



## **Pengembangan Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan dalam Dongeng**

Dewi Safitri<sup>1</sup>, Alfi Laila<sup>2</sup>, Ita Kurnia<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia  
email: [dsafitri922@gmail.com](mailto:dsafitri922@gmail.com)<sup>1</sup> [alfilaila@unpkediri.ac.id](mailto:alfilaila@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup> [itakurnia@unpkediri.ac.id](mailto:itakurnia@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

**Received: 21 Juny 2022; Revised: 14 July 2022; Accepted: 20 August 2022**

**DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.2345-2358.2022>**

### **Abstract**

This study aims to determine the stages, validity and effectiveness of hand puppet media development on the material to describe messages in fairy tales. The research method is R&D with the ADDIE model. The subjects of the study were 10 grade III students of SDN Lirboyo 1 Kediri City who were randomly selected, for the broad trial the subjects were grade III students of SDN Lirboyo 2 Kediri City, totaling 25 students. Model/product validation is carried out through two stages, namely the limited trial phase and the broad trial phase. The data collection instrument is using a questionnaire. The results showed that the stages of developing hand puppet media can be seen from the learning outcomes of students and students' interest in learning Indonesian when using learning media. The validity of media development got a final score of 98% which means it is very valid. The effectiveness of learning media gets a final score of 95% which means it is very effective.

### **Keywords**

Hand Puppet, ADDIE, Research and Development

### **PENDAHULUAN**

Sekolah merupakan lembaga formal yang berperan penting dalam proses kemajuan tentang pendidikan. Menurut Djumali (2014), menjelaskan “Pendidikan adalah untuk mempersiapkan manusia dalam memecahkan problem kehidupan di masa kini maupun di masa yang akan datang”. Pendidikan tidak hanya dilakukan pada guru saja, tetapi dilakukan oleh semua orang dan keberhasilan guru dalam mengajar dapat ditinjau atau dilihat dari dua sisi yaitu sisi proses dan segi hasil.

Guru dikatakan berhasil dari segi proses pendidikan apabila mampu melibatkan sebagian besar peserta didik secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses belajar mengajar di samping itu, dapat dilihat dari gairah dan semangat mengajar, serta adanya rasa percaya diri. Sedangkan dari segi hasil, guru bisa dikatakan berhasil apabila pembelajaran yang diberikan mampu mengubah perilaku sebagian besar peserta didik ke arah penguasaan kompetensi dasar yang lebih baik, untuk memenuhi tuntutan tersebut diperlukan berbagai kompetensi pembelajaran.

Pendidik mempunyai tugas memberi bimbingan kepada peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapinya, sebab proses belajar mengajar berkaitan erat dengan berbagai masalah di luar kelas yang sifatnya akademis aktivitas pembelajaran



tidak bisa dengan sendirinya, tetapi harus diusahakan oleh guru melalui upaya penciptaan kondisi belajar mengajar yang kondusif. Oleh karena itu seorang guru tidak hanya menyampaikan materi di dalam kelas saja, akan tetapi guru juga mempunyai tanggung jawab bagaimana mengatasi masalah peserta didik, seperti halnya peserta didik sulit dalam memahami materi pelajaran yang diterima hanya bersifat teori.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki peserta didik yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu berperan penting dalam kehidupan manusia sebagai masyarakat Indonesia penting untuk kita mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar banyak terdapat materi yang memerlukan sebuah media nyata yang menarik agar dapat menyentuh tingkat pemahaman peserta didik. Bahasa memiliki peran besar dalam perkembangan peserta didik contohnya di bidang intelektual, sosial, dan emosional yaitu merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan semua peserta didik mengenal budaya dirinya, dan budaya lain, agar bisa mengemukakan gagasan dan perasaan, untuk berpartisipasi di dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menimbulkan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III Semester satu, Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan, Subtema 1 Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia, terdapat Kompetensi Dasar 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. Pada dasarnya penggunaan metode ceramah, tanya jawab dan beracuan pada buku lembar siswa dimaksud agar peserta didik dapat terlihat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tetapi pada kenyataannya pembelajaran yang dilakukan di kelas belum menghasilkan pembelajaran yang aktif dan efektif.

Hasil wawancara terhadap wali kelas III di sekolah SDN Lirboyo II pada hari Kamis, 12 Maret 2021, diketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain khususnya tentang memahami materi cerita. Yang dialami guru ketika pembelajaran bercerita yaitu konsentrasi peserta didik kurang, kesulitan peserta didik dalam pemahaman unsur-unsur dalam bercerita. Ketika pembelajaran berlangsung guru masih belum menggunakan sebuah media pada saat pembelajaran. Banyak peserta didik yang kurang mengikuti pembelajaran secara efektif, bahkan ada peserta didik yang melakukan kegiatan-kegiatan yang lain, misalnya mengganggu temannya dan mengobrol dengan teman sebangkunya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas III SDN Lirboyo II, didapatkan hasil bahwa pada KD 3.8 belum tercapai secara maksimal. Masih terdapat banyak peserta didik yang belum memahami tentang materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan oleh guru. Berdasarkan hasil nilai ulangan harian yang didapatkan, hanya 20% siswa yang dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sisanya 80% masih berada di bawah KKM. Pencapaian nilai KKM yang rendah ini perlu dicarikan solusi agar peserta didik paham akan materi yang



disampaikan. Penggunaan media pembelajaran boneka tangan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam membantu guru dalam menyampaikan materi pada KD 3.8. Pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali disampaikan tanpa menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi, menjadi salah satu faktor penyebab materi pelajaran tidak dapat diserap seutuhnya.

Media merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyajikan materi pelajaran, dan menjelaskan materi yang akan disampaikan pada peserta didik. Menurut (Arsyad, 2011:3) “Media adalah alat yang membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siswa saja yang memanfaatkannya”. Media dapat membangkitkan minat, motivasi, rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengembangan kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan membantu keefektifan pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran.

Pemilihan media pembelajaran boneka tangan berkarakter adat Jawa pada materi cerita anak ini akan membuat peserta didik lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran. Dasar pemilihan penggunaan media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini dipandang memiliki kelebihan dan kekhasan yang sesuai dengan kepribadian peserta didik, dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik saat menggunakan media tersebut.

Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang mengajarkan peserta didik untuk selalu dekat dengan situasi konkrit yang mereka hadapi sehari-hari. Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Wibowo, 2015:17). Identitas dan kepribadian tersebut tentunya menyesuaikan dengan pandangan hidup masyarakat sekitar agar tidak terjadi pergeseran nilai-nilai. Kearifan lokal adalah salah satu sarana dalam mengolah kebudayaan dan mempertahankan diri dari kebudayaan asing yang tidak baik.

Teradapat penelitian terdahulu terkait pengembangan boneka tangan seperti yang dilakukan oleh Firmansyah, Budiono, & Zunaidah (2018), Rahmawati & Dewi (2015), dan Widyawati (2021) dimana kesemua penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan serta minat siswa. Dengan adanya media pembelajaran maka komunikasi guru dan siswa menjadi meningkat sehingga akan terjadi timbal balik pengetahuan dari guru kepada peserta didik dan peserta didik kepada guru. Kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna dan lebih efektif karena peserta didik bukan hanya pasif mendengarkan guru namun ada komunikasi timbal balik antara keduanya. Media boneka tangan berbasis kearifan lokal yang akan dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada KD 3.8 menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tertulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan pada kelas III ini menggunakan tokoh Mbok rondho dadapan, Mbok rondho klenting, klenting kuning (Dewi Sekartaji), Klenting biru, klenting merah, Andhe-andhe lumut (Pangeran Panji Asmarabangun), Yuyu kangkang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui tahapan pengembangan media boneka tangan berkarakter adat jawa pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan siswa kelas III di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, (2) mengetahui



kevalidan pengembangan media boneka tangan pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan siswa kelas III di SDN Lirboyo 2 kota kediri berdasarkan kevalidan, serta (3) mengetahui keefektifan pengembangan media boneka tangan pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan siswa kelas III di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri berdasarkan keefektifan.

## METODE

Metode penelitian menggunakan *research and development* (R&D) dengan model ADDIE. Metode penelitian pengembangan atau R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu disertai dengan menguji keefektifan produk yang dihasilkan tersebut (Sugiyono, 2013:297). Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima komponen yang meliputi “analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*)” (Sugiyono, 2015:200).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri yang beralamatkan di Jln.Semeru No.159 Kecamatan Mojojoto Kota Kediri pada uji coba skala kecil, dan SDN Lirboyo 2 Kota Kediri yang beralamatkan juga di Jln.Semeru No.159 Kecamatan Mojojoto Kota Kediri pada uji coba skala besar.

Subjek penelitian untuk uji coba terbatas yaitu pada kelas III SD yang berjumlah 10 siswa. Uji coba ini dilakukan untuk menguji cobakan dan memperbaiki produk pengembangan media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang telah dibuat. Sedangkan untuk subjek penelitian untuk uji luas yaitu menggunakan seluruh siswa kelas III A yang berjumlah 25 siswa dan kelas III B yang berjumlah 23 siswa. pengambilan pada subjek uji luas ini digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran boneka tangan berkarakter adat Jawa pada materi menguraikan pesan dalam yang disajikan.

Prosedur penelitian terbagi menjadi lima tahapan, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis digunakan untuk mengidentifikasi apa yang akan dipelajari pada kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan pada produk dan syarat-syarat pengembangan pada media pembelajaran (Sugiyono, 2015:500).

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini digunakan untuk klarifikasi proses pembelajaran sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Tahap ini dimulai dengan menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan menyusun kerangka pembuatan media boneka tangan berkarakter adat jawa. Langkah selanjutnya menyusun kerangka pembuatan media, setelah itu peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan seperti kain flanel, spon untuk boneka, kain batik, mesin jahit, jarum, benang, kapas/dakron, gunting, lem, dan hiasan mata sampai hiasan baju setiap tokoh pemeranan pada boneka.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini merupakan kegiatan membuat media pembelajaran, yang selanjutnya divalidasi oleh para ahli. Angket validasi terdiri dari validitas produk untuk ahli media dan ahli materi, angket untuk respon guru dan peserta didik. Angket validitas produk ahli terdiri dari aspek pewarnaan, pemakaian kata atau bahasa, grafis, dan desain. Angket



validitas materi terdiri dari aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, umpan balik, penanganan kesalahan. Angket respon guru terdiri dari beberapa aspek penilaian yang meliputi: Aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, umpan balik, penanganan kesalahan. Sedangkan angket respon peserta didik terdiri dari pengoperasian atau penggunaan media, reaksi pemakaian, dan fasilitas pendukung atau tambahan.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media pembelajaran boneka tangan yang dikembangkan, diterapkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Penerapan media pembelajaran ini akan dilaksanakan oleh guru kelas sesuai dengan prosedur yang telah dibuat oleh pengembang. Pada tahap ini juga dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas media pembelajaran yang dikembangkan.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi produk sebagai media pembelajaran dilakukan setelah implementasi, tujuannya adalah untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada produk sebagai media pembelajaran. Kekurangan yang ada pada produk media pembelajaran boneka tangan berkarakter adat jawa tersebut diperbaiki kembali untuk meningkatkan kelayakan dan kualitas pengembangan media pembelajaran berupa media boneka tangan sebelum diimplementasikan secara skala besar atau luas. Setelah melakukan perbaikan pada tahap evaluasi ini, maka media pembelajaran boneka tangan berkarakter adat jawa telah dikatakan layak sebagai media pembelajaran pada kegiatan praktik mengajar di dalam kelas.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: (1) lembar validasi ahli materi yang terdiri dari aspek isi atau materi, aspek pembelajaran dan aspek kebahasaan, (2) lembar validasi ahli media yang terdiri dari aspek tampilan dan aspek proses pembuatan, (3) lembar observasi, (4) pedoman wawancara guru, dan (5) pedoman wawancara siswa.

Analisis data meliputi: (1) analisis data *need assesment*, (2) analisis kelayakan produk yang ditentukan melalui analisis hasil validasi materi dan validasi ahli media, (3) Analisis kepraktisan produk yang dinilai oleh respon guru dan respon siswa, dan (4) analisis keefektivan yang diukur dengan hasil *pretest* dan hasil *posttest* siswa. Norma pengujian dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t (*paired sample t-test*)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil studi pendahuluan

Langkah pertama dalam penelitian pengembangan adalah analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran proses pembelajaran dan kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia untuk menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan.

Hasil analisis kebutuhan pada siswa didapatkan hasil sebagai berikut:

- a. siswa kelas III mengalami kesulitan dalam menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan terutama ketika mereka diminta untuk menceritakan kembali dengan bahasa masing-masing,
- b. siswa mengalami kesulitan memahami materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan karena pembelajaran yang disampaikan guru lebih monoton dan hanya menggunakan media buku pelajaran maupun buku cerita bergambar,



- c. selama pembelajaran siswa sering mengobrol dengan teman sebangku, membuat keributan dalam kelas saat pelajaran berlangsung, serta peserta didik tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru terutama ketika diminta menceritakan kembali isi di dalam cerita.

Sedangkan analisis kebutuhan pada guru didapatkan hasil sebagai berikut:

- a. guru kelas III mengalami kesulitan pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan terutama ketika mereka diminta untuk menceritakan kembali karena keterbatasan media yang digunakan,
- b. guru mengalami kesulitan menentukan media yang cocok untuk pembelajaran materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan karena pembelajaran yang disampaikan lebih monoton dan hanya menggunakan media buku pembelajaran maupun buku cerita bergambar,
- c. selama pembelajaran berlangsung guru sering melihat siswa mengobrol dengan teman sebangkunya dan tidak mendengarkan guru pada saat menjelaskan materi menguraikan pesan dalam dongeng pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil studi lapangan yang diperoleh melalui angket need assessment maka diketahui permasalahan pada siswa kelas III dengan materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan diketahui bahwa kegiatan pembelajaran masih terlihat belum maksimal karena guru dalam pembelajaran lebih monoton dan hanya menggunakan media buku pelajaran maupun buku cerita bergambar. Selain itu peran siswa dalam kegiatan pembelajaran masih terlihat kurang aktif, bisa dilihat dari kegiatan yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru yang mengakibatkan motivasi belajar siswa berkurang, karena pada dasarnya anak usia sekolah dasar masih senang bergerak dan bermain.

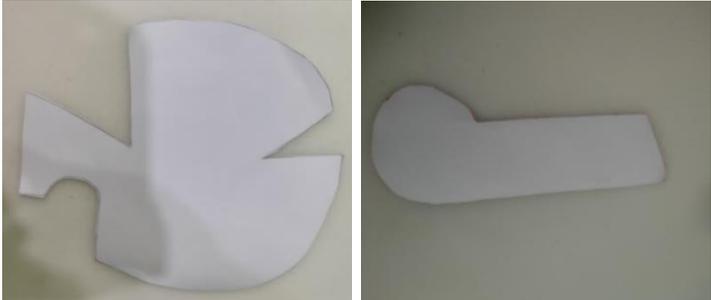
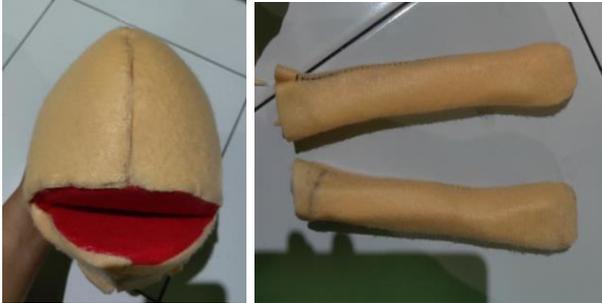
Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dalam maksimal ketika permasalahan yang ada mampu diatasi dengan tepat. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya variasi media yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran berupa media boneka tangan berkarakter adat Jawa.

Media yang dikembangkan untuk membantu penelitian masalah yang dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan suatu tindakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar memperoleh hasil yang lebih baik dari permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas III. Dengan adanya media yang dikembangkan ini diharapkan peserta didik memiliki minat besar dalam belajar, sehingga peserta didik mampu menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan. Guru akan menggunakan media ini untuk membuat siswa lebih tertarik pada materi menguraikan pesan. Selain itu, pengembangan ini juga membantu siswa agar dapat memahami materi yang disajikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Menggunakan media boneka tangan berkarakter adat Jawa, siswa akan memiliki ketertarikan dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap media yang telah dikembangkan ini. Selanjutnya, siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan dengan lebih mudah dan menyenangkan. Media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini dikembangkan untuk membuat suasana kelas menjadi lebih hidup pada proses pembelajaran, selain untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar, media boneka tangan ini juga dapat digunakan siswa agar lebih mudah menguraikan pesan dalam dongeng secara lebih mudah.

Adapun desain media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan sebagai berikut.

Tabel 1. Desain awal pengembangan boneka tangan

Desain awal	Keterangan
	Desain pola seluruh badan boneka
	Menjahit seluruh tubuh boneka tangan
	Pengisian dakron pada badan boneka
	mengga-bungkan organ boneka



Menghias wajah dan desain pemakaian baju



Desain awal hasil karya boneka tangan

### Pengujian model terbatas

Sebelum dilakukan uji coba terbatas kepada siswa dan guru, model pengembangan media boneka tangan dilakukan uji validasi pada ahli materi dan ahli media. Hasil validasi media didapatkan skor 98%, yang artinya media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Selain itu validator juga memberikan saran untuk media boneka tangan berupa pemilihan motif batik senilai dengan strata sosial (raja, pengawal dan rakyat). Hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai 96%, terdapat catatan dari validator bahwa bahwa media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah dasar.

Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 08 November 2021 di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri dengan subjek penelitian terbatas yaitu satu guru dan 10 orang peserta didik kelas III yang sudah dipilih secara acak. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan untuk dalam mendukung proses pembelajaran. Kepraktisan media boneka tangan dinilai dari respon guru dan siswa, sedangkan keefektifan media boneka tangan dinilai dari hasil uji *pretest* dan *posttest* siswa.

Nilai yang didapatkan dari hasil angket respon guru pada keparaktisan adalah 94% yang artinya media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan angket respon siswa didapatkan nilai 93% yang artinya media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi. Hal ini berarti media boneka tangan berkarakter adat Jawa masuk dalam kategori sangat praktis dimana skor yang di dapat yaitu 81,00% - 100,00%.

Tabel 2 Hasil uji coba terbatas

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Nilai	651	915
Rata-rata	65,1	91,5
Kriteria	Kurang efektif	Sangat efektif

Berdasarkan tabel 2, hasil pretest dan posttest menunjukkan bahwa nilai rata-rata 65,1 dan 91,5. Berdasarkan kriteria keefektifan, maka skor ini masuk ke dalam kategori sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media boneka tangan berkarakter adat Jawa sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### Pengujian model perluasan

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang menunjukkan bahwa pengembangan media boneka tangan berkarakter adat Jawa layak untuk dikembangkan, maka media boneka tangan berkarakter adat Jawa dapat pula diterapkan pada kelompok besar. Uji coba luas dilakukan pada siswa kelas III A sebanyak 25 siswa dan siswa kelas III B 23 siswa SD Negeri Lirboyo 2 Kota Kediri.

Hasil kepraktisan pada uji perluasan, berdasarkan respon guru didapatkan nilai 84% yang artinya media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan boleh untuk digunakan, serta mendapatkan komentar bahwa boneka tangan sangat menarik sehingga meningkatkan antusiasme siswa. Respon siswa mendapatkan nilai 92% yang artinya sangat praktis. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan berkarakter adat Jawa masuk dalam kategori sangat praktis dimana memiliki nilai persen antara 81,00% - 100,00%.

Hasil uji pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 Hasil uji coba luas

	Kelas III A		Kelas III B	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah Nilai	1.465	1.756	1.328	2.000
Rata-rata	58,6	88,5	60,0	87,0
Kriteria	Kurang efektif	Sangat efektif		

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* pada kelas 3A adalah 88,5, sedangkan kelas 3B adalah 87. Berdasarkan kriteria keefektifan, maka skor ini masuk ke dalam kategori sangat efektif. Media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini dikatakan efektif apabila hasil rata-rata post-test siswa adalah 86 - 100. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### Validasi model

Hasil akhir pengembangan media boneka tangan berkarakter adat Jawa dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Desain akhir pengembangan media boneka Pangeran Panji Asmara Bangun, Ratu Dewi Sekartaji, dan beserta dayang-dayangnya



Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh selama proses pengembangan media dari desain awal sampai desain akhir ditemukan prinsip-prinsip, keunggulan dan kelebihan dari media boneka tangan yang dikembangkan sebagai berikut:

a. Kevalidan media boneka tangan berkarakter adat Jawa

Media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan sudah divalidasi oleh para ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi dengan persentase skor 98% untuk ahli media boneka tangan berkarakter adat Jawa dan 92% untuk ahli materi. Dari kedua hasil ini maka dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini bisa dikatakan sangat valid. Kriteria kevalidan media pembelajaran ini yaitu 81,00% - 100,00% (sangat valid). Hasil dari penjumlahan persentase semua hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi kemudian dibagi 2 (dua) dengan hasil 95%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa persentase menunjukkan 81,00%-100% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

b. Kepraktisan media boneka tangan berkarakter adat Jawa

Kepraktisan media boneka tangan berkarakter adat Jawa diperoleh dari hasil respon angket yang disebarkan kepada guru dan siswa. Respon guru pada uji coba terbatas mendapatkan nilai rata-rata sebesar 94% yang masuk dalam kriteria sangat praktis, sedangkan respon guru pada uji coba luas mendapatkan nilai rerata 84% yang masuk dalam kriteria praktis. Berdasarkan respon guru pada uji coba terbatas dan uji coba luas mendapatkan nilai total rata-rata respon guru sebesar 89% yang masuk dalam kategori sangat praktis.

Respon siswa pada uji coba terbatas mendapatkan nilai rerata sebesar 93% yang masuk dalam kategori sangat praktis, sedangkan respon siswa pada uji coba luas mendapatkan nilai rerata sebesar 92% yang masuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan data respon siswa yang didapatkan pada uji coba terbatas dan uji coba luas, didapatkan rerata sebesar 92,5% yang masuk dalam kategori sangat praktis.

Berdasarkan respon guru dan respon siswa yang didapatkan pada respon angket yang dibagikan, dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran dalam materi meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng siswa kelas III SD.

c. Keefektifan media boneka tangan berkarakter adat Jawa

Keefektifan media boneka tangan berkarakter adat Jawa diperoleh dari hasil data Pre-test dan Post-test yang telah diberikan oleh peneliti kepada siswa. Dari hasil pre-test dan post-test pada skala terbatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai pre-test siswa adalah 65,1 dan hasil post-test siswa adalah 91,5. Sedangkan hasil pre-test dan post-test pada skala luas dapat diketahui bahwa nilai pre-test adalah 58,60 dan hasil post-test adalah 88,5. Dari kedua hasil tersebut kemudian post-test dijumlahkan dan dibagi dua dan mendapatkan hasil rata-rata akhir adalah 90 dan masuk dalam kategori sangat efektif. Dan dapat diartikan bahwa nilai yang diperoleh telah memenuhi (KKM) kriteria ketuntasan dalam belajar minimal. Dari sini maka media dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang berupa boneka tangan berkarakter adat Jawa. Media boneka tangan berkarakter adat



Jawa yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan unsur kearifan lokal daerah setempat. dikarenakan dikembangkan di daerah Jawa Timur, unsur kearifan lokal yang dipilih adalah daerah Kota Kediri. sehingga media yang dikembangkan berupa media boneka tangan berkarakter adat Jawa.

Media boneka tangan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal (Sudjana, 2015:101). Sajian media boneka tangan yang dijadikan alat bantu pembelajaran yang terbuat dari potongan kain, dengan menggunakan media boneka tangan akan membantu perkembangan anak dalam segi bahasa ketika anak mencoba menggunakan media boneka tangan kemudian dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam menguraikan pesan dalam dongeng (Madyawati, 2016:186). Oleh karena itu, media boneka tangan berkarakter adat Jawa dalam penelitian ini di buat semirip/senyata mungkin supaya peserta didik lebih berpikir kritis dalam melihat atau mendengarkan cerita dongeng yang disajikan. Sehingga media ini cocok untuk pembelajaran materi bahasa Indonesia KD 3.8 menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tertulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. Spesifikasi media ini lebih cocok digunakan pada materi bahasa Indonesia.

Prinsip pengembangan media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan. Adanya pengembangan media ini akan membantu peserta didik dalam menarik perhatian sekaligus meningkatkan motivasi peserta didik. Media ini didesain dalam 3 dimensi yang dapat digunakan langsung oleh peserta didik agar peserta didik lebih tertarik untuk memahami materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan. Dengan adanya media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini diharapkan peserta didik dapat tertarik mempelajari materi yang benar dengan bantuan media boneka tangan. Selain itu, peran peserta didik akan semakin aktif dalam pembelajaran untuk menemukan konsep materi yang mereka pelajari. Berdasarkan uraian penelitian yang dilakukan saat ini, prinsip media boneka tangan berkarakter adat Jawa dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Digunakan dalam pembelajaran untuk membantu guru menjelaskan materi bahasa Indonesia khususnya materi menguraikan pesan dalam dongeng.
- 2) Digunakan untuk mudah peserta didik dalam menerima materi sehingga mampu menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan
- 3) Digunakan untuk menarik minat peserta didik dalam belajar

Media boneka tangan digunakan dalam pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dibuktikan bahwa media boneka tangan membantu peserta didik dalam memahami materi dan mendukung peserta didik belajar secara mandiri. Selain itu, media boneka tangan dengan sajian yang menarik dapat meningkatkan minat dan efektifitas peserta didik dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian saat ini yang digunakan dapat diketahui keunggulan dari media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Media ditampilkan dalam bentuk 3 dimensi yang lebih nyata dan konkrit.



- 2) Materi lebih mudah dipahami karena peserta didik dapat melihat dan memeragakan media khususnya untuk materi yang berkaitan dengan tokoh atau dongeng yang disajikan.
- 3) Penyajiannya dikemas secara menarik dengan menunjukkan karakter adat Jawa atau kearifan lokal.
- 4) Boneka tangan berkarakter adat Jawa disajikan lebih besar sehingga memudahkan siswa untuk mengamati.
- 5) Aman dan nyaman ketika dipegang karena terbuat dari bahan yang lembut.

Media boneka tangan berkarakter adat Jawa merupakan media tiga dimensi media boneka tangan memang berfungsi membantu mempermudah dalam pembelajaran pemahaman isi cerita dan penokohan dalam cerita anak/dongeng atau dapat dengan mudah menangkap cerita anak tapi di dalam itu boneka tangan ini juga memiliki beberapa kekurangan. Hal inilah yang dapat menjadi kelemahan boneka tangan ketika digunakan dalam mendukung pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis penelitian yang dilakukan dapat diketahui kelemahan boneka tangan berkarakter adat Jawa sebagai berikut.

- 1) Cerita pendukung yang dibuat harus disesuaikan dengan karakter boneka
- 2) Kesulitan guru saat membuat media boneka tangan

Adapun faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media ini adalah sebagai berikut. Faktor pendukung implementasi model adalah sebagai berikut:

- 1) Antusias yang baik dari siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan yang telah dikembangkan, karena sebelumnya siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru.
- 2) Siswa merasa senang dengan adanya media yang menarik sehingga lebih mudah memahami dengan bantuan media boneka tangan untuk menjelaskan materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan.

Selain faktor pendukung, dalam implementasi media ini juga terdapat faktor penghambat yaitu, pembuatan media yang rumit sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan media tersebut.

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahapan pengembangan media boneka tangan dapat dilihat dari hasil belajar pada siswa dan minat siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia pada saat menggunakan media pembelajaran. Kevalidan pengembangan media mendapatkan skor akhir 98% untuk uji validasi ahli media dan 92% untuk uji validasi ahli materi yang termasuk kategori sangat baik (tidak revisi/valid) untuk digunakan sesuai dengan kriteria kevalidan. Kepraktisan mendapatkan respon guru 89% sedangkan respon siswa 92,5%, yang artinya boneka tangan yang dikembangkan sangat praktis. Keefektifan media pembelajaran mendapatkan skor uji coba terbatas 91,5% , sedangkan pada uji coba luas memperoleh nilai sebesar 95%, yang artinya sangat efektif.

Saran bagi guru agar memiliki variasi media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Bagi siswa agar bisa mempunyai inovasi- inovasi dalam memahami materi yang diajarkan. Sedangkan bagi peneliti selanjutnya untuk memperhatikan media pembelajaran boneka tangan berkarakter adat Jawa untuk mendukung pembelajaran baik dalam melakukan proses pembelajaran maupun pembentukan media.



## REFERENSI

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Djumali. (2014). *Landasan Pendidikan*. Gava Media.
- Firmansyah, M. R., Budiono, D. H., & Zunaidah, F. N. (2018). Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Materi Mengomentari Tokoh-Tokoh Cerita Anak Yang Disampaikan Secara Lisan Pada Siswa Kelas III SDN Butuh 1 Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2017 / 2018. *Artikel Skripsi*, 12.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Penanda Media Group.
- Rahmawati, I. A., & Dewi, U. (2015). Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) Materi Pokok Perilaku Kebersamaan Dalam Keberagaman Mata Pelajaran PPKn Untuk Siswa Kelas I SD Al Fatah Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Sudjana, N. (2015). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. PT Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wibowo, A. G. (2015). *Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di sekolah : konsep, strategi, dan implementasi*. Pustaka Pelajar.
- Widyawati, A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Melalui Media Video Kelas IV SDN Karang Kidul Semarang. *Jurnal Didaktis Indonesia*, 1(1), 13–22.



AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal  
P-ISSN [2407-8018](#) E-ISSN [2721-7310](#) DOI prefix [10.37905](#)  
Volume 08 (3) September 2022  
<http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>