

Pengembangan Media Boneka Tangan Materi Hidup Rukun untuk Meningkatkan Kemandirian dan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar

Ariij Zuhriyatul 'Aini Zakaria^{1*}, Fathul Niam^{2*}, Aang Yudho Prastowo^{3*}

¹Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

²Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

³Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: ririsaini12@gmail.com, masniam1116@gmail.com, aangunu@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 22/11/2021

Direvisi : 18/12/2021

Disetujui : 08/02/2022

Dipublik : 24/03/2022

Kata kunci:

Media Boneka Tangan,
Kemandirian,
Keterampilan Berbicara,

Keywords:

Hand Puppet Media,
independence,
Speaking Skills,

ABSTRAK

Abstrak: Media merupakan bahan dan alat untuk mendorong proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara guru kelas II di SDN Karangtengah terdapat kesulitan siswa dalam kemandirian dan aspek-aspek berbicara saat pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media boneka tangan untuk peningkatan kemandirian dan keterampilan berbicara siswa kelas II di SDN Karangtengah 3 Kota Blitar. Penelitian ini menggunakan 5 tahapan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket ahli materi dan ahli media. Penelitian ini diperoleh validasi ahli media diperoleh presentase 96% dengan sangat valid, validasi ahli materi diperoleh presentase 94% dengan sangat valid. Respon peningkatan kemandirian siswa sebelum menggunakan media mendapat nilai 40% dengan kategori rendah dan setelah menggunakan media sebesar 88% dengan kategori sangat tinggi, dengan peningkatan keterampilan berbicara siswa sebesar 38% dengan kategori rendah, dan setelah menggunakan media sebesar 91% sangat tinggi. Boneka tangan untuk peningkatan kemandirian dan keterampilan berbicara kelas II terkategori mengalami peningkatan tinggi. Jadi pengembangan media boneka tangan sangat valid serta dapat meningkatkan kemandirian dan keterampilan berbicara di SDN Karangtengah 3 Kota Blitar.

Abstract: Media is everything that can be used to encourage the success of the learning process. Based on the interviews with second grade teachers at SDN Karangtengah 3, there are difficulties in student independence and aspects of speaking during learning. The purpose of this research is to develop hand puppet media as an increase in independence and speaking skills of grade II students at SDN Karangtengah 3 Blitar city. This uses 5 stages of the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The data collection technique used questionnaires from material expert validation obtained a percentage of 94% with a very valid category. The response to increasing student independence before using the media got a value of 40% in the low category and after using the media by 88% in the very high category, with an increase in students speaking skills by 38% in the low category, and after using the media by 91% very high. Hand puppet for increasing independence and speaking skills in class II are categorized as having a high increase. So the development of hand puppet media is very valid and can increase independence and speaking skills at SDN Karangtengah Blitar City

PENDAHULUAN

Salah salah satu materi yang dipelajari oleh peserta didik disekolah dasar adalah Bahasa Indonesia. Susanto (2013: 242) menyatakan bahwa di Sekolah dasar materi Bahasa Indonesia, terdiri dari empat keterampilan dalam berbahasa, yaitu membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Kemampuan berbahasa dalam kehidupan sangat penting, manusia berkomunikasi, berinteraksi dengan orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan tulis maupun berkomunikasi menggunakan tutur. Alat yang digunakan dalam media pembelajaran bertujuan mengungkapkan pesan yang bertujuan menyatakan pesan yang dapat merangsang perasaan, perhatian, pikiran, dan kemauan peserta didik (Sundayana, 2016).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti di SDN Karangtengah 3 Kota Blitar pada 7 April 2021, melalui wawancara guru kelas II bahwa terdapat materi yang kurang dipahami oleh siswa pada muatan bahasa Indonesia. Hal tersebut dikarenakan kesulitan siswa dalam aspek berbicara dalam menceritakan kembali dongeng yang disampaikan secara lisan. Terutama ketika mereka ditugaskan untuk menjelaskan alur cerita serta menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa mereka masing-masing. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti siswa mengalami kesulitan karena pembelajaran guru cenderung monoton guru hanya menggunakan buku yang sudah tersedia untuk bercerita di depan kelas.

Permasalahan yang diperoleh tersebut harus diberikan solusi yang tepat. Solusi yang ditawarkan disini yaitu memberikan media yang menarik, belajar yang menyenangkan, pembelajaran di tujukan untuk siswa agar tujuan belajar tersampaikan dengan baik. Adanya solusi ini berjalan dengan adanya media pembelajaran yang di sediakan yaitu media pembelajaran boneka tangan jenis media yang berbentuk papan panggung dan mempunyai gambar-gambar tokoh yang dapat dimainkan dengan tangan. Manfaat pada media ini yaitu dapat dijadikan alat bantu belajar mandiri dan berbicara untuk peserta didik, meningkatkan kemandirian dan keterampilan berbicara pada peserta didik, untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dan sebagai bekal penelitian selanjutnya untuk peneliti.

Zaman, dkk. (2011:6.14) boneka tangan untuk menambah keterampilan, kreativitas dan bahasa pada anak mengajak anak belajar gotong royong, dan bersosialisasi selain itu juga melatih jari jemari pada anak. Boneka tangan juga dapat berbentuk macam-macam karakter yang disesuaikan dengan pembelajaran. Menurut Sujiono (2011:160), anak usia 3-6 tahun senang mendengarkan cerita serta menceritakan kembali sebuah dongeng dengan cerita yang ringan dan mudah dipahami. Dengan begitu, saat memberikan materi pelajaran, anak diminta untuk memainkan boneka tangan dengan cerita yang ringan. Cerita yang dibawakan dapat disesuaikan dengan tema dan perkembangan si anak.

Rusman (2010: 366) mengatakan bahwa siswa yang sudah mandiri mempunyai karakteristik yaitu: 1) siswa sudah bisa menilai tingkat kemampuan dalam memecahkan masalah yang akan dijumpainya, 2) siswa sudah mengetahui apa yang akan dicapai dalam pembelajaran, 3) siswa sudah bisa memilih sumber belajarnya secara mandiri. Berbicara adalah komunikasi untuk mengkomunikasikan gagasan dikembangkan sesuai kebutuhan pendengar atau penyimak (Mulgrave via Tarigan, 2008:16), selain itu, Nurgiyantoro (2001: 276) berbicara yaitu aktivitas berbahasa yang dilakukan manusia dalam kehidupan yaitu setelah mendengarkan. Berdasarkan Bahasa yang di dengar, kemudian manusia belajar mengucapkan, dan akhirnya membentuk mereka terampil berbahasa. Berbicara diartikan sebagai kemampuan mengucapkan kata kata atau bunyi artikulasi untuk menyatakan, mengekspresikan dan menyampaikan perasaan, pikiran, serta gagasan (Tarigan, 2008:14).

Penelitian ini juga didukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Denna Delawanti Chrisyarani (2018) dengan judul "Pengembangan media boneka tangan dengan metode bercerita untuk siswa kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang". Hasil penelitian menunjukkan kriteria valid, menarik, dan efektif pada perancangan dan pengembangan media boneka tangan. Penelitian lain juga dilakukan oleh Yolanda Nur Anjeli (2021) dengan judul "Pengembangan media boneka jari terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV". Hasil penelitian diperoleh skor ahli media 84% sedangkan ahli materi diperoleh skor 90%, dengan rata-rata sebesar 4,3 dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dibutuhkan sebuah media untuk membantu siswa memahami materi. Peneliti mengambil penelitian pengembangan media boneka tangan dengan materi hidup rukun untuk meningkatkan kemandirian dan keterampilan berbicara siswa kelas 2 SDN Karangtengah 3 Kota Blitar dengan judul penelitian "Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Materi Hidup Rukun Untuk Meningkatkan Kemandirian dan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar".

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN Karangtengah 3 Kota Blitar dengan sampel 15 siswa dengan metode penelitian dan pengembangan, atau disebut juga dengan *Research and Development*. Sedangkan model yang peneliti adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis-Desain-Develop- Implement-Evaluate*) (Sugiyono, 2012). Lima prosedur dalam model ADDIE sudah cukup membuktikan media pembelajaran yang telah dibuat termasuk layak atau tidak dengan media yang akan di kembangkan pada penelitian ini adalah media boneka tangan dengan materi hidup rukun. Kami mengembangkan media ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian dan keterampilan berbicara siswa kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis pertama dilakukan adalah identifikasi masalah, analisis perlunya pengembangan media dengan melakukan wawancara kepada guru kelas II SDN Karangtengah 3, berdasarkan wawancara ditemukan permasalahan siswa dalam kurangnya kemandirian dan keterampilan berbicara saat pembelajaran bahasa indonesia kelas II. Tahap analisis yang kedua adalah analisis kebutuhan untuk media pembelajaran yang menarik agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi saat pembelajaran daring, untuk meningkatkan kemandirian dan keterampilan berbicara peserta didik yang mulai berkurang akibat pembelajaran daring selama pandemi covid-19. Tahap analisis yang ketiga yaitu analisis tujuan pembelajaran media boneka tangan yang akan menjadi acuan dalam memilih materi, isi, dan konten apa saja yang ada pada media. Berdasarkan data yang diperoleh kemudian dijadikan sebagai acuan untuk mencari solusinya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa boneka tangan.

2. *Design* (Perencanaan)

Setelah tahap analisis, tahap selanjutnya adalah tahap desain. Perancangan adalah tahapan setelah mengetahui identifikasi masalah pembelajaran di sekolah sehingga peneliti membuat inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran. Tahap desain ini meliputi kegiatan perancangan apa saja yang akan dimuat dalam media boneka tangan mulai dari background dan tata letak untuk menarik perhatian siswa untuk meningkatkan kemandirian dan keterampilan berbicara.

3. *Development* (Pengembangan)

Setelah tahap perencanaan, peneliti mengembangkan media boneka tangan yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan. Hasil desain produk media pembelajaran ini berupa rancangan/konsep kemudian dikembangkan dengan proses seperti berikut ini :

a. *Proses Pengembangan Media Boneka Tangan*

Tahap ini dilakukan proses pembuatan media boneka tangan mulai dari alas yang terbuat dari sterofoam dengan karton yang di lubang tengah untuk tempat masuknya boneka ke panggung. Kemudian sisi-sisi panggung diberi hiasan pendukung seperti awan, pohon yang di gambar dan di warnai dan hewan-hewan seperti kera, ular, kancil yang di print. Setelah itu sekitar sterofoam yang telah di lubang diberi benang siet berwarna hijau sebagai rumput. Kemudian untuk boneka tangannya menggunakan kaos kaki yang di jahit untuk jempol dan kelingking, yang kemudian diberi perekat untuk merekatkan gambar dan kaos kaki tersebut.

b. *Hasil Validasi Produk*

Selanjutnya dilakukan validasi angket untuk mengetahui kevalidan media boneka tangan. Validator media boneka tangan terdiri dari dua ahli yaitu materi dan ahli media. Berdasarkan penilaiannya dapat dilihat pada presentase kevalidan.

$$\rho = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Sumber : Riduwan(2006:41)

Keterangan :

ρ = presentase skor (dibulatkan)

$\sum R$ = jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Adapun acuan kriteria yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan media boneka tangan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkat Pencapaian Dan Kualifikasi Ahli

Kriteria Nilai	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
A	81-100%	Sangat Setuju	Sangat Valid
B	61-80%	Setuju	Valid
C	41-60%	Ragu-Ragu	Kurang Valid
D	21-40%	Tidak Setuju	Tidak Valid
E	<20%	Sangat Tidak Setuju	Sangat Tidak Valid

(Sumber:Arikunto, 2010)

4. Implementation (Implementasi)

Setelah produk media boneka tangan di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah itu peneliti melakukan uji coba media boneka tangan terhadap siswa SD kelas II. Tujuan dilakukan uji coba ini yaitu untuk mengetahui peningkatan media boneka tangan.

a. Peningkatan Kemandirian

Penilaian peningkatan kemandirian dilakukan dengan meminta pendapat melalui angket penilaian kepada 15 siswa Kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar. Angket responden dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\rho = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Sumber : Riduwan(2006:41)

Keterangan:

ρ = persentase skor (dibulatkan)

$\sum R$ = jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Adapun acuan kriteria yang digunakan untuk mengukur peningkatan kemandirian adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Tingkat Pencapaian Dan Kualifikasi Peningkatan Kemandirian

Kriteria Nilai	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
A	81-100%	Sangat Tinggi	Tidak perlu di revisi
B	61-80%	Tinggi	Tidak perlu di revisi
C	41-60%	Kurang	Perlu di revisi
D	21-40%	Rendah	Perlu di revisi
E	<20%	Sangat Rendah	Perlu di revisi

(Sumber:Arikunto, 2010)

b. Peningkatan Keterampilan Berbicara

Penilaian peningkatan sikap peduli lingkungan dilakukan dengan meminta pendapat melalui angket penilaian kepada 15 siswa Kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar. Angket responden dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\rho = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Sumber : Riduwan(2006:41)

Keterangan:

ρ = persentase skor (dibulatkan)

$\sum R$ = jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Adapun acuan kriteria yang digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan berbicara adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Tingkat Pencapaian Dan Kualifikasi Peningkatan Keterampilan Bericara

Kriteria Nilai	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
A	81-100%	Sangat Praktis	Tidak perlu di revisi
B	61-80%	Praktis	Tidak perlu di revisi
C	41-60%	Kurang Praktis	Perlu di revisi
D	21-40%	Tidak Praktis	Perlu di revisi
E	<20%	Sangat Tidak Praktis	Perlu di revisi

(Sumber:Arikunto, 2010)

5. Evaluation (Evaluasi)

Setelah produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi maka produk atau media pembelajaran tersebut di evaluasi. Media pembelajaran di evaluasi sesuai masukan dan saran dari ahli agar kualitas media boneka tangan menjadi lebih baik dan lebih banyak digunakan.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas II dengan sampel 15 siswa. Instrumen pengumpulan data peneliti menggunakan amgket untuk mendapatkan data kemandirian dan keterampilan berbicara siswa, angket validasi media dan ahli materi untuk mengetahui valid tidaknya media boneka tangan yang dikembangkan. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil validasi dari ahli materi dan media, dianalisis secara kuantitatif, sedangkan data kualitatif berasal dari saran dan masukan dari ahli materi, media. Adapun teknik analisis data meliputi analisis data validasi dari ahli materi dan media. Instrumen validasi ahli materi dan media diolah menggunakan skala *Likert* (Sugiono, 2012) dengan kategori 1) Sangat tidak valid, 2) Tidak valid, 3) Valid, 4) Sangat valid. Selain itu, instrumen respon siswa berupa angket yang diolah menggunakan skala *Guttman*. Skala *Guttman* mempunyai jawaban pasti yaitu “ya-tidak”. Apabila diperoleh hasil “ya” memperoleh nilai “1” dan apabila hasil “tidak” memperoleh nilai “0”. Setelah data dikumpulkan menggunakan skala *Likert* dan skala *Guttman*, maka selanjutnya dilakukan akumulasi data dengan perolehan skor total.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini telah menghasilkan media boneka tangan pada materi hidup rukun untuk siswa kelas II SDN Karangtengah 3 dengan prosedur pengembangan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.. Tahap pengembangan media boneka tangan di awali dari tahap *analysis*. Langkah *analysis* melakukan pertimbangan penyusunan media yang meliputi: 1) Analisis permasalahan yang dihadapi dengan wawancara guru kelas II, 2) Analisis kebutuhan pembelajaran yang menarik, 3) Analisis tujuan pembelajaran agar dapat meningkatkan kemandirian dan keterampilan berbicara siswa kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar. Pada tahap *Design* ini sebelum melakukan pengembangan produk dilakukan persiapan dengan menyiapkan cerita dialog bertema hidup rukun. Kemudian peneliti membuat rancangan desain media boneka tangan yang sesuai dengan dialog cerita. Dengan papan sterofom dan karton serta diberi hiasan pendukung sesuai cerita dan boneka tangan yang terbuat dari kaos kaki yang di jahit dan ditempel dengan gambar yang sudah di pilih. Selanjutnya tahap *Development* dilakukan proses pembuatan media boneka tangan. Tahapan yang dilakukan adalah membuat papan panggung dan boneka tangan itu. Yang sesuai dengan cerita yang akan di sampaikan. Selanjutnya dilakukan validasi angket untuk mengetahui kevalidan media boneka tangan. Validator media boneka tangan terdiri dari dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Dengan tabel hasil seperti berikut : Hasil penilaian ahli media terhadap media pembelajaran ini berdasarkan empat aspek (1) kelayakan isi (2) tampilan, (3) tipografi, (4) penggunaan media adalah “Sangat Valid” sesuai dengan tabel yaitu persentase sebesar 96%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media valid dan bisa digunakan oleh siswa kelas II.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase Skor
Kelayakan Isi	Isi media pembelajaran yang dikembangkan	4	4	100%
	Kemampuan media pembelajaran yang dikembangkan	4	4	100%
	Manfaat menambah wawasan	4	4	100%
	Konten(isi) mengarahkan siswa untuk meningkatkan karakter hiup rukun	4	4	100%
Tampilan	Kejelasan gambar	3	4	75%
	Kesesuaian gambar dengan materi	4	4	100%
	Kualitas gambar	4	4	100%
	Kesesuaian ilustrasi	4	4	100%
Tipografi Media	Kejelasan maksud gambar	4	4	100%
	Background menarik	4	4	100%

	Tidak menggunakan warna yang mencolok	3	4	75%
Penggunaan	Lebar susunan gambar normal	4	4	100%
	Membantu dalam pembelajaran	4	4	
	Mudah digunakan	4	4	
	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4	4	
	Daya Tarik siswa terhadap media	4	4	
Jumlah total		62		
Skor maksimal			64	
Persentase				96%
Kriteria				Sangat Valid

Hasil penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran ini berdasarkan tiga aspek (1) materi, (2) pembelajaran, (3) kemanfaatan adalah “Sangat Valid” sesuai dengan tabel yaitu persentase sebesar 94%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media boneka tangan valid dan bisa digunakan oleh siswa kelas II.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase Skor
Materi	Kesesuaian dengan KD	3	4	100%
	Kebermanfaatan materi pembelajaran	4	4	75%
	Kesesuaian gambar dalam memperjelas materi	4	4	100%
	Kemudahan pengoprasian materi	4	4	75%
Pembelajaran	Kejelasan penyajian petunjuk belajar	3	4	75%
	Keruntutan penyajian materi	4	4	100%
	Kemudahan dalam penyampaian pembelajaran	4	4	100%
	Pembelajaran dapat diulang sehingga dapat meningkatkan daya ingat	3	4	75%
Kemandirian	Membantu dalam pembelajaran	4	4	100%
	Memfokuskan perhatian siswa	4	4	100%
	Ketertarikan menggunakan media pembelajaran	4	4	100%
	Kegiatan belajar berkesan	4	4	100%
Jumlah total		45		
Skor maksimal			48	
Presentase				94%
Kriteria				Sangat Valid

Tahap *Implementation* ini dilakukan uji lapangan untuk mengetahui hasil dari uji coba produk dan peningkatan kemandirian, peningkatan keterampilan berbicara. Untuk mengetahui hasil tersebut peneliti melakukan uji coba produk setelah produk media pembelajaran divalidasi dan telah dievaluasi sesuai saran ahli, peneliti melakukan uji coba media boneka tangan terhadap siswa SD kelas II. Tujuan dilakukan uji coba ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemandirian dan keterampilan berbicara. Uji coba ini hanya dilakukan kepada siswa kelas II sekolah dasar. Langkah dalam uji coba produk yaitu dengan cara praktek di kelas. Peneliti melakukan uji coba secara langsung kepada 15 siswa. Berdasarkan pengukuran peningkatan kemandirian siswa menggunakan media Boneka Tangan sebelum dan sesudah dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemandirian siswa sebelum menggunakan media hanya mencapai dari 40% “Kurang ” menjadi 88% setelah menggunakan boneka tangan dengan kategori “Sangat Tinggi”. Adapun peningkatan tersebut dijelaskan pada tabel 6 dan 7 sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Peningkatan Kemandirian Sebelum Penggunaan Media

Nama Siswa	Jawaban	Nilai Maksimal	%	Keterangan
ACF	2	10	20%	Sangat Rendah
AJK	3	10	30%	Rendah
AD	4	10	40%	Rendah
BA	5	10	50%	Kurang
CNA	5	10	50%	Kurang
DP	1	10	10%	Sangat Rendah
DYP	5	10	50%	Kurang
FPW	5	10	50%	Kurang
FNC	5	10	50%	Kurang
JHP	6	10	60%	Kurang
KD	6	10	60%	Kurang
LSD	4	10	40%	Rendah
MRA	4	10	40%	Rendah
MHU	3	10	30%	Rendah
MKR	3	10	30%	Rendah
Jumlah	61	225	40%	Rendah

Tabel 7. Hasil Peningkatan Kemandirian Sesudah Penggunaan Media

Nama Siswa	Jawaban	Nilai Maksimal	%	Keterangan
ACF	9	10	90%	Sangat Tinggi
AJK	9	10	90%	Sangat Tinggi
AD	9	10	90%	Sangat Tinggi
BA	8	10	80%	Tinggi
CNA	8	10	80%	Tinggi
DP	10	10	100%	Sangat Tinggi
DYP	10	10	100%	Sangat Tinggi
FPW	10	10	100%	Sangat Tinggi
FNC	8	10	80%	Tinggi
JHP	8	10	80%	Tinggi
KD	7	10	70%	Tinggi
LSD	9	10	90%	Sangat Tinggi
MRA	9	10	90%	Sangat Tinggi
MHU	10	10	100%	Sangat Tinggi
MKR	9	10	90%	Sangat Tinggi
Jumlah	133	225	88%	Sangat Tinggi

Berdasarkan pengukuran peningkatan keterampilan berbicara siswa sebelum menggunakan media hanya mencapai 38% “Kurang” mengalami peningkatan menjadi 91% “Sangat Tinggi” setelah menggunakan media boneka tangan. Adapun peningkatan tersebut dijelaskan dalam table 8 dan 9 sebagai berikut :

Tabel 8. Hasil Peningkatan Keterampilan Berbicara Sebelum Penggunaan Media

Nama Siswa	Jawaban	Nilai Maksimal	%	Keterangan
ACF	5	12	41%	Kurang
AJK	5	12	41%	Kurang
AD	5	12	41%	Kurang
BA	6	12	50%	Kurang
CNA	6	12	50%	Kurang
DP	6	12	50%	Kurang
DYP	4	12	33%	Rendah
FPW	4	12	33%	Rendah
FNC	6	12	50%	Rendah
JHP	5	12	41%	Kurang
KD	3	12	25%	Rendah
LSD	2	12	16%	Sangat Rendah
MRA	6	12	50%	Kurang
MHU	3	12	25%	Rendah
MKR	3	12	25%	Rendah
Jumlah	61	225	38%	Rendah

Tabel 9. Hasil Peningkatan Keterampilan Berbicara Sesudah Penggunaan Media

Nama Siswa	Jawaban	Nilai Maksimal	%	Keterangan
ACF	12	12	100%	Sangat Tinggi
AJK	12	12	100%	Sangat Tinggi
AD	12	12	100%	Sangat Tinggi
BA	11	12	91%	Sangat Tinggi
CNA	10	12	83%	Sangat Tinggi
DP	10	12	83%	Sangat Tinggi
DYP	11	12	91%	Sangat Tinggi
FPW	11	12	91%	Sangat Tinggi
FNC	12	12	100%	Sangat Tinggi
JHP	11	12	91%	Sangat Tinggi
KD	10	12	83%	Sangat Tinggi
LSD	10	12	83%	Sangat Tinggi
MRA	10	12	83%	Sangat Tinggi
MHU	11	12	91%	Sangat Tinggi
MKR	12	12	100%	Sangat Tinggi
Jumlah	165	180	91%	Sangat Tinggi

Pada tahap terakhir adalah *Evaluation* ini dilakukan revisi produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari validator. Media pembelajaran boneka tangan dievaluasi sesuai saran dan masukan para ahli agar produk media boneka tangan menjadi lebih baik. Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi diperoleh saran dan masukan agar kualitas media boneka tangan menjadi lebih baik dan lebih banyak digunakan.

Pembahasan

Penelitian telah menghasilkan produk pengembangan berupa media boneka tangan untuk meningkatkan kemandirian dan keterampilan berbicara siswa kelas II di SDN Karangtengah 3 Kota Blitar. Tahap pengembangan media boneka tangan diawali dari tahap *analysis*. Langkah analisis meliputi: 1) Analisis identifikasi masalah 2) Analisis kebutuhan pembelajaran yang menarik 3) analisis tujuan pembelajaran.

Pada tahapan *design* peneliti membuat inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran. Tahap ini meliputi kegiatan perancangan apa saja yang akan ditampilkan pada media boneka tangan mulai dari background dan tata letak untuk menarik perhatian siswa untuk meningkatkan kemandirian dan keterampilan berbicara.

Tahapan selanjutnya yaitu *development*. Pada tahap ini terdapat 2 hal yang dilakukan yaitu 1) pembuatan media yang dikembangkan dengan membuatnya. 2) melakukan uji validasi yang bertujuan apakah media yang dikembangkan valid digunakan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan dengan menunjukkan produk awal yang telah dikembangkan beserta instrumen angket penilaiannya kepada ahli media, dan ahli materi. Berdasarkan penilaian ahli media telah mendapatkan kategori sangat valid, dan penilaian ahli materi mendapatkan kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan dari keseluruhan validasi kevalidan adalah media boneka tangan pada materi hidup rukun valid digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas II di SDN Karangtengah 3 Kota Blitar.

Tahap *implementation* yaitu pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan pada kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar dengan sampel 15 siswa. Tahap ini dilakukan uji kevalidan pada guru mendapat hasil dengan kategori sangat valid, dapat disimpulkan media boneka tangan valid digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil penelitian respon kemandirian terhadap media boneka tangan diperoleh kevalidan. Pembelajaran boneka tangan menyajikan materi pembelajaran pada pelajaran bahasa Indonesia karena media ini disajikan dengan lebih menarik yang mana siswa dilatih untuk mempunyai rasa mandiri dan aktif dalam berbicara dan siswa dihadapkan pada sebuah permasalahan, kemudian siswa menghadapinya dengan memecahkan masalah sesuai dengan sudut pandang masing-masing. Media pembelajaran boneka tangan yang telah dibuat kemudian diuji kevalidannya oleh ahli materi dan ahli media yang diuji cobakan kepada siswa kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar.

Hasil penelitian oleh ahli media dengan memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori "Sangat Valid" dan ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 94% dengan kategori "Sangat

Valid. Uji coba media pembelajaran boneka tangan dilakukan oleh peneliti secara terbatas kepada 15 siswa kelas II SDN Karangtengah 3 karena pertimbangan pandemi covid-19. Uji coba dilakukan oleh peneliti pada tanggal 6 Oktober 2021, siswa terlihat sangat antusias dan senang terhadap media pembelajaran boneka tangan. Dengan mandiri siswa maju satu per satu untuk mempraktekkan media pembelajaran guna meningkatkan kemandirian siswa. Setelah selesai para siswa kemudian memberikan respon terhadap media boneka tangan guna dengan mengisi lembar penilaian peningkatan media berupa angket.

Berdasarkan tabel rekapitulasi uji coba produk terhadap 15 siswa peningkatan kemandirian dengan media boneka tangan bagi siswa memperoleh presentase dengan rata-rata sebesar 88% dengan kriteria sangat tinggi, sedangkan hasil perhitungan skors masing-masing siswa diperoleh peresentase 80%-100% dengan kualitas sangat meningkat. Setelah itu, uji coba media pembelajaran boneka tangan dilakukan oleh peneliti secara terbatas kepada 15 siswa kelas II SDN Karangtengah 3. Uji coba dilakukan oleh peneliti pada tanggal 6 Oktober 2021, siswa terlihat sangat antusias dan senang terhadap media pembelajaran boneka tangan. Dengan percaya diri siswa maju satu per satu untuk mempraktekkan dengan bercerita dongeng media pembelajaran guna meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Setelah selesai para siswa kemudian memberikan respon terhadap media boneka tangan guna dengan mengisi lembar penilaian peningkatan media berupa angket. Berdasarkan tabel rekapitulasi uji coba produk terhadap 15 siswa peningkatan keterampilan berbicara dengan media boneka tangan bagi siswa memperoleh presentase rata-rata sebesar 91% dengan kriteria sangat tinggi, sedangkan hasil perhitungan skors masing-masing siswa diperoleh peresentase 83%-100% dengan kualitas sangat meningkat. Tahap terakhir *evaluation* yaitu proses yang dilakukan untuk memberi saran dan masukan terhadap media boneka tangan yang dikembangkan berdasarkan penilaian oleh ahli materi dan ahli media.

SIMPULAN

Peneliti mengembangkan media boneka tangan ini sebagai salah satu pemecahan dalam permasalahan yang ada pada siswa kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar yaitu rendahnya kemandirian siswa dan keterampilan dalam berbicara. Kevalidan berdasarkan hasil persentase dari ahli media 96%, ahli materi 94% menunjukkan bahwa media boneka tangan sangat valid untuk meningkatkan kemandirian dan keterampilan berbicara serta dapat digunakan oleh siswa kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar. Meningkatkan kemandirian berdasarkan hasil persentase dari angket respon siswa 88%, maka menunjukkan bahwa media boneka tangan dapat meningkatkan kemandirian dan bisa digunakan oleh siswa kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar. Peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar dilihat dari hasil skor angket yang memperoleh skor sebanyak 91%, kesimpulan dari penilaian angket tersebut yakni adanya peningkatan keterampilan berbicara

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang mana telah menganugerahkan nikmat, rahmat, dan karuniaNya kepada peneliti. Sehingga penelitian dan pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Materi Hidup Rukun Untuk meningkatkan Kemandirian dan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar" sebagai salah satu prasyarat dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan sumbangan saran dari segala pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat (1) Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.Pd. Rektor UNU Blitar yang telah memberikan kesempatan studi kepada peneliti di kampus UNU Blitar. (2) Bapak Fathul Niam, M.Pd. Ketua program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNU Blitar yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan serta selaku pembimbing I sehingga skripsi dapat peneliti selesaikan dengan lancar. (3) Bapak Bima Tangguh Alam, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosial UNU Blitar. (4) Kepala Sekolah SDN Karangtengah 3 Kota Blitar, yang telah memberikan izin untuk peneliti melakukan penelitian. (5) Seluruh Guru SDN Karangtengah 3 Kota Blitar, yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam penelitian. (5) Teman – teman mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, yang telah membantu memberikan saran dan kritik terhadap artikel skripsi peneliti

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon, Riduwan. 2006. *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Cetakan I. Bandung : Alfabeta.
- Anjeli, Yolanda Nur, and Nur Latifah. "Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Saga VI Kabupaten Tangerang." *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan* 5.1 (2021): 1-7.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurgiyantoro. Burhan (2009). *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPEE
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Chrisyarani, Denna Delawanti. "Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 2.1 (2018): 57-62.
- Haryadi, dan Zamzami,1996. *Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Masrun, dkk.1986. *Studi Mengenai Kemandirian pada Penduduk di Tiga Suku Bangsa (Jawa, Batak Bugis)*.Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT INDEKS: Jakarta.
- Sundayana, Rostina. 2016. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Zaman, Badru, dkk. 2008. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbu