



Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan pada Materi Menceritakan Kembali Isi Dongeng Kelas II

Bintang Kejora Pramudita¹, Fahmi Surya Adikara^{1*}, Siti Dewi Maharani¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Indonesia

*email: fahmi.adikara@fkip.unsri.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.31603/bedr.13363>

Abstract

This research aims to develop hand puppet media on the material of retelling the contents of fairy tales for grade II of SD Negeri 11 Indralaya and to measure the validity and practicality of the product. This type of research is research and development (R&D). The validation results by material experts obtained a value of 88.88%, the validation results by media experts obtained a value of 92%, and the validation results by learning practitioners obtained a value of 96.84%. The final result of the validation by the three experts obtained a percentage of 93.68% so that it can be concluded that the hand puppet media is included in the very valid category. Based on the results of the student trial in the small group obtained a value of 98.33% and the results of the student trial in the large group obtained a value of 95%. The final result of the two trials obtained a percentage of 96.11% so that the hand puppet media is included in the very practical category. It is concluded that this hand puppet media is ready and feasible to be applied in the learning process in elementary schools.

Keywords: Learning Media; Hand Puppet; Fairy Tale

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media boneka tangan pada materi menceritakan kembali isi dongeng kelas II SD Negeri 11 Indralaya serta mengukur kevalidan dan kepraktisan produk tersebut. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 88,88%, hasil validasi oleh ahli media memperoleh nilai 92%, dan hasil validasi oleh praktisi pembelajaran memperoleh nilai 96,84%. Hasil akhir dari validasi oleh ketiga ahli tersebut diperoleh presentase sebesar 93,68% sehingga dapat disimpulkan media boneka tangan termasuk dalam kartegori sangat valid. Berdasarkan hasil uji coba siswa pada kelompok kecil memperoleh nilai 98,33% dan hasil uji coba siswa pada kelompok besar memperoleh nilai 95%. Hasil akhir dari kedua uji coba tersebut diperoleh presentase sebesar 96,11% sehingga media boneka tangan termasuk dalam kartegori sangat praktis. Disimpulkan media boneka tangan ini siap dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Boneka Tangan; Dongeng



1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu fondasi dalam membangun bangsa. Kualitas pendidikan menjadi faktor penting dalam menentukan kemajuan bangsa tersebut. Maknanya, tingkat peradaban suatu bangsa dapat dilihat melalui kualitas pendidikannya ([Nurhuda et al., n.d.](#)). Guru memegang peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan karena guru harus mampu menjamin mutu pembelajaran di kelas. Peranan guru juga sangat strategis, selain memenuhi peran sebagai pendidik, guru juga bertanggung jawab sebagai fasilitator, yang menawarkan bantuan dan memastikan setiap siswa secara aktif terlibat dalam proses memperoleh pengetahuan, mendorong kreativitas dan inovasi dalam pemecahan masalah, serta menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang efektif dan menarik bagi siswa ([Mustofa et al., 2021](#))

Landasan utama untuk melibatkan siswa secara aktif dan kreatif ialah motivasi belajar, sebab motivasi belajar yang dimiliki siswa akan mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran ialah segala hal baik itu manusia, benda, maupun lingkungan sekitar yang bisa dimanfaatkan untuk menjembatani penyampaian materi pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian, minat, ide, dan perasaan siswa saat proses pembelajaran berlangsung ([Ani Daniyati et al., 2023](#)). Media pembelajaran dapat diterapkan diseluruh muatan pelajaran tak terkecuali pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai salah satu muatan pelajaran yang wajib diberikan di sekolah dasar guna membentuk siswa dengan kemampuan berkomunikasi yang baik sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai agar dapat berkomunikasi dengan baik. Keempat keterampilan tersebut ialah keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis ([Yemima Heginta Br Tarigan et al., 2023](#)). Penerapan keempat keterampilan tersebut seringkali tidak diberikan dengan maksimal, dimana guru hanya berfokus pada keterampilan menyimak, membaca, dan menulis, sedangkan keterampilan berbicara kurang diperhatikan. Penyebab ketidakseimbangan penerapan pembelajaran keempat keterampilan berbahasa tersebut ialah kurangnya variasi dalam memanfaatkan media pembelajaran. Proses pembelajaran sering kali berorientasi pada metode konvensional dimana metode ceramah oleh guru masih sangat mendominasi dengan buku sebagai media utamanya. Proses pembelajaran tersebut tentunya berdampak pada siswa yang mudah bosan dan tidak aktif selama belajar, kurang percaya diri saat tampil di depan kelas, gugup dalam mengemukakan pendapat karena takut salah, dan siswa merasa malu sehingga siswa menjadi cemas.

Langkah awal untuk mengidentifikasi permasalahan tersebut dilakukan peneliti dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berjalan satu arah dengan buku masih menjadi media utamanya. Sebagian besar siswa terlihat takut dan malu ketika diminta menjawab pertanyaan guru dan berbicara di depan kelas. Hal tersebut diperkuat berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas II yang menyatakan bahwa media pembelajaran di kelas II sudah cukup memadai, namun sebagian besar dibuat pada muatan pembelajaran Matematika dan IPAS, sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia

hanya sebatas buku cerita dan buku dongeng saja. Keterbatasan tersebut tentunya berdampak pada minat belajar siswa.

Mengatasi permasalahan tersebut, peneliti melakukan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa melalui kegiatan bercerita dan mendongeng. Melalui pengembangan media pembelajaran, diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi siswa sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Media yang dimaksud adalah boneka tangan. Belajar dengan memanfaatkan boneka tangan merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menarik bagi siswa yang tentunya disesuaikan dengan materi pembelajaran. Boneka adalah objek berbentuk manusia ataupun hewan berbahan lembut dan biasanya berisi busa atau serat sintesis yang dipergunakan sebagai mainan ([Permata & Widiyarti, 2023](#)). Boneka tangan memiliki ukuran lebih kecil daripada boneka pada umumnya namun lebih besar dibandingkan dengan boneka jari. Jari-jari tangan berperan dalam menggerakkan tangan dan kepala boneka ([Widad, 2021](#)). Saat proses pembelajaran, boneka dimanfaatkan sebagai media untuk mengkomunikasikan ide yang disampaikan kepada siswa.

Penelitian selanjutnya ialah penelitian oleh ([Meo et al., 2023](#)) dengan judul “Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Aspek Bahasa Anak” yang menyatakan bahwa media pembelajaran boneka tangan dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan aspek bahasa anak kelompok A di PAUD Terpadu Citra Bakti. Meskipun telah banyak penelitian yang membahas topik terkait boneka tangan yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak, masih terdapat beberapa keterbatasan terkait kajian spesifik yang membahas tentang bagaimana boneka tangan dapat membantu siswa untuk menceritakan kembali isi dongeng dengan struktur yang baik khususnya pada siswa kelas rendah. Penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan keterampilan berbicara anak secara umum, bukan pada aspek pemahaman dan penyusunan ulang cerita secara runtut.

Materi yang akan diteliti oleh peneliti terdapat pada muatan Bahasa Indonesia Kelas II Bab 5 “Berteman dalam Keberagaman”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran boneka tangan dengan harapan agar siswa merasa senang dan tidak terbebani terhadap proses pembelajaran, memberikan ruang bagi siswa untuk bebas berekspresi, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk menciptakan lingkungan belajarnya sendiri. Lingkungan belajar ini belum pernah dikembangkan di SD Negeri 11 Indralaya, sehingga peneliti mengangkat judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan pada Materi Menceritakan Kembali Isi Dongeng Kelas II”**

2. Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang diterapkan untuk menciptakan produk tertentu dan menilai keefektifan produk tersebut ([Okpatrioka, 2023](#)). Model ADDIE dipilih untuk melaksanakan penelitian ini karena memiliki struktur yang sistematis dan juga fleksibel. Tahapan model ADDIE antara lain ialah *Analyze* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development*

(Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Sabdarini et al., 2021). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran, serta menguji kevalidan dan kepraktisan media tersebut. Maka, dalam praktiknya penelitian ini hanya akan dilaksanakan hingga tahap *implementation* (implementasi). Subjek penelitian adalah siswa kelas II C SD Negeri 11 Indralaya yang terdiri dari 24 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, lembar validasi ahli, dan angket respon siswa. Observasi dan wawancara dilakukan pada saat pra penelitian untuk mengidentifikasi masalah. Kegiatan observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan kegiatan wawancara ditujukan pada salah satu guru kelas II. Lembar validasi ini ditujukan kepada validator ahli materi, validator ahli media, dan validator praktisi pembelajaran. Lembar validasi ahli materi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Kesesuaian Materi	1. Kesesuaian materi menceritakan kembali isi dongeng dengan capaian pembelajaran					
	2. Kesesuaian materi menceritakan kembali isi dongeng dengan tujuan pembelajaran					
	3. Kesesuaian materi menceritakan kembali isi dongeng dengan topik pembelajaran					
Isi Materi	4. Materi yang disajikan jelas dan terstruktur					
	5. Materi yang disajikan mudah untuk dipahami					
	6. Materi yang disajikan sesuai dengan media yang dikembangkan					
Bahasa	7. Penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami					
	8. Ketepatan dalam penggunaan kosa kata dan kalimat					
	9. Penulisan sesuai dengan kaidah kebahasaan					

Tabel 1. mencakup indikator untuk menyatakan kevalidan materi. Lembar validasi tersebut nantinya akan diberikan kepada validator ahli materi guna mengevaluasi materi yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah materi dinyatakan valid, langkah selanjutnya ialah mengukur kevalidan media. Lembar validasi ahli media disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Instrumen Lembar Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Tampilan Media	1. Kesesuaian warna boneka tangan terhadap karakter yang diperankan					
	2. Keseimbangan komposisi warna pada boneka tangan					
	3. Ketepatan pemilihan karakter boneka tangan terhadap					

Aspek	Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Penggunaan Media	karakteristik anak.					
	4. Kesesuaian bentuk boneka tangan terhadap karakter yang diperankan					
	5. Desain media boneka tangan menarik bagi pengguna					
	6. Ketepatan ukuran media boneka tangan terhadap karakteristik siswa					
	7. Media boneka tangan mudah digunakan oleh siswa					
	8. Media boneka tangan memungkinkan siswa belajar mandiri					
	9. Ketepatan pemilihan bahan pengembangan media tangan					
	10. Media boneka aman digunakan oleh siswa					

Tabel 2. mencakup indikator untuk menyatakan kevalidan media. Instrumen lembar validasi ahli media dirancang berdasarkan kisi-kisi yang telah ditetapkan sebelumnya. Setelah media dinyatakan valid, langkah selanjutnya ialah mengukur kevalidan oleh praktisi pembelajaran. Lembar validasi praktisi pembelajaran disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Instrumen Lembar Validasi Praktisi Pembelajaran

Aspek	Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
Kesesuaian Materi	1. Kesesuaian materi menceritakan kembali isi dongeng dengan capaian pembelajaran					
	2. Kesesuaian materi menceritakan kembali isi dongeng dengan tujuan pembelajaran					
	3. Kesesuaian materi menceritakan kembali isi dongeng dengan topik pembelajaran					
Isi Materi	4. Materi yang disajikan jelas dan terstruktur					
	5. Materi yang disajikan mudah untuk dipahami					
	6. Materi yang disajikan sesuai dengan media yang dikembangkan					
Bahasa	7. Penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami					
	8. Ketepatan dalam penggunaan kosa kata dan stuktur kalimat					
	9. Penulisan sesuai dengan kaidah kebahasaan					
Tampilan Media	10. Kesesuaian warna boneka tangan terhadap karakter yang diperankan					
	11. Keseimbangan komposisi warna pada boneka tangan					

Aspek	Indikator	Penilaian				
		5	4	3	2	1
	12. Ketepatan pemilihan karakter boneka tangan terhadap karakteristik anak.					
	13. Kesesuaian bentuk boneka tangan terhadap karakter yang diperankan					
	14. Desain media boneka tangan menarik bagi pengguna					
	15. Ketepatan ukuran media boneka tangan terhadap karakteristik siswa					
Penggunaan Media	16. Media boneka tangan mudah digunakan oleh siswa					
	17. Media boneka tangan memungkinkan siswa belajar mandiri					
	18. Ketepatan pemilihan bahan pengembangan media tangan					
	19. Media boneka aman digunakan oleh siswa					

Tabel 3. mencakup indikator untuk mengukur kevalidan materi dan media. Peneliti akan menyerahkan lembar validasi praktisi pembelajaran kepada guru kelas II setelah menerapkan boneka tangan. Selain itu, siswa akan diberikan angket respon siswa untuk mengukur kepraktisan media saat digunakan. Lembar angket respon siswa disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Instrumen Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	Jawaban	
		Setuju	Tidak Setuju
Media	1. Media boneka membuat materi pembelajaran mudah dipahami		
	2. Media boneka tangan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan		
	3. Media boneka tangan mudah untuk digunakan		
	4. Media boneka tangan dapat digunakan siswa secara mandiri		
	5. Media boneka tangan layak digunakan dalam pembelajaran		
Tampilan	6. Media boneka tangan menarik		
	7. Warna yang digunakan pada media boneka tangan menarik		
	8. Bentuk media boneka tangan sesuai dengan karakter yang diperankan		
Materi	9. Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami		
	10. Bahasa yang digunakan mudah dipahami		

Analisis data pada penelitian ini mencakup analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil observasi dan wawancara dengan menggunakan pendekatan Miles dan Huberman. Terdapat tiga tahapan dalam mengolah data kualitatif menurut Miles dan Huberman, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Zulfirman, 2022). Analisis data kuantitatif ditujukan untuk mengolah data hasil validasi ahli dan angket respon siswa. Kriteria penskoran pada lembar validasi ahli menggunakan Skala Likert dengan skor 5 (sangat baik); 4 (baik); 3 (cukup baik); 2 (kurang baik); dan 1 (sangat kurang baik). Kriteria penskoran pada angket respon siswa menggunakan Skala Guttman dengan jawaban Setuju yang bernilai 1 poin atau Tidak Setuju yang bernilai 0 poin. Data yang diperoleh dari hasil validasi materi, validasi media, validasi praktisi pembelajaran, dan respon siswa akan diolah dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir (%)

$\sum R$ = Jumlah skor perolehan

N = Skor maksimal

Hasil akhir perhitungan persentase yang diperoleh dari validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli praktisi pembelajaran selanjutnya dianalisis tingkat kevalidannya berdasarkan kriteria yang terdapat pada Tabel 5.

Tabel 5. Kartegori Kevalidan

Presentase (%)	Kriteria Validasi
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

(Sumber: Modifikaksi dari [Ma'aniyah & Mintohari, 2019](#))

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa boneka tangan pada materi menceritakan kembali isi dongeng pada kelas II sekolah dasar. Dongeng yang dipilih berjudul “Rahasia Kaki Itik” yang merupakan modifikasi dari cerita yang pernah ada sebelumnya. Pengembangan media ini disesuaikan dengan model ADDIE dengan menerapkan 4 tahapan dari 5 tahapan dalam prosedur pengembangan, diantaranya adalah *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Implementation* (penerapan).

Analisis merupakan langkah pertama yang dilakukan peneliti untuk mempertimbangkan pengembangan media pembelajaran boneka tangan. Tahap ini meliputi analisis kebutuhan siswa dan analisis materi pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berlangsung secara satu arah. Selain itu beberapa siswa menunjukkan kurangnya kemampuan untuk berkomunikasi dengan fasih apabila berbicara menggunakan Bahasa Indonesia, karena sebagian besar didominasi dengan penggunaan bahasa daerah. Sebagian besar siswa juga masih merasa takut dan malu-malu saat diminta untuk menjawab pertanyaan dan maju kedepan kelas. Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara terhadap guru kelas II yang menyatakan bahwa kelas II SD Negeri Indralaya sudah memiliki fasilitas yang cukup terkait ketersediaan media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut berupa alat peraga yang sebagian besar dibuat khusus pada muatan pembelajaran matematika dan IPAS, sedangkan media pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia hanya sebatas buku cerita atau buku dongeng saja. Lebih lanjut, guru kelas II menyadari pentingnya peran media dalam proses pembelajaran di seluruh muatan pelajaran, tak terkecuali pada muatan Bahasa Indonesia. Namun, guru belum mampu menerapkannya karena terkendala oleh keterbatasan waktu dalam mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Analisis materi pembelajaran disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Analisis Materi Pembelajaran

Muatan	Kelas Fase	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Bab	Materi	Judul
Bahasa Indonesia	II/A	Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu isi informasi yang dibaca atau didengar; dan menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau dibaca dengan topik diri, keluarga, dan/atau lingkungan	Peserta didik mampu menceritakan kembali isi dongeng	5	Dongeng Fabel	Rahasia Kaki Itik

Setelah melakukan analisis, tahap yang harus dilakukan peneliti adalah *design* atau perancangan. Hal yang dilakukan peneliti antara lain ialah: (1) memilih bahan dan aplikasi; (2) mendesain rancangan boneka tangan; (3) mendesain dan merancang panggung boneka tangan; (4) merancang tatakan boneka tangan; serta (5) mendesain dan merancang tampilan materi pada pengembangan media.

Tahap selanjutnya ialah *development* atau pengembangan. Media boneka tangan didesain dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Media yang dikembangkan memiliki tinggi 21 cm dengan lebar yang disesuaikan dengan ukuran telapak tangan. Bahan dasar yang digunakan ialah kain flanel dengan ukuran 3 mm. Hasil pengembangan media boneka tangan disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Hasil Pengembangan Media

Tahap pengembangan juga dilakukan validasi untuk mengukur kevalidan dan kelayakan media yang telah dikembangkan. Proses validasi ditujukan oleh validator ahli materi, validator ahli media, dan praktisi pembelajaran. Validasi materi ditujukan untuk mengukur kesesuaian materi, isi materi, dan penggunaan bahasa. Validasi media ditujukan untuk mengukur tampilan media dan penggunaan media. Validasi praktisi pembelajaran ditujukan untuk mengukur kesesuaian materi, isi materi, penggunaan bahasa, tampilan media, dan penggunaan media. Hasil validasi disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Validasi Media

No	Validasi	Skor Perolehan	Skor Maks	Nilai (%)	Kategori
1	Ahli Materi	40	45	88,88%	Sangat Valid
2	Ahli Media	46	50	92%	Sangat Valid
3	Praktisi Pembelajaran	92	95	96,84%	Sangat Valid
Jumlah		178	190	93,68%	Sangat Valid

(Sumber: Pengolahan Data Hasil Validasi Ahli, 2025)

Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor 40 dari skor maksimum 45 dengan persentase 88,88%. Ahli media memberikan skor 46 dari skor maksimum 50 dengan persentase 92%. Sementara itu, praktisi pembelajaran memberikan skor 92 dari skor maksimum 95 dengan persentase 96,84%. Berdasarkan rekapitulasi penilaian dari ketiga validator tersebut, media boneka tangan yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori **sangat valid**. Kesimpulannya, media boneka tangan ini siap untuk diujikan pada siswa di sekolah.

Setelah produk boneka tangan dinyatakan valid, tahap selanjutnya ialah implementasi. Tahap implementasi dilakukan dengan dua kali uji coba, yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil ditujukan pada 6 orang siswa kelas II C dan uji coba kelompok besar ditujukan pada 12 siswa kelas II C. Setelah dilakukan uji coba, siswa diberikan angket untuk menghimpun respon mereka terkait penggunaan media boneka tangan. Aspek yang diukur meliputi fungsi media, tampilan media, dan materi dalam media. Hasil angket respon siswa disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

Uji Coba Kelompok	Skor Tiap Aspek	Skor Maks	Presentas (%)	Kategori
Kecil	59	60	98,33%	Sangat Praktis
Besar	114	120	95%	Sangat Praktis
Jumlah	173	180	96,11%	Sangat Praktis

(Sumber: Pengolahan Data Angket Respon Kelompok Kecil dan Besar, 2025)

Hasil rekapitulasi angket respon siswa dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar menyatakan bahwa media boneka tangan tergolong dalam kategori “Sangat Praktis.”

3.2 Pembahasan

Langkah awal penelitian ini dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa dan materi pembelajaran. Tahap analisis dilakukan melalui wawancara yang melibatkan guru kelas II SD Negeri 11 Indralaya. Hasil wawancara menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas belum maksimal. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang masih berjalan secara satu arah sehingga siswa cenderung merasa bosan. Disadari oleh guru, masalah ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar dan terlibat aktif dalam kelas khususnya pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Mengatasi hal tersebut, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tentunya dekat dengan dunia anak-anak. Produk tersebut berupa boneka tangan yang diharapkan dapat membantu siswa untuk berani mengekspresikan ide dan perasaannya pada materi menceritakan kembali isi dongeng. Media boneka tangan dianggap efektif untuk meningkatkan pemahaman dan imajinasi siswa terhadap materi. Hal ini didukung berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar dengan rentan usia 7 – 11 tahun tengah berada pada tahap perkembangan konkret. Penggunaan boneka tangan pada pembelajaran berbasis cerita atau berdialog tentunya akan memudahkan siswa meningkatkan pemahamannya terkait materi yang diajarkan ([Sofi & Praheto, 2023](#)). Pendapat tersebut didukung oleh hasil penelitian ([Rangkoly, 2022](#)) dengan judul penelitian “Penggunaan Boneka Tangan Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Bercerita di Sekolah Minggu Jemaat GKI Silo”, yang menyatakan bahwa media pembelajaran boneka tangan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan bercerita karena dapat menyesuaikan karakter dan kondisi setiap lokasi dan bahan yang tersedia. Penggunaan media ini sesuai dengan karakteristik siswa yang gemar bergerak, bermain, serta belajar langsung melalui praktik dan pengamatan.

Pengembangan media pembelajaran boneka tangan ini menerapkan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE karena dianggap objektif dan menyeluruh ([Sabdarini et al., 2021](#)). Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa dan materi pembelajaran. Tahap kedua ialah perancangan. Memasuki tahap ini,

peneliti menentukan desain sebagai rancangan awal dan menentukan aplikasi yang akan digunakan. Selain itu, peneliti mempertimbangkan bahan yang ramah digunakan bagi anak-anak dan tentunya dapat digunakan dengan tahan lama. Peneliti juga menyusun instrumen pengumpulan data yang bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan serta kepraktisan media boneka tangan yang dikembangkan. Tahap ketiga ialah pengembangan. Media boneka tangan memiliki ukuran tinggi 21 cm dengan lebar disesuaikan dengan ukuran telapak tangan manusia pada umumnya agar dapat digunakan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Boneka tangan yang dikembangkan dilengkapi dengan panggung yang terbuat dari kayu dengan ukuran panjang 50 cm, tinggi 50 cm, dan lebar 20 cm dengan dihiasi stiker bernuansa alam untuk mendukung latar tempatnya. Saat tidak digunakan, boneka tangan diletakkan pada tatakan yang terbuat dari tusuk sate berukuran 25 cm. Boneka tangan terdiri dari lima karakter hewan, diantaranya ialah itik, ayam, elang, sapi, dan monyet.

Kegiatan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran juga dilakukan pada tahap ini. Hasil akhir dari validasi oleh ketiga ahli tersebut diperoleh presentase sebesar 93,68% dengan kategori **“Sangat Valid”**, sehingga dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak untuk di uji coba pada siswa sekolah dasar. Tahap terakhir ialah implementasi yang dilakukan melalui dua tahap uji coba. Setelah dilakukan percobaan, siswa diminta mengisi angket respon siswa. Angket respon siswa mencakup tiga aspek penilaian yaitu media, tampilan, dan materi yang memperoleh hasil akhir sebesar 96,11% kategori **“Sangat Praktis”**. Hasil tersebut menyimpulkan bahwa media boneka tangan yang dikembangkan oleh peneliti mudah dipahami oleh siswa.

Setelah penelitian dilakukan, peneliti mengevaluasi berbagai kelebihan dan kekurangan dari penerapan media boneka tangan dalam pembelajaran. Salah satu kekurangannya ialah keterbatasan waktu pembelajaran yang membuat beberapa siswa belum berkesempatan untuk mencoba memainkan boneka tangan. Terlepas dari kekurangan tersebut, media boneka tangan memiliki banyak kelebihan, diantaranya mampu membuat siswa memiliki semangat belajar yang tinggi dan merasa percaya diri untuk tampil di depan kelas. Boneka tangan ini juga dapat mempermudah siswa dalam menyerap materi yang diajarkan oleh guru khususnya pada materi dongeng.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran boneka tangan yang dikembangkan telah dinyatakan layak dan siap untuk digunakan pada proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran berbasis cerita/dongeng. Hal ini didasarkan pada hasil akhir validasi ahli yang memperoleh skor 93,68% kategori sangat valid dan hasil akhir angket respon siswa yang memperoleh skor 96,11% kategori sangat praktis.

Referensi

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.

- <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ma'aniyah, S., & Mintohari. (2019). Pengembangan Media Kartu Gambar Berbasis Make a Match Dalam Pemahaman Konsep Materi Gaya Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 7(2), 2749–2759.
- Meo, R. D., Ita, E., & Ngura, E. T. (2023). Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Aspek Bahasa Anak. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(3), 616–626. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i3.1128>
- Mustofa, A., Pendidikan, P., Islam, A., Tinggi, S., Tarbiyah, I., Urwatul, A., Jombang, W., & Muadzin, A. (2021). *Konsepsi Peran Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Vol. 7, Issue 2).
- Nurhuda, H., Tinggi, S., & Islam, A. (n.d.). *Faktor Dan Solusi Yang Ditawarkan National Education Problems ; Factors and Solutions*. 127–137.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Permata, V. S., & Widiyarti, G. (2023). Pengembangan Media Boneka Tangan Materi Mendongeng Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri 064023 Kemenangan Tani Development Of Hand Pools Media Storying Materials In Class Ii Elementary School Studentscountry 064023 Farming Victory Medan Tuntungan T . A . 2022 /2. *Prosiding Seminar Nasional PSSH*, 2(4), 112.
- Rangkoly, S. A. (2022). Penggunaan Boneka Tangan Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Bercerita Di Sekolah Minggu Jemaat GKI Silo. *Jurnal Wiyata Cenderawasih*, 1(1), 32–38.
- Sabdarini, C., Ekok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan LKS Tematik Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3765–3777. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1393>
- Sofi, A. N. S., & Praheto, B. E. (2023). Penggunaan media boneka tangan untuk pembelajaran berbicara pada siswa kelas rendah sekolah dasar. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 109–121. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.79>
- Widad, G. A. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 09(10), 3476–3485.
- Yemima Heginta Br Tarigan, Nana Hendra Cipta, & Siti Rokmanah. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829–842. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2032>
- Zulfirman, R. (2022). *Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di MAN 1 Medan*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.