



## DEVELOPING LOCAL WISDOM – BASED FINGER PUPPET MEDIA TO IMPROVE STUDENTS’ SPEAKING SKILLS AT GRADE IV

Nurkholisoh Agustiani<sup>1</sup>, Rina Yuliana<sup>2</sup>, M Taufik<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

<sup>1</sup>[olisaagustya@gmail.com](mailto:olisaagustya@gmail.com), <sup>2</sup>[Rinayuliana@untirta.ac.id](mailto:Rinayuliana@untirta.ac.id), <sup>3</sup>[taufikmalalak@untirta.ac.id](mailto:taufikmalalak@untirta.ac.id)

### PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI (BOJAR) BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS IV

#### ARTICLE HISTORY

**Submitted:**  
28 Juli 2020  
28<sup>th</sup> July 2020

**Accepted:**  
30 Desember 2020  
30<sup>th</sup> December 2020

**Published:**  
14 April 2021  
14<sup>th</sup> April 2021

#### ABSTRACT

**Abstract:** *Speaking skill refers to the ability of student to convey ideas they have. This research was conducted by using a questionnaire method in R&D research by collecting data through observation and interviews. The purpose of this study was to produce feasible (valid) finger puppet media based on local wisdom for the students' speaking skills at grade IV SDN Cikande Permai. This study utilized R&D model proposed by Sugiyono (2010:409) consisting of six steps, namely: (1) Analysis of Problems, (2) Data Collection, (3) Product Design, (4) Design Validation, (5) Design Revision, (6) Product Testing. The products were tested on the teacher and students at grade IV by taking a sample of 10 students. The validation result from material experts was 87% while the validation result from the linguists was 84%; and the validation result from media experts was 83%, with the criteria of very feasible, so that the product could be used as the learning media. Moreover, the field trial was conducted by distributing students' response questionnaire. The results of the questionnaire obtained a percentage of 9.37% with a very good category. Thus, it could be concluded that local wisdom – based finger puppet media was declared feasible to be used in learning.*

**Keywords:** *Finger Puppet Media, Speaking Skills, The Feasibility Of Finger Puppet Media*

**Abstrak:** *Keterampilan berbicara adalah kemampuan siswa dalam menyampaikan ide atau gagasan yang dimilikinya. Penelitian ini disusun menggunakan metode angket dalam penelitian R&d dengan pengumpulan data secara observasi dan wawancara. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk media boneka jari (bojar) berbasis kearifan lokal terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Cikande Permai yang layak (valid). Penelitian ini menggunakan model pengembangan R&D Sugiyono (2010:409) yang memiliki enam langkah dalam pengembangannya yaitu: (1) Analisis Masalah (2) Pengumpul Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk. Produk pengembangan diuji cobakan kepada pengguna yaitu seorang guru kelas IV dan kepada siswa kelas IV dengan mengambil sampel sebanyak 10 siswa. Hasil dari validasi ahli materi 87% dan hasil validasi ahli bahasa 84% dan validasi ahli media 83% dengan kriteria sangat layak dan dapat dipergunakan. Pada uji coba lapangan juga dilakukan dengan cara menyebarkan angket respon siswa. Hasil dari angket respon siswa 93.7% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media boneka jari (bojar) berbasis kearifan lokal yang dikembangkan dapat dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran dikelas.*

**Kata Kunci:** *Media Boneka Jari, Keterampilan Berbicara, Kelayakan Media Boneka Jari*

#### CITATION

Agustiani, N., Yuliana, R., & Taufik, M. (2021). Developing Local Wisdom – Based Finger Puppet Media to Improve Students' Speaking Skills at Grade IV. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (2), 292-300. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v10i2.7993>.

## PENDAHULUAN

Salah satu aspek keterampilan berbahasa yang penting peran-nya dalam berbagai bidang kehidupan khususnya dalam bidang pendidikan adalah keterampilan berbicara. Dengan menguasai keterampilan berbicara siswa mampu mengungkapkan ide, gagasan pentingnya dalam mengembangkan keterampilan berbicara. Supaya siswa tumbuh berkembang menjadi generasi yang kritis karena memiliki kemampuan untuk mengekspresikan gagasan, pikiran, dan perasaan mereka kepada seseorang secara rasional, kritis dan mendalam serta mampu menilai ide-ide dengan menggunakan kosa kata yang tepat. Tarigan, dalam chrestiani (2018) ia mengatakan bahwa, kemampuan dalam mengemukakan suatu gagasan atau perasaan yang memanfaatkan sejumlah otot terutama pada otot taring tenggorokan.

Keterampilan berbahasa memiliki 4 aspek yang menjadi perhatian guru untuk mengembangkannya seperti membaca, menulis, menyimak dan berbicara. Keterampilan menyimak dan berbicara saling berkaitan sebab jika anak kurang mampu dalam menyampaikan pendapatnya atau menjawab pertanyaan hal tersebut disebabkan oleh kurangnya kemampuan menyimak suatu isi materi. Suprani (2013:204) menyimak dan berbicara merupakan komunikasi yang terjadi dua arah yaitu yang dilakukan secara langsung (*face to face communication*).

Keterampilan berbicara juga mampu melahirkan generasi yang berpikir kritis sebab sudah terlatih untuk berbicara atau berkomunikasi di depan umum. Keterampilan berbicara sangat penting sebab, dalam kehidupan sehari-hari manusia melakukan kegiatan interaksi dengan manusia lainnya melalui komunikasi. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan berbicara yaitu faktor eksternal dan internal.

Faktor eksternal yaitu adanya pengaruh bahasa ibu (bahasa daerah) yang lebih banyak digunakan dalam berkomunikasi adanya

pengaruh penggunaan bahasa dari keluarga yang dimana ketika, lahir mengajarkan bahasa daerah dan menjadikan sebagai komunikasi sehari-hari sehingga, ketika anak memulai untuk menggunakan bahasa Indonesia akan terlihat canggung atau tidak terbiasa mengucapkan bahasa Indonesia. Selanjutnya yaitu faktor internal yaitu kurangnya rasa percaya diri ketika, berbicara di depan umum yang menyebabkan siswa memilih untuk diam dan tidak berani untuk mengungkapkan apa yang ingin ducapkan. Kramsch dalam Ghazali Syukur (2013:252) kondisi berbicara juga melibatkan berbagai macam penggunaan bahasa dan susunan verbal yang diperlukan untuk membangun percakapan.

Tidak sedikit siswa yang memiliki rasa malu dan canggung ketika mereka diminta untuk mengungkapkan pendapatnya atau berbicara di depan umum, karena pada usia dini anak tidak dilatih untuk mengembangkan komunikasinya. Rasa percaya diri akan memberikan pengaruh pada kepribadian seseorang misalnya siswa takut salah untuk menyampaikan gagasan-nya, sehingga menyebabkan kemampuan berbicara kurang maksimal disebabkan oleh kurangnya rasa percaya diri. Apabila dicermati dalam kehidupan sehari-hari banyak orang yang berbicara namun, tidak semua orang memiliki kemampuan yang baik dalam berbicara. Sehingga apa yang diucapkannya sering tidak dimengerti oleh pendengar sehingga menimbulkan pemahaman yang berbeda.

Berdasarkan observasi, yang telah dilakukan di SDN Cikande Permai menunjukkan keterampilan berbicara masih kurang maksimal seperti dalam pemilihan kata yang kurang tepat, kalimat yang digunakan masih kurang efektif dan ketika siswa menyampaikan pendapat menggunakan kosakata yang kurang tepat. Hal ini dibuktikan ketika, guru bertanya kepada siswa, masih banyak siswa yang sulit untuk mengungkapkan pendapatnya hal ini disebabkan oleh penguasaan bahasa Indonesia yang kurang

maksimal sehingga, ketika di kelas siswa jarang untuk menyampaikan pendapatnya atau mengajukan pertanyaan.

Apabila hal diatas dibiarkan berlarut-larut akan memberikan dampak terhadap prestasi belajar siswa dan juga terhadap keterampilan berbicara siswa, oleh karena itu sebagai seorang pendidik dapat menemukan solusi atas permasalahan diatas bisa dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik minat anak untuk belajar seperti membuat boneka jari. Boneka jari salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk melatih keterampilan berbicara siswa.

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang dipergunakan dalam rangka megaktifkan komunikasi dan interaksi guru dan siswa, dalam proses pendidikan dan pengajaran. (Hamalik dalam Hosnan (2014:111). Sebelum menentukan media pembelajaran yang akan digunakan adalah menganalisis kurikulum dan materi pelajaran terlebih dahulu kemudian, guru dapat menentukan media apa yang dapat digunakan yang disesuaikan juga dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dengan adanya media pembelajaran guru akan terbantu dalam menyampaikan isi materi pelajaran dan siswa pun menjadi lebih mudah menyerap materi pelajaran media pembelajaran dapat mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dengan menggunakan media pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan dapat melatih komunikasi siswa dengan guru dan siswa lainnya.

Salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa ialah dengan menggunakan boneka jari sebagai sarana dalam meningkatkan keterampilan berbicara dapat meningkatkan minat belajar siswa apalagi karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung lebih menyukai belajar sambil bermain. Bojar adalah boneka yang ditelakan di jari yang berbentuk manusia dan menggunakan pakaian adat atau mencari khas kan suatu provinsi atau daerah Banten. Siswa

dapat mengembangkan kemampuan bahasa yang dimiliki-nya.

### **KAJIAN TEORI**

Proses belajar mengajar yang kompleks itu melibatkan sejumlah komponen yang terdiri atas guru, tujuan pelajaran, manajemen interaksi, evaluasi dan siswa. Kata media berasal dari bahasa latin, *medium* (*bentuk jamak*), yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim atau sumber pesan (*sender/source*) ke penerima pesan (*receiver*). Secara terminologi, istilah media diartikan dengan berbagai versi, seperti dikemukakan oleh para ahli berikut ini. Media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pelajaran yang bermaksud dengan mempertinggi kegiatan belajar mengajar dalam segi mutu Hamidjojo dalam Hosnan (2014:111).

Boneka jari adalah media pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas siswa dan dapat mengembangkan bahasa yang dimiliki oleh siswa. Zaman dan Hernawan, dalam Puspasari Ia, mengatakan boneka jari merupakan media edukatif yang memberikan manfaat luar biasa bagi siswa dan para guru. Bagi siswa, selain melatih keterampilan jari jemari tangan, boneka jari juga membantu mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi dan bergotong royong. Menurut Daryanto (2010:19) Keuntungan menggunakan boneka adalah efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan tidak memerlukan keterampilan yang rumit dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira. Agar penggunaannya menjadi efektif, maka harus memperhatikan hal-hal merumuskan tujuan pengajaran secara jelas, didahului dengan pembuatan naskahnya lebih banyak mementingkan gerak ketimbang verbal dimainkan sekitar 10-15 menit diselingi dengan nyanyian cerita disesuaikan dengan

umur anak, diikuti dengan tanya jawab dan siswa diberi kesempatan untuk memainkannya

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan ide. Keterampilan berbicara Tarigan, dalam chrestiani (2018) berbicara adalah kemampuan dalam menggunakan bunyi-bunyi artikulasi atau kata yang memanfaatkan sejumlah otot terutama pada bagian taring tenggorokan untuk mengemukakan suatu gagasan atau perasaan. Tujuan berbicara adalah untuk menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SDN Cikande Permai tahun ajaran 2019/2020 dimulai pada 20 Mei 2020 s/d 09 Juni 2020. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media boneka jari berbasis kearifan lokal terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan model pengembangan Sugiyono (2012) yaitu memiliki 6 tahap pengembangan, yaitu Analisis masalah, Pengumpulan data, Desain produk, Validasi desain, Revisi desain, dan uji coba produk.

Prosedur penelitian diawali dari tahap analisis masalah yang terdiri dari tiga kegiatan, yaitu: (1) analisis kurikulum dilakukan untuk menentukan materi yang akan dirancang ke dalam perencanaan pembelajaran dan dijadikan sebagai acuan dalam membuat media, (2) analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa yang akan menggunakan media yang dikembangkan, (3) analisis kebutuhan yang meliputi untuk dijadikan sebagai pedoman pengembangan media boneka jari.

Tahap pengumpulan setelah mengetahui masalah yang ada kemudian, mengumpulkan informasi dan mengobservasi untuk merancang media yang akan dikembangkan dan dapat bermanfaat bagi guru

dan siswa. Data yang dikumpulkan berupa analisis materi serta analisis kebutuhan siswa. mengumpulkan analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan guru.

Tahap desain produk, dilaksanakan setelah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Setelah konsultasi media selanjutnya, membuat rancangan media boneka jari berupa *storyboard* yang berisikan tentang langkah-langkah pembuatan media boneka jari.

Tahap validasi desain, setelah media boneka jari selesai kemudian melakukan penilaian dengan uji ahli media hal ini dilakukan guna untuk mengetahui kelayakan media boneka jari yang dikembangkan. Uji ahli media dilakukan oleh enam orang dosen, dua orang dosen ahli materi, dua orang dosen ahli bahasa dan dua orang dosen ahli media. Uji ahli dilakukan dengan memberikan lembar penilaian kepada enam ahli. Hasil dari validasi ahli kemudian, dianalisis untuk mengetahui kelayakan dari media boneka jari serta untuk mengetahui saran dan komentar dari para ahli.

Tahap revisi desain, setelah media diuji coba dengan para ahli langkah selanjutnya dianalisis berdasarkan komentar dan saran guna untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media boneka jari.

Tahap uji coba produk, dilakukan dengan cara memberikan angket respon siswa guna untuk mengetahui keterikan siswa terhadap media boneka jari. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Cikande Permai dan diuji cobakan pada 10 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) angket (kuesioner) merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan responden siswa, (2) observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan, (3) dokumentasi.

Skor yang diperoleh dari penilaian kelayakan oleh uji ahli akan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto , 2013:102)

Keterangan :

NP = Nilai rata-rata dalam persen (%) yang diberi

R = Skor yang diperoleh dari setiap aspek

SM = Skor maksimum dari seluruh aspek

Adapun kriteria kelayakan media menurut Riduwan (2012) sebagai berikut.

**Tabel 1. Contoh Format Penulisan atau Penyajian Data dalam Tabel**

<b>Presentase Pencapaian</b>	<b>Kategori Kelayakan</b>
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis masalah, dilakukan dengan cara observasi di SDN Cikande Permai. Observasi yang dilakukan meliputi kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa. permasalahan yang ditemukan ialah siswa dalam kegiatan pembelajarannya terdapat siswa yang kurang aktif hal ini disebabkan siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya atau menjawab pertanyaan dari guru. Setelah diketahui permasalahan yang timbul maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan data yakni melakukan analisis kurikulum untuk menetapkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar untuk dibuat dalam perancangan media boneka jari. Setelah melakukan analisis kurikulum selanjutnya melakukan analisis peserta didik hasil dari analisis peserta didik yaitu tersebut terlihat beberapa siswa yang kurang aktif dalam merespon pertanyaan dari guru. Selanjutnya yaitu analisis materi. Analisis materi dilakukan dengan

mengidentifikasi materi “mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi” yang merupakan materi bahasa Indonesia pada tema 8 daerah tempat tinggalku kemudian materi tersebut dirancang kedalam perencanaan pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu desain produk dimulai dari merumuskan konsep materi dan soal evaluasi yang akan dimasukkan dalam media. Setelah selesai merumuskan materi langkah selanjutnya yaitu membuat rancangan dalam bentuk *story board*. Bahan yang digunakan dalam membuat media boneka jari ialah kain fanel yang telah dibentuk pola seperti manusia setelah itu untuk pakaianya menggunakan kain batik.

Tahap selanjutnya, yaitu melakukan validasi untuk mengetahui kelayakan dari media boneka jari berbasis kearifan lokal yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh 6 validator meliputi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Ahli Materi**

No	Komponen Kelayakan	(%)	Kriteria
1.	Format	80%	Layak
2.	Kedalaman Materi	82%	Sangat Layak
3.	Sesuai Bahasa Indonesia	95%	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan		87%	Sangat Layak

Hasil validasi media oleh ahli materi, memiliki 3 aspek penilaian. Pada aspek format mendapat persentase 80%, kedalaman materi mencapai persentase 82% dan kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia mencapai

persentase 95%. Berdasarkan hasil validasi materi maka dapat diambil kesimpulan bahwa media boneka jari berbasis kearifan lokal memperoleh persentase 87% kriteria sangat layak.

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Ahli Bahasa**

No	Komponen Kelayakan	(%)	Kriteria
1.	Lugas	89%	Sangat Layak
2.	Kesesuaian dengan tingkat Perkembangan siswa	76%	Layak
3.	Bahasa bersifat komunikatif	78%	Layak
4.	kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	90%	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan		84%	Sangat Layak

Hasil validasi media oleh ahli bahasa, memiliki 4 aspek penilaian. Pada aspek lugas mendapat persentase 89%, kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa mencapai persentase 76%, bahasa bersifat komunikatif mencapai persentase 78% dan kesesuaian

dengan kaidah bahasa Indonesia mencapai persentase 90%. Berdasarkan hasil validasi media maka dapat diambil kesimpulan bahwa media boneka jari berbasis kearifan lokal memperoleh persentase 84% kriteria sangat layak.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Ahli Media**

No	Komponen Kelayakan	(%)	Kriteria
1.	Tampilan media	75%	Layak
2.	Isi	86%	Sangat Layak
3.	Penyajian media	80%	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan		83%	Sangat Layak

Hasil validasi media, pada aspek tampilan media mendapat persentase 75%, isi mencapai persentase 86% dan penyajian media mencapai persentase 80%. Berdasarkan hasil validasi media dapat diambil kesimpulan bahwa media boneka jari berbasis kearifan lokal memperoleh persentase 83% kriteria sangat layak.

Tahap selanjutnya, yaitu melakukan revisi desain. Revisi desain dilakukan dengan

cara merevisi bagian media boneka jari sesuai dengan saran dan komentar dari para ahli. Setelah melakukan telaah pada desain media boneka jari mendapat saran dan komentar sebagai berikut: 1) merubah struktur kalimat struktur kalimat ke dalam bahasa yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, 2) konten cerita sudah sesuai, tetapi perbaiki penggunaan tanda baca, 3) media diberi petunjuk dan penggunaan media boneka jari. Setelah

melakukan revisi desain selanjutnya uji coba produk.

Uji coba produk dilakukan dengan cara memberikan angket respon siswa dengan mengambil sampel 10 siswa kelas IV. Pada kegiatan uji coba ini, kegiatan awal yang dilakukan peneliti menjelaskan tentang media boneka jari berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan, kegiatan selanjutnya yaitu guru

menjelaskan dan mendemonstrasikan materi menggunakan media boneka jari. Diikuti siswa juga berinteraksi langsung dengan media boneka jari. Setelah siswa menggunakan media boneka jari kemudian, diberikan angket respon siswa untuk mengetahui apakah media boneka jari dapat menarik perhatian siswa dan dapat membantu kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa.



**Gambar 1. Media Boneka Jari Berbasis Kearifan Lokal Dan Panggung Cerita**

**Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Uji Validasi**

No	Komponen Kelayakan	(%)	Kriteria
1.	Ahli Materi	87%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	83%	Sangat Layak
3.	Ahli Media	84%	Sangat Layak
Rata-Rata Keseluruhan		84%	Sangat Layak

### **Pembahasan**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan metode R&D (*Research and Development*) yaitu jenis metode penelitian yang menghasilkan produk tersebut Sugiyono (2011:297). Karena peneliti mengembangkan media boneka jari berbasis kearifan lokal pada topik tokoh cerita fiksi yang memiliki nilai valid berdasarkan uji validitasnya. Penelitian pengembangan menggunakan model Rnd modifikasi Sugiyono (2012) yang diawali dengan tahap analisis. Pada tahap analisis dilaksanakan analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis kebutuhan. dari analisis ini didapatkan data yang digunakan untuk merancang media boneka jari yang sesuai dengan permasalahan yang ada dari tahap analisis yang dilakukan diketahui bahwa materi yang termuat pada

buku siswa yaitu mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada cerita fiksi .

Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data. Pengumpulan data sangat penting dilakukan untuk menganalisis kebutuhan terhadap produk yang dikembangkan. Berdasarkan analisis kebutuhan dipilih materi pada tema 8 yaitu daerah tempat tinggalku sub tema 1 mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. Adanya informasi/ data yang diperoleh dari tahap sebelumnya, peneliti melakukan kegiatan desain produk berupa media boneka jari berbasis kearifan lokal. Mendesain media harus memperhatikan prosedur pembuatannya. Media pembelajaran yang dikembangkan ialah media boneka jari berbasis kearifan lokal sehingga dalam penyusunannya perlu memperhatikan pengintegrasikan antara konsep-konsep materi dengan kearifan lokal. Kearifan lokal yang

diintegrasikan dalam media ini adalah kearifan kain batik Banten kemudian diintegrasikan kedalam pakaian media boneka jari.

Setelah melakukan desain produk selanjutnya melakukan validasi uji ahli media melibatkan enam orang dosen ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Terdapat 4 aspek yang mengacu pada penilaian bahasa yaitu, lugas, kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa, kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia dan bahasa yang bersifat komunikatif. Penilaian bahasa dilakukan pada dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dengan kategori nilai yang diperoleh sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Akan tetapi mendapatkan nilai rendah pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia mendapatkan skor 12% sehingga peneliti perlu melakukan perbaikan guna untuk memperbaiki kekurangan pada media boneka jari. Selanjutnya melakukan validasi materi penilaian materi dilakukan dengan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan memperoleh nilai 83% kategori sangat layak. Akan tetapi, mendapatkan nilai belum maksimal pada aspek bahasa mencapai 16% sehingga peneliti perlu melakukan perbaikan untuk memperbaiki kekurangan pada media boneka jari.

Validasi media dilakukan pada dosen Pendidikan Luar Biasa dan Pendidikan IPA dengan kategori nilai mencapai 84% kategori sangat layak. Akan tetapi mendapatkan skor belum maksimal pada aspek penyajian media mencapai 18% sehingga peneliti perlu melakukan perbaikan guna untuk memperbaiki kekurangan pada media boneka jari.

Setelah selesai melakukan validasi dan perbaikan desain yang sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan oleh uji ahli. Media yang sudah diuji coba kelayakannya kemudian, diuji cobakan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media boneka jari berbasis kearifan lokal. Uji coba dilakukan pada siswa kelas IV dengan uji terbatas 10 siswa uji coba dilakukan dengan cara yaitu (1) peneliti memperkenalkan media boneka jari yang dikembangkan, (2) mendemonstrasikan materi dengan media boneka jari, (3) siswa

berinteraksi langsung dengan media boneka jari seperti melakukan peran, (4) memberikan angket respon siswa yang melibatkan 10 orang siswa kelas IV.

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah berupa produk media boneka jari berbasis kearifan lokal mencapai 87% kategori sangat layak. Pada angket respon siswa mencapai persentase 97,6% hasil akhir dari penelitian ini adalah pengembangan media boneka jari (bojar) berbasis kearifan lokal.

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media boneka jari berbasis kearifan lokal terhadap keterampilan berbicara siswa kelas IV SDN Cikande Permai dinyatakan memiliki kualifikasi sangat baik. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata skor validasi media boneka jari sebesar 87% yang masuk kategori “sangat baik” sehingga dapat dikatakan bahwa media boneka jari sudah dapat dikembangkan dan digunakan. Media boneka jari ini menjadi solusi dari permasalahan yang ditemui di lapangan yaitu keterampilan berbicara siswa masih belum maksimal dikarenakan kurangnya rasa percaya diri siswa. Selain itu, penggunaan media ini dapat meningkatkan minat dan belajar siswa karena dengan menggunakan media ini siswa dapat melakukan peran dan dapat berekspresi sesuai dengan imajinasi dan kreativitas siswa. berdasarkan proses dan hasil penelitian yang dilakukan, disampaikan beberapa saran dalam mengembangkan media boneka jari diantaranya: (1) bagi peneliti yang akan mengembangkan media boneka jari dapat disesuaikan dengan kehidupan anak-anak dan tingkat perkembangan siswa, (2) menggunakan media boneka jari perlu pendampingan agar tidak terjadinya miskonsepsi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Arikunto, S., & Safrudin. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budianti, Y., & Permata, T. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Percaya Diri Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN BUNI BAKTI 03 BABELAN BEKASI. *Jurnal PEDAGOGIK*, V(2), 12-20.
- Chrestian, S. (2018). Implementasi Media Boneka Jari Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok b di TK KOSGORO SURABAYA. *Jurnal.PAUD TERATAI*, 7(01), 12-20.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Erlando, D. S. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 6(1), 20-28.
- Ghazali, S. (2013). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dengan Menggunakan Pendekatan Komunikatif- Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Sainifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Puspasari, D. (2015). Penggunaan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal. PGSD FKIP UNS*, 7(1), 20-28.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprani. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah Sekolah Dasar*. Medan: Harapan Cerdas.
- Siwi, P. A. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Formatif*, 5(1), 30-38.
- Ummul, K. (2014). Penggunaan Media Boneka Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar. *Jurnal JPGSD*, 02(03), 40-48.
- Winda. (2014). Boneka Jari Sebagai Media Pembelajaran Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Eduhumaniora*, 6(1), 40-48.