

THE DEVELOPMENT OF HAND PUPPET ON STUDENTS' SPEAKING SKILL THROUGH ROLE PLAYING LEARNING

Siti Marthiasari¹, Nana Hendrapipta², Rina Yuliana³

^{1,2,3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

¹sitimarthiasari03@gmail.com, ²nanahendrapipta@untirta.ac.id, ³rinaryuliana@untirta.ac.id

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA MELALUI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

ARTICLE INFO

Submitted:
22 Juli 2020
22th July 2020

Accepted:
30 Agustus 2020
30th August 2020

Published:
03 September 2020
3rd September 2020

ABSTRACT

Abstract: This study aims to develop learning media products for third grade elementary school students at SDN Bugel 3. This research used the Research and Development (R&D) research method with Borg and Gall development procedures. The products produced from this research were hand puppet media. This Hand Puppet was developed into a two-character hand puppet in one puppet or called 'two in one' as a visitor. The subjects in this study were 31 students in grade III of SDN Bugel 3. Data collected in this study were through validation of material experts, linguists, media experts and product trial data. From the data obtained, the media of this hand puppet got an average score of expert validation with 91% so that it got "Very Eligible" category, and got an average score of response of 93% included to the criteria of "Very Good". From the results of this study, it can be concluded that the two-character hand puppets developed are feasible and effective in learning and can be used through role playing to foster student speaking skills.

Keywords: hand puppet media, speaking skills and role playing

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar kelas III di SDN Bugel 3. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan prosedur pengembangan Borg dan Gall. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media boneka tangan. Boneka Tangan ini dikembangkan menjadi boneka tangan dua karakter dalam satu boneka atau disebut 'two in one' sebagai alat penunjang. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 31 siswa kelas III SDN Bugel 3. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan data hasil uji coba produk. Dari data yang diperoleh, media boneka tangan ini mendapatkan rata-rata skor validasi ahli sebesar 91% sehingga mendapatkan kategori "Sangat Layak", dan mendapatkan rata-rata skor dari respon sebesar 93% termasuk pada kriteria "Sangat Baik". Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa boneka tangan dua karakter yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran serta dapat digunakan melalui role playing untuk menumbuhkan kerampilan berbicara siswa.

Kata kunci: media boneka tangan, keterampilan berbicara dan role playing

CITATION

Marthiasari, S., Hendrapipta, N., & Yuliana, R. (2020). Development Of Hand Puppet On Students' Speaking Skill Through Role Playing Learning. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 571-580. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v9i4.7991>.

PENDAHULUAN

Terdapat empat keterampilan dalam berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Seperti yang sudah dijelaskan diatas, bahwa keterampilan berbahasa ini tidak datang

begitu saja, melainkan harus ada bimbingan dari lingkungannya. Maka, keterampilan hanya dapat diperoleh dengan banyak latihan dan praktik. Diantara empat keterampilan tersebut yang paling

banyak dilakukan oleh setiap orang adalah berbicara, untuk berkomunikasi pun melalui berbicara. Maka dapat dikatakan bahwa berbicara mempunyai peranan sosial yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari pada manusia.

Berbicara merupakan sebuah keterampilan yang memerlukan latihan secara terus-menerus. Tanpa dilatih, bisa jadi seorang yang pendiam akan terus-menerus berdiam diri dan tidak akan berani menyuarakan pendapatnya. Menurut Tarigan (2015) “berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara dipelajari”. Kemampuan berbahasa pada manusia terjadi karena adanya pengaruh dari lingkungan sekitarnya, tidak datang begitu saja, meskipun sudah ada bakat alamiah dari dalam dirinya namun untuk mencapai keterampilan berbicara tetap didahului dengan keterampilan menyimak.

Pembelajaran bahasa sendiri telah dilakukan baik secara formal maupun nonformal. Pembelajaran keterampilan berbahasa sangat penting dilakukan di sekolah dengan tujuan meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa dan berbicara yakni untuk berbagai tujuan, keperluan maupun keadaan. Pembelajaran keterampilan berbicara pada jenjang Sekolah Dasar (SD) merupakan tantangan untuk peningkatan kompetensi berbicara mereka. Siswa diharapkan dapat menyerap aspek-aspek dasar keterampilan berbicara untuk menjadi bekal ke jenjang yang lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Agustino (2012) pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dimulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai dengan perguruan tinggi. Pembelajaran bahasa menekankan beberapa aspek yang perlu dikuasai siswa yaitu pada keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Ke empat aspek tersebut berkaitan satu sama lain dan memiliki peranan yang penting terhadap keterampilan berbahasa yang baik dan benar.

Berdasarkan observasi awal, pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi bercerita di kelas III SDN Bugel 3, pada umumnya siswa mengalami kesulitan ketika mereka diberikan tugas

oleh guru untuk menyampaikan pendapat atau bercerita di depan kelas misal menceritakan kembali dengan menggunakan bahasa mereka sendiri. Mereka mengalami kesulitan dalam menuangkan ide maupun mengembangkan keterampilan bernalar dalam bercerita, kurang dalam memperhatikan materi pembelajaran, serta kurang membiasakan dirinya untuk berbicara di depan kelas atau depan umum. Kesulitan-kesulitan tersebutlah yang membuat mereka tidak mampu untuk mengungkapkan pikiran, sehingga siswa menjadi enggan untuk berbicara menuangkan ide kreatifnya.

Beliau juga memaparkan kesulitan-kesulitan yang didapat selama proses kegiatan belajar-mengajar dikelas, yakni mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sebagian besar dilakukan oleh guru dimaksudkan agar siswa dapat terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tetapi pada kenyataannya pembelajaran yang dilakukan di kelas III belum menghasilkan pembelajaran yang aktif dan efektif dikarenakan saat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran pun masih banyak siswa yang kurang mengikuti kegiatan pembelajaran secara penuh, bahkan ada beberapa siswa yang masih melakukan kegiatan lain selain kegiatan pembelajaran. Seperti mengganggu temannya, kurang memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan ketika guru memberikan pembelajaran bermain peran sebagian besar siswa enggan melakukannya. Hal tersebut dikarenakan media yang digunakan belum dapat menarik perhatian siswa sehingga kegiatan pembelajaran tersebut belum bisa menghasilkan pembelajaran yang aktif dan efektif.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan di atas, diperlukan adanya solusi yang efektif untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Dalam hal ini, peneliti akan menggunakan pembelajaran melalui *role playing* untuk mengembangkan keterampilan berbicara siswa. Seperti yang disampaikan oleh Iskandarwassid (2011) “*role playing* ini merupakan cara belajar dengan mendemonstrasikan setiap peran dalam bentuk dram” Pembelajaran *role playing* ini dilakukan secara berkelompok, ada yang bertugas

membacakan narasi dan ada yang bertugas menjadi pemeran tokoh.

Media boneka tangan dengan pengembangan tersebut ditujukan untuk melatih konsentrasi audiens dalam menangkap informasi yang di perankan oleh siswa pada tokoh yang ada di dalam cerita boneka tangan tersebut, serta dapat melatih keterampilan berbicara siswa dalam menyampaikan ide, gagasan, serta pemikiran kreatif bagi siswa agar di setiap pertanyaan yang di lontarkan oleh pemeran tokoh, audiens dapat memikirkan jawaban yang harus mereka utarakan terkait dengan pertanyaan tersebut dan juga dapat menumbuhkan jiwa keberanian mereka untuk menjawab pertanyaan yang diajukan kepada dirinya. Seperti yang dikemukakan oleh Tarigan (2015) “berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan”.

KAJIAN TEORETIS

Media Boneka Tangan adalah suatu media yang bisa dibentuk menyerupai bentuk binatang atau bentuk manusia maupun bentuk benda, yang dapat digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Daryanto (2013) “mendefinisikan boneka sebagai benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang”.

Media pembelajaran ini peneliti menggunakan media berupa boneka tangan. Walaupun media yang digunakan pada umumnya berkonsep sama, tetapi peneliti akan membuat sesuatu yang berbeda daripada boneka tangan kebanyakan. Peneliti akan membuat boneka tangan dua karakter atau disebut *‘two in one’* yaitu dua sisi, seperti sisi depan bentuk boneka yang menyerupai kambing dan sisi belakang bentuk boneka menyerupai Rusa yang dimainkan sesuai dengan teks dialognya.

Cara penggunaan boneka tangan tersebut yaitu dengan cara jari telunjuk untuk menggerakkan bagian kepala, sedangkan ibu jari dan jari tangan untuk menggerakkan pada bagian tangan. Berhubung boneka ini hanya terdiri dari kepala dan dua tangan saja, sedangkan bagian

Digunakannya pembelajaran *role playing* ini, siswa belajar dengan suasana gembira karena siswa dapat melakukan aktivitas secara bersama-sama, berinteraksi maupun berkomunikasi sesama siswa yang lain, serta dapat mengatasi jika ada siswa yang pasif. Dibersamai dengan menggunakan media boneka tangan dalam pembelajaran, yaitu dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, memberikan pengalaman baru bagi siswa serta menumbuhkan rasa berani siswa dalam menuangkan ide kreatifnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditinjau melalui permasalahan yang sudah peneliti temukan di SDN Buugel 3, maka peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Pembelajaran *Role Playing*” pada siswa kelas III.

badan dan kakinya membentuk baju yang akan menutupi lengan orang yang akan memainkannya. Sama halnya seperti yang dikemukakan oleh Musfiroh (2015) “boneka tangan mengandalkan keterampilan dalam menggerakkan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan. Boneka tangan biasanya kecil dan dapat digunakan tanpa alat bantu lain.

Penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Sejak tahun 1940-an pemakaian boneka sebagai media pendidikan menjadi populer dan banyak digunakan di Sekolah Dasar dan Sekolah Lanjutan di Amerika. Di Eropa seni pembuatan boneka telah sangat tua dan sangat populer serta lebih tinggi tingkat keahliannya dibandingkan di Amerika. Untuk keperluan sekolah dapat dibuat boneka yang disesuaikan dengan cerita-cerita jaman sekarang. Untuk tiap daerah pembuatan boneka ini disesuaikan dengan keadaan daerah masing-masing. Sudjana dan Rivai (2012)

Keterampilan Berbicara merupakan suatu hal yang ada pada diri manusia untuk menciptakan suatu hal yang lebih menarik. Orang yang memiliki

nilai kreatif yang tinggi mampu melakukan suatu hal dengan kendali pikiran serta perilakunya. Sebagai contoh di kelas, ketika guru selesai menerangkan materi pembelajaran kemudian bertanya kepada siswanya apa yang belum dipahaminya, maka orang yang kreatif akan bertanya tanpa harus menunggu. Ia cenderung sadar akan keadaan, sehingga perilakunya akan bergerak dengan dorongan otaknya. Seperti yang dikemukakan oleh Agus Makmur (2015) bahwa keterampilan merupakan proses keseimbangan dari ketiga aspek esensial yakni kecerdasan analisis, praktis dan kreatif. Beberapa aspek yang ketika digunakan secara seimbang dan berkombinasi maka akan mengeluarkan kecerdasan pada kesuksesan. Kreatifitas berhubungan dengan pribadi kreatif yang dapat melibatkan diri untuk mendapat dukungan juga dorongan dari lingkungan penghasil produk kreatif.

Seperti yang dikemukakan oleh Tarigan (2015) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Dapat dikatakan bahwa berbicara merupakan system tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) dan yang kelihatan (*visible*) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Lebih lanjut lagi, berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, *neurologis*, *semantic*, dan *linguistic* sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat dianggap

sebagai alat manusia yang paling penting bagi *control social*.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan suatu tindakan dimana seseorang mengeluarkan suara dari mulut yang memiliki arti yang dapat dimengerti. Jadi, orang tersebut tidak hanya asal mengeluarkan suara, tetapi suara yang keluar dari mulut memiliki bunyi-bunyi dengan maksud dan tujuan tertentu.

Iskandarwassid (2011) *role playing* ini merupakan cara belajar dengan mendemonstrasikan setiap peran dalam bentuk drama. Pembelajaran ini dilakukan apabila guru “ingin menerangkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, sehingga lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan karena akan lebih jelas, guru ingin melatih siswa agar mereka dapat menyelesaikan masalah-masalah sosial, dan akan melatih siswa agar dapat bergaul dan memberi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.”

Sejalan menurut Roestiyah (2018) mengemukakan *Role playing* atau sosiodrama juga dikenal sebagai bermain peran yaitu “dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dramatisasi masalah sosial/psikologis.”

Berdasarkan pendapat yang sudah dipaparkan para ahli diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa penerapan pembelajaran *role playing* dapat memotivasi belajar siswa dengan memainkan peran tokoh-tokoh yang ada dalam hubungan sosial. Cara belajar anak usia awal SD masih bersifat konkret, maka proses pembelajaran sebaiknya melalui pengalaman langsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Bugel 3 tahun ajaran 2020/2021 dimulai pada 20 Mei 2020 s/d 09 Juni 2020. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas III. Metode yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikembangkan dengan pengembangan menurut Sugiyono (2014) adalah penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development (R&D)* metode

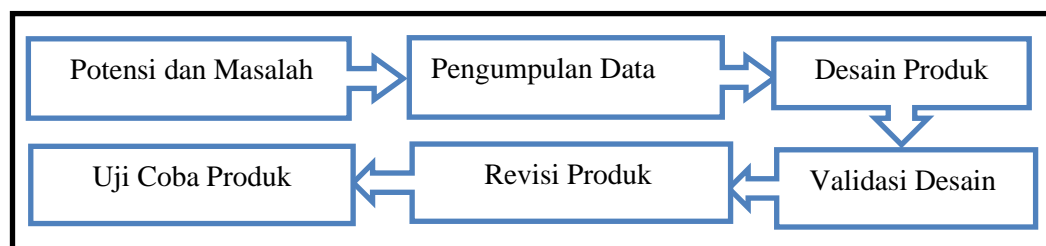
penelitian yang digunakan untuk menciptakan prooduk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut yang memiliki 6 tahap pengembangan, yaitu Analisis masalah, Pengumpulan data, Desain produk, Validasi desain, Revisi desain, dan uji coba produk.

Penelitian dan pengembangan ini di modifikasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall menurut (Sugiyono, 2015) melalui metode *Research and*

Development (R&D). Adapun langkah-langkah tersebut meliputi: 1) Potensi dan masalah; 2) Pengumpulan data; 3) Desain produk; 4) Validasi desain; 5) Revisi desain; 6) Uji coba produk; 7) Revisi produk; 8) Uji coba pemakaian; 9) Revisi produk; dan 10) Produksi masal

Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan oleh Borg *and* Gall yang terdapat 10

langkah dalam penelitian ini. Mengingat keterbatasan waktu yang dilakukan oleh peneliti, maka langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi enam pengembangan. Adapun desain penelitian pengembangan tersebut dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1. Enam Langkah Penelitian Dan Pengembangan Produk Yang Telah Dimodifikasi (Sugiyono, 2015)

Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan wawancara, angket, dan dokumentasi. Pada penelitian ini:

a.

wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas III untuk mendapatkan informasi-informasi untuk mengetahui permasalahan apa saja yang terdapat di SD tersebut. Menurut Moleong (2010) Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu.

b.

angket

Angket akan diisi oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan respon siswa untuk mengetahui kelayakan dari produk tersebut. Menurut Sugiyono (2017) Angket (*kuesioner*) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

c.

okumentasi

Dokumentasi adalah sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan penelitian di SD tersebut. Menurut (Ridwan, 2013). Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dalam setiap kegiatan yang peneliti lakukan untuk memberikan gambaran secara visual mengenai kegiatan siswa, pengerjaan produk, sampai pengaplikasian produk yang dihasilkan. Dokumentasi dilakukan untuk pembuktian bahwa penelitian yang dilakukan benar adanya.

Desain Produk

a.

story Board A

Pembuatan *story board* ini dimaksudkan sebagai perencanaan awal agar pembuatan produk boneka tangan menjadi lebih terarah dan terkonsep sehingga dapat mudah menyusun pengembangan produk boneka tangan.

b.

ema/Desain

Dalam tahap ini perlu menentukan tema atau desain untuk membuat produk, perlu pertimbangan yang matang agar konsistensi penyusunan produk terjaga dalam pembuatannya. Tema yang digunakan yakni JRPdapat dalam teks

cerita fabel. Desain boneka tangan dibuat dengan menggunakan kain fanel sebagai bahan pembuat boneka tangan, kemudian membuat pola dalam bentuk menyerupai binatang, setelah membuat pola kemudian disatukan pola tersebut dan dijahit dengan rapih.

c.

Tahap Pembuatan

Desain pada produk boneka tangan menggunakan dari bahan kain flanel kemudian dibuat pola menyerupai bentuk binatang. Peneliti membuat produk boneka tangan dua karakter atau disebut 'two in one' yaitu dua sisi misal sisi depan bentuk boneka menyerupai Kambing dan sisi belakang bentuk boneka menyerupai Rusa yang dimainkan sesuai dengan teks dialognya.

Validasi Desain

Sebelum diujicobakan produk yang telah dikembangkan, harus melewati tahapan validasi (uji ahli) terlebih dahulu dengan menggunakan instrumen yang telah dibuat. Tujuannya agar mengetahui apakah media pembelajaran tersebut telah memenuhi kriteria atau belum. Uji ahli untuk validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh para ahli yang berkompeten di bidangnya, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

Revisi Produk

Pada tahap ini dilakukan revisi setelah mendapat penilaian atau telah di validasi oleh tim ahli materi, bahasa dan ahli media terhadap produk pengembangan media boneka tangan. Maka langkah yang selanjutnya adalah merevisi produk tersebut sesuai dengan masukan yang telah diberikan oleh Tmasing-masing ahli tersebut, kekurangan yang ada pada pengembangan produk boneka tangan ini akan disempurnakan dalam revisi desain agar produk yang dihasilkan layak untuk dilanjutkan pada uji coba produk.

Uji Coba Produk

Tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba produk. Produk media boneka tangan yang telah divalidasi oleh tim ahli kemudian ditindak lanjuti dengan dilakukannya uji coba produk terbatas. Tujuan uji coba produk pada penelitian ini sebatas untuk mengetahui respon serta penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan tersebut.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mengukur atau mencaritahu tingkat kelayakan suatu produk yang dikembangkan dalam sebuah penelitian. Adapun analisis data dalam penelitian ini berdasarkan data yang terkumpul dari angket validasi dan angket respon siswa pada tabel 1:

Tabel 1. Kriteria Pemberian Skor

Kategori	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Hasil penilaian yang diperoleh kemudian diartikan sesuai pada tabel 2:

Tabel 2. Kriteria Uji Kelayakan

Persentase kelayakan	Interpretasi
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80 %	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

Sumber: (Riduwan, 2013)

Analisis kelayakan oleh penilaian uji Ahli Media dengan menggunakan teknik pengolahan data sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \% \text{ [Purwanto 2014:]}$$

Keterangan:

NP = Nilai presentase kelayakan yang akan dicari atau diharapkan

R = Nilai skor mentah yang diperoleh

SM = Nilai skor maksimum

100% = Bilangan Tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara merupakan penelitian dan pengembangan untuk membantu atau penunjang pembelajaran guru dan siswa di dalam kelas dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi melalui cerita yang akan disampaikan serta dapat menumbuhkan suasana kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan karena dengan adanya media boneka tangan diharapkan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien, sehingga siswa mampu mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Pengembangan media ini dilakukan dalam beberapa tahap, yakni : 1) Analisis masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Pengembangan desain produk, 4) validasi desain produk, 5) Perbaikan desain produk dan 6) Uji coba produk (Uji Coba Terbatas).

Pada langkah pertama dalam penelitian, peneliti melakukan analisis masalah untuk

mengetahui permasalahan yang terdapat di sekolah dasar. Pada tahap kedua, pengumpulan data dilakukan dengan cara yaitu *Studi literatur* dan penyebaran angket. Setelah dilakukan pengumpulan data, lalu dilakukan tahapan pengembangan desain produk yakni dengan tahapan awal terlebih dahulu yaitu pembuatan *story board*. Pembuatan *story board* ini bertujuan sebagai perencanaan awal agar pembuatan produk Botan agar menjadi lebih terarah dan terkonsep sehingga dapat mudah menyusun pengembangan produk Botan, selanjutnya menentukan tema atau desain yang ingin digunakan.

Penentuan Tema/Desain, dalam tahap ini perlu menentukan tema atau desain yang akan digunakan dalam media pembelajaran boneka tangan, perlu pertimbangan yang benar-benar matang agar konsistensi pembuatan produk terjaga. Dapat dilihat pada gambar 2:



Gambar 2. Bentuk boneka

Setelah selesai membuat media boneka tangan tahap selanjutnya yaitu membuat panggung cerita. Panggung cerita ini terbuat dari kayu dan papan triplek agar tidak mudah rusak ketika dibawa dan bisa bertahan lama untuk digunakan. Ukuran panggung cerita disesuaikan dengan cara

memainkan boneka tangan tersebut, Selanjutnya panggung tersebut di hias terlebih dahulu, pada sisi samping kanan-kiri di tempelkan hiasan berwarna emas, dan pada triplek diberi potongan rumput yang hijau agar terlihat lebih indah dan rapih.



Gambar 3. Panggung Cerita

Setelah produk rampung dibuat lalu langkah selanjutnya yaitu tahapan validasi desain produk. Berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan oleh 3 validator yakni validator materi,

validator bahasa, dan validator media. Peneliti memperoleh skor dari setiap validator sebagai berikut:

Tabel 3. Rata-rata Skor Validasi Ahli Materi

Hasil Validasi	Persentase %	Kategori
Ahli Media	$\frac{90}{92}$	Sangat Baik
Rata-rata	91	Sangat Baik

Tabel 4. Rata-rata Skor Validasi Ahli Bahasa

Hasil Validasi	Persentase %	Kategori
Ahli Media	$\frac{88}{92}$	Sangat Baik
Rata-rata	90	Sangat Baik

Tabel 5. Rata-rata Skor Validasi Ahli Media

Hasil Validasi	Persentase %	Kategori
Ahli Media	$\frac{97}{91}$	Sangat Baik
Rata-rata	94	Sangat Baik

Jika dilihat dari tabel rata-rata skor diatas, maka dapat dikatakan bahwa pengembangan media boneka tangan ini mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan angka rata-rata mencapai 91% melalui uji validasi para ahli, sehingga mendapatkan kategori “sangat

layak”. kriteria uji kelayakan tersebut sesuai dengan uji kelayakan menurut Ridwan (2013) yaitu 81%-100% masuk kategori sangat layak. Dengan hasil yang diperoleh, tentunya dapat mempengaruhi efektivitas dari pengembangan media boneka tangan yang telah dibuat dan hal tersebut sejalan dengan Sudjana dan Rivai

(2012) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang memenuhi persyaratan sebagai media pembelajaran yang bermutu dan layak dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Setelah proses validasi ahli selesai, kemudian dilanjutkan dengan uji coba respon pengguna pada produk media boneka tangan ini diuji coba pada siswa kelas III SD yang berjumlah sebanyak 31 siswa, namun peneliti

hanya mengambil sampel sebanyak 10 siswa sebagai responden dan mendapatkan rata-rata skor presentase sebesar 93% termasuk pada kriteria “sangat baik” dari respon siswa, hal ini dikarenakan media yang dikembangkan memiliki kemenarikan dan mudah digunakan pada siswa kelas III. Berikut ini analisis penilaian respon pengguna yang disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Ujicoba Respon Pengguna

No	Responden	Indikator			Skor	Nilai Akhir (Skor÷75)	Keterangan
		Media	Materi	Ketertarikan			
1	Responden 1	20	22	29	71	94	Sangat Baik
2	Responden 2	16	23	27	66	88	Sangat Baik
3	Responden 3	18	18	27	63	84	Sangat Baik
4	Responden 4	19	24	30	73	97	Sangat Baik
5	Responden 5	20	22	29	71	94	Sangat Baik
6	Responden 6	19	24	30	73	97	Sangat Baik
7	Responden 7	15	21	28	64	85	Sangat Baik
8	Responden 8	20	22	29	71	94	Sangat Baik
9	Responden 9	20	25	30	75	100	Sangat Baik
10	Responden 10	20	24	30	74	98	Sangat Baik
	Skor	187	225	299	701	931	
Nilai Akhir (%)		93%	90%	99%	93%	93%	Sangat Baik

Berdasarkan pembahasan diatas, menunjukkan bahwa pengembangan media boneka tangan ini “layak digunakan di lapangan”, dari hasil penilaian para ahli dan hasil respon siswanya telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah peneliti tetapkan sebelumnya. Dari hasil penelitian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Boneka Tangan dapat digunakan sebagai media yang dapat membantu siswa mendapatkan pengalaman baru terkait penggunaan media

pembelajaran boneka tangan melalui cerita fabel dan media boneka tangan ini sangat membantu guru dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran karena efisien terhadap waktu, ruang, dan biaya. Selain itu juga pengembangan media boneka tangan ini diharapkan dapat menambah referensi materi ajar pada pelajaran Bahasa Indonesia serta memberikan sumbangsih yang baik pada sekolah

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Hasil pengembangan media boneka tangan layak untuk digunakan di tingkat

sekolah dasar berdasarkan validasi ahli jika dilihat dari hasil penilaian validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media maka media boneka tangan ini

mendapatkan nilai uji kelayakan yang cukup dengan perolehan skor nilai rata-rata sebesar 91% melalui uji validasi ahli, sehingga mendapatkan kategori “Sangat Layak”; 2) Hasil uji coba media boneka tangan memuaskan dengan perolehan nilai akhir mencapai 93% termasuk pada kriteria “Sangat Baik”.

Adapun rekomendasi yang dapat diberikan adalah: 1) Guru dapat menggunakan media boneka tangan untuk menghidupkan suasana belajar siswa yang menyenangkan; 2) Digunakannya pembelajaran melalui role playing yang dilakukan,

dapat memicu keingintahuan dan semangat siswa dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi aktif; 3) Media boneka tangan dapat dikembangkan menjadi media dua karakter dalam satu boneka atau disebut ‘two in one’ sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran cerita dengan tokoh yang lebih banyak dan dapat menarik perhatian siswa; dan 4) Media boneka tangan lebih baik digunakan dengan menggunakan panggung boneka agar latar cerita lebih jelas sehingga suasana dalam cerita lebih menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH (OPTIONAL)

Terimakasih peneliti ucapkan kepada pihak-pihak yang sudah banyak membantu peneliti, memberi dukungan, motivasi dan bimbingan, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada: 1) Bapak Nana Hendrapipta, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Rina Yuliana, M.Pd., selaku

Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam melaksanakan penyusunan proposal penelitian sampai selesai; 2) Ibu Aan Hujaemah, S.Pd. selaku Wali Kelas III SD Negeri Bugel 3 Kota Tangerang yang telah membantu penelitian ini; dan 3) Pihak Guru dan Siswa/i SD Negeri Bugel 3 yang telah dengan baik menerima peneliti untuk melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Agus. (2015). *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak*. Jakarta: Rineka Cipta
Agustino. (2012). *Dasar-Dasar Kebijakan Publik*. Bandung: Alfabeta
Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
Iskandarwassid. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
Moleong, (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
Musfiroh. (2015). *Bercerita untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikti.
Ridwan, A. (2013). *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
Riduwan. (2013). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
Roestiyah NK. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta

Sudjana, dan Rivai. (2012). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
Tarigan. (2015) *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV. Angkasa
Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.