

Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Pada Materi Dongeng Kelas IV SD

Wafiq Nur Fadilla¹, Misdalina², Putri Dewi Nurhasana³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

Email: wafiqnurfadilla27@gmail.com¹, misdalina@univpgri-palembang.ac.id²,
putridewi.nurhasana@univpgri-palembang.ac.id³

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media pembelajaran boneka tangan pada materi dongeng kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian Research And Development (RnD). Penulisan ini menerapkan model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Padmajaya Palembang sedangkan sampel dalam penelitian adalah 5 orang. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara dan angket. Berdasarkan penelitian bahwa media pembelajaran media boneka tangan dibuktikan melalui skor penilaian ahli materi dengan presentase 100%, dan skor ahli media dengan presentae 100%. Dari penilaian validasi ahli maka media pembelajaran boneka tangan dikategorikan sangat valid sedangkan kepraktisan media boneka tangan dibuktikan bahwa dari angket tanggapan guru diperoleh skor dengan presentase 97.14% dan angket repon peserta didik diperoleh dengan skor presentase 95.32%. dari nilai kepraktisan maka media pembelajaran boneka tangan dikategorikan sangat praktis.pada keefektifan media pembelajaran boneka tangan dari nilai posttest peserta didik maka diperoleh skor dengan presentase 93% dan dikategorikan sangat efektif.

Kata Kunci: *Media, Boneka Tangan, Dongeng*

Abstract

The reasearch a'rms at development media of learning for hand puppets on fairy tale material for the fourth grade elementary school which is valid, practical and effective. The research method used is Research And Development (RnD). This writing applies the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The population in this study were fourth grade students at SD Padmajaya Palembang, while the sample in this study was 5 people. Data collection techniques are observation, interviews and questionnaires. Based on research that the learning media of hand puppet media is evidenced by a material expert assessment score with a percentage of 100%, and a media expert score with a percentage of 100%. From the expert validation assessment, the hand puppet learning media is categorized as very valid, while the practicality of the hand puppet media is proven that from the teacher's response questionnaire a score of 97.14% is obtained and the student response questionnaire is obtained with a percentage score of 95.32%. From the practical value, the hand puppet learning media is categorized as very practical. On the effectiveness of the hand puppet learning media, from the students' posttest scores, a score of 93% is obtained and is categorized as very effective.

Keywords: *Media, hand puppets, Fairy tal*

PENDAHULUAN

Rumusan masalah adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran boneka tangan pada materi dongeng yang valid, praktis, dan efektif. Pada observasi dan wawancara di dapat bahwa pada saat pembelajaran berlangsung, cara guru mengajar masih memakai metode yang konvensional yaitu taktik ekspositori melalui metode ceramah, memberikan tugas dan tidak diimbangi menggunakan media.

Menurut latar belakang di atas peneliti berpikir untuk pengembangan media pembelajaran yang bisa di pakai pada proses pembelajaran yang efektif dalam bentuk pengembangan media

boneka tangan pada materi dongeng kelas IV Sekolah Dasar. Diharapkan media boneka tangan ini bisa mengetahui keefektifan produk yang di kembangkan dalam materi dongeng.

Menurut latar belakang yang sudah memaparkan sebelumnya, peneliti menemukan masalah-masalah penelitian yaitu.

1. Guru hanya menggunakan buku tema dalam pembelajaran sehari-hari.
2. Kurangnya penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran materi dongeng.
3. Objek penelitian yaitu siswa dan siswi kelas IV Sekolah Dasar.

Tujuan peneliti untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran Boneka Tangan dalam materi Dongeng menjadi media dalam Pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif.

a. Untuk Peneliti

Menambah pemahaman untuk dimanfaatkan sebagai alasan penambahan komposisi, penerapan informasi dan penerapan pemanfaatan media pembelajaran boneka tangan

b. Untuk Siswa

Melalui pengembangan media boneka tangan, dipercaya siswa dapat memperoleh kesempatan berkembang yang lebih jelas, bekerja dengan pemahaman materi yang dicapai,

c. Untuk Guru

Bekerja dengan penyampaian materi karena menggunakan media boneka tangan, mengerjakan sifat pembelajaran.

d. Untuk sekolah

sifat pelatihan di sekolah, bekerja pada sifat pendidik, mendesak sekolah untuk memimpin pembelajaran imajinatif.

METODE

Menurut Sugiyono (2016: 297), Research and Development merupakan metode penelitian untuk membuat produk, dan menguji kelayakan teknik. Teknik ADDIE memiliki lima tahapan, yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang dalam populasi yaitu 5 siswa kelas IV SD Padmajaya Palembang pada sampel adalah siswa kelas IV SD Padmajaya Palembang.

Penelitian dan pengembangan memakai dua strategi analisis data, ialah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif sebagai komentar dan saran dari ahli media dan materi pembelajaran, kuantitatif sebagai skor penilaian yang diperoleh dari survei evaluasi produk pada ahli media, materi, guru dan angket tanggapan anak peserta didik.

Media boneka tangan ini dibuat menggunakan kain flanel lalu akan dibentuk akhlak atau tokoh dalam cerita kemudian media boneka tangan akan mengeluarkan suara yang berawal dari speaker kecil pada bagian belakang boneka tangan. Kelebihan menggunakan boneka tangan adalah dengan penggunaan media boneka tangan dapat menarik perhatian minat belajar pada peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran. Sedangkan kekurangan menggunakan media boneka tangan adalah guru harus meluangkan waktunya untuk mempersiapkan media boneka tangan, mengkreasikan setiap gerakan dan kegiatan kelasnya.

Validasi desain produk melakukan dengan menampilkan beberapa ahli untuk mensurvei produk baru yang direncanakan. Ahli diminta untuk menilai produk, sehingga lebih mengetahui kekurangan dan kelebihannya. Penelitian ini memenuhi validasi, pada dosen, yang terdiri dari ahli media dan materi.

Pada tahap ini cara yang paling umum untuk menilai media pembelajaran dengan tujuan yang telah ditetapkan ditentukan untuk mengejar pilihan pada produk yang dinilai, sehingga penilaian harus dimungkinkan dengan mengevaluasi jenis media dengan melihat aturan.

a. Analisis Kevalidan

Menurut (Nababan, 2020) validasi adalah syarat mutlak bagi rancangan pengembangan sebelum dilakukan uji coba pengembangan pada tahap implementasi.

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah Semua Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media Boneka Tangan

Interval Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak Valid

Riduwan(2015 :228)

Media boneka tangan yang dikembangkan mempunyai nilai kevalidan yang baik apabila minimal kriteria kevalidan mencapai valid.

b. Analisis Kepraktisan

Urutan analisis kepraktisan Media boneka tangan memperoleh angket respon peserta didik dan guru. Informasi akan dikumpulkan dengan menjumlahkan, membandingkan dengan menjumlahkan yang diperoleh persentase, atau dapat ditulis dengan rumus berikut.

$$\text{Nilai Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Semua Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan Media Boneka Tangan

Interval Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

Riduwan(2015 :228)

Media boneka tangan yang dikembangkan memiliki nilai kelayakan yang baik jika minimum kriteria kepraktisan mencapai praktis, Media boneka tangan dikatakan praktis jika respon peserta didik dan guru sudah menyatakan praktis.

c. Analisis Keefektifan

Keefektifan Media boneka tangan terdapat dari tes hasil belajar peserta didik. Rumus menghitung persentase ketuntas peserta didik digunakan rumus (Hidayat, Fitri, 2019 : 57).

$$P = \frac{Pa}{Pb} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase Ketuntasan Siswa

Pa : Jumlah Siswa yang Tuntas

Pb : Jumlah Siswa Keseluruhan

Tabel 3 Kriteria Penilaian Keefektifan Media Boneka Tangan

Interval Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
21%-40%	Kurang Efektif
0%-20%	Tidak Efektif

Hidayat (2019)

Media boneka tangan yang mengembangkan mempunyai nilai keefektifan yang baik jika minimum kriteria keefektifan yang mencapai efektif.

d. Revisi Model

Melaksanakan revisi pada media yang telah dibuat dengan saran perbaikan dari para ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Kevalidan

Menurut Wahyudi dalam (Ovan dan Saputra, 2020) Validitas berasal dari kata legitimasi adalah ketepatan suatu instrumen dalam penyampaian kemampuan ukurannya. Menurut Arikunto dalam (Efendi dan Widodo, 2019) Validitas adalah ukuran standar yang menunjukkan ketepatan dan pada instrumen, Salah satu proporsi legitimasi untuk sebuah polling disinggung sebagai substansial atau berkembang (build legitimacy). Dalam hal ini, angket yang berisi beberapa pertanyaan untuk mengukur sesuatu dianggap valid dengan asumsi setiap pertanyaan yang membuat survei memiliki validitas yang tinggi. Ukuran hubungan antara pertanyaan-pertanyaan ini sebagian besar dicerminkan oleh hubungan jawaban antar pertanyaan.

Setelah dilakukan perhitungan didapat nilai validitas dari pakar materi sebesar 100%, nilai validitas dari pakar media sebesar 100%. Hal tersebut berarti dari kedua aspek materi dan media dihasilkan produk yang valid, berdasarkan kriteria kevalidan Riduwan (2015 :228). Produk media boneka tangan dipakai sebagai media pembelajaran siswa. Dengan hasil perhitungan kevalidan yang mana materi dan media memiliki validator yang ahli dalam bidangnya. Pada teori dapat diartikan bahwa media boneka tangan dapat digunakan siswa sebagai media pembelajaran yang mana produk media boneka tangan sudah memenuhi kevalidan.

b. Kepraktisan

Pada penelitian ini dilakukan perhitungan nilai kepraktisan. Menurut Fuzan Dalam (Chandra & Amelia, 2021) pada menguji kepraktisan sebuah bahan ajar diharapkan meninjau apa produk tersebut menarik dan bisa digunakan. Hal ini dipertegas oleh Jan dalam (Chandra & Amelia, 2021) yang mengatakan bahwa praktikalisasi harus mempertimbangkan indikator kejelasan, berguna dan hemat biaya. Media boneka tangan dipilih sebagai penunjang kemampuan siswa dalam menyimak dongeng sehingga dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran. Langkah-langkah untuk menganalisis kepraktisan media boneka tangan yang diperoleh dari angket respon guru dan didukung dengan angket respon siswa. Dari teori diatas nilai kepraktisan didapat dari angket tanggapan guru dan respon siswa. Nilai kepraktisan dapat dengan membandingkan pada jumlah semua skor dengan skor maksimum yang akan dikalikan dengan 100%. Berdasarkan hasil perhitungan nilai kepraktisan di skala kecil nilai kepraktisan dari respon guru 88.57%, dari respon siswa nilai kepraktisan 84.62%, besar didapatkan nilai kepraktisan dari respon guru 97.14%, sedangkan dari respon siswa nilai kepraktisan 95.32%

Nilai kepraktisan menunjukkan pada uji coba skala besar bahwa menurut siswa media boneka tangan sangat praktis dengan nilai 95.32% sedangkan menurut guru media boneka tangan ini sangat praktis dengan presentase 97.14%. Berdasarkan kriteria kepraktisan Riduwan (2015 :228). ,hal ini dibuktikan dengan ketertarikan siswa pada saat observasi pada saat peneliti menggunakan media boneka tangan, siswa juga tertarik dengan media boneka tangan.

c. Keefektifan

Keefektifan berasal dari efektif dalam referensi kata besar bahasa Indonesia, kata sukses sebenarnya bermakna ada dampak, dampak, atau hasil. Menurut Handoko dalam (Kadarsih, 2020) Efektivitas adalah kemampuan untuk mencapai tujuan yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Viabilitas merupakan suatu nilai yang menyatakan seberapa menarik produk tersebut sehingga cenderung dimanfaatkan dalam latihan pembelajaran. Menurut Andriani dalam

(Krisanti, Suprihatin, dan Suryarini, 2020) pemanfaatan media boneka tangan pendidik efektif membantu siswa dalam menampilkan abstrak, mengasah perasaan, menghidupkan imajinasi, menelusuri pandangan, dan menjernihkan ide atau rencana untuk merangsang kegembiraan siswa. dalam pembelajaran mendengarkan. Boneka tangan dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak, karena mereka dapat mempertahankan pembelajaran yang lebih tinggi yang disampaikan oleh instruktur dan dapat membayangkan hal-hal konseptual dan menggunakan benda-benda. Mengingat hasil pemeriksaan, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan untuk melihat kecukupannya. Setelah memastikan nilai keefektifan diperoleh 93%. Nilai keefektifan selanjutnya menunjukkan kecukupan produk yang disampaikan ketika produk diterapkan dalam pembelajaran, semakin kuat produk yang digunakan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini didapatkan nilai efektif sebesar 93%, yang berarti media pembelajaran manikin tangan ini menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran di ruang belajar. Dalam ulasan ini, pendahuluan dilakukan pada 15 siswa untuk menghitung nilai keefektifan sehingga diperoleh nilai efektif 93%, berdasarkan ukuran keefektifan Hidayah (2019). Ini menunjukkan bahwa siswa mencapai skor tingkat "Sangat efektif". Mengenai materi, media boneka tangan mencapai "sangat efektif" dalam mempelajari materi dongeng.

Tabel 4. Hasil Keefektifan

No	Jumlah Siswa	Interval Ketuntasan	Kriteria
1	14	>75	Tuntas
2	1	<75	Tidak Tuntas
	Persentase	93%	Efektif

SIMPULAN

Menurut dari hasil penelitian dan pengembangan dapat ditentukan:

Media pembelajaran manikin tangan yang digunakan dalam penelitian ini dikatakan valid, hal ini dipastikan pada nilai kevalidan dari bagian aspek materi dan media yang menghasilkan nilai sebesar 100% dan 100% sehingga media boneka tangan valid untuk digunakan. Media pembelajaran boneka tangan ini menghasilkan perhitungan kepraktisan dan keefektifan yang baik. Nilai kepraktisan menunjukkan pada uji coba skala besar bahwa menurut siswa media boneka tangan sangat praktis dengan nilai 95.32% dan menurut guru media boneka tangan ini sangat praktis dengan presentase 97.14%. Hal ini dibuktikan dengan ketertarikan siswa pada saat observasi pada saat peneliti menggunakan media boneka tangan, siswa juga tertarik dengan media boneka tangan. Sedangkan nilai keefektifan Pada penelitian ini dilakukan uji coba kepada 15 siswa perhitungan nilai keefektifan sehingga didapatkan nilai keefektifan sebesar 93%. Hal ini menunjukkan siswa mencapai nilai skor persentase "Sangat efektif". Mengenai hal tersebut bahwa media boneka tangan mencapai nilai "sangat efektif" dalam pembelajaran materi dongeng.

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, N. E., & Amelia, R. (2021). Analisis Kepraktisan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing Berbasis Lingkungan Lahan Basah. *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah Vol. 6 No. 2*.
- Efendi, Y., & Widodo, A. (2019). Uji Validitas dan Relibilitas Instrumen Tes Shooting Sepakbola Pada Pemain Tim Pesiwu Fc. *Kesehatan Olahraga Vol 7 No 2*, 368-369.
- Fitriani, W. (2019). Dongeng dapat membentuk karakter anak menuju budi perkerti yang luhur. *Jurnal review pendidikan dan pengajaran, Vol 2, No 1*, 182.
- Hidayat, M. T., & Yakob, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Aceh Berbasis Kearifan Lokal Untuk Membentuk Karakter Siswa MP Di Kota Langsa. *Jurnal Metamorfosa*, 7, 189-200.
- Kadarsih, S. (2020). Kreativitas Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Guru Vol. 1 No. 2*, 19.
- Nababan. (2020). pengembangan media pembelajaran berbasis *GEOGEBRA* dengan model pengembangan ADDIE di kelas XI SMAN 3 MEDAN.

- Ovan , & Saputra, A. (2020). *CAMI Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Takalar Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendikia Indonesia.
Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah Vol. 6 No. 2.
- Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Siregar , Y. R., & Rosmaini . (2021). pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif.
jurnal bahasa, vol 11.