



## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI TEKS FABEL KELAS VII SMP**

**Rizqa Nur<sup>1</sup>, Azhar Umar<sup>2</sup>**  
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Universitas Negeri Medan  
[rizqanur110@gmail.com](mailto:rizqanur110@gmail.com)

### **Abstrak**

Menyimak berbicara, dan membaca ialah keterampilan penting yang memainkan peran krusial untuk meningkatkan kemahiran berbicara. Di antara ketiga keterampilan, menyimak, menulis, dan membaca, keterampilan berbicara lebih menuntut perhatian serta pemahaman tersendiri dibanding yang lainnya. Tujuan dari riset ini untuk mendeskripsikan penilaian keterampilan menceritakan kembali teks fabel sebelum dan sesudah menggunakan media boneka tangan kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan serta memaparkan apakah terdapat pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menceritakan kembali teks fabel. Penelitian ini terpusat pada metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain Quasi experimental and special design (Two-group Post-Test-Only Design). Penelitian ini diselenggarakan di SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan pada tahun 2024. Sampel riset ini berjumlah 46 orang yang mencakup anak ajar kelas VII-2 dan VII-3. Teknik pengumpulan data pada riset ini ialah observasi dan dokumentasi. Instrumen riset yang dipakai berupa lembar observasi guru dan instrumen tes. Teknik analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian yang didapatkan adalah rata-rata keterampilan menceritakan kembali teks fabel sebelum menggunakan media adalah 58.6957 dan sementara kelompok kontrol 56.9565. Nilai terendah kelompok eksperimen pre-test yaitu 44 dan nilai tertinggi adalah 67 sementara nilai terendah kelompok kontrol pre-test yaitu 46 dan nilai tertinggi adalah 73. Selanjutnya, rata-rata keterampilan menceritakan kembali setelah menggunakan media adalah 80.7826 dan sementara kelompok kontrol 69.4348, Nilai terendah kelompok eksperimen post-test yaitu 72 dan tertinggi adalah 90 sementara nilai terendah kelompok kontrol post-test yaitu 62 dan nilai tertinggi adalah 79. Selain itu ada pengaruh media boneka tangan terhadap pembelajaran teks fabel.

**Kata-kata Kunci:** Boneka Tangan, Keterampilan Menceritakan Kembali, Teks Fabel.

## A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan perhatian pada empat aspek, sehingga menghasilkan bahasa yang terpadu (Oktaviani, 2021). Menyimak berbicara, dan membaca ialah keterampilan penting yang memainkan peran krusial untuk meningkatkan kemahiran berbicara. Di antara ketiga keterampilan, menyimak, menulis, dan membaca, keterampilan berbicara lebih menuntut perhatian serta pemahaman tersendiri dibanding yang lainnya (Susanti, 2018). Berbicara ialah bentuk bahasa yang dapat digunakan untuk komunikasi langsung dengan begitu siswa mampu meningkatkan keterampilan menceritakan kembali guna menerapkan materi ajar yang telah diberi, salah satunya adalah menceritakan kembali pada teks fabel.

Tujuan bercerita adalah untuk menawarkan kesempatan belajar kepada siswa dengan menyajikan cerita secara lisan atau dengan membaca buku (Alviolita & Huda, 2019). Tindakan menarasikan dan menceritakan kisah dapat dilakukan melalui penceritaan lisan atau dengan menggunakan bahan bacaan dengan atau tanpa alat bantu. Menggunakan alat bantu bercerita merupakan cara yang sangat baik untuk membantu mengomunikasikan konten cerita yang akan sampaikan. Kegiatan bercerita mampu menghibur, memicu imajinasi siswa, dan juga berperan dalam membentuk nilai-nilai moral mereka (Jannah et al., 2019). Dengan menggunakan media pendukung pembelajaran, siswa dapat belajar lebih efektif. Penelitian ini akan memaparkan bagaimana pengaruh media boneka tangan itu sendiri guna menambah kreativitas siswa serta meningkatkan keterampilan menceritakan kembali didepan kelas, serta judul yang diangkat dalam riset ini yaitu Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fabel Kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan. Teks fabel ialah satu macam teks sastra dalam topik Bahasa Indonesia kurikulum 2013 kelas VII. Sesuai dengan KD 4.15 menceritakan ulang isi fabel/ legenda daerah setempat dan 4.15.2 menceritakan kembali isi fabel secara lisan.

Penggunaan fabel mengacu pada kisah imajinatif atau fantasi tentang hewan yang memiliki kemiripan dengan manusia, sering kali berfungsi sebagai representasi atau ilustrasi perilaku manusia. Kelebihan teks fabel tidak ada dalam karya sastra lain. Teks fabel berfungsi sebagai media dalam menyampaikan pesan hingga kritik sosial tanpa terkesan menggurui, dan sangat relevan dengan dunia anak-anak (Istiq'faroh & Aliyah,

2022). Karena dapat dibacakan kepada anak-anak, fabel merupakan cara yang sangat baik untuk mengajarkan mereka tentang moralitas dan karakter.

Dari penjelasan tersebut, dapat di tarik kesimpulan jika pengajaran Bahasa Indonesia harus mencakup beberapa keterampilan diantaranya adalah menyimak, menulis, membaca serta berbicara. Dengan begitu guru harus memiliki cara agar pembelajaran menjadi menyenangkan terutama dalam memberikan media-media yang akan menunjang pembelajaran secara kreatif. Pembelajaran secara kreatif mampu meningkatkan ide, gagasan, keterampilan serta imajinasi para siswa (Widowati, 2016). Dalam penelitian ini penulis menggunakan media yang mendukung pada proses menceritakan kembali teks fabel dikarenakan memakai media Boneka tangan, dengan alasan inilah penulis menggunakan media ini selain untuk meningkatkan menceritakan kembali para siswa, juga ingin meningkatkan imajinasi para siswa dengan menggunakan media ini.

Menurut Sudjana dan Rivai (2013) "Media 3 dimensi yang kerap kali dipakai dalam pengajaran ialah model dan boneka." Sangat mudah untuk membuat dan memainkan boneka tangan. Siswa sekolah dasar masih pada tahap perkembangan kognitif konkret, sehingga mereka belum dapat memahami konsep abstrak. Dengan memakai boneka tangan, siswa mampu menceritakan ulang cerita secara mudah dan mandiri, mengolah kata-kata dalam pikiran mereka sendiri.

Dengan begitu siswa mampu menganalisis struktur teks fabel serta siswa mampu menganalisis ciri kebahasaan teks fabel. Siswa juga mampu meningkatkan imajinasinya dalam meningkatkan kualitas menulis teks fabel itu sendiri. Siswa juga menjadi senang dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

Dapat disimpulkan bahwasanya penulis menarik beberapa permasalahan yang dapat diteliti dari judul dan latar belakang ini, yakni penggunaan media boneka tangan sebagai bantuan penyampaian imajinasi kepada siswa juga sebagai media yang bisa dijadikan alat untuk menghubungkan materi yang telah dibawakan. Sehingga keterampilan menceritakan kembali yang sesuai dengan kompetensi dasar (KD) 4.15 yang memiliki bunyi menceritakan ulang isi cerita fabel/legenda wilayah setempat yang dibaca/didengar. Mengurutkan isi teks cerita dongeng dan mampu menceritakan kembali isi teks dongeng secara lisan.

## B. Metode

Penelitian ini terfokus pada metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain Quasi experimental and special design (Two-group Post-Test-Only Design). Populasi pada studi ini yaitu seluruh anak ajar kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan tahun 2024. Yang dimana jumlah keseluruhan kelas ada tiga kelas dan total keseluruhan siswanya sebanyak 69 siswa. Jumlah seluruh sampel pada murid kelas VII-2 dan VII-3 adalah 46 orang. Teknik pengumpulan data diselenggarakan melalui taktik pengamatan dan dokumentasi. Selanjutnya, instrumen penelitian yang dipakai ialah lembar observasi guru dan lembar tes. Dari data yang sudah didapatkan, taktik analisis data yang dipakai berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

## C. Hasil dan Pembahasan

Uji normalitas data ialah uji guna mengetahui apakah residual yang diperoleh mempunyai distribusi normal. Uji statistik ini menggunakan uji Shapiro wilk dengan menggunakan spss karena jumlah sampel  $< 50$ . Bila nilai signifikan  $> 0,05$  bisa dianggap residual berdistribusi normal, dan  $< 0,05$  sehingga data normal (Sugiyono, 2017).

Tabel 1. Perolehan Tes Normalitas

**Tabel 1. Semua Tabel Ditulis 1 Spasi**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre Test Kelompok Eksperien	.194	23	.125	.910	23	.141
Post Test Kelompok Eksperien	.100	23	.200*	.971	23	.722
Pre Test Kelompok Kontrol	.226	23	.103	.865	23	.105
Post Test Kelompok Kontrol	.145	23	.200*	.949	23	.276
Post Test Kelompok Kontrol	.145	23	.200*	.949	23	.276

Berdasarkan tampilan output SPSS diatas, dipahami bahwa poin signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) variable pre test grup eksperimen senilai 0.141 yang nilainya  $> 0.05$  dan variabel post test kelompok eksperimen yakni 0.722  $> 0.05$ . Pre test kelompok

kontrol sebesar 0.105 yang nilainya  $>0.05$  dan variabel post test kelompok kontrol berupa 0.276  $>0.05$ . maka bisa diambil kesimpulan jika data berdistribusi normal.

Selanjutnya, didapatkan perolehan uji homogenitas dalam tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Perolehan Tes Homogenitas**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.340	1	44	.253

Sesuai dengan hasil tersebut dilihat jika nilai signifikansi variabel *pre test* (Y) menurut variabel *post test* (X) sebesar 0.253. Nilai Signifikansi tersebut  $> 0.05$  sehingga diputuskan bila informasi *pre test* dan *post test* memiliki varian yang serupa ataupun bersumber melalui populasi yang homogen.

Perhitungan uji hipotesis direalisasikan dengan uji korelasi bivariate yang berguna untuk menentukan sejauh mana hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Bila variabel X meningkat dan variabel Y juga meningkat, hubungan tersebut bersifat positif. Sebaliknya, jika variabel X meningkat sementara variabel Y menurun, hubungan tersebut bersifat negatif. Jika kedua variabel tidak saling berhubungan, nilai korelasinya akan berada di angka 0. Untuk mengevaluasi korelasi antara variabel, peneliti akan memeriksa nilai signifikansinya. Hubungan dianggap signifikan bila nilai signifikansi  $< 0,05$ , dan tidak signifikan bila  $> 0,05$ . Berikut ialah hasil uji korelasi bivariatnya:

**Tabel 3. Perolehan Uji Korelasi Bivariate**

Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fabel	$\bar{x}$	SD	Selisih	Lower	Upper	<i>p-value</i>
<b>Kelompok Eksperimen</b>						
Sebelum	58.695	7.0287	22.0869	-	-	0.000
Sesudah	80.782	6.7484		25.874	18.299	
<b>Kelompok Kontrol</b>						
Sebelum	56.956	7.25809	12.47826	-	-9.038	0.105
Sesudah	69.434	4.62037		15.917		

Sesuai tabel 3 di atas, dipahami pada kelompok eksperimen yang diberikan intervensi penggunaan boneka tangan bahwa rataan kemampuan menceritakan ulang teks fabel siswa sebelum dan setelah memakai media boneka tangan diperoleh rataan kemampuan keterampilan menceritakan ulang teks fabel murid adalah 58.695 dengan simpangan baku 7.0287 dan sesudah rataan kemampuan menceritakan ulang teks fabel anak ajar adalah 80.782 dengan simpangan baku 6.7484. Didapat selisih rata-rata 22.0869

artinya kemampuan menceritakan ulang teks fabel murid sebesar 22.0869 meningkat antara sebelum dengan sesudah.

Dari hasil uji *Paired Samples Test* yang dilaksanakan didapat probabilitas ( $p$ ) yakni  $0.000 < 0.05$ . maknanya terdapat perbedaan rata-rata yang berarti sebelum dan sesudah. Sehingga dapat disimpulkan ada efek penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menceritakan ulang teks fabel kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan.

Sedangkan pada kelompok kontrol yang tanpa diberikan intervensi penggunaan boneka tangan bahwa rata-rata kemampuan menceritakan ulang teks fabel anak ajar sebelum dan sesudah diperoleh rata-rata kemampuan menceritakan ulang teks fabel anak ajar adalah 56.9565 dengan simpangan baku 7.25809 dan sesudah rata-rata kemampuan menceritakan ulang teks fabel murid adalah 69.4348 dengan simpangan baku 4.62037. Didapat selisih rata-rata 12.47826 berarti kemampuan keterampilan menceritakan kembali teks fabel siswa sebesar 12.47826 meningkat antara sebelum dan sesudah.

Namun dari hasil uji *Paired Samples Test* yang dilaksanakan didapat probabilitas ( $p$ ) yaitu  $0.105 < 0.05$ . maknanya tidak ada perbedaan rata-rata yang berarti sebelum dan sesudah. Oleh karena itu bisa disimpulkan tidak ada perubahan keterampilan menceritakan ulang teks fabel kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan sebelum dan sesudah.

Kemudian, untuk memahami sejauh mana kontribusi maupun presentase pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menceritakan kembali teks fabel kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan, sehingga bisa dipahami lewat uji determinasi yakni seperti berikut:

**Tabel 4. Uji Koefisien Determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.404 <sup>a</sup>	.563	.123	6.31983

Nilai R Square didapat yaitu 0.563 atau 56.3% memperlihatkan sekitar 56.3% variabel kemampuan keterampilan menceritakan ulang teks fabel anak ajar dipengaruhi model penggunaan media boneka tangan. Sisanya 43.7% berdampak dari variabel yang tidak dipantau pada riset ini.

## **Pembahasan**

Riset ini menggunakan penelitian eksperimen memakai desain *two group pre-test* dan *post-test*. Data yang didapat melalui studi ini yaitu siswa Kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan dan yang menjadi sampel pada penelitian ini siswa yakni 46 orang dibagi menjadi 2 kelas dengan masing-masing jumlah kelas sebanyak 23 orang yaitu 1 kelas eksperimen diberi intervensi penggunaan boneka tangan dan 1 kelas kontrol tidak diberi intervensi boneka tangan.

Data awal mengenai kemampuan keterampilan menceritakan kembali teks fabel siswa didapat lewat tes awal (*pre-test*) siswa diberi kesempatan untuk bercerita secara mandiri dengan kemampuan mereka sendiri sendiri. Setelah uji pendahuluan (*pre-test*) dilaksanakan maka didapat poin rata-rata keterampilan menceritakan kembali teks fabel anak ajar sebelum penggunaan media boneka tangan pada kelompok eksperimen yaitu 58.6957 dengan kategori cukup dan kelompok kontrol 56.9565 dengan kategori cukup. Dan jika dipantau lewat KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) maka poin rata-rata keterampilan menceritakan kembali teks fabel siswa tidak termasuk karena berada dibawah nilai 72.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pada kelompok eksperimen bahwa kemampuan siswa dalam kemampuan keterampilan menceritakan kembali teks fabel sebelum memakai media boneka tangan dapat digolongkan ke dalam dua kategori, yaitu dengan golongan cukup senilai 6 individu (26.09%) dan golongan baik yaitu 17 orang (73.91%). Maka identifikasi kecenderungan di kelas *pre-test* tergolong cukup dan kurang. Pada kelompok kontrol bahwa kemampuan siswa dalam kemampuan keterampilan menceritakan kembali teks fabel sebelum dapat digolongkan ke dalam dua kategori, yaitu dengan kategori cukup berjumlah 9 orang (36.13%) dan kategori baik berjumlah 14 orang (60.87%). Maka identifikasi kecenderungan di kelas *pre-test* termasuk golongan cukup dan kurang.

Berdasarkan perolehan penelitian tampak data kemampuan siswa dalam keterampilan menceritakan ulang teks fabel sebelum mengaplikasikan media boneka tangan pada kelompok eksperimen *post-test* diketahui nilai rata-ratanya yakni 80.7826 dan sementara kelompok kontrol 69.4348. Nilai terendah dari kelompok eksperimen *post-test* yaitu 72 dan nilai tertinggi adalah 90 sementara nilai terendah dari kelompok kontrol *post-test* yaitu 62 dan nilai paling tinggi yakni 79. Ditinjau dari rata-rata maupun

nilai paling tinggi dan paling rendah di kelompok eksperimen dan kontrol *pre-test* sewaktu pembelajaran keterampilan menceritakan ulang teks fabel memiliki nilai pada kategori rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan uji SPSS 23 diperoleh nilai SD (7.02874) dan 7.25809 dapat dilihat di lampiran.

Pada kelompok eksperimen jika kemampuan siswa dalam kemampuan keterampilan menceritakan kembali teks fabel sesudah memakai media boneka tangan dapat digolongkan ke dalam dua kategori, yaitu dengan kategori baik yaitu 4 individu (17.39%) dan kategori paling baik yaitu 19 individu (82.61%). Maka identifikasi kecenderungan di kelas *pre-test* tergolong baik dan sangat baik.

Pada kelompok kontrol bahwa kemampuan siswa dalam kemampuan keterampilan menceritakan kembali teks fabel sesudah memakai media boneka tangan bisa digolongkan ke dalam dua kategori, yaitu dengan kategori baik adalah 8 orang (34.78%) dan kategori sangat baik adalah 15 orang (65.22%). Maka identifikasi kecenderungan di kelas *pre-test* termasuk kategori baik dan sangat baik.

Untuk siswa yang memiliki nilai kategori baik, dalam hal ini siswa sudah memuat struktur teks fable, ciri kaidah kebahasaan teks fable dan unsur-unsur intrinsik pada teks fabel. Sementara siswa yang memiliki nilai kategori sangat baik, dalam hal ini siswa sudah memuat aspek penilaian yang telah ditentukan. Dan pada menceritakan kembali siswa sudah mampu dengan teks dan intonasi yang enak di dengar.

Hasil rata-rata pada kelompok eksperimen yang diberikan intervensi penggunaan boneka tangan bahwa rata-rata kemampuan menceritakan ulang teks fabel anak ajar sebelum dan setelah memakai media boneka tangan diperoleh rata-rata kemampuan menceritakan ulang teks fabel murid adalah 58.695 dengan simpangan baku 7.0287 dan sesudah rata-rata kemampuan menceritakan ulang teks fabel anak ajar adalah 80.782 dengan simpangan baku 6.7484. Didapat selisih rata-rata 22.0869 berarti antara sebelum dan sesudah ada kenaikan rata-rata kemampuan menceritakan ulang teks fabel anak ajar sebesar 22.0869.

Metode bercerita yaitu sebuah pendekatan untuk menyampaikan pengalaman belajar kepada siswa lewat penyampaian cerita secara lisan atau membaca langsung dari buku (Limarga, 2017). Penyajian cerita ini bisa dilakukan dengan atau tanpa alat bantu.



Alat bantu bercerita dapat memperkuat penyampaian isi cerita. Selain sebagai hiburan dan mendorong imajinasi siswa, kegiatan bercerita juga bisa mengembangkan pesan pesan moral. Dengan dukungan media pembelajaran, siswa dapat lebih memahami materi selama proses belajar berlangsung. Penelitian ini akan memaparkan bagaimana pengaruh media boneka tangan itu sendiri guna menambah kreativitas siswa serta meningkatkan keterampilan menceritakan kembali didepan kelas, serta judul yang diangkat dalam penelitian ini yakni Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fabel Kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan. Teks fabel ialah satu macam teks sastra dalam topik bahasan Bahasa Indonesia kurikulum 2013 kelas VII. Sesuai dengan KD 4.15 menceritakan ulang isi fabel/ legenda daerah setempat dan 4.15.2 menceritakan kembali isi fabel secara lisan.

Fabel adalah salah satu jenis teks sastra yang menyajikan cerita (Rejo, 2020). Cerita dalam fabel merefleksikan kehidupan, sehingga membaca fabel serupa dengan memahami versi kecil dari kehidupan nyata. Dengan memanfaatkan fabel, siswa dapat menemukan dan menerapkan pengetahuan mereka tanpa merasa diajari. Penggunaan fabel mengacu pada kisah imajinatif atau fantasi tentang hewan yang memiliki kemiripan dengan manusia, sering kali berfungsi sebagai representasi atau ilustrasi perilaku manusia (Saputri & Setyowati, 2022). Secara tidak langsung disebut pula dengan cerita moral.

Kelebihan teks fabel tidak ada dalam karya sastra lain. Teks fabel berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan atau kritik sosial tanpa terkesan menggurui, juga amat relevan dengan dunia anak-anak. Karena dapat dibacakan kepada anak-anak, fabel merupakan cara yang sangat baik untuk mengajarkan mereka tentang moralitas dan karakter. Bahasa Indonesia juga telah lama dikaitkan dengan produksi teks cerita fabel/moral melalui mata pelajarannya.

Menurut Sudjana dan Rivai (2013) "Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pengajaran adalah model dan boneka." Sangat mudah untuk membuat juga memainkan boneka tangan. Siswa sekolah dasar masih pada tahap perkembangan kognitif konkret, sehingga mereka belum dapat memahami konsep abstrak. Dengan memakai boneka tangan, siswa dapat menceritakan kembali cerita dengan mudah dan mandiri, mengolah kata-kata dalam pikiran mereka sendiri.

Dengan begitu siswa mampu menganalisis struktur teks fabel serta siswa mampu menganalisis ciri kebahasaan teks fabel. Siswa juga mampu meningkatkan imajinasinya dalam meningkatkan kualitas menulis teks fabel itu sendiri. Siswa juga menjadi senang dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Tak hanya itu ada beberapa penelitian yang telah dilakukan seperti penelitian dibawah ini dengan singkat penulis mencantumkan deskripsi penelitian sebelumnya yang dimana penggunaan media yang berbeda namun latar belakang yang hampir sama. Pengaruh terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel kelas VII SMPN 3 Mojoagung.

Penelitian ini diterapkan dengan metode eksperimen memakai *true eksperimental design*. Sampel penelitian dipilih secara acak lewat undian. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan angket. Hasil penelitian memperlihatkan jika tingkat aktivitas siswa mencapai 95,8%.

Hasil belajar siswa yang menggunakan media celemek bercerita di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Nilai paling tinggi di kelas eksperimen adalah 100, sedangkan di kelas kontrol hanya mencapai 75,00. Dari hasil perhitungan uji t, didapat jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , yakni  $14.013 > 2.001$ . Ini menunjukkan bahwa pembelajaran menceritakan kembali teks fabel dengan memakai media celemek bercerita lebih efektif daripada pembelajaran yang memakai media buku paket.

#### **D. Kesimpulan**

Dari riset yang sudah diselenggarakan, dapat diambil simpulan berupa (1) Rata-rata keterampilan menceritakan kembali teks fabel sebelum menggunakan media boneka tangan kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan adalah 58.6957 dan sementara kelompok kontrol 56.9565. Nilai terendah dari kelompok eksperimen pre-test yaitu 44 dan nilai tertinggi adalah 67 sementara nilai terendah dari kelompok kontrol pre-test yaitu 46 dan nilai tertinggi adalah 73. (2) Rata-rata keterampilan menceritakan kembali teks fabel setelah menggunakan media boneka tangan kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan adalah 80.7826 dan sementara kelompok kontrol 69.4348. Nilai terendah dari kelompok eksperimen post-test yaitu 72 dan nilai tertinggi adalah 90 sementara nilai terendah dari kelompok kontrol post-test yaitu 62 dan nilai tertinggi

adalah 79, dan (3) Ada pengaruh media boneka tangan terhadap pembelajaran teks fabel pada kelas VII SMP Swasta Nurul Indonesia dengan p-value  $0.000 < 0.05$ .

### Daftar Pustaka

- Alviolita, N. W., & Huda, M. (2019). Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Bercerita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 49-57.
- Jannah, N., Mufidah, E., Suwignyo, H., & Harsiati, T. (2019). *Analisis Nilai-nilai karakter hasil karya menulis kreatif siswa* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Limarga, D. M. (2017). Penerapan metode bercerita dengan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan empati anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(1), 86-104.
- Istiq'faroh, N., & Aliyah, A. (2022). Pengembangan Media Flipbook Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 1-9.
- Oktaviani, R. E. (2021). Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia Sd/Mi. *PENTAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 1-9.
- Rejo, U. (2020). Karakteristik jenis teks sastra dalam mata pelajaran bahasa Indonesia tingkat SMP. *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 72-87.
- Saputri, R. D., & Setyowati, H. (2022). Tokoh dan Penokohan serta Nilai Moral dalam Cerita Fabel. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1s), 195-214.
- Sudjana, Nana., Rivai, Ahmad. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanti, Elvi. (2018). *Keterampilan Berbicara*. Depok: PT Raja Grafindo
- Widowati, Diah Ayu. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta