

Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku Kelas III Sekolah Dasar

Nadiatul Hasanah

Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

Email : nadiatulhasanah865@gmail.com

Korespondensi penulis: *nadiatulhasanah865@gmail.com

Abstract. *This research aims to determine the development of hand puppet media on the learning interest of class III at SDN 16 Sungai Pinyuh. The research method used is the (Research & Development) method, while the research model used is 4-D with the stages of designing, defining, developing and disseminating. The sample included in this research, namely class III students at SDN 16 Sungai Pinyuh, totaled 52 students consisting of 23 male and 29 female. The validation technique used is a validation questionnaire for material experts and media experts. Data collection uses student response questionnaires and interest assessments. Data analysis techniques are used to determine the feasibility, practicality and effectiveness of hand puppet media. The research results show: 1) feasibility, 2) practicality, and 3) effectiveness. Media expert validation obtained a total score of 100% in the "very worthy" category. Meanwhile, material expert validation obtained a total score of 87,5% in the "very feasible" category. Field trials measure the practicality of the product through 3 stages, namely individual scale field tests, small scale field tests and large scale field tests. With student response questionnaires the average total score 98.0% in the "very practical" category. Meanwhile, field trials to measure effectiveness only used large-scale field tests and the effectiveness field tests obtained an overall test score of 4,0 in the "very effective" category. With the media developed by researchers created to help the enthusiasm of students who lack interest in learning so they can achieve the desired learning goals. The conclusion is that hand puppet media is feasible, practical and effective to be used as a learning medium for the theme 3 Objects Around Me in Class III in Elementary School.*

Keywords: *Hand Puppets, Student Interest, Elementary School*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media bonekatangan terhadap minat belajar siswa kelas III di SDN 16 Sungai Pinyuh. Metode penelitian yang digunakan adalah metode (Research & Development) sedangkan model penelitian yang digunakan, yaitu 4-D dengan tahap perancangan, pendefinisian, pengembangan dan penyebaran. Sampel dalam penelitian ini, yaitu peserta didik kelas III SDN 16 Sungai Pinyuh, berjumlah 52 siswa yang terdiri dari 23 laki-laki dan 29 perempuan. Teknik validasi yang digunakan berupa angket validasi ahli materi, ahli media. Pada pengumpulan data menggunakan angket respon siswa dan penilaian minat. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan pada media boneka tangan. Hasil penelitian menunjukkan : 1) kelayakan, 2) kepraktisan, dan 3) keefektifan. Validasi ahli media memperoleh skor total 100% dengan kategori "sangat layak". Sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor total 87,5% dengan kategori "sangat layak. Uji coba lapangan mengukur kepraktisan produk yang melalui 3 tahap yaitu uji lapangan skala perorangan, skala kecil dan uji lapangan skala besar. Dengan angket respon siswa skor total rata-rata 98,0% dengan kategori "sangat praktis". Sedangkan uji coba lapangan untuk mengukur keefektifan hanya menggunakan uji lapangan skala besar. Dan Uji lapangan keefektifan memperoleh hasil skor keseluruhan tes dengan rata-rata 4,0 dengan kategori "Sangat efektif". Dengan adanya media yang dikembangkan oleh peneliti dibuat untuk membantu semangat siswa yang kurang dalam minat belajar agar bisa mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Kesimpulannya adalah media boneka tangan layak, praktis dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada Tema 3 Benda di Sekitarku Kelas III di Sekolah Dasar.

Kata kunci: Boneka Tangan, Minat Siswa, Sekolah Dasar

LATAR BELAKANG

Media dipandang sebagai alat interaksi guru-siswa dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan untuk pengajaran berkualitas tinggi. Media didefinisikan

Received September 01, 2024; Revised 07, 2024; September 10, 2024

*Nadiatul Hasanah, *nadiatulhasanah865@gmail.com

oleh Heinich (2002:10) dalam bukunya *“Instructional Media and Technologies for Learning*) sebagai saluran informasi yang menghubungkan sumber informasi dan penerima informasi. Pengembangan media berupa boneka tangan sebagai alat bantu untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam memahami materi, menjadi pokok bahasan penelitian yang dilakukan peneliti dengan mengacu pada minat siswa.

Dengan harapan siswa mampu memahami isi materi yang disampaikan dengan menggunakan alat peraga boneka tangan, maka dikembangkan media boneka tangan dengan segala pertimbangan untuk memudahkan penyampaian materi. Menurut Gunarti (2010:5.20), boneka tangan merupakan boneka yang dapat dimasuki oleh tangan dan ukurannya lebih besar dari boneka jari. Jari dapat dimanfaatkan untuk membantu perkembangan tangan dan kepala boneka. Segala alat atau benda yang digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dianggap sebagai media pembelajaran.

Alasan pemanfaatan media pembelajaran adalah untuk memperluas kelangsungan dan produktivitas pembelajaran. Menurut Heinich sebagaimana dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Dalam penggunaan media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan konteks pembelajaran. Selain itu, pemilihan media yang tepat juga perlu dipertimbangkan, seperti media visual, audio, atau kombinasi keduanya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III, bahwa diketahui SDN 16 Sungai Pinyuh kelas III masih terdapat masalah terkait minat belajar siswa. Masalah yang sangat crucial adalah kebanyakan siswa yang sering berbicara sendiri yang sangat mengganggu keberlangsungannya proses belajar mengajar, karena dapat mengganggu siswa lainnya yang ingin memperhatikan. Selain itu, terkadang juga siswa sibuk sendiri bermain dengan teman sebangkunya saat jam pelajaran berlangsung dan juga siswa sering minta izin dengan guru untuk keluar kelas dengan beralasan ingin ke kamar mandi, tidak bersemangat di kelas hingga malas bertanya. Bagi siswa demikian itu akan mengganggu siswa yang lain dan juga untuk dirinya sendiri bisa menyebabkan tidak dapat menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

Diketahui media yang digunakan guru kelas III adalah media buku dan media gambar yang ada pada buku tersebut, sedangkan untuk metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, demokrasi, diskusi dan tanya jawab. Dalam penggunaan media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan konteks pembelajaran.

Selain itu, pemilihan media yang tepat juga perlu dipertimbangkan, seperti media boneka tangan yang peneliti pilih sebagai media pembelajaran. Media buatan tangan diciptakan dengan penuh pertimbangan agar berfungsi dalam penyampaian materi, dengan harapan agar siswa dapat memahami isi materi yang disampaikan dengan menggunakan alat peraga manekin tangan.

Untuk materi yang disajikan yaitu mengenai perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan untuk kompetensi yang akan dicapai adalah (1) menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. (2) Menyajikan hasil informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan, tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2006:15) pengintegrasian media pembelajaran ke dalam siklus pendidikan dan pengajaran berpotensi untuk menumbuhkan minat dan keinginan baru, memberi inspirasi dan semangat dalam kegiatan belajar, dan pada akhirnya memberikan dampak positif bagi peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, media boneka tangan dapat dimanfaatkan untuk membantu pemahaman dan menarik minat peserta didik dalam belajar, khususnya dalam memahami pokok-pokok materi. Sebagaimana yang disampaikan oleh Musfiroh (2008:179) yang menyatakan bahwa boneka tangan merupakan alat peraga yang dapat membangkitkan minat karena dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dan siswa. Berbagai faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik tidak dapat dipisahkan dari upaya peningkatan prestasi belajar peserta didik. Dalam hal ini, pendidik yang kreatif dituntut untuk meningkatkan minat dan kesenangan peserta didik dalam belajar.

Namun, jika penggunaan media yang belum optimal dalam pembelajaran tematik dapat menyebabkan pembelajaran kurang optimal, maka dikembangkan media pembelajaran tematik yang lebih menarik dan dapat digunakan dalam bentuk cerita. Media yang dikembangkan yaitu media boneka tangan yang dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran tematik. Kelebihan media boneka tangan yaitu dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana gembira sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media boneka iniberisi tentang perubahan wujud benda yang menarik bagi siswa. Media ini dibuat sebagai pendamping pembelajaran tematik kelas III tema 3 benda di sekitarku subtema 1 aneka benda di sekitarku. Media boneka diharapkan dapat memberikan bantuan untuk memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran tematik, serta dapat menyelesaikan masalah pada proses belajar mengajar. Karakteristik media pembelajaran ini adalah mengandung nilai edukatif, praktis dan menarik. Untuk itu peneliti melakukan pengembangan media yang berjudul "Pengembangan Media Boneka Tangan pada Pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku Kelas III di Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

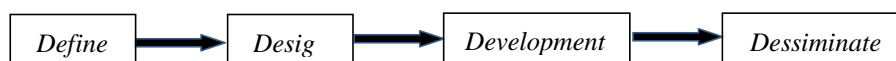
Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Boneka Pada Pembelajaran Tema 3 Kelas III di Sekolah Dasar" ini menggunakan model penelitian pengembangan (*Risearch & Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk-produk tertentu, serta mengkaji keefektifan produk tertentu (Sugiyono, 2013:228). Metode penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran tematik kelas III

sekolah dasar pada tema 3 “Benda di Sekitarku” subtema 1 “Aneka Benda di Sekitarku” pembelajaran ke 1. Proses penelitian pengembangan dilakukan mulai dari observasi awal dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan pada peserta didik di kelas III. Kendala yang dialami peserta didik kelas III yaitu keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru selama pembelajaran, sehingga menimbulkan kejenuhan atau kebosanan peserta didik dalam kelas.

Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media bonekatangan pada pembelajaran tema 3 benda di sekitarku kelas III sekolah dasar ini adalah model penelitian 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) dalam Trianto (2015:232). Pada model 4-D terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*desseminate*).

Penelitian pengembangan media boneka tangan pada pembelajaran tema 3 kelas III di sekolah dasar ini menggunakan model penelitian 4-D dengan menggunakan empat tahap yaitu: tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*desseminate*).

Adapun langkah model penelitian pengembangan 4-D dalam penelitian inijika disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Sumber gambar : Model Pengembangan 4-D

(Thiagarajan, Semmel, dan Semmel(1974) dalam Trianto (2015:232)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan model prosedur pengembangan 4-D yang telah dimodifikasi oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) dalam Trianto (2015:232). Pada model 4-D terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*desseminate*).

Pendefinisian (*Define*)

Peneliti melakukan observasi terhadap peserta didik kelas III SDN 16 Sungai Pinyuh. Observasi dilakukan untuk mengamati karakteristik peserta didik khususnya kelas III, juga untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran. Serta melakukan wawancara untuk mengumpulkan data tentang peserta didik dari guru kelas.

Dari observasi yang sudah dilakukan peneliti, disimpulkan bahwa ketersediaan media pembelajaran di sekolah SDN 16 Sungai Pinyuh terbatas. Hal ini terlihat dari metode guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan berpedoman pada buku guru serta menuliskan materi danmemberikan tugas.

Media pembelajaran yang digunakan buku guru dan siswa. Proses pembelajaran di kelas menggunakan metode ceramah, latihan soal dari buku pelajaran. Media pembelajaran tidak digunakan pada setiap materi, hanya terbatas pada pelajaran dan materi tertentu.

Hal senada juga diungkapkan oleh guru kelas 3 dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti. “Bahwasanya masih terdapat masalah terkait minat belajar siswa. Masalah yang sering terjadi adalah kebanyakan siswa yang sering berbicara sendiri yang sangat mengganggu keberlangsungannya proses belajar mengajar, karena dapat mengganggu siswa lainnya yang ingin memperhatikan. Selain itu, terkadang juga siswa sibuk sendiri bermain dengan teman sebangkunya disaat jam pelajaran berlangsung dan juga siswa sering minta izin dengan guru untuk keluar kelas dengan beralasan ingin ke kamar mandi, tidak bersemangat di kelas hingga malas bertanya. Bagi siswa demikian itu akan mengganggu siswa yang lain dan juga untuk dirinya sendiri bisa menyebabkan tidak dapat menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

Setelah melalui tahap analisis, perencanaan, dan pengembangan produk seperti yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, peneliti selanjutnya akan menyajikan desain awal produk media pembelajaran menggunakan media boneka tangan materi tema 3 Benda di Sekitarku Kelas III. Media pembelajaran ini didesain dengan memperhatikan unsur-unsur penting yang menentukan kemenarikan sebuah media pembelajaran. Hal ini bertujuan agar peserta didik berminat untuk menggunakan media pembelajaran. Selain itu desain yang menarik bisa menstimulus indra penglihatan dan pendengaran peserta didik agar bisa memaksimalkan proses belajarnya.

Perancangan (*Design*)

Setelah tahap pendefinisian dilakukan tahap selanjutnya yang dilakukan dalam model pengembangan 4-D yaitu tahap desain atau perancangan. Dalam penelitian ini media yang dihasilkan adalah media boneka tangan. Tahapan perancangan merupakan tahapan kedua pada pengembangan media boneka tangan. Hasil pada tahap desain media boneka ini meliputi : merumuskan tujuan penggunaan media, boneka tangan dan panggung.

Tahap pertama yang dilakukan peneliti yaitu dengan merumuskan tujuan penggunaan media. Tujuan didasarkan pada Kompetensi Dasar dan Indikator. Adapun Kompetensi Dasar dan Indikator seperti berikut :

**Tabel 1 Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 3 Benda di Sekitarku
Subtema 1 Pembelajaran 1 Bahasa Indonesia**

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.1	Menggali informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan.	3.1.1 Membedakan mana saja yang merupakan konsep dari perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.
4.1	Menyajikan informasi tentang konsep perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam	4.1.1 Membuat informasi dari hasil perubahan wujud


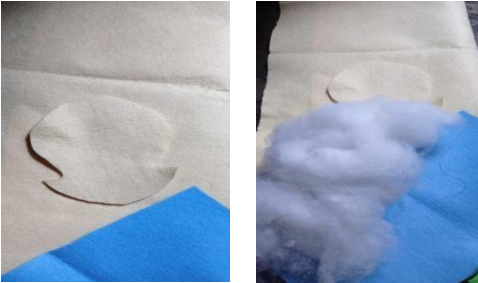
bentuk lisan, tulis, visual menggunakan kosakata benda dlam kehidupan baku dan kalimat efektif. sehari-hari dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan KD dan Indikator tersebut, peneliti merumuskan tujuan penggunaan media yaitu sebagai berikut :

1. Setelah membaca teks, siswa dapat mengidentifikasi informasi terkait benda- benda disekitar kita.
2. Setelah membaca teks, siswa dapat mengklasifikasikan benda dan non benda.
3. Setelah membaca teks, siswa dapat mengelompokkan benda sesuai dan sifat fisiknya.
4. Setelah wawancara, siswa dapat mengidentifikasi benda-benda disekitar dengan benar.
5. Setelah mengamati materi menggunakan media, siswa dapat memahami benda dan non benda dengan tepat.

Tahap selanjutnya mempersiapkan alat dan bahan untuk mendesain bonekatangan beserta panggung boneka tangan semenarik mungkin. Alat dan bahan yangdibutuhkan untuk membuat media boneka tangan yaitu kardus, kain flannel, gunting, solatip, lem tembak, dakron, jarum dan benang.

Tabel 2 Tahap Pembuatan Media Boneka Tangan

No	Tahap Pembuatan	Keterangan
1		Tahap pembuatan panggung boneka
2		Tahap pembuatan kepala boneka dengan menggunakan bahan kain flannel, dakron, benang dan jarum.

3



Tahap pembuatan badan boneka dengan bahankain flannel,benang dan jarum.

4



Hasil akhir dari pembuatan boneka tangan dan panggung boneka.

Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan validasi kepada ahli dan uji coba produk media boneka tangan kepada ahli media, ahli materi dan peserta didik. Hal ini bertujuan untuk membantu memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran tematik, serta dapat menyelesaikan masalah pada proses belajar mengajar. Adapun permasalahan yang sering di hadapi oleh siswa adalah siswa tidak mempunyai kepercayaan diri yang baik, hal itu ditunjukkan ketika diminta mengeluarkan pendapat siswa merasa takut serta masalah yang sangat crucial adalah kebanyakan siswa yang sering berbicara sendiri di saat jam pelajaran berlangsung. Bagi siswa demikian itu akan mengganggu siswa yang lain dan juga untuk dirinya sendiri bisa menyebabkan tidak dapat menyerap materi yang disampaikan guru. Dengan berbagai permasalahan yang dialami oleh siswa diatas peneliti menggunakan media boneka tangan guna untuk membantu siswa dalam mengatasi permasalahan tersebut.

Maka dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, penulis mengharapkan adanya perubahan dalam memperbaiki proses pembelajaran yang semula teacher centered menjadi student centered. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa terlibat aktif dan tidak pasif, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi juga berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan serta memperoleh hasil belajar sesuai dengan ketuntasan kriteria minimal bahkan dapat lebih dilampaui oleh siswa.

Adapun setelah peneliti menerapkan penggunaan media boneka tangan pada pembelajaran tersebut, peneliti dapat melihat adanya perubahan dalam proses pembelajaran, yaitu siswa lebih berminat untuk belajar dan lebih fokus pada pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan belajar siswa, yang mana dalam

pembelajaran ini siswa mampu mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana gembira sehingga media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Peneliti juga melakukan pengembangan produk ini pada validator ahli media dalam pengembangan media Boneka Tangan yakni bapak MuhammadAqmal Nurcahyo, M.Pd. dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat. Validasi media ini dilakukan pada hari Kamis 16 November 2023 dan Validator ahli materi dalam pengembangan media Boneka Tangan adalah ibu RisdianaAndika Fatmawati, M.Pd. dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat. Validasi Media ini dilakukan pada hari Rabu 24 Januari 2024. Data validasi didapatkan dengan memberikan angket yang mencakup beberapa aspek, komentardan saran kepada peneliti yang nantinya digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

Penyebaran (*Desseminate*)

Tahap ini tidak dilaksanakan penyebaran, penelitian ini hanya terbatas pada uji coba saja dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki peneliti. Seperti keterbatasan waktu yang dimiliki hanya sedikit tidak cukup untuk menjelaskan media secara lebih menyeluruh dan adanya biaya yang tidak mencukupi untuk membeli bahan-bahan yang cukup banyak.

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini ada 6 pokok pembahasan yaitu hasil validasi media ahli media, hasil validasi media ahli materi, uji coba lapangan skala Perorangan (angket kepraktisan), uji coba lapangan skala kecil (angket kepraktisan), uji coba lapangan skala besar (angket kepraktisan), dan uji coba kelompok besar (penilaian minat). Hasil analisis data sebagai berikut :

Kelayakan Media Boneka Tangan

Kelayakan produk merupakan upaya sebagai proses penilaian media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan sebelum uji lapangan Saraswati (2020). Kelayakan media boneka tangan yang telah dikembangkan, maka diperoleh berdasarkan hasil angket validasi dari para ahli media dan ahli materi. Angket validasi media boneka tangan memiliki beberapa indikator pencapaian yaitu penyajian media dan tampilan media. Pada hasil validasi dari ahli media yang telah dianalisis memperoleh skor 100% dengan kriteria "sangat layak" dan ahli materi memperoleh skor 87,5% dengan kriteria "sangat layak", dengan hasil dari dua ahli dalam penilaian kelayakan media bahwa dinyatakan media boneka tangan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didasarkan penelitian oleh Saraswati (2020) bahwa presentase nilai 75% hingga 100% merupakan kategori layak dengan menggunakan skala rating scale yang diperoleh diubah menjadi data kualitatif.

Berdasarkan dari skor penilaian kedua ahli yaitu mendapatkan skor rata-rata 90,5% dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan sangat layak digunakan pada pengenalan materi Benda di Sekitarku. Hal ini didasari penelitian oleh Sofyan (2021) bahwa penilaian kelayakan dilakukan menggunakan kuesioner berupa lembar angket

validasi ahli media dan ahli materi serta dengan 4 kategorisangat layak, layak, tidak layak dan sangat tidak layak.

Kepraktisan Media Boneka Tangan

Kepraktisan media merupakan upaya sebagai penilaian akhir media melalui angket kuesioner peserta didik pada saat uji coba lapangan skala perorangan, skala kecil dan skala besar. Berdasarkan hasil angket pada uji coba lapangan skala perorangan kepada peserta didik yang berjumlah 6 orang mendapatkan nilai akhir dengan skor 96,3% kategori "sangat praktis", hasil angketpada uji coba lapangan skala kecil kepada peserta didik yang berjumlah 18 orang mendapatkan nilai akhir dengan skor 95,3% kategori "sangat praktis", dan hasil angket uji coba skala besar kepada 28 peserta didik mendapatkan nilai akhir dengan skor 97,4% kategori "sangat praktis". Pada hasil akhir menyatakan bahwa media boneka tangan sangat praktis digunakan kepada peserta didik yang didasari oleh penelitian Afriandi (2020) bahwa kepraktisan media menggunakan empat kriteria presentase yaitu (1) sangat praktis (2) cukup praktis (3) tidak praktis (4) sangat tidak praktis, dengan nilai 75 sampai 100 dinyatakan dalam kategori sangatpraktis.

Keefektifan Media Boneka Tangan

Keefektifan media merupakan upaya sebagai penilaian minat peserta didik digunakan pada uji coba lapangan pada skala besar. Berdasarkan hasil uji coba skala besar mendapatkan nilai rata-rata 40,7 kategori "efektif" maka dapat disimpulkanbahwa media boneka tangan efektif.

Tabel 3 Hasil Analisis Data Media Boneka Tangan

No	Analisis Data	Nilai	Kriteria
1.	Analisis Validasi Data ahli materi	87,5%	Sangat Layak
2.	Analisis data Validasi ahli media	100%	Sangat Layak
3.	Uji lapangan skala Perorangan (angket kepraktisan)	96,3%	Sangat Praktis
4.	Uji lapangan skala Kecil (angket kepraktisan)	95,3%	Sangat Praktis
5.	Uji lapangan skala besar (angket kepraktisan)	97,4%	Sangat Praktis
6.	Uji lapangan skala besar (penilaian minat)	40,7	Sangat Efektif

Berdasarkan analisis data penelitian yaitu penelitian pengembangan media boneka tangan kriteria sangat layak dari penilaian validasi media ahli materidengan nilai 87,5 % dan validasi media ahli media dengan nilai 100%, serta memperoleh kriteria sangat praktis dari penilaian angket respon peserta didikskala perorangan dengan nilai 96,3%, penilaian angket respon peserta didik skala kecil dengan nilai 95,3% dan penilaian angket respon peserta didik skala besar dengan nilai 97,4%. Dan kriteria efektif pada uji lapangan skala besarmendapatkan skor rata-rata 3,9 kategori "efektif" dengan hasil ketiga nya bahwa dapat dinyatakan efektif dengan skor rata-rata 40,7.

Revisi Berdasarkan Saran Dari Ahli Materi

Berdasarkan Hasil Analisis Uji Coba Ahli Materi, perlu dilakukan Revisi untuk menyempurnakan produk. Revisi diperlukan berdasarkan data yangdiperoleh dari ahli materi.

Tabel 4 Revisi Ahli Materi

No Uji Coba	Saran Ahli Materi	Bagian yang perlu di revisi	Bagian yang telah di revisi
Ahli	1) Penjelasan monoton	Indikator pada	Indikator dalam
Materi	2) Percakapan dengan menggunakan boneka tangan bisa	Kompetensi Dasar perlu diperbaiki,	Kompetensi Dasar sudah diperbaiki
	dimulai dari materi, bukan dari Awal	materi di RPP harus disesuaikan dengan Indikator yang ada	

**Revisi Berdasarkan Saran Dari Ahli Media
 Media Boneka Tangan**

Berdasarkan lampira hasil validasi ahli media meyakini dapat disimpulkan bahwa media Boneka Tangan yang dikembangkan menurut penilaian ahli media termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” yang artinya media Boneka Tangan tersebut “layak” digunakan untuk siswa Tanpa Revisi. Dengan beberapa komentarsebagai berikut: 1) Media telah divalidasi sesuai dengan sebelumnya, 2) Validasi media Boneka Tangan sesuai dengan anak SD, 3) Media dapat digunakan untuk anak SD. maka dapat dikatakan bahwa media Boneka Tangan “layak” untuk di ujicobakan kepada siswa kelas III SD.

Buku Panduan

Berdasarkan Hasil Analisis Uji Coba Ahli Media. Perlu dilakukan Revisi untuk menyempurnakan produk. Revisi diperlukan berdasarkan data yang diperoleh dari ahli media.

Tabel 5 Revisi Ahli Media

No	Uji Coba	Bagian yang perlu di revisi	Bagian yang telah di revisi
Ahli Media	Boneka Tangan harus di buat sendiri agar sesuai dengan judul skripsi yaitu pengembangan	Boneka Tangan sudah dibuat ulang dengan hasil tangan sendiri, dibuatdengan semenarik mungkin	

Berikut Gambaran sebelum di revisi dan setelah di revisi yang telah mendapatkan saran dari ahli media:



Sumber : Dokumen peneliti. Gambar 4.1 Tampilan Media Boneka Tangan Sebelum dan Sesudah di Revisi

Media Boneka Tangan telah diubah, diganti dengan hasil karya sendiri yang lebih menarik. Sehingga, bisa menjadikan daya tarik dalam menemani proses pembelajaran di Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Produk yang telah di validasi berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilakukan pada tahap pengembangan. Proses validasi Media Boneka Tangan dengan mempertimbangkan data, masukan serta saran yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan peserta didik. Peneliti memastikan produk yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan, keefektifan dan kepraktisan berikut hasil dari kelayakan, keefektifan dan kepraktisan dari media boneka tangan.

Hasil dari kelayakan media Boneka Tangan melalui validasi dari ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media memperoleh skor total 100% dengan kategori "sangat layak". Sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor total 87,5% dengan kategori "sangat layak". Hal ini media Boneka Tangan dinyatakan sangat layak untuk digunakan pada uji coba lapangan.

Uji coba lapangan mengukur kepraktisan dan keefektifan produk yang melalui 3 tahap yaitu uji lapangan skala perorangan, skala kecil dan uji lapangan skala besar. Dengan angket respon siswa skor total rata-rata 97,5% dengan kategori "sangat praktis".

Hasil Uji lapangan keefektifan skala perorangan dilakukan kepada 6 orang dikelas III A SDN 16 Sungai Pinyuh memperoleh hasil lembar penilaian minat dengan rata-rata 4,0 dengan kategori "Sangat efektif", dan skala kecil dilakukan kepada 18 peserta didik dikelas III A SDN 16 Sungai Pinyuh memperoleh hasil dengan rata-rata 3,9 lembar penilaian minat kategori "Efektif". Sedangkan pada uji coba lapangan skala besar dilakukan kepada 28 peserta didik dikelas III B.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Fika. (2017). Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran5 Kelas III SDN Punten 01 Batu. *Jurnal Sekolah Dasar*.
- Anirul, Hadi & Haryono, H. (2007). Metodologi Penelitian Pendidikan.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada. Bandung :Pustaka Setia.
- Cahaya, Senja dan Anshor, Shabrina. (2022). Pengembangan Media Boneka Flanel untuk Meningkatkan Minat Belajar Dongeng Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 105370 Petuaran Hilir. *Journal of Education and Social Analysis. Volume 3, No 1, Januari 2022*.
- Chrisyarani, Denna Delawanti, (2018). Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudiromo 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar 2(1):57*
- Fakhrudin, Ali dan Inayati, Uly Arini. (2015). Pengembangan Media Boneka Tangan pada Tema Lingkungan Kelas II SD Negeri 02 Medayu Kabupaten Pemalang. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan UNS, 2015, Surakarta, Indonesia, 2015. Universitas Sebelas Maret, 2015*.
- Fauzan, Ahmad. (2020). Pengembangan Media Interaktif Boneka Tangan Etnik Lombok Tema 3 Subtema 2 Kelas V Sekolah Dasar. *Skripsi Sarjana (S1), Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Khoir, Ummul. (2014). Penggunaan Media Boneka Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 2,no. 3, 2014, pp. 1-11*.
- Majid Abdul. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Media Pembelajaran.(Online), (<http://smkn2kuripan.sch.id/blog/media-pembelajaran/>), diakses 10 Juni 2024
- MI Damayanti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*.
- Novianti, Yohana Budi, Santosa, Djoko, dan Widodo, Jumiyanto. (2012). Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi. *Pendidikan Ekonomi- BKK Administrasi Perkantoran, FKIP Universitas Sebelas Maret.Surakarta 57126,Indonesia*.
- Purnawati, R., dan Mustika, D. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Tema5 Subtema 1 di Kelas 1 SDN 193 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(3), 6735-6742*.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung. Alfabeta
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung. Alfabeta.