

**PENGEMBANGAN METODE *STORYTELLING* BERBANTUAN MEDIA  
*HAND PUPPET* TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS  
II SEKOLAH DASAR**

**DOI:** 10.26877/ijes.v4i1.18064

**Nafisa<sup>1)</sup>, Riris Setyo Sundari<sup>2)</sup>, Duwi Nuvitalia<sup>3)</sup>**

<sup>123</sup> Fakultas Ilmu Pengetahuan, Universitas PGRI Semarang

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran *storytelling* berbantuan media *hand puppet* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar dan mengetahui keberterimaan metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIA SD Semesta Semarang dengan jumlah 18 siswa. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini dikembangkan dengan prosedur pengembangan ADDIE. Metode pembelajaran *storytelling* berbantuan media *hand puppet* merupakan metode pembelajaran bercerita yang dikembangkan dengan pendekatan *inquiry based learning* dan menggunakan *hand puppet* sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk melatih keterampilan berbicara siswa, keberterimaan metode pembelajaran *storytelling* berbantuan media *hand puppet* dikatakan sebagai metode dalam kategori “sangat layak” digunakan untuk melatih keterampilan berbicara dilihat dari hasil respon guru dengan rata-rata 91% dan respon siswa mencapai rata-rata 94%. Hal ini juga didukung dengan kevalidan yang dilakukan oleh ahli media mencapai rata-rata 86,8% dan oleh ahli materi rata-rata sebesar 90%, metode pembelajaran *storytelling* berbantuan media *hand puppet* dapat melatih keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar berdasarkan hasil angket observasi yang dibuat sesuai dengan aspek penilaian indikator keterampilan berbicara dengan perolehan nilai rata-rata 92%.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, *Storytelling*, *Hand Puppet*, Keterampilan berbicara

---

**History Article**

Received 20 Februari 2024

Approved 20 Maret 2024

Published 1 Mei 2024

**How to Cite**

Nafisa. Sundari, Riris Setyo. Nuvitalia, Duwi.

2024. PENGEMBANGAN METODE

STORYTELLING BERBANTUAN MEDIA

HAND PUPPET TERHADAP KETERAMPILAN

BERBICARA SISWA KELAS II SEKOLAH

DASAR. IJES. 4(1). 83-93

---

**Coressponding Author:**

Jl. Wologito Barat IX RT 6/5 Kembangarum, Kec. Semarang Barat, Kota Semarang, Indonesia.

E-mail: <sup>1</sup> [nafisanaff17@gmail.com](mailto:nafisanaff17@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Keterampilan abad 21 merupakan pengembangan *skill* yang diutamakan dalam melibatkan kreativitas, inovasi, berpikir kritis, *problem solving*, pengambilan keputusan, belajar, komunikatif, kolaborasi penting dalam pengembangan *skill* yang mengaitkan teknologi informasi bagi kesiapan masa depan anak ketika bekerja di lapangan (St. Louis et al., 2021: 1). Beberapa kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa pada abad 21 menurut Indarta et al., (2022: 4344) adalah *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *creativity* (kreativitas), *communication skills* (kemampuan berkomunikasi), *ability to work collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama). Sebagai seorang pendidik guru harus dapat berinovasi dalam menyusun strategi pembelajaran agar siswa dapat memiliki 4 kompetensi dasar tersebut.

Kurikulum Merdeka Belajar hadir sebagai bentuk pengembangan kurikulum sebelumnya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan siswa dapat memiliki kompetensi yang dibutuhkan pada abad 21. Menurut Efendi et al., (2023) kurikulum merdeka merupakan program kebijakan di bidang pendidikan yang menekankan pada pemberian kebebasan kepada pihak sekolah meliputi guru dan siswa untuk berinovasi dan belajar mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Indarta et al., (2022) bahwa kurikulum merdeka merupakan salah satu langkah yang tepat untuk dapat membentuk karakter siswa nantinya dalam menghadapi abad 21.

Pada era kurikulum merdeka yang menekankan kemandirian dan kebebasan belajar, keterampilan berbicara memegang peran sentral dalam pengembangan kompetensi komunikatif peserta didik. Dalam konteks ini, keberhasilan seorang siswa sekolah dasar tidak hanya diukur dari pemahaman materi secara teoritis, tetapi juga kemampuannya dalam menyampaikan ide-ide dengan jelas kepada orang lain. Melalui berbicara seseorang dapat menyampaikan pesan, isi pikiran, dan perasaannya kepada orang lain. Hal ini selaras dengan pendapat Susanti (2020: 3) yang menyatakan bahwa berbicara adalah alat untuk mengemas ide dan gagasan agar dapat diterima oleh penyimak. Menurut Tarigan (2008: 16) berbicara adalah alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Kemampuan berbicara tidak dibawa sejak lahir, tidak dapat dikuasai dengan sendirinya, dan bukanlah kemampuan yang bersifat alamiah seperti bernapas, oleh karena itu kemampuan ini harus dipelajari (Wahidah, 2020: 149). Anak harus dibekali dengan kosakata yang cukup sejak dini agar dapat memiliki keterampilan berbicara. Pada dasarnya setiap individu mampu untuk berbicara, tetapi tidak semua siswa memiliki kemampuan dalam berbicara. Anak akan menguasai keterampilan berbicara apabila dilatih dengan dipraktikkan secara terus-menerus. Komunikasi dapat berjalan dengan menggunakan bahasa (Maharani et al., 2023). Oleh karena itu, pemahaman mendalam terkait urgensi pengembangan keterampilan berbicara siswa menjadi esensial pada pembelajaran di abad 21 ini.

Berdasarkan hasil dari observasi yang peneliti laksanakan bahwa pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IIA SD Semesta Semarang, terdapat 3 siswa mengalami kesulitan ketika diberikan tugas oleh guru untuk menyampaikan pendapat atau bercerita menggunakan bahasa mereka sendiri. Siswa mengalami kesulitan dalam

mengungkapkan gagasan dan mengembangkan keterampilan bernalar dalam cerita menggunakan Bahasa Indonesia. Selain itu, juga terdapat 8 siswa yang sudah mampu menyampaikan pendapatnya, namun masih kurang lancar ketika berbicara, menggunakan volume suara kecil, dan terkadang menggabungkan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris ketika menjawab pertanyaan dari guru. Setelah dilakukan observasi lebih lanjut, hal tersebut terjadi dikarenakan mayoritas siswa lebih banyak menggunakan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa kurang membiasakan diri berbicara di depan kelas atau di depan umum menggunakan Bahasa Indonesia.

Dari hasil wawancara kepada guru kelas IIA SD Semesta, Nur Hidayah memaparkan adanya kesulitan yang dihadapi saat proses kegiatan belajar-mengajar di kelas yaitu beberapa siswa masih kurang fokus dan melakukan kegiatan lain saat pembelajaran berlangsung padahal guru telah menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi. Tidak hanya ceramah dan tanya jawab, metode lain yang pernah diterapkan guru dalam pembelajaran adalah tebak kata menggunakan kartu bergambar dan bermain peran. Namun kenyataannya pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SD Semesta belum aktif dan efektif dikarenakan beberapa siswa enggan untuk berbicara menuangkan idenya menggunakan Bahasa Indonesia. Nur Hidayah menyampaikan bahwa metode bermain peran lebih efektif digunakan ketika pembelajaran daring (*online*). Berbeda dengan metode bermain peran, metode tebak kata sebenarnya cukup efektif untuk menarik perhatian siswa dan menyenangkan, namun kenyataannya tidak semua siswa bersedia untuk menjadi pemain karena beberapa siswa masih merasa enggan dan malu untuk berbicara di depan umum.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, diperlukan adanya solusi yang efektif untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Dalam hal ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet* terhadap keterampilan berbicara siswa. Metode *storytelling* adalah cara guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara lisan yang dikemas dalam bentuk cerita menarik dan disampaikan kepada anak didik. Sejalan dengan pendapat Lufri et al., (2020) yang menyatakan bahwa metode *storytelling* atau bercerita adalah cara mengajar dengan bercerita atau menyampaikan suatu kisah yang sangat penting untuk dapat diambil hikmahnya oleh peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui *storytelling* dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara dan menulis, meningkatkan keterampilan kosakata dan bahasa, membina kreativitas, meningkatkan pemahaman, dan mendorong diskusi berkelanjutan tentang suatu pendapat dan keyakinan (Rambe et al., 2021: 2136). Pengembangan metode pembelajaran *storytelling* diharapkan mampu membangun *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah) dan melatih *communication skills* (kemampuan berkomunikasi) pada anak. Pengembangan ini menjadi usulan karena lebih menekankan untuk melatih keterampilan berbicara dan tetap memiliki fokus pada substansi yang dipelajari. Media pembelajaran yang digunakan peneliti untuk menunjang pembelajaran keterampilan berbicara di kelas dengan metode *storytelling* adalah media *hand puppet*. Media *hand puppet* adalah suatu media yang bisa dibentuk menyerupai bentuk binatang atau bentuk manusia maupun bentuk benda, yang dapat digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian

boneka tersebut (Marthiasari et al., 2020). Penggunaan media *hand puppet* bertujuan untuk menarik perhatian siswa. Nuvitalia et al., (2016) menyampaikan bahwa pentingnya keberadaan alat peraga (media) yang akan disajikan, dapat menghubungkan keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan konsep yang terkandung dalam alat peraga. Selain itu, pemilihan *hand puppet* sebagai media pembelajaran juga dikarenakan wali kelas IIA SD Semesta belum pernah menggunakan media tersebut dan sekolah belum memiliki media pembelajaran *hand puppet*. Menurut Van Brummelen (Rosarian & Dirgantoro, 2020: 147) setiap kelas memiliki atmosfer atau *mood* yang memengaruhi proses belajar dan suasana belajar tersebut ditentukan oleh bagaimana guru berinteraksi dengan siswa juga sebaliknya. Suasana atau atmosfer kelas yang nyaman dan menyenangkan dapat memengaruhi semangat dan minat belajar siswa. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga penggunaan boneka tangan dalam *storytelling* dapat membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Meskipun metode *storytelling* pada umumnya berkonsep sama, namun penulis akan membuat sesuatu yang berbeda daripada metode *storytelling* kebanyakan. Penulis akan mengembangkan metode pembelajaran *storytelling* dengan pendekatan *inquiry* untuk melatih keterampilan berbicara peserta didik. Siswa akan terlibat langsung dalam cerita karena pada metode *storytelling* yang dikembangkan oleh penulis siswa akan diajak untuk berpikir dan mencari solusi pada permasalahan yang dihadapi tokoh dalam cerita.

Sejalan dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana pengembangan metode pembelajaran *storytelling* berbantuan media *hand puppet* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II Sekolah Dasar? 2) Bagaimana keberterimaan metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II SD Semesta Semarang?

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian ini akan mengembangkan metode pembelajaran *storytelling* berbantuan media *hand puppet* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Langkah dalam pengembangan model ADDIE dipilih oleh peneliti karena model ini dikembangkan secara sistematis.

### **1. Analysis (Analisis)**

Pada tahap awal, peneliti mendapatkan informasi secara konkret terkait dengan kondisi keterampilan berbicara siswa Kelas 2 SD Semesta Semarang melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas 2 SD Semesta Semarang. Observasi dilakukan oleh peneliti selama pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan adanya permasalahan terkait rendahnya keterampilan berbicara siswa. Adapun aspek-aspek yang diamati peneliti adalah lafal dan intonasi dalam mengucapkan bunyi atau kata-kata, volume suara dalam mengekspresikan diri

menggunakan kata dan pengembangan kalimat, kelancaran siswa dalam mengucapkan kata dan kalimat dengan benar, keterkaitan isi tanggapan dengan topik, penggunaan intonasi dan mimik yang tepat dalam berbicara. Teknik yang digunakan untuk analisis hasil pengumpulan data adalah melalui wawancara dan observasi dianalisis melalui teknik/metode deskriptif analisis. Deskriptif analisis digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul melalui tahap sebelumnya yaitu pada tahap pengumpulan data.

## 2. *Design (Desain)*

Pada tahap desain peneliti menyusun perencanaan pengembangan bahan ajar berupa buku cerita dan media *hand puppet* berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Peneliti mengumpulkan materi pembelajaran dan bahan yang akan digunakan selanjutnya untuk membuat rancangan buku cerita dan media *hand puppet* yang disesuaikan dengan materi Bahasa Indonesia kelas II kurikulum merdeka. Rancangan buku cerita meliputi tema cerita, judul cerita, alur cerita, naskah cerita, dan menentukan karakter tokoh dalam cerita. Pada tahap ini peneliti juga membentuk pola karakter untuk membuat *hand puppet*.

## 3. *Development (Pengembangan dan Pembuatan Produk)*

Rancangan yang telah didesain kemudian pada tahap ini direalisasikan menjadi buku cerita yang akan digunakan sebagai bahan ajar dan media *hand puppet* sebagai alat peraga dalam penerapan metode *storytelling*. Pengembangan buku cerita dongeng berbantuan media *hand puppet* disesuaikan dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia kelas II Bab 5 Kebersamaan dalam Keragaman Topik C Sopan dalam Bertutur.

Produk yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Ahli media dan ahli materi dilakukan oleh guru SD Kharisma Bangsa yang berkompeten pada bidang media dan materi pembelajaran. Khususnya pembelajaran di Sekolah Dasar untuk mengetahui kesesuaian materi pada produk media pembelajaran buku cerita dongeng dan *hand puppet*. Adapun instrumen yang digunakan pada kegiatan ini adalah instrumen angket validasi materi dan media pembelajaran. Produk yang telah divalidasi selanjutnya akan diberi saran dan masukan oleh validator. Saran dan masukan tersebut akan digunakan untuk memperbaiki produk sehingga mendapatkan hasil yang lebih layak dan dapat diuji cobakan

## 4. *Implementation (Implementasi)*

Metode pembelajaran *storytelling* berbantuan media *hand puppet* yang telah dinyatakan valid oleh ahli media dan materi pembelajaran, kemudian diuji coba di kelas dengan subjek uji coba yaitu siswa kelas 2 SD Semesta Semarang yang berjumlah 18 dari 21 siswa dikarenakan 3 siswa lainnya tidak hadir saat pelaksanaan uji coba. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2023. Peneliti mengaplikasikan metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet* yang telah dikembangkan pada muatan Bahasa Indonesia Bab 5 Kebersamaan dalam Keragaman Topik C Sopan dalam bertutur kelas II sekolah dasar.

Untuk mengetahui keberterimaan metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet* terhadap keterampilan berbicara siswa yang telah dikembangkan, angket respon siswa diberikan kepada siswa apabila siswa telah mengikuti pembelajaran dengan metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet*. Selain itu, peneliti juga memberikan angket observasi pada pengamat serta angket respon guru kepada guru kelas 2A SD Semesta Semarang. Lembar observasi atau lembar pengamatan berisi beberapa aspek penilaian yang disesuaikan dengan indikator keterampilan berbicara yang menjadi pedoman pada metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet* yang telah dikembangkan. Observer pada penelitian ini menyaksikan secara langsung pada saat uji coba metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet* kepada siswa kelas IIA SD Semesta Semarang, dengan tujuan untuk menyatakan bahwa metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet* ini dapat melatih keterampilan berbicara siswa. Angket tanggapan siswa diisi oleh seluruh siswa kelas IIA. Angket tanggapan siswa berisikan 15 pertanyaan yang diisi setelah melakukan uji coba metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet*. Angket tanggapan siswa bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet*. Angket tanggapan siswa yang telah diisi oleh siswa, lembar respon guru yang diisi oleh guru kelas IIA, dan lembar observasi yang diisi oleh obsever selanjutnya dilakukan perhitungan untuk memperoleh hasil uji keberterimaan. Lembar observasi diperoleh dari hasil perhitungan skor dengan menggunakan skala *Likert*. Tanggapan siswa diperoleh dengan menggunakan skala *Guttman* kemudian dianalisis dengan cara yang sama menggunakan skala *Likert*. Kategori penilaian untuk setiap poin yaitu 5 = Sangat Layak, 4 = Layak, 3 = Cukup Layak, 2 = Kurang Layak, 1 = Sangat Kurang Layak. Pada angket validasi peneliti menggunakan skala *Likert* dibuat dalam bentuk *ceklist* (√). Skor untuk penilaian angket validasi yang telah dihitung, dilanjutkan untuk menentukan presentasi hasil validasi dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

##### 5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir dari model ADDIE, yaitu peneliti melakukan evaluasi hasil penerapan metode pembelajaran *storytelling* berbantuan media *hand puppet* yang telah diimplementasikan. Jika hasil angket menunjukkan perlu adanya revisi maka peneliti merevisi produk sesuai dengan penilaian yang sudah diberikan. Jika hasil angket yang diberikan memenuhi kriteria kelayakan dan kevalidan media, maka peneliti tidak perlu melakukan revisi pada produk karena produk sudah sesuai dengan apa yang diharapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet*, langkah-langkah yang diambil mencakup analisis data dan informasi untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan menilai kebutuhan, perancangan tujuan pembelajaran dan materi, pembuatan buku cerita dongeng, dan pengembangan media *hand puppet*. Detail proses pengembangan ini membentuk dasar implementasi metode pembelajaran.

## 1. Perancangan Buku Cerita Dongeng

Setelah menganalisis data dan informasi yang diperoleh dari sekolah, peneliti menentukan materi pembelajaran dan menyusun capaian pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dari pengembangan ini yaitu untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Kemudian, peneliti membuat desain cerita dongeng yang mencakup struktur cerita, karakter, dan nilai-nilai yang akan ditanamkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Cerita yang dibuat peneliti disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka muatan Bahasa Indonesia Bab 5 “Kebersamaan dalam Keragaman” Topik C Sopan dalam bertutur kelas II sekolah dasar. Metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet* yang dikembangkan berbeda dengan metode *storytelling* biasa. Karena metode *storytelling* ini didesain dengan pendekatan *inquiry based learning* (IBL). Seorang ahli pendekatan IBL, Dr. Karen Gallas menyatakan bahwa IBL dalam *storytelling* dapat merangsang rasa ingin tahu dan keterlibatan anak-anak, memungkinkan mereka dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran (Gallas, 1995).

Metode *storytelling* ini juga menggunakan indikator penilaian pada keterampilan berbicara siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Adapun indikator keterampilan berbicara siswa setara dengan pendapat Shihabuddin (dalam Shihabuddin 2009: 212-215) yaitu sebagai berikut: 1) lafal dan ucapan, 2) tata bahasa, struktur kebahasaan yang sesuai dengan ragam bahasa yang dipakai, 3) kosa kata, pilihan kata yang tepat sesuai dengan makna informasi yang disampaikan, 4) Kefasihan, kemudahan, dan kecepatan bicara, 5) isi pembicaraan, topik pembicaraan, gagasan yang disampaikan, ide-ide yang dikemukakan, dan alur pembicaraan, 6) Pemahaman, menyangkut tingkat keberhasilan komunikasi, dan kekomunikatifan. Berdasarkan indikator keterampilan tersebut, peneliti memfokuskan pengembangan ini dengan aktivitas-aktivitas yang dapat melatih keterampilan berbicara siswa di kelas.

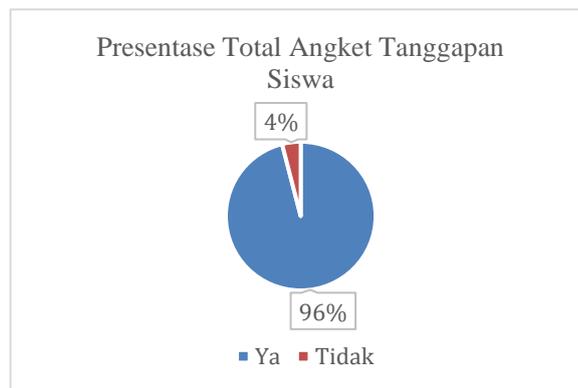
## 2. Pembuatan Media *Hand Puppet*

Pada pengembangan ini peneliti membuat *hand puppet* yang digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah membuat karakter pada cerita dongeng, peneliti membuat *hand puppet*. *Hand puppet* dipilih sebagai media pembelajaran karena *hand puppet* dapat menarik perhatian siswa. Siswa sangat antusias dan senang mengikuti pembelajaran karena media *hand puppet* yang dipakai guru dianggap lucu dan tidak membosankan. Alat dan bahan yang digunakan peneliti untuk membuat *hand puppet* adalah: 1) Kardus bekas, 2) Benang dan jarum jahit, 3) Gunting, 4) Pensil, 5) Lem tembak, 6) Mata boneka. Hasil dari pengembangan *hand puppet* yang dibuat peneliti adalah 2 boneka tangan karakter tokoh yang ada pada cerita.

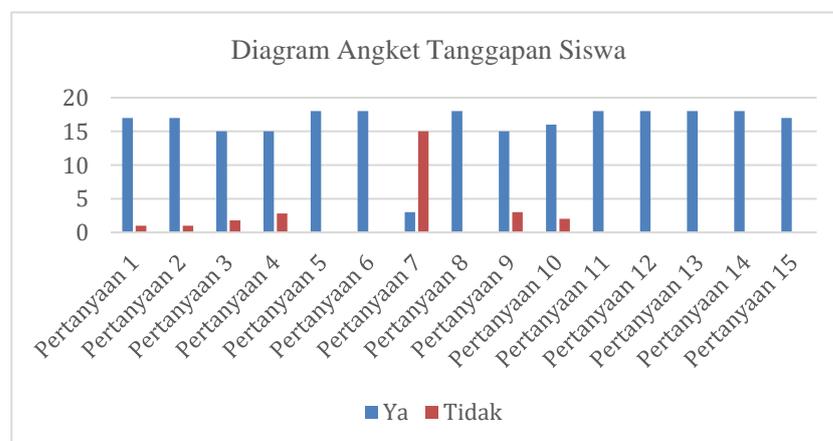
Hasil uji keberterimaan metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet* diperoleh dari angket respon guru dan angket tanggapan siswa yang diisi oleh peserta didik. Peserta didik yang mengisi angket tanggapan siswa adalah yang telah mengikuti pembelajaran dengan metode *storytelling* saat uji coba.

Sebelum diuji coba, metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet* yang dikembangkan oleh peneliti telah divalidasi oleh dua ahli media dan materi pembelajaran. Validasi tersebut bertujuan untuk memperoleh nilai kelayakan dari suatu produk yang telah dikembangkan sebelum diuji coba secara langsung di sekolah. Dari pengisian angket validasi media 1 memperoleh hasil 75% dengan kategori “layak”. Sedangkan dari pengisian angket validasi media 2 memperoleh hasil 98% dengan kategori “sangat layak”. Validasi materi juga diperlukan untuk menilai kesesuaian metode pembelajaran yang dikembangkan dengan materi pembelajaran Kurikulum Merdeka muatan Bahasa Indonesia Bab 5 “Kebersamaan dalam Keragaman” Topik C Sopan dalam bertutur kelas II sekolah dasar. Hasil pengisian angket oleh validator 1 memperoleh nilai 80% dengan kategori “layak” dan validator 2 memperoleh persentase total senilai 100% dengan kategori “sangat layak”. Setelah materi *storytelling* yang dikembangkan dinyatakan layak oleh validator, peneliti melakukan uji coba pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Semesta Semarang untuk mengetahui respon siswa dan guru.

Angket respon guru dan tanggapan siswa diberikan guna mengetahui keberterimaan metode *storytelling* yang telah dikembangkan. Angket respon guru yang diberikan penilaian oleh Guru Kelas II SD Semesta Semarang memperoleh persentase nilai sebesar 91% dengan kategori “sangat layak digunakan”. Hasil angket tanggapan siswa dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Presentase Total Angket Respon Siswa



Gambar 2. Diagram Angket Tanggapan Siswa

Berdasarkan Gambar 1. dan Gambar 2. dari total 15 pertanyaan pada angket respon siswa terdapat 96% jawaban “ya” dan 4% jawaban “tidak”. Hasil angket tanggapan siswa pada pertanyaan ke-7 yaitu “Ketika ada pertanyaan di dalam cerita, apakah kamu merasa malu untuk menjawabnya?”, terdapat 83% siswa menjawab “Ya”, dan 16% menjawab “Tidak”. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet* efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara. Hasil perolehan angket tanggapan siswa pada Gambar 1. telah memenuhi kriteria keberterimaan dengan kategori “sangat layak” digunakan sebagai metode pembelajaran Kurikulum Merdeka muatan pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 5 “Kebersamaan dalam Keragaman” Topik C Sopan dalam bertutur kelas II sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *storytelling* berbantuan media *hand puppet* dapat melatih keterampilan berbicara siswa. Hal tersebut dikarenakan pada metode pembelajaran *storytelling* yang dikembangkan oleh peneliti terdapat pertanyaan-pertanyaan di dalam cerita yang dapat menjadi bahan diskusi tanya jawab antara guru dengan siswa. Selain itu peserta didik juga berperan dalam cerita, karena mereka dapat membantu tokoh menyelesaikan masalah yang ada dalam cerita. Sehingga selain melatih keterampilan berbicara metode ini juga dapat melatih kemampuan menyimak dan berpikir kritis siswa. Hal tersebut sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis keterampilan sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Wahidah (2020: 148-156), bahwa metode pembelajaran bercerita dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari perolehan persentase 60% menjadi 88%. Peningkatan hasil belajar tersebut didapatkan melalui tes bercerita di depan kelas setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode *storytelling*. Selain itu, penelitian ini juga menjadi unsur kebaruan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Syamsuardi et al., (2022: 163-172) tentang pengaruh kemampuan menyimak dan keterampilan berbicara anak melalui metode *storytelling* dengan musik instrumental pada taman kanak-kanak. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *storytelling* menggunakan musik instrumental dapat meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara anak. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti menampilkan unsur kebaruan dengan mengembangkan metode *storytelling* yang diintegrasikan dengan pendekatan *inquiry based learning* dan menggunakan media *hand puppet* sebagai alat peraga.

Pada metode pembelajaran *storytelling* ini peneliti juga mengangkat tokoh hewan endemik Pulau Nias, Sumatera Utara. Hal tersebut bertujuan untuk memperkenalkan hewan Nusantara kepada peserta didik. Selain itu, cerita yang dikembangkan oleh peneliti mengangkat tema kebersamaan dalam keragaman yang mengajarkan peserta didik untuk saling menghargai dan mensyukuri perbedaan yang dimiliki oleh setiap makhluk Tuhan. Sikap tersebut sesuai dengan karakter Pancasila dan semboyan Negara Indonesia yaitu “Bhinneka Tunggal Ika”. Sesuai dengan topik pembelajaran, cerita yang dikembangkan peneliti juga berisi tentang

pentingnya penggunaan 5 kata ajaib yaitu maaf, tolong, permisi, silakan, dan terima kasih dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut mengajarkan siswa untuk sopan santun dalam bertutur.

Dengan demikian, penggunaan *hand puppet* sebagai media pembelajaran yang berbentuk boneka beo nias, katak, dan domba dapat menarik minat siswa, sehingga pengembangan metode pembelajaran *storytelling* berbantuan media *hand puppet* dapat melatih keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan metode pembelajaran *storytelling* berbantuan media *hand puppet* terhadap keterampilan berbicara siswa, dapat disimpulkan bahwa:

1. Metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet* dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan melalui 5 tahapan, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi sehingga menghasilkan suatu produk berupa buku cerita dongeng yang berjudul “Kisah Bei yang Sombong” dan media pembelajaran *hand puppet* sesuai dengan karakter cerita.
2. Metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet* telah memenuhi kriteria keberterimaan berdasarkan hasil angket respon siswa yaitu sebesar 96% dengan kategori “sangat layak”, sehingga penerapan metode *storytelling* berbantuan media *hand puppet* pada Kurikulum Merdeka muatan pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 5 Kebersamaan dalam Keragaman Topik C Sopan Santun dalam Bertutur Kelas II Sekolah Dasar dapat melatih keterampilan berbicara siswa. Hal tersebut juga dibuktikan dengan hasil lembar observasi yang dibuat sesuai dengan aspek penilaian indikator keterampilan berbicara dengan perolehan nilai 92% dan masuk dalam kategori “sangat layak”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, P. M., Tatang Muhtar, & Yusuf Tri Herlambang. (2023). Relevansi Kurikulum Merdeka Dengan Konsepsi Ki Hadjar Dewantara: Studi Kritis Dalam Perspektif Filosofis-Pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 548–561. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5487>
- Gallas, Dr. K. (1995). *Talking Their Way Into Science*. Teacher College Press.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Lufri, Ardi, Yogica, R., Muttaqiin, A., & Fitri, R. (2020). *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. CV IRDH; 089621424412.
- Maharani, A. K., Mudzanatun, & Nuvitalia, D. (2023). Penerapan Pendekatan Whole Language Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Komponen Reading Aloud Dengan Media Cerita Bergambar. *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education*, 6(2), 75–84.

- Marthiasari, S., Hendracipta, N., & Yuliana, R. (2020). DEVELOPMENT OF HAND PUPPET ON STUDENTS' SPEAKING SKILL THROUGH ROLE PLAYING LEARNING. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 571. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i4.7991>
- Nuvitalia, D., Patonah, S., Saptaningrum, E., Khumaedi, K., & Rusilowati, A. (2016). Analisis Kebutuhan Alat Peraga dalam Implementasi Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran IPA Terpadu. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 5(2), 60-65.
- Rambe, A. M., Sumadi, T., & Meilani, R. S. M. (2021). Peranan Storytelling dalam Pengembangan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2134–2145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1121>
- St. Louis, A. T., Thompson, P., Sulak, T. N., Harvill, M. L., & Moore, M. E. (2021). Infusing 21st Century Skill Development into the Undergraduate Curriculum: The Formation of the iBEARS Network. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 22(2), e00180-21. <https://doi.org/10.1128/jmbe.00180-21>
- Shihabuddin, H. (2009). Evaluasi pengajaran bahasa Indonesia. UPI.
- Syamsuardi, Musi, M. A., Manggau, A., & Noviani. (2022). Metode Storytelling dengan Musik Instrumental untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 163- 172.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Penerbit Angkasa Bandung.
- Wahidah, St. (2020). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD INP Tanetea kecamatan Pa'jukukang Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(1), 148–156. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.249>