata-rata hasil Validasi Media		96%	Sangat Layak

Table 3 / Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor Minimum	Skor Maksimum	Persentase Kelayakan	Kategori
Materi	45	50	84%	Sangat Layak
	Rata-rata hasil Validasi Materi		84%	Sangat Layak

Table 4 / Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Skor Minimum	Skor Maksimum	Persentase Kelayakan	Kategori
Kesesuaian Kaidah Bahasa Indonesia	12	15	80%	Sangat Layak
Komunikatif dan Interaktif	35	35	100%	Sangat Layak
Rata-rata hasil Validasi Bahasa			90%	Sangat Layak

Table 5 / Hasil Respon Guru

Aspek	Skor Minimum	Skor Maksimum	Persentase Kelayakan	Kategori
Visualisasi	49	50	98%	Sangat Layak
	Rata-rata hasil Respon Guru		98%	Sangat Layak

Table 6 / Paired Samples Statistic

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	9.3704	27	1.69043	0.32532
Posttest	21.4444	27	1.76141	0.33898

Table 7 / Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2- tailed)
				Lower	Upper			
Pretest Posttest	-12.07407	0.95780	0.18433	-12.45297	-11.69518	-65.503	26	0.000

Table 8 / Hasil Keseluruhan Respon Siswa

Aspek	Skor Minimum	Skor Maksimum	Persentase Kelayakan	Kategori
Visualisasi	16	20	80%	Layak
Penyajian materi	18	25	72%	Layak
Rata-rata hasil Respon Siswa			90%	Sangat Layak