



## Pengembangan Media Boneka Jari Materi Dongeng Fabel Siswa Kelas II SD Negeri Gedangsewu 1

Nur Khafifah<sup>1</sup>, Endang Sri Mujiwati<sup>2</sup>, Sutrisno Sahari<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri<sup>1,2,3</sup>

[nurkhafifah20oktober@gmail.com](mailto:nurkhafifah20oktober@gmail.com)<sup>1</sup>, [endangsri@unpkediri.ac.id](mailto:endangsri@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[sutrisnosahari@gmail.com](mailto:sutrisnosahari@gmail.com)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

The results of observations of Indonesian language learning activities in class II at SD Negeri Gedangsewu 1 where in learning teacher uses teaching materials in the form of student books containing picture illustrations. The teacher uses the lecture method which makes students less active because students only listen to the explanation in silence, this means that students do not fully understand the material presented. The aim of this research and development is to help students understand fabels material easily by using finger puppets. The method used in this research is the Borg and Gall Research and Development (R&D) method. The results of this research and development show that the validity of media experts and material experts is in the very valid category, with an average score 94,38%. The practicality of the teacher's responden obtained 98%, then the results of students response in the limited trial obtained a score of 87,69%, and in the board test it obtained 89% in very practical category. The effectiveness of finger puppets media in the post-test of extensive trials obtained an average of 94,05% in the very effective category. It can be concluded that the finger puppets media with fable fairy tale material is declared valid, practical and effective.

**Keywords:** Indonesian, media development, fabels, finger puppets

### ABSTRACT

Hasil pengamatan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri Gedangsewu 1 yang didalam pembelajaran guru menggunakan bahan ajar berupa buku siswa yang berisi ilustrasi gambar. Guru menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa kurang aktif karena siswa hanya diam mendengarkan penjelasan, hal ini membuat siswa belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan. Tujuan penelitian dan pengembangan ini untuk membantu siswa memahami materi dongeng fabel dengan mudah dengan menggunakan boneka jari. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) Borg and Gall. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan validitas ahli media dan ahli materi dengan kategori sangat valid, dengan skor rata-rata 94,38%. Kepraktisan dari respon hasil guru memperoleh 98%, kemudian hasil respon siswa uji coba terbatas memperoleh skor 87,69%, dan pada uji luas memperoleh 89% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media boneka jari pada post-test uji coba luas memperoleh rata-rata 90,30%, dan pada uji coba luas memperoleh rata-rata 94,05% dengan kategori sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa media boneka jari materi dongeng fabel dinyatakan valid, praktis dan efektif.

**Keywords:** bahasa Indonesia, pengembangan media, fabel, boneka jari

### PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa negara dan bahasa nasional. Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara diresmikan sejak kemerdekaan Indonesia yaitu pada tanggal 17 Agustus 1945, tercantum didalam Undang-Undang Dasar 1945 Bab XV, Pasal 36. Sedangkan bahasa Indonesia sebagai



bahasa nasional diresmikan sejak lahirnya Sumpah Pemuda pada tanggal 28 Oktober tahun 1928. Salah satu fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa negara adalah bahasa pengantar dalam dunia pendidikan. Mengacu pada salah satu fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa negara yaitu sebagai bahasa pengantar dalam dunia pendidikan, maka bahasa Indonesia diajarkan pada semua jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi. Menurut Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II Sekolah Dasar mencakup empat kompetensi yakni sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Garis besar materi bahasa Indonesia di kelas II sekolah Dasar, meliputi: keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Salah satu materi keterampilan membaca terdapat pada kompetensi dasar 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan pembelajaran materi mengenai sikap hidup rukun dalam dongeng fabel dilakukan di kelas II SD Negeri Gedangsewu 1 ditemukan bahwa, guru menggunakan bahan ajar berupa buku siswa yang berisi rangkuman materi dan ilustrasi gambar yang menyebabkan siswa belum sepenuhnya mampu memahami materi. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, guru menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa kurang aktif karena siswa hanya diam dan mendengarkan penjelasan dari guru. Hal ini menyebabkan siswa belum sepenuhnya mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini berpengaruh pada motivasi siswa ketika pembelajaran berlangsung. Hal ini terbukti dari 48 siswa kelas II pada mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat sebanyak 20 siswa belum paham terhadap materi dongeng fabel. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik yang dapat membantu siswa memahami materi dongeng fabel dengan mudah, berupa boneka jari yang efektif untuk menarik perhatian siswa.

Menurut Tirmidziani (2013) "Boneka jari adalah boneka yang ukurannya lebih kecil dari boneka tangan, yang diselubungkan pada jari-jari tangan yang terbuat dari kain Flannel yang berwarna warni yang dibentuk sesuai tokoh dalam dongeng dan nantinya dapat digerak-gerakan pada saat pendongeng melakukan aktifitas mendongeng". Berdasarkan kutipan tersebut bisa diartikan bahwa boneka jari merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Menurut Aslindah Andi (2018), "Bentuk boneka jari dapat disesuaikan dengan tokoh yang terdapat pada cerita dongeng, ukuran dari boneka jari tergolong kecil". Berdasarkan kutipan tersebut bisa diartikan bahwa bentuk boneka jari tergolong kecil, seukuran dengan jari tangan orang dewasa.

Menurut Ernes Stela (2020), "Dongeng fabel merupakan kisah fiksi kehidupan hewan yang berperilaku menyerupai manusia dalam kehidupan



nyata”. Berdasarkan kutipan tersebut bisa diartikan bahwa dongeng fabel merupakan dongeng binatang yang watak dan perilakunya seperti manusia, biasanya ditampilkan untuk memperkuat cerita agar lebih menarik bagi pembaca khususnya anak-anak. Menurut Sulistyanto (2016), “Fabel adalah cerita pendek yang menggambarkan watak dan budi pekerti manusia yang diibaratkan dengan binatang”. Berdasarkan kutipan diatas dapat diketahui bahawa karakter-karakter yang terdapat pada binatang tersebut dianggap mewakili karakter-karakter pada manusia, dan bertindak seperti halnya manusia.

## METODE

Metode Dalam penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2013), “Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu disertai dengan menguji keefektifan produk yang dihasilkan tersebut”, berdasarkan kutipan tersebut dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan dengan praktis. ADDIE yang merupakan akronim dari analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Model ADDIE terdiri atas 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis, artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis, tidak bisa diurutkan secara acak atau kita bisa memilih mana yang ingin di dahulukan. Karena kelima tahap/langkah ini sudah sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain lainnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Branch (2009) Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima komponen yang meliputi analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap analisis (*Analyze*) merupakan sebuah proses untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pada pembelajaran. Analisis kinerja dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mendapatkan hal tersebut dilakukan kegiatan observasi pada saat kegiatan pembelajaran. Dari hasil analisis kinerja yang dilakukan melalui observasi dan wawancara ditemukan bahwa, pembelajaran materi dongeng fabel dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, penjelasan materi yang jelas. Hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan kompetensi siswa.

Tahap Perencanaan (*Design*), dari hasil analisis kebutuhan, dirancangnya media pembelajaran boneka jari. Pada tahap ini dilakukan perancangan berupa membuat sketsa media boneka jari materi Sikap Hidup Rukun dalam Dongeng Fabel.

Tahap Pengembangan (*Development*), pada kegiatan pengembangan ini menghasilkan produk model asli yang rancangannya sudah dibuat pada tahap desain.



Tahap Implementasi (*Implementation*), ini merupakan penerapan media boneka jari materi sikap hidup rukun dalam dongeng fabel. Untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran, yang meliputi keefektifan dan efisiensi pembelajaran melalui kegiatan uji coba. Kegiatan uji coba akan dilakukan melalui kegiatan uji coba terbatas dan uji coba luas.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap evaluasi ini dilakukan per-tahapan prosedur pengembangan produk. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil setiap tahap pengembangan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah media boneka jari yang dikembangkan dapat digunakan atau tidak.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk memperoleh data kevalidan dan kepraktisan media boneka jari yaitu dengan menggunakan angket untuk mengetahui kelayakan media boneka jari yang telah dikembangkan. Menurut Akbar Sa'adun (2013) instrumen penelitian yang menggunakan skala likert yaitu sangat valid = 5 (86% - 100%), valid = 4 (71% - 85%), cukup valid = 3 (56% - 70%), kurang valid = 2 (41% - 55%), dan tidak valid = 1 (25% - 40%).

Data keefektifan diperoleh dari hasil ketuntasan belajar klasikal, yaitu dengan hasil post-test setelah menggunakan media pembelajaran boneka jari. Jika soal evaluasi lebih tinggi maka media boneka jari dapat dikatakan efektif. Media boneka jari dikatakan efektif apabila hasil presentase ketuntasan belajar klasikal didik mencapai skor total 86% -100%. Serta memperoleh skor minimal dengan nilai rata-rata hasil belajar kelas II diatas KKM yaitu 75. Dalam rumus Akbar Sa'adun (2013) yaitu : sangat efektif = 5 (86 % -100%) , efektif = 4 (71% - 85%), cukup efektif = 3 (56% - 70%) , kurang efektif = 2 (41% - 55%), dan tidak efektif = (25% - 50%).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media boneka jari yang dikembangkan divalidasi oleh para ahli yang meliputi ahli media, perangkat pembelajaran dan soal evaluasi, maka dapat disimpulkan bahwa media boneka jari ini dapat dikatakan valid. Hasil validasi media boneka jari yang pertama memperoleh skor 92% dan dapat dikategorikan sangat valid dapat digunakan. Validasi perangkat pembelajaran memperoleh skor 94,54% dan validasi soal evaluasi memperoleh skor 98% dan dapat dikategorikan sangat valid dapat digunakan . Hasil kevalidan tersaji dalam tabel berikut.

**Tabel 1. Rekapitulasi Kevalidan Media Boneka Jari**

No.	Validator	Presentase Perolehan	Kriteria Penilaian
1.	Ahli Media	92%	Sangat Valid dapat digunakan
2.	Ahli Perangkat Pembelajaran	94,54%	Sangat Valid dapat digunakan
3.	Ahli Soal Evaluasi	98%	Sangat Valid dapat digunakan
	Rata-rata	94,84	



Setelah melalui validasi oleh ahli media dan materi maka selanjutnya media boneka jari diuji cobakan melalui uji coba lapangan yaitu uji coba terbatas dan luas, meliputi angket respon guru, respon siswa dan soal evaluasi. Untuk uji coba terbatas dilakukan dengan 13 siswa kelas II, dan untuk uji coba luas dilakukan dengan 35 siswa kelas II. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui hasil presentase dari hasil angket kepraktisan dari media boneka jari. Hasil presentase kepraktisan yang diperoleh dari hasil respon guru ada 98% dan respon siswa sebesar 97,69% dan dapat dikategorikan sangat praktis. Hasil kepraktisan tersaji dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 2. Rekapitulasi Kepraktisan Media Boneka Jari**

No.	Validator	Presentase Perolehan	Kriteria Penilaian
1.	Guru	98%	Sangat Praktis
2.	Siswa	92%	Sangat Praktis
	Rata-rata	95%	

Pengembangan media boneka jari dikatakan efektif jika media sudah diuji cobakan pada subjek uji coba terbatas kelas II SD Negeri Gedangsewu 1 dengan siswa sebanyak 13 siswa dan uji coba luas sebanyak 35 siswa dan memenuhi kriteria keefektifan. Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari nilai soal evaluasi setelah menggunakan media boneka jari. Pada uji coba terbatas mendapatkan nilai rata-rata dengan skor 90,30% dan pada uji coba luas mendapatkan nilai rata-rata dengan skor 94,05% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil data penelitian tersebut, pengembangan media boneka jari materi dongeng fabel dapat membantu siswa dalam memahami materi dongeng fabel dengan mudah.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian media boneka jari materi dongeng fabel siswa kelas II SD Negeri Gedangsewu 1 yang sudah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut, penilaian kevalidan ahli media dan ahli materi dapat dibuktikan dengan presentase yang valid dapat digunakan. Berdasarkan hasil dari angket respon guru dan respon siswa mendapatkan presentase sangat praktis dan dapat digunakan oleh siswa. Berdasarkan hasil keefektifan siswa dalam pembelajaran di karenakan karena ketuntasan belajar siswa mendapatkan presentase sangat efektif.

### DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'adun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Aslindah, Andi. 2018. *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*. Sulawesi Selatan: Kaaffah.
- Ernes, Stella. 2020. *Kumpulan Dongeng Untuk Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tirmidziani A.,dkk. ,2013. *APE Inovatif Untuk Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu.

Edu.