

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan mewujudkan sesuatu yang mendasar dan penting dalam kehidupan manusia, di mana ada kehidupan, pasti ada pendidikan. Pendidikan merupakan fenomena sekaligus upaya untuk memanusiakan manusia. Seiring berjalannya waktu, muncul kebutuhan akan pendidikan yang lebih teratur guna mengembangkan potensi manusia, sehingga lahirlah pemikiran-pemikiran teoritis mengenai pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan arahan atau bantuan dalam mengembangkan potensi fisik dan mental yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak, dengan tujuan membantu mereka mencapai kedewasaan serta kemampuan untuk menjalani kehidupan secara mandiri (Abdillah & Hidayat, 2019).

Pendidikan merupakan suatu proses di mana pendidik membimbing, mengarahkan, mengajarkan, serta mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Tujuannya yakni untuk meningkatkan pengetahuan, mengatasi kebodohan, serta memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari, dan membentuk pribadi yang lebih baik. Pendidikan melibatkan kerja sama antara pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan kecerdasan serta keterampilan semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran (Salahudin, 2011). Ath-Thaamy Asy-Syaibany (Salahudin, 2011), beliau mengatakan bahwa pendidikan merupakan proses transformasi yang diharapkan serta diupayakan melalui pendidikan, yang amat mencakup perubahan dalam perilaku, kehidupan sosial, serta interaksi dengan lingkungan.

Pendidikan diharapkan mampu mewariskan nilai-nilai kemanusiaan, bukan hanya sekedar diwariskan, tetapi juga diinternalisasikan dalam karakter serta kepribadian. Nilai-nilai ini menjadi pedoman bagi manusia untuk hidup berdampingan dengan sesama. Proses pendidikan yang meninternalisasi nilai-nilai kemanusiaan yang bertujuan untuk memanusiakan manusia, sehingga pendidikan menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan ialah elemen penting dalam setiap fase peradaban, diperlukan untuk

pengembangan individu dan masyarakat di setiap bangsa atau negara yang beradab. Meskipun manusia memiliki latar belakang dan sudut pandang yang berbeda, ada kesepakatan umum bahwa pendidikan itu sangat penting (Triwiyanto, 2021).

Media pembelajaran pada awalnya berkembang dengan penggunaan alat sederhana misalnya seperti kapur tulis dan buku paket oleh pendidik. Namun, saat ini media pembelajaran lebih dianggap sebagai sarana pendukung yang membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak (Azhar, 2014). Media pembelajaran ini dapat dipahami sebagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi dari pendidik terhadap peserta didik. Pengertian yang dimaksud di atas menegaskan bahwa segala alat yang digunakan dalam proses penyampaian pembelajaran, baik itu buku, perangkat visual, audio, komputer. Bukan hanya itu saja yang dipakai dalam media pembelajaran, terdapat juga media pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan, boneka tangan ini berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Jenis media boneka yang digunakan adalah boneka tangan yang dibuat dari potongan kain.

Tujuan digunakannya media ini sangat penting bagi pembelajaran, yang mana dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan dapat membantu peserta didik agar lebih fokus, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif, teratur dan sangat menyenangkan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai oleh peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Istiqoh N, 2019).

Berbicara adalah salah satu aspek keterampilan berbahasa, di mana berbicara berfungsi sebagai proses komunikasi, yaitu proses mengubah pikiran atau perasaan menjadi bentuk ujaran atau bunyi bahasa yang bermakna untuk disampaikan kepada orang lain. Sebagai keterampilan berbahasa, berbicara bersifat produktif, menghasilkan, memberikan, dan menyampaikan informasi (Muammar, dkk 2018). Dalam keterampilan berbicara, seseorang berbicara

dengan tujuan untuk berkomunikasi, sehingga komunikasi dapat berlangsung dengan efektif. Keterampilan berbicara adalah ekspresi pikiran dan perasaan seseorang dalam bentuk bunyi bahasa, yang dapat dipahami sebagai kemampuan mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan pikiran, ide, serta perasaan. Dalam berbicara, pendengar menerima informasi melalui variasi nada, tekanan, dan penempatan jeda.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Bahasa Indonesia kelas V MI Al-Musdariyah, dapat diketahui bahwa keterampilan berbicara peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah karena kurangnya kelancaran saat menyebutkan lafal bacaannya, gugup di saat bercerita didepan kelas, kurangnya kefasihan/kelancaran disaat bercerita, dan kosa kata yang dipakai kurang tepat dalam kalimat penyampaian. Kemudian bahasa yang dipakai saat pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita menggunakan bahasa campuran yaitu Sunda dan Indonesia, tetapi seharusnya pemakaian bahasa harus sesuai dengan yang ada di cerita tersebut menggunakan bahasa Indonesia.

Setelah penulis mempelajari terkait media-media yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa indonesia. Secara hipotesis, media pembelajaran yang dapat memengaruhi keterampilan berbicara siswa kelas V MI Al-Musdariyah adalah penggunaan pembelajaran berupa *boneka tangan*.

Untuk menanggapi kondisi tersebut, peneliti ingin memperbaiki serta mengkaji pengaruh penggunaan media boneka tangan. Media ini dianggap sebagai salah satu langkah perbaikan pembelajaran yang dapat diterapkan untuk kreatif dalam mengembangkan pengetahuan berdasarkan pengalaman nyata. Berdasarkan latar belakang di atas yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan dan Media Gambar Poster Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Al-Musdariyah".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di rumuskan melalui berbagai masalah berikut:

1. Bagaimana keterampilan berbicara bahasa indonesia dengan menggunakan media gambar poster pada kelas kontrol kelas V MI Al-Musdaryah?
2. Bagaimana keterampilan berbicara bahasa indonesia menggunakan media boneka tangan pada kelas eksperimen kelas V MI Al-Musdaryah?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berbicara bahasa indonesia antara yang menggunakan media gambar poster dengan yang menggunakan media boneka tangan di kelas V MI Al-Musdaryah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diuraikan bahwa tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui keterampilan berbicara bahasa indonesia dengan menggunakan media gambar poster pada kelas kontrol kelas V MI Al-Musdaryah.
2. Untuk mengetahui keterampilan berbicara bahasa indonesia menggunakan media boneka tangan pada kelas eksperimen kelas V MI Al-Musdaryah.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan keterampilan berbicara bahasa indonesia antara yang menggunakan media gambar poster dengan yang menggunakan media boneka tangan di kelas V MI Al-Musdaryah.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun praktis, Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baru khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca. Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti penulisan karya selanjutnya mengenai *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan dan media gambar poster* dalam keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau gambaran mengenai informasi-informasi media pembelajaran yang inovatif, yang mana salah satunya yaitu penggunaan media boneka tangan.

b. Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya pembelajaran dengan penggunaan media boneka tangan dapat membantu memperbaiki proses pembelajaran, serta menjadi pertimbangan bagi guru sebagai upaya meningkatkan keterampilan berbicara.

c. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara, motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung dan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media boneka tangan.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti untuk menambah pengetahuan secara langsung dilapangan terhadap keterampilan berbicara bahasa indonesia peserta didik.

E. Kerangka Berpikir

Berbicara merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan normal manusia dari zaman dahulu hingga zaman modern. Karena, berbicara bagian dari kemampuan berbahasa alami manusia. Berbeda dengan kemampuan berbahasa lainnya seperti bahasa dan menulis, pembelajaran membaca dan menulis ini memerlukan pelatihan yang lebih khusus lagi. Namun tidak semua orang mempunyai keterampilan berbicara, yang mana berbicara ini ialah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi serta kata-kata yang jelas untuk mengungkapkan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan, dan emosi. Seseorang yang dianggap mampu berbicara dapat berbicara kapanpun, dimanapun, serta dalam situasi apapun, maka dari itu berbicara secara umum berarti, menggunakan kata-kata yang diucapkan untuk

menyampaikan gagasan kepada orang lain, dan isi pikiran seseorang, sehingga tujuannya dapat dimengerti oleh orang lain (Muammar, dkk 2018).

Keterampilan berbicara merupakan suatu komponen penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dimiliki oleh pendidik dan peserta didik dimanapun berada, dengan berbicara dapat melatih dan menuntut anak didik untuk dapat berkomunikasi dengan siswa lainnya (Wijiati & Ilham, 2020). Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang paling penting dikuasai siswa. Hal tersebut dikarenakan keterampilan berbicara mampu membentuk siswa menjadi penerus bangsa yang mampu melahirkan tuturan atau ujaran secara kumulatif, jelas, dan runtut, serta mudah dipahami. Selain itu juga, keterampilan berbicara dapat membentuk siswa menjadi lebih berbudaya, dikarenakan mereka sudah terbiasa dan terlatih untuk berkomunikasi dengan bahasa yang baik (Lisnawati & maufur, 2017). Dalam proses pembelajaran komunikasi memegang peran penting dalam hubungan antara guru dan siswa (Usman, 2000).

Menurut Suhendar Cahyani dan Hodijah (Hasani, 2017) mengemukakan bahwa dalam menilai kemampuan berbicara ada enam hal yang harus diperhatikan keenam hal tersebut ialah sebagai berikut :

1. Ucapan dan Lafal

Merupakan cara individu atau kelompok dalam suatu komunitas tutur mengucapkan ujaran. Ucapan sama dengan berbicara. Lafal yang sesuai dengan nama karakter yang sudah benar.

2. Tata Bahasa

Struktur kebahasaan yang sesuai dengan ragam bahasa yang digunakan. Struktur merupakan cara bagaimana suatu hal disusun atau dibangun. Struktur ini sebagai elemen penilaian keterampilan berbicara, struktur juga menentukan susunan bahasa lisan pembicara.

3. Kosakata atau Diksi

Pilihan kata atau diksi yang sesuai dengan makna konteks dari informasi yang akan disampaikan. Penggunaan kosakata sebagai tolak ukur

keterampilan berbicara yang mencakup kekayaan kata yang digunakan dan ketepatan penggunaannya dalam konteks kalimat.

4. Kefasihan, kemudahan, menghafal dan ketepatan berbicara

Fasih merujuk pada kelancaran, jelas dan bersih dalam berbicara, berkomunikasi, membaca dan sebagainya. Kefasihan dalam keterampilan berbicara menjadi penilaian seberapa lancar seseorang dalam menyampaikan ide-ide pokok dan mengekspresikan perasaannya melalui bahasa lisan.

5. Isi Pembicara

Isi pembicara merupakan gagasan yang disampaikan dan diajukan dalam proses percakapan. Isi pembicara ini tersampaikan kepada pendengarnya, serta tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda pada setiap orang yang mendengarkan.

6. Pemahaman

Pemahaman merujuk pada proses memahami atau menjelaskan sesuatu. Ini mencakup arti memahami atau memahamkan. Pemahaman menjadi tolak ukur keterampilan berbicara dengan menilai seberapa komunikatif tuturan seseorang. Pemahaman dalam konteks ini ialah bahwa pembicara menilai topik yang dibicarakannya, dan pendengar memahami isi pembicaraan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator keterampilan berbicara yaitu: ucapan dan lafal, tata bahasa, kosakata atau diksi, kefasihan, kemudahan, menghafal dan ketepatan berbicara, isi pembicara, pemahaman. Sedangkan indikator yang akan diambil dalam penelitian ini ialah pelafalan dan kosakata atau diksi. Menurut (Azhar, 2014), media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu kata "media" dan "pembelajaran" kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran (Azhar, 2014).

Dari definisi yang telah dijelaskan di atas maka media pembelajaran itu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang bervariasi memang sangat diperlukan dalam proses kegiatan pembelajaran. Khususnya pada pendidikan dasar, media pembelajaran ini sangat penting digunakan untuk kegiatan pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran atau alat bantu dalam kegiatan pembelajaran agar peserta didik tidak jenuh dan bosan saat kegiatan belajar pembelajaran dimulai yaitu media *boneka tangan*.

Boneka tangan merupakan boneka yang lebih besar dari boneka jari yang bisa diselipkan ke tangan. Jari-jari dapat digunakan untuk berkolaborasi dalam gerakan tangan adalah boneka tangan yang berukuran lebih besar dari boneka jari dan dapat diselipkan ke tangan dan digerakan dengan jari. Ada beberapa manfaat boneka tangan ini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu sebagai berikut (Siswant, 2012):

- 1) Tidak memakan banyak ruang dalam pelaksanaannya
- 2) Dapat mengembangkan imajinasi anak
- 3) Meningkatkan aktivitas anak dan suasana kelas lebih ceria

Media boneka tangan merupakan boneka kain yang dapat dimainkan dengan menggunakan tangan dan jari, biasanya berbentuk seperti orang atau binatang dan memiliki wajah, tangan dan tubuh, selain itu juga boneka tangan dapat dimanfaatkan sebagai media atau alat pendidikan. Boneka tangan merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran, selain menjadi media yang murah dan mudah diakses boneka tangan juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa yang dapat membantu guru mencapai tujuan pendidikannya, adapun juga pengetahuan dan pemahaman siswa menjadi lebih luas (Praheto & Sofia, 2023). Berdasarkan uraian di atas peneliti berusaha menyelidiki keterampilan berbicara melalui

penelitian yang berjudul *pengaruh penggunaan media boneka tangan dan media gambar poster terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas V*.

Adapun teknik pelaksanaan media boneka tangan menurut kegiatan pembelajaran media boneka tangan diantaranya sebagai berikut (Afathini & Fiorentisa, 2020):

1. Ketentuan bercerita dengan boneka tangan
 - a. Ada skenario cerita.
 - b. Boneka tangan yang disediakan harus sesuai dengan kebutuhan dalam bercerita.
2. Teknik cara memainkan boneka tangan yaitu sebagai berikut:
 - a. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru sebelum memulai kegiatan bercerita.
 - b. Guru mengatur siswa dengan posisi duduknya.
 - c. Guru menyebutkan judul cerita.
 - d. Jarak boneka tidak terlalu dekat dengan mulut pencerita/guru.
 - e. Kedua tangan pencerita harus lentur.
 - f. Gerakan antara boneka dengan suara harus sinkron.
 - g. Siswa tersebut menyebutkan tokoh-tokoh boneka dalam cerita.
 - h. Siswa aktif bertanya kepada guru atau temannya.
 - i. Siswa memberikan inti sari cerita.
 - j. Guru melengkapi kesimpulan cerita, dan ajukan pertanyaan cerita sebagai latihan bagi siswa.

Selain penggunaan media boneka tangan yang akan dilakukan di kelas eksperimen, adapun media pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol yaitu media gambar (poster), media gambar merupakan segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi. Gambar ini yaitu media pembelajaran yang sering digunakan. Media ini pun merupakan bahasa yang umum, dapat dimengerti oleh semua orang. Media gambar ini dapat membantu peserta didik untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas. Poster merupakan gabungan dari gambar dan

tulisan, poster pun merupakan media visual yang memberikan informasi tentang ide atau gagasan yang mengajak seseorang baik secara individual maupun kelompok untuk mengikuti gagasan tersebut (Jannah R, 2009).

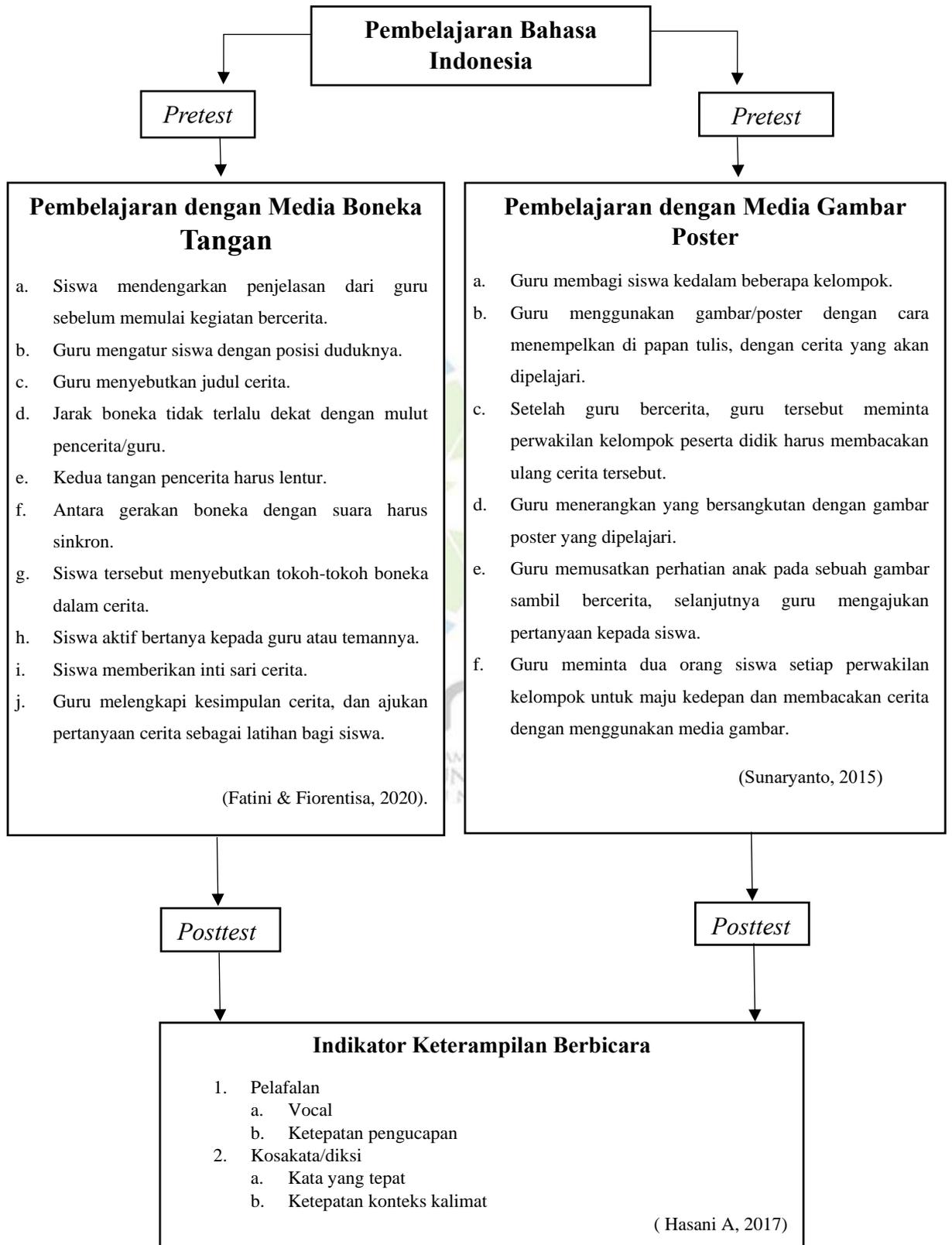
Pada pembahasan di atas, media yang paling umum digunakan dalam proses pembelajaran ialah media gambar (poster). Hal ini disebabkan peserta didik lebih menyukai gambar, terutama yang disajikan sesuai dengan kondisi atau kemampuan peserta didik. Media gambar ini meningkatkan semangat anak untuk mengikuti proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media gambar (poster) ini secara konvensional, yang mana pembelajaran ini hanya berpusat terhadap pendidik. Dimana, peran guru ialah mengontrol sebagai besar penyajian pembelajaran.

Adapun langkah-langkah pembelajaran penggunaan media gambar (poster) dalam pembelajaran adalah sebagai berikut (Sunaryanto, 2015):

- a. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok.
- b. Guru menggunakan gambar/poster dengan cara menempelkan di papan tulis, dengan cerita yang akan dipelajari.
- c. Setelah guru bercerita, guru tersebut meminta perwakilan kelompok peserta didik harus membacakan ulang cerita tersebut.
- d. Guru menerangkan yang bersangkutan dengan gambar poster yang dipelajari.
- e. Guru memusatkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil bercerita, selanjutnya guru mengajukan pertanyaan kepada siswa.
- f. Guru meminta dua orang siswa setiap perwakilan kelompok untuk maju kedepan dan membacakan cerita dengan menggunakan media gambar.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, secara teoritis dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, secara lebih rinci dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu asumsi atau anggapan atau dugaan teoritis yang dapat ditolak atau tidak ditolak secara empiris. Penentuan apakah suatu hipotesis dapat ditolak atau tidak ditolak merupakan tujuan pengujian hipotesis (Wardani 2020). Rumusan hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

H_0 : Peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas V MI Al-Musdaryah yang menggunakan media boneka tangan pada kelas eksperimen sama dengan menggunakan media gambar poster pada kelas kontrol.

H_a : Peningkatan keterampilan berbicara peserta didik kelas V di MI Al-Musdaryah yang menggunakan media boneka tangan pada kelas eksperimen lebih baik dari pada menggunakan media gambar poster pada kelas kontrol.



G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Skripsi karya Nurul Hikmah Mahasiswi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang dengan berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Hasil belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di MI Wathoniyah Palembang". Persamaan Variabel (X) yang digunakan oleh Nurul Hikmah dan peneliti sama-sama, yaitu menggunakan Media Boneka Tangan. Adapun perbedaan variabel yang kedua yaitu (Y) itu berbeda, Nurul Hikmah Terhadap Hasil Belajar dan peneliti Terhadap Keterampilan Berbicara. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dilihat nilai *pretest* dan *posttest*, maka dapat diketahui bahwa penggunaan media Boneka tangan terhadap hasil belajar siswa itu sangat meningkat, dan dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata yaitu pada nilai belajar *pretest* diperoleh dengan rata-rata nilai 53, dan pada rata-rata *posttest* atau sesudah penggunaan media boneka tangan diperoleh dengan nilai 85.
2. Penelitian Skripsi karya Maulida Amalia Mahasiswi Universitas Muhammadiyah makassar dengan berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 47 Kajuara Kabupaten Maros". Persamaan Variabel (X) yang digunakan oleh Maulida Amalia dan peneliti sama-sama, yaitu menggunakan Media Boneka Tangan. Adapun perbedaan variabel yang kedua yaitu (Y) itu berbeda, Maulida Amalia Terhadap Keterampilan menyimak Cerita dan peneliti Terhadap Keterampilan Berbicara. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*, maka dapat diketahui bahwa penggunaan media boneka tangan itu sangat berpengaruh terhadap kemampuan menyimak cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata yaitu pada nilai rata-rata hasil *pretest* adalah 60 dan pada rata-rata nilai *posttest* adalah 86.

3. Penelitian Skripsi karya Indah Putri Suriguam Mahasiswi Universitas Alaudin Makassar dengan berjudul “Efektifitas Pemanfaatan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas III MIN Likuboddong kecamatan Bontonompo kabupaten Gowa”. Variabel (Y) yang digunakan oleh Indah Putri Sariguam dan peneliti sama-sama, yaitu terhadap Keterampilan Berbicara, sedangkan variabel yang (X) pun sama-sama, yang mana Indah Putri Sariuam memakai media boneka tangan dan peneliti pun menggunakan media boneka tangan. Adapun perbedaan, kalo Indah Putri Efektifitas Pemanfaatan Media Boneka Tangan dan peneliti lebih ke Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dilihat dari nilai rata-rata keterampilan berbicara, maka dapat diketahui bahwa penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara dapat meningkat, dimana sebelum penggunaan media boneka tangan rata-rata nilai peserta didik yaitu 46,4 dan setelah diajar dengan menggunakan media boneka tangan rata-rata nilai peserta didik yaitu 7,35.
4. Penelitian Skripsi karya Feny Riastutik Mahasiswi Universitas Muhammadiyah Magelang dengan berjudul ”Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Prestasi belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Mangunrejo”. Persamaan Variabel (X) yang digunakan oleh Feny Riastutik dan peneliti sama-sama, yaitu menggunakan Media Boneka Tangan. Adapun perbedaan variabel yang kedua yaitu variabel (Y) itu berbeda, Feny Riastutik terhadap prestasi belajar, sedangkan peneliti terhadap keterampilan berbicara. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Maka dapat diketahui bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkat yakni dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* yaitu 55,89 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 63,17.