



**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN MATERI  
MENDONGENG PADA SISWA KELAS II SD  
NEGERI 064023 KEMENANGAN TANI  
MEDAN TUNTUNGAN T.A. 2022/2023**

**DEVELOPMENT OF HAND POOLS MEDIA STORYING  
MATERIALS IN CLASS II ELEMENTARY SCHOOL  
STUDENTSCOUNTRY 064023 FARMING VICTORY  
MEDAN TUNTUNGAN T.A. 2022/2023**

Viola Sri Permata S<sup>1)</sup>, Gemala Widiyarti. <sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Prodi PGSD, FKIP, Universitas Quality

<sup>2)</sup>Dosen Prodi PGSD, FKIP, Universitas Quality

Jl. Ringroad – Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 1234, Indonesia

[violasripermata@gmail.com](mailto:violasripermata@gmail.com), [widiyartigemala@gmail.com](mailto:widiyartigemala@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan media wayang untuk bercerita. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah (1) untuk mengetahui kesesuaian media pengembangan wayang sarung untuk mendongeng, dan (2) untuk mengetahui keefektifan wayang sarung dalam mendongeng. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (desain, produksi dan evaluasi) menurut model Richey & Klein. Dalam penelitian ini, kuesioner, wawancara dan dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Hasil pengembangan materi produk media produksi boneka tangan untuk bercerita dievaluasi validitasnya oleh ahli materi dan media dengan rata-rata 94,40 dengan kriteria sangat valid. Keefektifan lingkungan pembelajaran wayang sarung diukur dari respon siswa Kelas II SD Negeri 064023 Jaya Tani Kecamatan Medan Tuntungan dengan skor rata-rata 97,75 nga termasuk kriteria prestasi tinggi. Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa lingkungan pembelajaran boneka tangan yang dikembangkan sangat mengesankan.

**Kata kunci: Pengembangan, Media Boneka Tangan, Mendongeng**



## **ABSTRACT**

*This study aims to develop hand puppet media for storytelling material. This development research aims to (1) determine the validity of the media for developing storytelling hand puppets, (2) to determine the effectiveness of hand puppets for storytelling material. This study uses Research and Development development research using the Richey & Klein model (planning, production and evaluation). Data collection techniques in this study used questionnaires, interviews and documentation. The results of the development of hand puppet media product material for storytelling were measured for its validity level from material and media experts with an average of 94.40% with very valid criteria. While the level of effectiveness of hand puppet learning media is measured from the results of student responses in class II SD Negeri 064023 Victory Tani Medan Tuntungan District by getting an average of 97.75% including very effective criteria. Based on the percentage results, data can be obtained that the hand puppet learning media developed is very affective.*

**Keywords:** *Development, Hand Puppet Media, Storytelling*

## **PENDAHULUAN**

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa nasional di negara kesatuan Republik Indonesia memegang peranan yang sangat dominan dalam kehidupan masyarakat, khususnya di sekolah dasar. Bahasa Indonesia harus dipelajari, dikembangkan dan dioptimalkan penggunaan dan penerapannya. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting di sekolah dasar. Pembelajaran ini diperlukan agar siswa menjadi siswa yang baik dan mampu berkomunikasi dengan bahasa yang benar, baik secara lisan maupun tulisan. Ada tiga bagian dalam mempelajari bahasa Indonesia, yaitu (1) keterampilan berbahasa Indonesia, (2) pengetahuan bahasa Indonesia atau tata bahasa Indonesia, dan (3) pemahaman sastra. Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia secara bergiliran terdiri dari empat mata pelajaran, yaitu (1) menyimak, (2) berbicara, (3) membaca, dan (4) menulis. Berdasarkan hal tersebut, berbicara merupakan bagian Namun berdasarkan observasi dengan Guru Rumah Kelas II di SD Negeri 064023 kemenangan Tani Kecamatan Medan Tuntungan, kondisi di lapangan masih terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran siswa belajar. Guru hanya menggunakan evaluasi kemampuan berbicara siswa, padahal berbicara tidak hanya membutuhkan pengetahuan tetapi juga keterampilan. Hal ini tercermin dari pembelajaran guru yang hanya mengukur pengetahuan keterampilan menulis siswa. Hal tersebut mengakibatkan siswa mudah bosan dan kurang aktif dalam belajar, kurang percaya diri saat tampil di depan kelas, gugup dalam mengemukakan pendapat karena takut salah, dan siswa merasa malu sehingga siswa menjadi cemas. .dengan tidak membayar Perhatikan penjelasan guru. Oleh karena itu, materi cerita



perlu ditingkatkan dengan penggunaan boneka tangan. kemudian penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Dongeng Media Hand Puppet Untuk Siswa Kelas II SD 064023 Kemenangan Petani Kabupaten Medan”**. Pencapaian tahun pelajaran 2022/2023.

## 2.1 kerangka Teoritis

Slametto(2012:2)Belajar adalah usaha individu untuk membawa perubahan perilaku baru secara keseluruhan yang merupakan hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Ihsana (2017: 4) menyatakan bahwa belajar adalah kegiatan dengan proses yang mengarah dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari ketidaktahuan menjadi pemahaman, dan tidak tercapainya hasil yang optimal. Menurut Cronbach (2018:2) Belajar adalah perubahan tingkah laku karena pengalaman.. Menurut Jihad dan Harris (2013:11) bahwa belajar adalah suatu proses yang terdiri dari gabungan dua aspek,yaitu: Dalam pembelajaran, fokusnya adalah apa yang harus dilakukan siswa, dalam pengajaran, fokusnya adalah apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai penyedia pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan instruksional tentang sumber belajar, dari guru kepada siswa, yaitu kepada siswa, agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien. (Daryanto, 2013:33) bahwa boneka adalah tiruan yang berbentuk binatang atau manusia. Boneka dapat dijadikan sebagai alat peraga untuk bercerita kepada anak karena boneka merupakan benda yang dekat dengannya (Latif, 2014:42). Wayang sebagai media pembelajaran dapat menggunakan gerakannya untuk bercerita dan menyampaikan pesan kepada siswa sekolah dasar, baik faktual, imajiner, informasional, instruksional, maupun instruksional. Media wayang sarung sebagai alat bantu dalam bercerita, yang menurut Rachel memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan Wayang sebagai media narasi memiliki banyak kelebihan dan kekurangan. Anak-anak pada umumnya menyukai boneka, jadi cerita yang diceritakan melalui boneka menarik minat dan perhatian mereka. Siswa juga dapat berpartisipasi dalam pedalangan dan bermain dengan boneka. Artinya boneka bisa menjadi hiburan sekaligus alat untuk mengekspresikan atau mengungkapkan



perasaan seseorang. Boneka pun dapat merangsang fantasi atau imajinasi anak (Sulianto, 2014:95). Penggunaan boneka tangan sebagai media pembelajaran menawarkan keuntungan sebagai berikut:

- 1) Efektif dalam hal waktu, tempat, biaya dan persiapan.
- 2) Tidak memerlukan keterampilan yang kompleks.
- 3) Mampu mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana gembira (Sulianto, 2014:95). Kelebihan dari media boneka tangan:

- 1) Umumnya anak menyukai boneka, dengan menggunakan media boneka tangan maka akan lebih menarik perhatian dan minat anak terhadap kegiatan pembelajaran.
- 2) Membantu mengembangkan emosi anak, anak dapat mengekspresikan emosi dan kekhawatirannya melalui boneka tangan tanpa merasa takut ditertawakan dan diolok-olok teman.
- 3) Membantu anak untuk membedakan fantasi dan realita.

Kekurangan dari media boneka tangan:

- 1) Guru harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan media boneka tangan, kreasi, gerakan, mimik, suara, dan kegiatan kelasnya.
- 2) Keragaman siswa merupakan kendala lain karena guru harus memahami mereka secara individual.

Adapun langkah langkah dalam pembelajaran menggunakan media boneka tangan sebagai berikut:

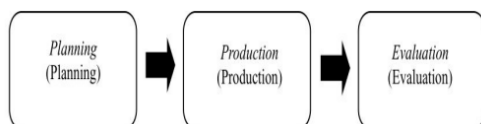
1. Rumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, dengan demikian akan dapat diketahui apakah tepat penggunaan media boneka tangan untuk pembelajaran.
2. Buatlah naskah atau skenario sandiwara boneka tangan dengan jelas dan terarah.
3. Hendak diselingi dengan nyanyian agar menarik.
4. Tentukan durasi waktu pada saat kegiatan penggunaan media boneka tangan.
5. Isi cerita sesuai dengan umur dan daya imajinatif anak.
6. Selesai kegiatan, hendaknya berdiskusi tentang peran yang telah diperankan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengembangkan produk yang sebelumnya sudah ada. Rancangan penelitian dibuat berdasarkan metode penelitian berdasarkan metode penelitian dan pengembangan oleh Richey & Klein. Berdasarkan kajian tersebut dilakukan studi literatur. Setelah melakukan studi teratur, penelitian membuat rancangan produk yang bersifat menyempurnakan atau mengembangkan produk yang telah ada. Produk yang akan dihasilkan nantinya harus lebih efektif, efisien, dan lebih praktis digunakan dari produk yang sudah ada.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk efektivitas masyarakat luas. Penelitian ini menggunakan metode Richey & Klein. Metode ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan keterampilan berbicara. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan materi mendongeng. Produk yang dihasilkan yaitu media boneka tangan. Media pembelajaran tersebut akan dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang lebih modern, mudah dipahami dan semakin mudah digunakan untuk siswa.

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu:



### 1) Tahap Planning

Richey & Klein (dalam Sugiyono, 2016:39), planning adalah kegiatan membuat rancangan atau rencana produk yang dibuat. Perencanaan ini dimulai dengan pencarian literatur awal. Tahapan awal dengan mencari atau mengumpulkan data yang akan digunakan sebagai latar belakang penelitian dan pengembangan. Sampel yang diambil dalam penelitian ini sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Manunggal,

memberikan hasil bahwa di Sekolah tersebut belum menemukan instrumen serta metode yang sesuai untuk penilaian sikap siswa.

## 2) Tahap Production

Richey & Klein (dalam Sugiono, 2016:39), produksi adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan sebelumnya. Tahap produksi dalam penelitian dan pengembangan ini diawali dengan penyusunan indikator penelitian. Indikator pencapaian aspek sikap peserta didik yang akan disusun oleh peneliti termuat dalam kurikulum 2013 KI 1 dan K 2, yaitu sikap menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya, jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri.

## 3) Tahap Evaluation

Richey & Klein (dalam Sugiono, 2016:39), evaluasi adalah kegiatan menguji, menilai seberapa memenuhinya produk dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilakukan melalui uji validitas dan uji reabilitas. Uji validitas dilakukan oleh dua dosen ahli yang berkompeten dalam bidang evaluasi.

### 1. Rumus untuk mengelola kevalidan produk

$$P = \frac{X}{xi} \times 100 \% \quad (\text{Sugiyono, 2017:135})$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

X = Skor jawaban dalam satu item

Xi = skor jawaban maksimal dalam satu item pertanyaan

100 % = konstanta

### 2. Rumus untuk mengelola keefektifan

Analisis data kuantitatif digunakan menganalisis data yang diperoleh dari hasil belajar siswa setelah dilakukan penyebaran tes pada tahap uji coba. Tes yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui keefektifan percobaan yang dikembangkan valid atau tidak valid digunakan. Adapun rumus keefektifan yang digunakan sebagai berikut:



$$\text{Efektifitas} = \frac{TS_e}{TS_h} \times 100$$

(Sadun Akbar, 2013: 82)

Dimana:

$TS_e$  : Total empirik (nilai hasil uji kompetensi yang dicapai siswa)

$TS_h$  : Total skor maksimal (hasil uji kompetensi maksimal yang digunakan dapat dibaca siswa)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil produk media boneka tangan divalidasi oleh dua Dosen Universitas Quality yaitu Bapak Juniko Esra Tarigan, S.Pd., M.Pd dan Ibu Hasni Suciawati, S.Pd., M.Pd dan juga guru kelas II B Ibu Rasta br Tarigan serta siswa kelas II B SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Kecamatan Medan Tuntungan. Validator bertugas untuk membantu mahasiswa untuk membuat produk yang dapat digunakan di sekolah, sedangkan guru dan siswa bertugas untuk melihat keefektifan produk peneliti apakah layak untuk digunakan didalam kelas atau tidak. Peneliti melakukan revisi kepada dosen validator sampai produk yang telah dibuat oleh peneliti dapat untuk dipakai ataupun digunakan disekolah terlebih dikelas. Hasil Validasi oleh Validator Sebelum direvisi

$$\begin{aligned} P &= \frac{\times}{\times i} \times 100 \\ &= \frac{21}{28} \times 100 \\ &= 75 \end{aligned}$$

### 1. Hasil Validasi oleh Validator Sesudah direvisi

Hasil dari validasi sesudah direvisikan tentang materi yang akan disampaikan oleh siswa yaitu materi mendongeng sudah dinilai oleh ahli materi sesuai dari aspek yang akan dinilai.

$$P = \frac{\times}{\times i} \times 100$$

$$= \frac{26}{28} \times 100$$

$$= 93$$

1. Hasil Validasi oleh Validator Sebelum direvisi

Peneliti telah membuat terlebih dahulu media boneka tangan yang akan diperlihatkan kepada valiator dan validator merevisi media boneka tangan tersebut dan memberi saran agar supaya dilengkapi lagi bagian bagian tubuh yang terdapat pada setiap tokoh karakter hewan yang ada di dongeng tersebut.



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

$$= \frac{14}{24} \times 100$$

$$= 58,3$$

2. Hasil validasi oleh Validator Sesudah direvisi

Hasil dari validasi sesudah direvisikan mengenai media boneka yang akan disampaikan oleh siswa sudah dinilai oleh ahli media sesuai dari aspek yang akan dinilai. Berikut adalah hasil dari aspek penilaian untuk media dan juga gambar setelah direvisi dengan berbagai tokoh ataupun karakter dari dongeng tersebut:



$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100$$

$$= \frac{23}{24} \times 100$$

$$= 95,8$$

**Tabel 4.1** Rekapitulasi hasil validator sebelum revisi

No.	Nama	Jumlah skor	Nilai validator	Rata-rata
1.	Hasni Suciawati, S.Pd., M.Pd	21	75	66,65
2.	Juniko Esra Tarigan, S.Pd., M.Pd.	14	58,3	

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100$$

$$= \frac{75+58,3}{2} \times 100$$

$$= \frac{133,3}{2} \times 100$$

$$= 66,65$$

Berdasarkan tabel rekapitulasi diatas, peneliti mendapatkan skor rata-rata pada media boneka tangan materi mendongeng adalah 66,65 dan termasuk kedalam kategori “Kurang Valid” dan belum dapat digunakan ke dalam kelas dan masih

harus membutuhkan revisi lagi sampai media boneka tangan materi mendongeng dinyatakan layak atau valid untuk digunakan dikelas.

**Tabel 4.7 Rekapitulasi hasil validator sesudah revisi**

No.	Nama	Jumlah skor	Nilai validator	Rata-rata
1.	Hasni Suciawati, S.Pd., M.Pd	26	93	94,40
2.	Juniko Esra Tarigan, S.Pd., M.Pd.	23	95,8	

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum i} \times 100 \\ &= \frac{93+95,8}{2} \times 100 \\ &= \frac{188,8}{2} \times 100 \\ &= 94,40 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel rekapitulasi diatas, peneliti mendapatkan skor rata-rata pada media boneka tangan materi mendongeng adalah 94,40 dan termasuk kedalam kategori “Sangat Valid” dan dapat digunakan dikelas II B SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Kecamatan Medan Tuntungan setelah mendapatkan persetujuan dari dosen validator dan dosen pembimbing.

### **Hasil Uji Coba Produk**

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media, materi, dan guru, selanjutnya media di ujikan pada kelompok kecil yang berjumlah 30 orang siswa kelas II B SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Kecamatan Medan Tuntungan. Uji coba kelompok kecil ini digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dari hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 30 responden diperoleh hasil sebagai berikut:



**Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Responden Siswa**

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah skor keseluruhan
1.	Media yang disajikan membantu saya dalam belajar	100
2.	Media membuat pembelajaran menjadi menyenangkan	100
3.	Objek yang terdapat pada media jelas dan mudah dipahami	100
4.	pilihan warna dalam media tersebut bagus dan serasi	90
5.	Bahan yang digunakan dalam media aman bagi siswa	100
6.	Media pembelajaran yang dibuat sangat mudah digunakan	95
7.	Media yang dirancang aman digunakan	100
8.	Dengan adanya media, pembelajaran dapat dengan mudah saya pahami	100
Total skor		782

$$\begin{aligned} \text{Efektifitas} &= \frac{TS_g}{TS_h} \times 100 \\ &= \frac{782}{800} \times 100 \\ &= 97,75 \end{aligned}$$

Berdasarkan responden siswa pada uji coba media boneka tangan didalam kelas dengan menggunakan lembar penilaian siswa dapat dikatakan bahwa jumlah penilaian adalah 782 dari jumlah total maksimum 800 skor. Jumlah skor dipresentasikan sehingga menjadi 97,75 % termasuk dalam kriteria “Sangat efektif

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran boneka tangan materi mendongeng dinyatakan sangat valid atau sangat layak. Kevalidan media boneka tangan ini diperoleh berdasarkan hasil validasi dari validator ahli media dan materi. media dinyatakan valid oleh validator media dan materi dinyatakan valid oleh validator materi. Hasil kevalidan yang didapat dari kedua validator adalah sebanyak 94,40 dan termasuk kedalam kategori “sangat layak” dimana media pembelajaran tersebut layak digunakan untuk siswa.
2. Penggunaan media boneka tangan materi mendongeng dinyatakan efektif. Hasil respon siswa dalam menggunakan media boneka diperoleh sebanyak 97,75 dan termasuk kedalam kategori “sangat efektif” Peserta didik terlihat sangat senang dalam menggunakan media boneka tangan dan sangat membantu dalam proses pembelajaran dikelas.

### **Saran**

Berdasarkan hasil pengembangan media boneka tangan, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu:

1. Bagi guru  
Dengan adanya media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa indonesia ini dapat menambah referensi bagisetiap guru dalam penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.
2. Bagi peserta didik



Peserta didik mendapatkan sebuah pengalaman baru tentang kegiatan belajar mengajar yang menarik. Peserta didik juga akan mudah mengerti materi pembelajaran bila dengan menggunakan media pembelajaran.

### 3. Bagi sekolah

Dengan hasil produk media pembelajaran ini dapat memberikan suatu referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan sekolah dapat mendukung peserta didiknya untuk menciptakan media yang telah bervariasi lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid Hamdani Hamid. 2013 *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Pengertian pembelajaran*. DAP ahmar. Diakses dari laman web tanggal 29 Januari 2017 dari: <http://eprints.uny.ac.id/8890/3/BAB%20%20-%2008416241006.pdf>
- Dwi, P Handayani. 2016) *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa melalui Kegiatan Bercerita dengan Media Boneka Tangan pada Anak di Taman Kanak-kanak*. Surabaya: Jurnal Kresna Bina Insan Prima
- Martaulina, Sinta Diana. 2018. *Bahasa Indonesia Terapan*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA
- Punaji Setyosari. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan dan pengembangan: Jawa Barat*
- Rohana & Syamsuddin. 2021. *Keterampilan Bahasa Indonesia Pendidikan Dasar: Makassar*
- Siti Ma'rifah Setiawati. 2018. *Teori Belajar*: Surabaya
- Sri Rezki Maulina Azmi. 2019. *Peningkatan Keterampilan Berbicara*. Labuan Ruku
- Subhayni, dkk. 2017. *Keterampilan Berbicara*. Banda Aceh: Syiah Kuala
- Sugiono. 2018. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta,cv
- Suhardi Moh. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish.

# PROSIDING SEMINAR NASIONAL PSSH

(Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum) E-ISSN : 2830-361X, Volume 2, Mei 2023

Homepage : <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>



---

Tambunan Pandapotan. 2018. *Pembelajaran keterampilan berbicara siswa*.  
Diakses dari laman web tanggal 23 januari 2023 dari:

[https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=yNfeHC0AAAAJ&citation\\_for\\_view=yNfeHC0AAAAJ:d1gkVwhDpl0C](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=yNfeHC0AAAAJ&citation_for_view=yNfeHC0AAAAJ:d1gkVwhDpl0C)

Zakia Habsari. 2017. *Dongeng Sebagai Karakter Pembentuk Anak*. Malang.  
Diakses dari laman web tanggal 23 Maret 2023 dari:

[https://www.researchgate.net/publication/320061587\\_DONGENG\\_SEBAGAI\\_PEMBENTUK\\_KARAKTER\\_ANAK](https://www.researchgate.net/publication/320061587_DONGENG_SEBAGAI_PEMBENTUK_KARAKTER_ANAK)