

**Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata
Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada
Siswa Kelas II Sekolah Dasar**

KARYA ILMIAH



Oleh:

Rosaria Yulinda Krisanti (16650009)

PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS BAHASA DAN SAINS

UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA

2020

**Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata
Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada
Siswa Kelas II Sekolah Dasar**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Sains
Universitas Wijaya kusuma Surabaya
Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :
Rosaria Yulinda Krisanti
16650009

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS BAHASA DAN SAINS
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Artikel Oleh : Rosaria Yulinda Krisanti
NPM : 16650009
Judul Artikel : Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata
Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada
Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Telah dipertahankan di hadapan tim penguji pada tanggal 22 Juli 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat

PENGUJI

PENGUJI I

Dra. Suprihatien, M.M., M.Pd.

NIK : 14728-ET



PENGUJI II

Diah Yovita Suryarini, S.Sos., M.Pd.

NIK : 15745-ET



PENGUJI III

Leni Yuliana, S.Pd., M.Pd.

NIK : 15738-ET



Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Sains

Dr. Fransisca Dwi Harjanti, M.Pd

NIK : 94239-ET

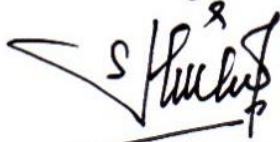
LEMBAR PERSETUJUAN

Artikel ini dibuat sebagai syarat sarjana atas nama Rosaria Yulinda Krisanti (NPM 16650009) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada Siswa kelas II Sekolah Dasar” yang telah disetujui dan diterima oleh dosen pembimbing sebagai persetujuan.

Surabaya 14 Juli 2020

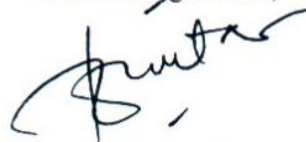
Disetujui Oleh:

Pembimbing Pertama,



Dra. Suprihatien, M.M., M.Pd.

Pembimbing Kedua,



Diah Yovita Suryarini, S.Sos., M.Pd.

SURAT PERNYATAAN KEORSINILAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosaria Yulinda Krisanti

NPM : 16650009

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Alamat : Perum. Menganti Satelit Indah Blok CP 11, Menganti, Gresik

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Karya Ilmiah yang diujikan ini benar-benar kerja keras saya sendiri (bukan hasil jiplakan baik sebagian maupun seluruhnya)
2. Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini hasil jiplakan, saya akan menanggung resiko di perkarakan oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Demikian Surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 28 Juli 2020



Rosaria Yulinda Krisanti

16650009

Abstract

The lack of teaching effectiveness in teaching learning activity made students felt bored easily and noisy in the classroom. To resolve that problem needed teaching media used in learning process, one of them was puppet that developed as learning media completed with the stage to show the location of the story. This medium was used for understanding fairy tale material to intermediate grade 2. This writing used the development of ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). According to this unable condition to do a research, so this research ended in validity step as a measurement of worthiness using puppet medium for understanding fairy tale material. The worthiness of the validity media result was 94%, whereas validity material result in the first validator was 88,3% and the second was 86,6%. According to that validity result, we could conclude that teaching media using puppet could be used for understanding fairy tail material for intermediate grade 2.

Keywords: *media development of hand puppets, Indonesian language learning, listening to fairy tales.*

Abstrak

Kurangnya efektivitas belajar pada kegiatan belajar mengajar membuat murid cepat bosan dan gaduh didalam kelas. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan media pembelajaran dalam proses berlangsungnya belajar mengajar, salah satunya yaitu pengembangan media belajar boneka tangan dengan kelengkapan panggung boneka sebagai penunjuk latar tempat. Penerapan media belajar boneka tangan dapat digunakan pada materi dalam menyimak/mendengarkan dongeng pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Penulisan ini menerapkan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Melihat keadaan yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan penelitian maka penulisan ini hanya sampai tahap validasi saja sebagai tolak ukur kelayakan media boneka tangan pada materi menyimak/mendengarkan dongeng. Kelayakan dari hasil validasi media sebesar 94%, sedangkan hasil validasi materi pada validator pertama sebesar 88,3% dan validator kedua sebesar 86,6%. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran boneka tangan dapat digunakan untuk materi menyimak/mendengarkan dongeng pada siswa kelas II Sekolah Dasar.

Kata kunci: *pengembangan media boneka tangan, pembelajaran bahasa Indonesia, materi menyimak dongeng.*

MOTTO

“Mimpi dan kesuksesan akan terwujud saat proses dan kesempatan bertemu, namun semua akan terasa sulit ketika aku merasa harus melakukan sesuatu. Tetapi, menjadi mudah ketika aku menginginkannya. Dan kesempatan bukanlah hal yang kebetulan. Kamu harus menciptakannya.”

PERSEMBAHAN

Segala hormat dan kemuliaan kupersembahkan pada Tuhan karena atas kemurahanNya serta kasih karuniaNya, penulis mampu menyelesaikan penyusunan karya ilmiah ini. terselesainya penulisan karya ilmiah ini tidak luput dari berbagai dukungan yang telah diberikan, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih sekaligus mempersembahkan karya ilmiah ini kepada:

1. Orang tua tercinta Bapak Andreas Aan Soewandi, Ibu Yulita Supiati dan Ibu Yustina Suprapti serta semua keluarga yang selalu mendoakan dan memberi semangat.
2. Kedua dosen pembimbing saya Dra. Suprihatien, M.M., M.Pd. dan Diah Yovita Suryarini, S.Sos., M.Pd. yang selalu meluangkan waktu, tenaga dan dengan sabar memberikan masukan serta pikiran untuk karya ilmiah ini.
3. Dosen penguji saya Leni Yuliana, S.Pd., M.Pd. yang turut memberikan dukungan dan motivasi bagi penulis.
4. Desi Eka Pratiwi, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan arahan dan motivasi kepada mahasiswa untuk menyelesaikan karya ilmiah dengan tepat waktu.
5. Anggota UKM Karawitan dan Tari Kusuma Laras Ati, dan anggota UKM Bidang Kerohanian Katolik saya ucapkan banyak terimakasih telah memberikan ilmu organisasi dan pengalamannya selama ini.

6. Anggota UKM Karawitan dan Tari Kusuma Laras Ati angkatan 2016 Riska, Via, dan Farhan terimakasih telah menjadi teman baik saya di UKM dan selalu menemani saya ketika keadaan susah maupun senang.
7. Untuk ke 5 sahabat saya Dwi, Viva, Dinda, Budi dan Arvio terimakasih telah menjadi teman baik saya selama kuliah, terimakasih kalian menemani saya di keadaan susah maupun senang dan terimakasih telah menjadi teman bertukar pikiran yang sejalan.
8. Teman-teman PGSD angkatan 2016 terimakasih atas semangat dan kekompakan yang kalian berikan dimasa perkuliahan.
9. Terimakasih untuk semua pihak yang telah membantu menyusun tugas kahir ini, yang belum bisa disebutkan satu persatu, semoga Tuhan membalas kebaikan kalian.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas segala Rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Dalam proses penyusunan ini, penulis menemukan banyak hambatan-hambatan dikarenakan minimnya sumber referensi dan pengetahuan yang penulis miliki. Berkat bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak sehingga karya ilmiah ini dapat tersusun dengan baik. Oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. H. Sri Harmadji, dr.Sp.THT-KL (K)., Rektor Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberikan tempat bagi mahasiswa untuk berkreasi dalam masing-masing bidang.
2. Dr. Fransisca Dwi Harjanti, M.Pd., Dekan Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, yang memberikan kontribusi lebih guna memajukan mahasiswa Fakultas Bahasa dan Sains.
3. Desi Eka Pratiwi, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang selalu memberikan arahan dan motivasi kepada penulis guna menyelesaikan karya ilmiah ini.
4. Dra. Suprihatien, M.M., M.Pd., Dosen pembimbing pertama yang telah memberikan masukan dan arahan guna menyelesaikan karya ilmiah ini.

5. Diah Yovita Suryarini, S.Sos., M.Pd, Dosen pembimbing kedua yang telah ikut memberikan arahan serta motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
6. Orang tua tercinta Bapak Andreas Aan Soewandi, Ibu Yulita Supiati dan Ibu Yustina Suprapti serta semua keluarga yang selalu mendoakan dan memberi semangat.
7. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian tugas akhir.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga Tuhan Yang Maha Kuasa membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Tentunya masih banyak kekurangan yang ada dalam penulisan ini, untuk itu penulis sangat berharap masukan dari pembaca dan semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Surabaya, 28 Juli 2020

Rosaria Yulinda Krisanti

Daftar Isi

COVER DEPAN	i
COVER DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
PENDAHULUAN	2
Media Pembelajaran	3
Macam-macam Media Pembelajaran	4
Boneka Tangan Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia	4
Pengertian Menyimak dalam Bahasa Indonesia	5
Definisi Dongeng	5
Jenis-jenis dongeng	6
Unsur-unsur dongeng	6
METODOLOGI PENGEMBANGAN	7
Jenis Data	9
Hasil dan Pengembangan	9
Penyajian Data Validasi Materi dan Media	11
SIMPULAN	16
SARAN	16
DAFTAR PUSTAKA	16
LAMPIRAN	18

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Validasi Media	11
Tabel 2. Kriteria Kelayakan	12
Tabel 3. Validasi Materi	12
Tabel 4. Kriteria Kelayakan	13
Tabel 5. Validasi Materi	14
Tabel 6. Kriteria Kelayakan	15

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. model ADDIE	7
Gambar 2. Panggung Boneka Tangan	10
Gambar 3. Panggung Boneka Tangan	10
Gambar 4. Hasil Media Boneka Tangan	10
Gambar 5. Langkah pertama pembuatan panggung boneka dengan menyiapkan 2 kardus	10
Gambar 6. Langkah kedua dengan memotong bagian atas kardus	10
Gambar 7. Langkah ketiga dengan menggabungkan 2 kardus dan potong seperti gambar di atas	10
Gambar 8. Langkah terakhir dengan mempercantik panggung dengan kain flanel	10

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA TANGAN MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MENYIMAK DONGENG PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Rosaria Yulinda Krisanti¹, Suprihatien², Diah Yovita Suryarini³

Universitas Wijaya Kasuma Surabaya
Email: rosariayulindakrisanti82@gmail.com

Abstract

The lack of teaching effectiveness in teaching learning activity made students felt bored easily and noisy in the classroom. To resolve that problem needed teaching media used in learning process, one of them was puppet that developed as learning media completed with the stage to show the location of the story. This medium was used for understanding fairy tale material to intermediate grade 2. This writing used the development of ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). According to this unable condition to do a research, so this research ended in validity step as a measurement of worthiness using puppet medium for understanding fairy tale material. The worthiness of the validity media result was 94%, whereas validity material result in the first validator was 88,3% and the second was 86,6%. According to that validity result, we could conclude that teaching media using puppet could be used for understanding fairy tail material for intermediate grade 2.

Keywords: *media development of hand puppets, Indonesian language learning, listening to fairy tales.*

Abstrak

Kurangnya efektivitas belajar pada kegiatan belajar mengajar membuat murid cepat bosan dan gaduh didalam kelas. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan media pembelajaran dalam proses berlangsungnya belajar mengajar, salah satunya yaitu pengembangan media belajar boneka tangan dengan kelengkapan panggung boneka sebagai penunjuk latar tempat. Penerapan media belajar boneka tangan dapat digunakan pada materi dalam menyimak/mendengarkan dongeng pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Penulisan ini menerapkan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Melihat keadaan yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan penelitian maka penulisan ini hanya sampai tahap validasi saja sebagai tolak ukur kelayakan media boneka tangan pada materi menyimak/mendengarkan dongeng. Kelayakan dari hasil validasi media sebesar 94%, sedangkan hasil validasi materi pada validator pertama sebesar 88,3% dan validator kedua sebesar 86,6%. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran boneka tangan dapat digunakan untuk materi menyimak/mendengarkan dongeng pada siswa kelas II Sekolah Dasar.

Kata kunci: *pengembangan media boneka tangan, pembelajaran bahasa Indonesia, materi menyimak dongeng.*

PENDAHULUAN

Permasalahan yang terjadi dalam dunia pendidikan yaitu lemahnya penerapan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar (Susanto, 2013:165). Kemampuan berfikir setiap anak selalu berbeda-beda ada anak yang mempunyai kemampuan berfikir tinggi, sedang dan rendah. Kemampuan berfikir tersebut dapat dilihat karena gaya belajar siswa yang berbeda, lingkungan serta latar belakang siswa. Di sekolah anak dituntut untuk menerima informasi pembelajaran yang sama dengan teman lainnya, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna. Hal tersebut terjadi. pada saat observasi langsung dalam melaksanakan PPL, dalam proses pembelajaran siswa hanya diarahkan pada kemampuan menghafal dan memahami isi materi pembelajaran yang ada pada buku ajar. Proses pembelajaran tersebut terlihat sangat membosankan, serta membuat siswa gaduh di dalam kelas.

Dilihat dari permasalahan yang dialami oleh penulis dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sangat penting digunakan untuk menyampaikan suatu informasi pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa yang mempunyai kemampuan berfikir tinggi, sedang dan rendah dapat berjalan seimbang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan sekolah. Tentunya dalam penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan zaman. Namun tidak semua sekolah mempunyai sarana yang lengkap untuk

menyampaikan informasi pembelajaran pada siswa, sehingga dengan keterbatasan sarana yang ada guru harus bisa menyampaikan informasi setidaknya menggunakan media pembelajaran yang efisien walaupun sederhana dan murah, namun tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seorang guru juga dituntut untuk mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yang terkait dengan pengembangan.

Guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan suatu pembelajaran, salah satunya mata pelajaran bahasa Indonesia materi menyimak dongeng. Siswa harus mampu mendengarkan dan memahami materi yang diberikan oleh guru, karena tujuan kemampuan menyimak adalah agar siswa dapat memahami sebuah informasi yang didapatkan. Tentunya dengan mengetahui tujuan pembelajaran tersebut perlu adanya media yang dapat memperjelas isi suatu dongeng yang diberikan oleh guru kepada siswa, sehingga dapat menggunakan mainan boneka tangan yang dikembangkan menjadi media pembelajaran menyimak dongeng.

Pemilihan media pembelajaran boneka tangan ini berdasarkan pengalaman penulis saat melaksanakan PPL bahwa, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang ada yaitu buku LKS, teks cerita, papan tulis, dan gambar-gambar yang ditempel di depan kelas yang membuat siswa cepat bosan dan gaduh di dalam kelas.

Menurut Umam, dkk (2019:3) Dengan penggunaan penggunaan buku standart umum dan belum dimanifestasikan sesuai dengan materi dapat mengurangi pemahaman siswa terhadap isi materi yang disampaikan oleh guru. Maka perlu adanya tambahan media pembelajaran boneka tangan yang diharapkan dapat mengembangkan aktivitas belajar siswa dan antusias siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia materi menyimak khususnya pada siswa kelas II. Penggunaan boneka tangan ini disesuaikan dengan dongeng yang akan disampaikan dan dilengkapi dengan panggung untuk memperlihatkan latar tempat yang akan di tampilkan. Media pembelajaran boneka tangan ini sangatlah cocok digunakan pada siswa kelas rendah, karena siswa kelas rendah masih mempunyai daya imajinasi yang tinggi dan memiliki antusias dalam belajar jika mereka menggunakan media nyata atau media tiga dimensi dan dapat didemonstrasikan di depan kelas.

Kegiatan pengembangan dilaksanakan dengan tujuan: 1) Menghasilkan media pembelajaran boneka tangan yang layak, diterapkan pada mata pelajaran menyimak dongeng kelas II Sekolah Dasar, 2) Mengetahui efektivitas pemanfaatan media pembelajaran boneka tangan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil dari validasi ahli materi dan validasi ahli media.

Berdasarkan. efektivitas pemanfaatan media pembelajaran dan

melihat keadaan yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan penelitian karena adanya wabah COVID-19, maka penulis membatasi penelitian yang dilaksanakan, yaitu hanya penyusunan perangkat pembelajaran saja.

Media Pembelajaran

Pengertian media dalam kegiatan pembelajaran lebih dimaknai menjadi alat fotografis atau elektronis dalam menangkap, mengoperasikan, serta mengatur ulang informasi visual/verbal (Arsyad, 2013:3). Selanjutnya Danim (2008:7) media pendidikan diartikan sebagai perangkat seorang pendidik dalam membangun komunikasi dengan siswanya. Jalinus dan Ambiyar (2016:4) menyatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu mengenai perangkat lunak dan perangkat keras dapat diterapkan dalam memberikan materi dari sumber pembelajaran kepada siswa baik secara mandiri ataupun kelompok maka, dalam pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan perhatian siswa dan minat belajar siswa sehingga kegiatan pembelajaran tersebut menjadi lebih efektif.

Dari beberapa paparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dapat menyalurkan informasi mengenai pembelajaran dari seorang guru kepada siswanya, sehingga dapat merangsang rasa ingin tahu siswa lebih tinggi, maka tujuan

pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Macam-macam Media Pembelajaran

Seorang guru tentunya memerlukan suatu media pembelajaran untuk menyampaikan informasi pembelajaran supaya informasi yang diberikan diterima dengan baik, selain itu dapat merangsang rasa ingin tahu siswa lebih baik. Menurut Desiningrum, dkk (2017: 137) macam-macam media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 antara lain :

- a. Media audio
Media audio merupakan bentuk alat peraga yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar yang mengeluarkan suara saja, sehingga hanya menggunakan alat indera pendengar.
- b. Media visual
Media visual merupakan bentuk alat peraga yang berupa gambar atau lukisan dan hanya bisa dilihat menggunakan alat indera penglihatan.
- c. Media audio-visual
Media audio-visual merupakan jenis media berupa gambar yang dapat bergerak dan mengeluarkan suara, sehingga menggunakan indera penglihatan dan indera pendengar media tersebut adalah vidio.
- d. Multimedia
Multimedia merupakan sarana yang menyangkut semua indera pada satu kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan. bahwa bentuk media dapat. dijabarkan menjadi empat jenis yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media multimedia. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan sebuah media visual 3D berupa boneka tangan, karena boneka tangan hanya dapat dilihat dari berbagai arah, namun tidak menghasilkan suara, serta dalam klasifikasinya boneka tangan termasuk dalam media tiga dimensi.

Boneka Tangan sebagai Media. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan permasalahan yang ditemui penulis, sering kali pada pembelajaran bahasa Indonesia guru jarang atau bahkan tidak menggunakan media untuk menyampaikan suatu informasi terutama pada materi menyimak dongeng, maka penulis menggunakan media pembelajaran boneka tangan untuk menarik perhatian dan antusias belajar siswa.

Metode bercerita dengan berbantuan media boneka tangan adalah cara yang tepat pada proses belajar, karena dengan bantuan media siswa bisa mengembangkan kemampuan imajinasinya, kemampuan menerima pelajaran dengan baik, mengajarkan anak untuk bersimpati dan berempati, membantu siswa memberikan contoh dalam menanggapi suatu kejadian atau memecahkan permasalahan berdasar pada pengalaman dan menarik pesan yang terdapat pada sebuah cerita (Chrisyarani, 2018 : 59).

Menurut Widowati (2016:2.583) boneka merupakan benda yang disenangi oleh anak-anak, maka pemilihan boneka tangan sangatlah cocok karena dapat menarik perhatian siswa. Adapun Andriani (2017:4) berpendapat bahwa dengan penerapan media boneka tangan guru dengan mudah membantu siswa dalam memperlihatkan hal abstrak, pengasahan rasa, rangsangan pada kreativitas, menemukan pandangan, serta menjelaskan konsep/rancangan supaya membangkitkan kesenangan siswa dalam pembelajaran menyimak/mendengarkan.

Dari beberapa paparan di atas dapat disimpulkan bahwa boneka tangan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran pada anak-anak, karena yang dapat menyerap pembelajaran lebih tinggi yang disampaikan oleh guru dan dapat memvisualkan hal-hal abstrak serta menggantikan objek nyata.

Pengertian Menyimak dalam Bahasa Indonesia

Siswa harus memiliki keterampilan dari sekolah dasar yaitu keterampilan bahasa yang baik. Dalam bahasa Indonesia, diharuskan siswa memiliki empat ada empat keterampilan berbahasa yakni: mendengarkan; berbicara; membaca; dan menulis. Keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan antara satu dengan lainnya (Susanto, 2013:241). Setiap siswa mempunyai daya pikir yang berbeda, salah satunya keterampilan menyimak. Pendapat tersebut didukung oleh Nopriani, dkk

(2016:122) menyimak merupakan suatu kegiatan mendengarkan dengan cara menyimak, sehingga anak mengetahui memahami pesan dan informasi yang telah diberikan. Selain itu, menyimak juga diartikan sebagai keterlibatan dalam kegiatan mendengarkan dan melihat informasi yang didapat sehingga hasilnya akan semakin baik juga.

Menurut Omih (2017:63) menyimak merupakan proses keterampilan yang mencakup kegiatan. mendengarkan, identifikasi, mengapresiasi, menginterpretasi untuk mendapatkan informasi dan memahami arti dari komunikasi yang disampaikan secara lisan.

Dari, beberapa, pengertian, di atas dapat disimpulkan bahwa, menyimak adalah suatu proses ketrampilan yang melibatkan keterampilan mendengarkan, guna mendapatkan informasi yang disampaikan kepada pendengar secara lisan.

Definisi Dongeng

Dongeng merupakan cerita fiktif yang digunakan dalam menghibur dan menyampaikan nilai budi pekerti dari cerita tersebut (Habsari, 2017:23), sedangkan menurut Trianto (2007:46) dongeng merupakan cerita sederhana yang tidak benar terjadi atau peristiwa yang tidak biasa terjadi. Dongeng mempunyai kegunaan untuk memberikan didikan moral dan bersifat menghibur serta termasuk dalam cerita tradisional.

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwasanya dongeng adalah cerita fiktif yang mengandung nilai moral dan menghibur. Cerita tersebut merupakan dasar dari imajinasi seorang anak.

Jenis-jenis Dongeng

Dongeng memunyai banyak jenis yang dapat diceritakan kepada anak-anak, jenis-jenis dongeng tersebut dapat menarik perhatian dan mengembangkan imajinasi seorang anak. Menurut Habsari (2017:23) jenis-jenis dongeng dapat dibagi menjadi tujuh, yaitu: 1)mitos, adalah jenis dongeng yang menggambarkan hal-hal magis seperti cerita tentang dewa-dewa, peri atau Tuhan; 2)sage, adalah bentuk dongeng yang menceritakan kepahlawanan, keberanian, atau sihir; 3)fable, adalah bentuk dongeng yang menceritakan hewan yang bisa berbicara atau berperilaku layaknya manusia; 4)legenda, adalah bentuk dongeng yang menceritakan suatu peristiwa tentang asal mula suatu benda atau tempat; 5)cerita jenaka, adalah cerita yang berkembang di masyarakat dan bisa menghibur; 6)cerita pelipur lara, berbentuk diskripsi yang bertujuan untuk menghibur tamu di pesta dan kisah yang diceritakan oleh seorang ahli; 7)cerita perumpamaan, adalah bentuk dongeng yang mengandung makna.

Unsur-unsur Dongeng

Agar dongeng menjadi sempurna dan diminati banyak pembaca pastinya dalam

penyusunannya memiliki unsur didalamnya. Menurut Trianto (2007:46) Unsur pembangun dari dongeng ada enam yaitu:

a. Tema

Tema yaitu pokok pemikiran yang digunakan sebagai dasar pengarang, pokok pemikiran pengarang, dan ide pokok masalah. Di dalam dongeng biasanya diuraikan beberapa hal, seperti: 1)moral tentang kejadian kemenangan melawan kejahatan; 2)kejadian dimasa lalu, tempatnya sangat jauh sekali; 3)tidak ada kemungkinan tugas dilakukan; 4)mantra ajaib, misal dapat mengubah manusia menjadi hewan; 5)munculnya daya tarik dari kebaikan maupun kasih sayang; 6)pemberian pertolongan pada orang baik, dan lain sebagainya.

b. Penokohan

Penokohan dapat menunjukkan tokoh dan perwatakan sang tokoh. Tokoh merupakan pelaku atau pemeran sebuah cerita melalui watak berbagai aksi yang dilakukannya. Pelaku yang biasa diperankan di dalam dongeng seperti: a)dewa dan dewi, ibu dan saudara tiri yang jahat, raja dan ratu, pangeran dan putri; b)peri, wanita penyihir, raksasa, orang kerdil, putri duyung, monster, naga; c)binatang, misalnya: keong emas, ikan ajaib dan kancil; d)kastil, hantu yang memikat, kerajaan, dan negeri ajaib; e)benda ajaib, missal lampu ajaib, cincin, permadani, dan cermin.

c. Latar

Latar adalah keterangan dari suasana kejadian peristiwa pada

tempat serta waktu. Latar memberikan cerita secara konkret dan jelas. Untuk penentuan latar sangat penting untuk memberikan kesan realistis dan jelas. Dalam latar cerita ini dibagi menjadi tiga, yaitu: 1) latar tempat, tempat kejadian peristiwa; 2) Latar waktu, masa waktu tertentu ketika terjadinya peristiwa dalam cerita; 3) Latar suasana, gambaran keadaan peristiwa dalam sebuah cerita.

d. Sudut Pandang

Merupakan kedudukan/posisi pengarang dalam cerita, cara pandang pengarang. Sudut pandang setiap pengarang dalam cerita sangatlah berbeda. Pengarang dapat memakai sudut pandang orang pertama (aku, saya). Sudut pandang orang kedua (kamu, kau). Dan terakhir dapat menggunakan sudut pandang orang ketiga (ia, dia, atau nama orang).

e. Amanat

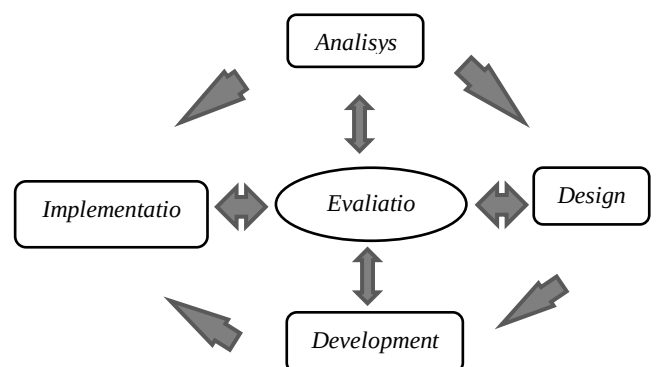
Adalah pesan yang disampaikan pengarang melalui sebuah cerita.

Berdasarkan uraian di atas adanya karakteristik dongeng yang membantu mengembangkan imajinasi siswa dalam memahami isi dongeng, maka peneliti mengembangkan media boneka tangan menjadi media pembelajaran yang sesuai.

METODOLOGI PENGEMBANGAN

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran boneka tangan penulis mengacu pada pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and*

evaluation). Menurut Cahyadi (2019:35) model ADDIE adalah suatu model desain pembelajaran yang menunjukkan langkah-langkah dasar pada sistem pembelajaran dalam penerapannya sangatlah mudah dilakukan. Model ini dibuat secara tersusun dengan terstruktur urutan kegiatan dalam usaha memecahkan masalah belajar dalam kaitannya dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik pembelajaran Tegeh dan Kirna (2013:16). Tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1. Namun karena kondisi yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan penelitian, maka penelitian kali ini akan berhenti pada proses validasi ahli saja.



Gambar 1. Metodel ADDIE

Adapun prosedur pengembangan model ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan proses analisis kebutuhan, mengidentifikasi apa yang akan dipelajari oleh peserta didik yaitu pembelajaran bahasa Indonesia materi menyimak dongeng dengan bantuan media boneka tangan yang di

pacu dari pengalaman peneliti ketika melaksanakan PPL di kelas II.

2. Tahap *Design* (Desain)

Tahap desain/perencanaan terdiri dari kegiatan penyusunan kerangka struktur isi pembelajarannya bahasa Indonesia kelas II dan menyusun desain perangkat media pembelajaran. Dalam langkah desain yang pertama dilakukan adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran. Setelah selesai menyusun tujuan pembelajaran selanjutnya menyusun desain perangkat media, dan langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Menentukan jenis bahan perangkat media pembelajaran yang akan dipakai. Pada tahap ini bahan yang digunakan dalam pembuatan media boneka tangan harus aman untuk anak-anak.
- b. Menentukan ukuran perangkat media pembelajaran boneka tangan. Ukuran yang digunakan harus disesuaikan untuk siswa dalam satu kelas.
- c. Menentukan desain tampilan boneka tangan yaitu dapat ditampilkan seperti boneka sesuai dengan tokoh dalam cerita dan dilengkapi dengan panggung sebagai latar tempat kejadiannya dalam dongeng, sedangkan lubang pada kaos kaki digunakan untuk masuknya tangan saat mempraktekkan.
- d. Menentukan warna yang akan digunakan pada media boneka tangan. Warna yang digunakan

sesuai dengan warna asli tokoh yang akan digunakan.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* disusun menjadi dua tahap untuk membuat sebuah media pembelajaran dari mainan boneka tangan, tahap tersebut meliputi:

- a. Tahap Pembuatan Media Pembelajaran Boneka Tangan

Pada tahap ini bahan yang telah disiapkan akan didesain atau dibuat sesuai dengan materi yang digunakan nantinya.

- b. Tahap Validasi

Tahap validasi dilakukan oleh dosen ahli. Ahli media dilakukan oleh Yudha Popiyanto, S.Pd., M.Pd. sedangkan ahli materi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu Rini Damayanti, S.Pd, M.Hum selaku dosen bahasa dan sastra Indonesia dan Dina Dwi Wahyuni P, S.Pd. selaku guru kelas 2. Hasil validasi berupa angket yang sudah dibuat oleh penulis.

4. Tahap Implementasi

Melihat adanya wabah COVID-19 tidak ada kemungkinan untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat tidak dapat dilaksanakan disekolah, sehingga penelitian kali ini akan berhenti pada tahap validasi ahli media dan ahli materi.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini peneliti dapat melaksanakan evaluasi dari tahap validasi yang dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi, sebagai tolak

ukur keberhasilan pembuatan media boneka tangan yang digunakan pada materi menyimak dongeng. Tahap analisis ini pula dipergunakan untuk mengukur kelayakan dan efektivitas media tersebut. Hasil evaluasi ini berupa angket validasi media dan materi.

Jeniss Data

Dataa yangg digunakan berupa kualitatif. Data kualitatif digunakan untuk mengukur tanggapan ahli media dan materi yang terangkum dalam butir-butir pertanyaan pada angket yang dibuat oleh peneliti sebagai tolak ukur kelayakan media dan metiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENGEMBANGAN

1. Tahap Analysis (Analisis)

Penelitian ini berawal dari pengalaman peneliti ketika melaksanakan kegiatan PPL di SDN Pakis V kelas II. Ketika melalui pengamatan peneliti menemukan permasalahan pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi menyimak, guru hanya menggunakan media papan tulis, buku ajar, serta gambar-gambar yang diambil dari internet dan ditempel di papan tulis untuk dilihat bersama-sama dalam satu kelas, sehingga pembelajaran sangat membosankan dan membuat siswa gaduh didalam kelas. Dengan dilihatnya dari permasalahan tersebut peneliti memberikan solusi pada kegiatan menyimak menggunakan media boneka tangan yang dilengkapi dengan panggung boneka.

2. Tahap Design (Desain)

Berdasar pada hasil analisis, selanjutnya menentukan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat memahami isi dongeng yang akan disampaikan oleh guru dengan bantuan media boneka tangan. Selanjutnya yakni langkah-langkah untuk menyusun desain perangkat pembelajaran sebagai berikut:

- a. Menentukan jenis bahan perangkat media pembelajaran yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan kaos kaki sebagai bahan boneka, sedangkan untuk panggung boneka menggunakan kardus bekas dan kain flannel sebagai hiasan.
- b. Menentukan ukuran perangkat pembelajaran boneka tangan yaitu kaos kaki dengan ukuran dewasa. Untuk panggung boneka membutuhkan 2 kardus dengan ukuran 34cm x 26cm x 33cm, sedangkan kain flanel disesuaikan dengan kebutuhan.
- c. Menentukan desain tampilan boneka tangan. Karena peneliti mngambil dongeng yang berjudul “Merpati Baik Hati” maka boneka tangan berbentuk burung Merpati dan burung Beo, sesuai dengan tokoh cerita. Tampilan panggung boneka ada dua bagian yaitu pada bagian kanan sebagai latar tempat di hutan, sedangkan pada bagian kiri sebagai latar tempat di rumah.



Gambar 2. Panggung Boneka Tangan



Gambar 3. Panggung Boneka Tangan

- d. Menentukan warna yang akan digunakan yaitu, burung Merpati berwarna putih dan burung Beo berwarna merah. Panggung boneka diberi warna sesuai kesukaan anak-anak yaitu warna-warni.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* dibagi menjadi dua tahap untuk pembuatan media boneka tangan, tahap tersebut meliputi:

- a. Tahap pembuatan media pembelajaran boneka tangan. Pada tahap ini media yang sudah disiapkan dibuat sesuai dengan desain yang sudah ditentukan.



Gambar 5. Langkah pertama pembuatan panggung boneka dengan menyiapkan 2 kardus



Gambar 6. Langkah kedua dengan memotong bagian atas kardus



Gambar 7. Langkah ketiga dengan menggabungkan 2 kardus dan potong seperti gambar di atas



Gambar 8. Langkah terakhir dengan mempercantik panggung dengan kain flanel

- b. Tahap validasi dilakukan oleh dosen ahli. Ahli media dilakukan oleh Yudha Popiyanto, S.Pd., M.Pd. sedangkan ahli materi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu Rini Damayanti, S.Pd, M.Hum selaku dosen bahasa dan sastra Indonesia dan Dina Dwi Wahyuni P, S.Pd. Berikut penyajian hasil validasi media pembelajaran boneka tangan dan materi yang telah dibuat oleh

Gambar 4. Hasil Media Boneka Tangan

peneliti. Hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 94%. Hasil validasi materi menurut validator pertama

memperoleh persentase sebesar 88,3%, sedangkan hasil dari validator kedua sebesar 86,6%. Maka dilihat dari hasil validasi tersebut dapat dikatakan bahwa media boneka tangan dapat digunakan pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Berikut penyajian data validasi media dan validasi materi:

Penyajian Data Validasi Materi dan Media

1. Ahli Media

Data ahli media disajikan dalam tabel berikut :

Nama Validator : Yudha Popiyanto,
S.Pd., M.Pd.

Tabel 1. Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian pemilihan media pembelajaran boneka tangan dengan materi yang disajikan.					√
2.	Kesesuaian media pembelajaran boneka tangan untuk mencapai tujuan pembelajaran.					√
3.	Kejelasan bentuk pada media boneka					√

	tangan dan panggung untuk penampilan boneka tangan.					
4.	Kemenarikan boneka tangan dan panggung yang disesuaikan dengan materi pokok.				√	
5.	Tingkat kemudahan bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan media boneka tangan					√
6.	Kesesuaian warna pada media pembelajaran boneka tangan				√	
7.	Kesesuaian media yang dikembangkan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.					√
8.	Kelengkapan isi petunjuk pemanfaatan ya.				√	

9.	Kemudahan dalam pemeliharaan dan perawatan media boneka tangan					√
10.	Dengan bantuan media pembelajaran boneka tangan mempermudah siswa menguasai keseluruhan materi yang disajikan.					√

Dari penilaian data ahli media, maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$$

Keterangan:

$\sum x$: Jumlah keseluruhan ahli media

$\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai semua item

% : Konstanta

Kriteria kelayakan secara Deskriptif

Tabel 2. Kriteria kelayakan

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,0% - 100,0%	Sangat Valid, dapat digunakan tanpa revisi.
61,0% - 80,9%	Cukup valid, dapat digunakan dengan revisi.

41,0% - 60,9%	Kurang valid, disarankan tidak dapat digunakan
21,0% - 40,9%	Tidak valid., tidak boleh dipergunakan

Saran dan Simpulan

Menurut ahli media dan dari perhitungan, media pembelajaran yang dibuat menarik dan valid untuk digunakan pada siswa kelas 2, sehingga dapat disimpulkan dapat digunakan tanpa revisi.

2. Ahli Materi

Data ahli materi diambil dengan dua orang ahli yang disajikan dalam tabel berikut :

a. Hasil validasi pada validator materi pertama

Nama Validator Pertama : Rini Damayanti, S.Pd, M.Hum.

Tabel 3. Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan materi yang disajikan melalui media pembelajaran boneka tangan.					√
2.	Kesesuaian media pembelajaran boneka tangan dengan materi pembelajaran.					√
3.	Kesesuaian isi materi dengan karakteristik					√

	siswa sekolah dasar kelas II.					
4.	Media pembelajaran boneka tangan dapat menambah motivasi siswa dalam mempelajari dan bertanya dalam menyimak dongeng.				√	
5.	Media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam menerima yang disampaikan.				√	
6.	Pemilihan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√	
7.	Materi yang disajikan dengan media pembelajaran boneka tangan ini dapat menarik minat belajar siswa.				√	
8.	Kemenarikan media boneka tangan dengan				√	

	materi yang akan disampaikan.					
9.	Media pembelajaran boneka tangan ini dapat mempermudah siswa menguasai materi yang disampaikan.				√	
10.	Kejelasan petunjuk pemanfaatan media boneka tangan.				√	
11.	Kelengkapan isi petunjuk pemanfaatannya.			√		
12.	Kemudahan dalam pemeliharaan dan perawatan media boneka tangan				√	

Dari penilaian data ahli materi, maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{53}{60} \times 100\% = 88,3\%$$

Keterangan:

$\sum x$: Jumlah keseluruhan ahli materi

$\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai semua item

% : Konstantaa

Kriteria kelayakan secara deskriptif

Tabel 4. Kriteria kelayakan

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,0% - 100,0%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61,0% - 80,9%	Cukup valid, dapat digunakan dengan revisi
41,0% - 60,9%	Kurang valid, disarankan tidak dapat digunakan
21,0% - 40,9%	Tidak valid, tidak boleh digunakan

Saran dan Simpulan

Menurut ahli materi dan dari perhitungan, materi sudah sesuai dengan usia siswa, media menarik dan mampu membangkitkan motivasi siswa untuk menyimak cerita. Pemilihan warna media boneka sudah sesuai, sehingga dapat digunakan tanpa revisi.

b. Hasil validasi pada validator materi kedua

Nama Validator Kedua : Dina Dwi Wahyu P, S.Pd

Tabel 5. Validasi Materi

no	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan materi yang disajikan melalui media pembelajaran boneka tangan.					√
2.	Kesesuaian media pembelajaran boneka tangan					√

	dengan materi pembelajaran.					
3.	Kesesuaian isi materi dengan karakteristik siswa sekolah dasar kelas II.					√
4.	Media pembelajaran boneka tangan dapat menambah motivasi siswa dalam mempelajari dan bertanya dalam menyimak dongeng.					√
5.	Media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam menerima materi yang disampaikan.					√
6.	Pemilihan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.					√
7.	Materi yang disajikan dengan media pembelajaran boneka tangan ini dapat menarik					√

	minat belajar siswa.					
8.	Kemenarikan media boneka tangan dengan materi yang akan disampaikan.				√	
9.	Media pembelajaran boneka tangan ini dapat mempermudah siswa menguasai materi yang disampaikan.				√	
10.	Kejelasan petunjuk pemanfaatan media boneka tangan.				√	
11.	Kelengkapan isi petunjuk pemanfaatannya.			√		
12.	Kemudahan dalam pemeliharaan dan perawatan media boneka tangan				√	

Dari penilaian data ahli materi, maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{60} \times 100\% = 86,6\%$$

Keterangann:

$\sum x$: Jumlah keseluruhan ahli media
 $\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai semua itema

% : Konstanta

Kriteria kelayakan secara Deskriptif

Tabel 6. Kriteria Kelayakan

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,0% - 100,0%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
61,0% - 80,9%	Cukup valid, dapat digunakan dengan revisi.
41,0% - 60,9%	Kurang valid, disarankan tidak dapat digunakan
21,0% - 40,9%	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

Saran dan Simpulan

Menurut ahli materi dan dari perhitungan, materi sudah bagus dengan ditambahkan media pembelajaran yang sangat menarik.

4. Tahap Implementasi

Melihat adanya wabah COVID-19 tidak ada kemungkinan untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat tidak dapat dilaksanakan disekolah, sehingga penelitian kali ini akan berhenti pada tahap validasi ahli media dan ahli materi.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evalusai ini dilakukan untuk memperbaiki media boneka tangan agar menjadi lebih tepat sesuai sasaran yang ditujukan yaitu tepat digunakan pada siswa kelas II. Evaluasi yang dapat dilakukan yakni: Jika tidak adanya wabah COVID-19 maka penelitian

dapat dilakukan di dalam kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa diharap mampu menerima pembelajaran kemudian siswa diberi lembar tes untuk mengetahui pemahaman yang diterima dari materi yang disampaikan, maka materi dan media dapat dinilai melalui tes yang dikerjakan siswa lebih layak lagi/lebih valid lagi karena langsung diterapkan pada siswa siswa kelas II Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Media pembelajaran boneka tangan tepat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi menyimak dongeng. Dengan pengembangan media boneka tangan ini penulis memberikan panggung boneka untuk menunjukkan latar tempat kejadian dongeng yang akan disampaikan dengan begitu pembelajaran akan lebih efektif dan menarik, serta dapat mengembangkan daya imajinasinya lebih tinggi. Pengembangan media boneka tangan ini peneliti mengacu model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Pada tahapan *development* ditemukannya tahap validasi yang digunakan untuk mengukur kelayakan media boneka tangan dan materi yang akan disampaikan. Untuk validasi media dilakukan oleh Yudha Popiyanto, S.Pd., M.Pd selaku dosen media pembelajaran PGSD, sedangkan validasi materi dilakukan oleh dua validator. Validator pertama

dilakukan oleh Rini Damayanti, S.Pd., M.Hum selaku dosen Bahasa dan Sastra Indonesia, sedangkan validator kedua dilakukan oleh Dina Dwi Wahyu P, S.Pd selaku guru kelas II SDN Pakis V. Hasil kelayakan media sebesar 94%, sedangkan hasil kelayakan materi pada validator pertama sebesar 88,3% dan validator kedua sebesar 86%. Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan layak digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menyimak dongeng siswa kelas II Sekolah Dasar.

Saran

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan yaitu:

- a. Guru harus bisa menyesuaikan kondisi saat pembelajaran berlangsung dan menarik perhatian siswa jika mereka tidak terfokus pada proses pembelajaran menggunakan media boneka tangan.
- b. Media boneka tangan dapat menggunakan panggung dengan latar tempat yang lebih banyak lagi.
- c. Guru dapat menggunakan media boneka tangan untuk menghidupkan suasana belajar siswa yang menyenangkan

Daftar Pustaka

Ambiyara, N. J. (2016). *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

- Andriani, R. (2017). Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas I SDN Ponggok Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017. *Simki-Pedagogia*, 4.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Education Journal*, 35.
- Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 59.
- Danim, S. (2008). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Desiningrum, N., Endang Nuryasana, dan Leni Yuliana. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Habsari, Z. (2017). Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak. *Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 23.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Nopriani, Y., Sri Saparahayuningsih, dan Yulidesni. (2016). Meningkatkan Keterampilan Menyimak dengan Metode Bercerita Melalui Media Boneka Jari. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 122.
- Omih. (2017). Penerapan Metode Bercerita dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V SDN Panyingkiran 3 Kabupaten Semedang. *Mpd*, 63.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tegeh, I. M., & I Made Kirna. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Ejournal.Undiksa.Ac.Id*, 16.
- Trianto, A. (2007). *Pasti Bisa Pembahasan Tuntas Kompetensi Bahasa Indonesia Untuk SMP dan MTS Kelas VII*. Esis.
- Umam, N. K., Afakhrul Masub Bakhtiar, dan Hardian Iskandar. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3.
- Widowati, D. A. (2016). Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas II B SD Negeri Margoyasan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.583.

