

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Keterampilan Berbahasa

Keterampilan Berbahasa merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang dalam menggunakan sebagai alat komunikasi. Bahasa adalah alat utama manusia dalam berinteraksi, mengungkapkan gagasan, menyampaikan perasaan, serta memahami maksud orang lain. Pentingnya penguasaan keterampilan berbahasa ini menjadi syarat agar dapat beradaptasi, belajar, dan hidup bermasyarakat. Menurut Tarigan (2008:1) keterampilan berbahasa mencakup empat aspek pokok, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Berdasarkan keterampilan-keterampilan memiliki arti makna dan juga fungsinya. Keterampilan menyimak adalah keterampilan menerima bahasa secara lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, dan interpretasi terhadap pesan yang disampaikan. Fungsi dari keterampilan menyimak untuk melatih kepekaan terhadap bunyi bahasa, intonasi, serta makna dan membantu memahami informasi, gagasan, maupun perasaan orang lain. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan mengungkapkan pikiran, gagasan, perasaan, serta maksud kepada orang lain melalui bahasa lisan. Fungsi keterampilan berbicara sebagai alat komunikasi utama dalam kehidupan sehari-hari dan menunjukkan keterampilan berpikir, penguasaan kosakata, dan kepercayaan diri. Keterampilan membaca merupakan keterampilan memahami lambang-lambang tertulis, kemudian menghubungkannya dengan bunyi, makna, serta pengalaman yang dimiliki pembaca. Fungsi keterampilan tersebut untuk membuka wawasan dan pengetahuan serta mengembangkan daya analisis, pemahaman, serta kemampuan berpikir kritis. Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa produktif untuk mengekspresikan gagasan, perasaan, serta informasi melalui lambang-lambang grafis. Fungsi keterampilan menulis sebagai sarana komunikasi tidak langsung, membantu menyusun ide secara sistematis, dan mengabadikan gagasan sehingga bisa dibaca orang lain kapan saja (Tarigan 2008:2)

Dikemukakan bahwa keempat keterampilan berbahasa tersebut tidak dapat dipisahkan. Menyimak mendukung keterampilan berbicara, membaca memperkaya keterampilan menulis, sementara menulis memperkuat pemahaman membaca. Seseorang yang artinya ingin benar-benar terampil berbahasa harus menguasai seluruh aspek secara seimbang. Berdasarkan keterampilan berbahasa terdiri dari empat keterampilan pokok, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempatnya berkembang secara bertahap sesuai dengan pertumbuhan manusia, saling berkaitan, serta digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan keterampilan berbahasa yang baik akan membantu seseorang memahami orang lain sekaligus mampu menyampaikan gagasan secara jelas, runtut dan efektif.

2.1.2 Pengertian Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah kemampuan mengungkapkan pikiran, gagasan, perasaan, serta maksud kepada orang lain melalui bahasa lisan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang lebih sering memilih berbicara untuk berkomunikasi, karena komunikasi lebih efektif jika dilakukan dengan berbicara. Berbicara memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berbicara dapat dipahami sebagai proses penyampaian pikiran, gagasan, pendapat, perasaan, serta informasi kepada orang lain melalui bahasa lisan dengan tujuan agar pesan yang disampaikan dapat diterima, dipahami, dan ditanggapi secara tepat oleh pendengar. Menurut Burhan Nurgiyantoro (2001:276) keterampilan berbicara adalah aktivitas berbahasa kedua yang dilakukan manusia dalam kehidupan berbahasa, yaitu setelah aktivitas mendengarkan. Hal ini bunyi-bunyi yang didengar, manusia belajar untuk mengucapkan dan akhirnya menjadi terampil berbicara.

Berbicara diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan menyampaikan pikiran, gagasan, serta perasaan (Tarigan, 2008:14). Dikatakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot tubuh manusia demi maksud

dan tujuan gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Menurut Tarigan (2008:16) merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan kepada pendengar atau pengimak.

Berbicara pada dasarnya bukan sekadar aktivitas mengeluarkan suara atau kata-kata, melainkan suatu keterampilan berbahasa yang kompleks dan terstruktur. Dalam versi panjang, berbicara dapat dipahami sebagai proses penyampaian pikiran, gagasan, pendapat, perasaan, serta informasi kepada orang lain melalui bahasa lisan dengan tujuan agar pesan yang disampaikan dapat diterima, dipahami, dan ditanggapi secara tepat oleh pendengar. Keterampilan berbicara melibatkan berbagai aspek, mulai dari pemilihan kosakata yang sesuai, struktur kalimat yang runtut, intonasi, kelancaran, kejelasan artikulasi, hingga kemampuan menyesuaikan diri dengan situasi, lawan bicara, dan konteks komunikasi. Selain itu, berbicara juga memiliki fungsi penting dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam konteks pendidikan, pekerjaan, maupun interaksi sosial. Melalui berbicara, seseorang dapat membangun hubungan, menyampaikan pengetahuan, menggerakkan orang lain untuk bertindak, bahkan mengekspresikan identitas dan budaya. Karena itu, keterampilan berbicara dianggap sebagai salah satu pilar utama dalam penguasaan bahasa, yang tidak hanya menunjang komunikasi interpersonal, tetapi juga mendukung keberhasilan akademik dan profesional. Jadi, berbicara adalah keterampilan berbahasa yang menuntut perpaduan kemampuan bahasa, pemikiran, emosi, dan kepekaan sosial, yang menjadikannya lebih dari sekadar bicara, melainkan sebuah seni berkomunikasi. Dengan demikian keterampilan berbicara dapat disimpulkan sebagai kemampuan berbahasa lisan yang bersifat produktif, digunakan untuk menyampaikan gagasan, informasi, dan perasaan secara efektif. Keterampilan ini tidak hanya membutuhkan penguasaan bahasa, tetapi juga kepercayaan diri, kelancaran, ketepatan, serta kemampuan memahami konteks komunikasi.

2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat, sarana, atau perantara untuk menyampaikan pesan, informasi, dan materi pelajaran dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, perasaan, dan mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Gagne (dalam Dermawan, 2011) menyatakan bahwa media adalah segala macam komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Persamaan dapat ditarik bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian. Meskipun media banyak ragamnya akan tetapi kenyataannya tidak banyak jenis media yang bisa digunakan oleh guru sekolah. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkannya adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian (*attentional*), peran komunikasi (*communications*), dan peran retensi (*retention role*).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara dalam rangka proses interaksi antara guru dan siswa dengan catatan bahwa media tersebut dapat mempermudah atau mengefektifkan proses pembelajaran (M. Ramli, 2013). Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti materi secara keseluruhan, siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki (Teni Nurrita, 2018). Berdasarkan media pembelajaran adalah segala bentuk sarana atau perantara yang membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat mempermudah,

mengeefektifkan, serta membuat proses belajar lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

2.1.4 Pengertian Media Boneka Tangan

Media boneka tangan adalah salah satu jenis media pembelajaran berupa boneka yang digerakkan dengan memasukkan tangan ke dalamnya, sehingga dapat dimainkan layaknya tokoh hidup yang berbicara dan berinteraksi. Media ini termasuk kedalam media visual sekaligus audio-visual sederhana karena tidak hanya memberikan tampilan fisik yang menarik, tetapi juga dapat menyalurkan pesan melalui gerakan dan suara yang dibuat pemainnya. Menurut Rifqi Aulia dkk (2021) boneka tangan sebagai media pembelajaran dapat memancing keterlibatan sosial dan emosional anak lewat dialog antar boneka dan interaksi bermain role play. Adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat membangkitkan minat, merangsang kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Perlu diketahui bahwasannya perkembangan sosial dan perkembangan emosional mempunyai keterkaitan yang saling mempengaruhi, ketika perkembangan emosi anak berkembang dengan baik, maka akan memudahkan anak untuk berinteraksi dengan baik pula terhadap orang-orang yang ada disekitarnya.

Menurut Susilana & Riyana (2009:4), boneka tangan merupakan media yang dapat menampilkan tokoh atau karakter tertentu, sehingga siswa dapat berimajinasi dan mengembangkan kreativitasnya melalui kegiatan bercerita, berdialog, maupun bermain peran. Media boneka tangan dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran kreatif yang berbentuk boneka sederhana, dimainkan dengan tangan, dan digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan minat belajar, serta mengembangkan keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan berbicara.

Berdasarkan dengan pengertian diatas, boneka tangan berfungsi sebagai media atau alat untuk kegiatan pendidikan. Bentuk yang terbuat dari kain flannel menyerupai manusia, binatang atau makhluk hidup lainnya. Bentuk wajah boneka tangan disesuaikan dengan karakter di setiap cerita. Boneka tangan terbuat dari

bahan yang lembut dan hanya memiliki kepala, badan, dan tangannya wajahnya dibentuk oleh penokohan setiap cerita. Kegunaan boneka selain sebagai media pembelajaran, boneka juga sebagai perantara alat komunikasi, menangkap daya pikir anak, mengembangkan daya visualnya dan juga anak dapat berimajinasi dan merasakan senang saat belajar. Pemilihan jenis boneka dalam kehidupan anak sesuai dengan tingkatan usianya, yang mana boneka tersebut cocok digunakan sebagai pembelajaran. Seperti yang kita ketahui banyak media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di SD, salah satu contoh media tersebut yaitu media boneka tangan.

2.1.4.1 Cara Membuat Media Boneka Tangan

Media yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak yaitu boneka tangan. Penelitian menggunakan boneka tangan sebagai alat untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak dalam penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan berbicara siswa kelas III SD swasta Tunas Sebernama menurut Sadiman dkk. (2008:85).

1. Menentukan tujuan (misalnya untuk bercerita atau melatih keterampilan berbicara).
2. Mendesain karakter boneka (tokoh hewan, manusia, tokoh cerita).
3. Membuat pola boneka pada kain (flanel, kain katun, kain bekas).
4. Menjahit pola dan memberi hiasan (mata, mulut, rambut, pakaian).
5. Membuat ruang di bagian bawah agar dapat dipakai tangan.

2.1.4.2. Manfaat Media Boneka Tangan

Seperti yang kita ketahui sebuah media pembelajaran pasti mempunyai manfaat dan penggunaannya, terdapat beberapa manfaat dari media boneka tangan untuk anak-anak yaitu:

1. Meningkatkan kemampuan mendengar dan berbicara siswa. Dalam hal ini siswa akan mendapatkan banyak kosa kata baru.
2. Membantu anak lebih komunikatif. Dengan boneka tangan, anak akan mempunyai pertanyaan-pertanyaan yang akan ia lontarkan kepada guru.

3. Merangsang daya imajinasi siswa. Disini siswa akan membayangkan tokoh cerita yang kita buat dan ceritakan kepada anak.
4. Meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak. Ketika siswa bermain boneka tangan, siswa akan bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.
5. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang memakainya.

2.1.4.3 Cara Penggunaan Media Boneka Tangan

Penggunaan media boneka tangan ini sangatlah mudah dan juga tidak membutuhkan banyak tenaga dan dana, bermain boneka tangan bisa dimainkan dari kalangan berbagai umur.

1. Pertama kita membuat rumusan pembelajaran terlebih dahulu, seperti yang diambil peneliti yaitu berdongeng tentang kura-kura dan kelinci.
2. Pertama kita membuat rumusan pembelajaran terlebih dahulu, seperti yang diambil peneliti yaitu berdongeng tentang asal usul kota Surabaya. Setelah itu kita membuat naskah cerita dongeng yang dimainkan, usahakan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
3. Ambil boneka tangan yang telah dibuat dan dimainkan sekitar 6-8 menit.
4. Setelah bercerita, adakan kegiatan tanya jawab isi cerita yang telah didengarkan.
5. Berilah kesempatan kepada siswa untuk berbicara tanpa mengulang dongeng atau isi cerita dengan media dengan durasi 2-3 menit perorang.

2.1.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Boneka Tangan

a. Kelebihan Penggunaan Media Boneka Tangan

Menurut Sulianto (2014:95) kelebihan dari penggunaan media boneka tangan sebagai berikut:

1. Umumnya anak menyukai boneka, dengan menggunakan media boneka tangan maka akan lebih menarik perhatian dan minat anak terhadap kegiatan pembelajaran.

2. Membantu mengembangkan emosi anak, anak dapat mengekspresikan emosi dan kekhawatiran melalui boneka tangan tanpa merasa takut ditertawakan dan diolok-olok teman.
3. Membantu anak untuk membedakan fantasi dan realita.

b. Kekurangan Penggunaan Media Boneka Tangan

Adapun penggunaan kekurangan media boneka tangan dalam pembelajaran menurut Sulianto (2014:95).

1. Guru harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan media boneka tangan, kreasi, gerakan, mimic, suara, dan kegiatan kelasnya.
2. Keragaman siswa merupakan kendala lain karena guru harus memahami mereka secara individual.
3. Dapat membedakan antara suara boneka tangan satu dengan boneka yang lainnya.

2.1.4 Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah segala bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang harus dikuasai siswa dalam suatu proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Asal Usul Kota Surabaya

(Pada zaman dahulu sebelum ada batas laut, semua hewan bebas untuk mencari makan dimana saja. Hewan darat sering berburu dilaut, dan hewan laut sering juga berburu didarat. Cerita antara buaya dan ikan hiu sura pun dimulai).

Baya : “Hemmmm..kelihatannya enak sekali makan ikan segar..ahaa..”
(sambil melompat kelaut)

Baya : “Wahh..banyak ikan”

(Tiba-tiba datanglah ikan hiu sura, dan marah kepada baya karena memburu mangsa diwilayahnya).

Sura : “Heiiyoo!!!!”

Baya : “Eee..eeh..”(sambil terkejut)

Sura : “Kita selesaikan dulu masalah kita!!!..apa yang kamu lakukan disini?”

- Baya : “Aku..cuma ingin makan ikan segar..” (dengan rasa yang ketakutan)
- Sura : “Eee..eeh!!!selalu..laut adalah wilayahku!”
(Baya pun pergi lari sekencang-kencangnya kedarat untuk menjauhi ikan hiu sura)
- Sura : “Jangan lari kau!!kembali kau kewilayahku ini!!”(sambil mengejar baya)
- (Dengan niat membalas dendam, ikan hiu sura pun ingin berburu di darat)
- Sura : “eee..eh..sekarang giliranku berburu didarat”(sambil melihat mangsa)
- Baya : “Heyy!kenapa kau disini sura?kemari kau!”(terkejut dan terbangun dari tidurnya, lalu mengejar ikan hiu sura sampai kedarat laut)
- Sura : “Haha..”
- Baya : “Jangan kabur kau!!kau selalu mengganggu!jangan makan mangsaku didarat..”
- Sura : “Kau yang duluan memakan ikan-ikan dilaut kemarin!eee..ee”
(Buaya dan ikan hiu sura pun bertengkar, bertengkar, dan bertengkar selalu.Akhirnya buaya kelelahan dan memilih untuk berteman saja dengan ikan hiu sura. Lalu buaya mencari ikan hiu sura dilaut)
- Baya : “Sura..keluarlah sura..”
- Sura : “Kenapa kau datang kesini?”
- Baya : “Bagaimana kalau kita berdamai?aku sudah lelah bertengkar denganmu”
- Sura : “Baiklah..aku juga sudah lelah meladenimu..”
- Sura & baya : “Maafkan aku ya..”(sambil berpelukan)
- (Dengan kesepakatan antara buaya dan ikan hiu sura pun menjadi damai, tidak ada lagi pertengkaran. Tapi ternyata perdamaian hanya berlangsung sejenak, buaya sangat marah karena ikan hiu sura mengambil santapan makan siang buaya saat mengintai mangsanya)
- Baya : “Kamu pembohong!!kenapa kau selalu memburu didarat!!”(dengan perasaan yang marah)
- Sura : “Hehe..maafkan, aku sedang sangat lapar buaya..”(sambil pergi kabur)
- Baya : “Jangan lari kau sura!!”

(Buaya sangat marah dan mengejar ikan hiu sura, pertengkaran pun terjadi lagi)

Baya : “kamuu ya!”

Sura : “Akkhh..”

Baya : “Awas kau!”

Sura : “Eee..ee”

Baya : “Jangan kabur kau”

(Perkelahian besar pun terjadi, ikan hiu pun tidak mau mengalah begitu pula buaya. Singkat cerita ekor buaya digigit ikan sura, ekor buaya menjadi bengkok kekiri tidak lama kemudian ekor ikan sura berhasil digigit oleh buaya hingga hamper putus, karena merasa terancam ikan sura segera kabur kelaut lepas. Pada akhirnya buaya dan ikan hiu sura pun kelelahan dan tidak ada kemenangan diantara mereka. Lalu sejak saat itu, tidak adalah pertengkaran lagi).

2.1.5 Kriteria Keterampilan Berbicara

Penilaian keterampilan berbicara berarti melakukan penilaian pada salah satu aspek keterampilan berbahasa yaitu berbicara. Menurut Padmawati, Arini, dan Yudiana (2019) untuk mengukur keterampilan berbicara meliputi (1) menyampaikan informasi dengan lafal yang jelas, (2) menggunakan intonasi yang tepat dalam menyampaikan informasi, (3) menyampaikan informasi dengan lincer, (4) menggunakan ekspresi dalam penyampaian informasi, (5) mengkomunikasikan pesan dengan jelas.

Sementara itu Yasmin, Mufaizuddin, dan Witarsa (2020) menggagas lima indikator yaitu: (1) berbicara dengan lincer, (2) menggunakan pilihan kata yang tepat, (3) menggunakan struktur kalimat yang tepat, (4) menggunakan kalimat yang logis, dan (5) melakukan kontak mata saat berbicara..

Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut, menentukan lima indikator yang digunakan untuk mengukur keterampilan berbicara saling berkaitan dan melengkapi satu sama lain dalam membentuk keterampilan berbicara yang baik. Seseorang tidak hanya dituntut untuk lincer berbicara, tetapi juga harus mampu mengucapkan kata yang jelas, memilih kosakata yang tepat, menggunakan bahasa

yang baik dan benar, dan mampu untuk menangkap makna dan arti menguraikan isi pokok dalam pembicaraan. Keterampilan ini sangat penting bagi siswa sekolah dasar, karena melalui berbicara mereka dapat mengekspresikan ide, berintraksi dengan lingkungan sosial, serta mengembangkan rasa percaya diri dalam berkomunikasi.

2.2 Kerangka Berpikir

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai siswa sekolah dasar. Kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam keterampilan berbicara, seperti kurang percaya diri, pemalu, terbatas kosakata, dan kurang lancar menyampaikan ide. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan guru sering masih didominasi metode *teacher center*, sehingga keterampilan berbicara siswa itu kurang optimal, seperti berbata-bata dan kosakata terbatas. Kondisi ini menyebabkan keterampilan berbicara siswa belum berkembang optimal. Keterampilan berbicara menurut Tarigan (2008:16) adalah kemampuan mengungkapkan pikiran, gagasan, dan perasaan secara lisan dengan tepat. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang perhatian, minat, serta pikiran siswa. Boneka tangan sebagai media pembelajaran menurut Susilana dan Riyana (2009:16) mampu menarik perhatian siswa, membuat suasana belajar menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif. Teori belajar konstruktivisme menekankan pentingnya interaksi sosial dan alat bantu (media) dalam mengembangkan bahasa dan keterampilan berpikir siswa.

Berdasarkan solusi permasalahan tersebut, Penggunaan boneka tangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan komunikatif. Boneka tangan berfungsi sebagai perantara yang mendorong siswa berani berbicara, memperkaya kosakata, serta melatih kelancaran berbicara. Berdasarkan penerapan media boneka tangan diharapkan mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas III SD Swasta Tunas Sebernama T.P 2025/2026.

2.3 Definisi Operasional

Media boneka tangan adalah alat peraga berupa boneka sederhana yang digerakkan menggunakan tangan guru atau siswa. Berdasarkan media boneka tangan digunakan sebagai sarana pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan berbicara, dengan tujuan membantu siswa lebih percaya diri, aktif, dan lancar mengungkapkan ide. Indikator penggunaan media boneka tangan mencakup:

- a. Kemampuan siswa memainkan boneka dengan ekspresi dan suara.
- b. Keterlibatan siswa dalam kegiatan bercerita melalui boneka.
- c. Suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugyono (2019:96) merupakan jawaban sementara terhadap rumus masalah penelitian, dan karena masih bersifat sementara, maka perlu diuji kebenarannya melalui data yang dikumpulkan di lapangan. Pengertian ini menekankan bahwa hipotesis harus diuji dengan data observasi karena keberadaannya bersifat belum pasti atau dugaan sementara.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh signifikan menggunakan Media Boneka Tangan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III di SD Swasta Tunas Sebernama T.P 2025/2026.