

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN
TEKS FABEL KELAS VII SMP
Tahun 2020, 1-6**

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN
TEKS FABEL KELAS VII SMP**

Ayu Intan Maulany

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
E-mail : maulanyaintan@gmail.com

Abstrak

Media boneka tangan berbasis budaya diterapkan pada materi teks fabel. Dalam teks fabel, salah satu kompetensi dasarnya yakni bercerita, sehingga pada penelitian ini digunakan media boneka tangan berbasis budaya. Pada setiap produk media boneka tangan berbasis budaya ini memiliki cerita yang berhubungan dengan materi teks fabel, namun tidak hanya itu saja siswa juga diingatkan kembali untuk mencintai atau mengenal lebih lanjut lagi mengenai budaya Indonesia. Boneka tangan ini didesain dengan menggunakan baju adat dari beberapa daerah di Indonesia sehingga siswa dapat mengenal lebih lanjut cerita teks fabel yang akan diceritakannya menggunakan boneka tangan binatang berdasarkan boneka tangan yang pertama dipilih. Siswa dapat memilih bebas media boneka tangan yang akan digunakannya kembali dalam bercerita. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Sadiman. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui proses pengembangan media pembelajaran Boneka Tangan berbasis budaya, mendapatkan media pembelajaran Boneka tangan berbasis budaya yang valid, mendapatkan media pembelajaran Boneka tangan berbasis budaya yang praktis, mendapatkan media pembelajaran Boneka tangan berbasis budaya yang efektif, dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks fabel di SMP. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VII, SMP Negeri 2 Tapen Bondowoso. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah pengisian lembar validasi oleh ahli sebagai validator, wawancara, observasi, metode tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi analisis data hasil validasi, analisis kepraktisan media, dan analisis keefektifan media. Data kevalidan media boneka tangan berbasis budaya menghasilkan kategori sangat layak yaitu 86,30%. Media boneka tangan berbasis budaya juga sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran teks fabel yaitu dengan hasil 84,76%. Data respon guru dan juga respon siswa juga menunjukkan bahwa media boneka tangan berbasis budaya praktis untuk digunakan dalam pembelajaran teks fabel dengan hasil 92,6% respon guru dan 92,33% respon siswa.

Kata Kunci: media, proses, kualitas.

Abstract

The culture-based hand puppet medium is applied to fable text material. In the fable text, one of the basic skills is storytelling, so culture-based doll media was used in this study. Each of these culture-based hand puppet media products contains stories about fable text material, but not only to remind students to love or learn more about Indonesian culture. These hand puppets are designed using traditional clothing from different regions of Indonesia so that students can learn more about the fable text story they tell with animal hand puppets based on the selected puppet first hand. Students can choose free media puppets to be used in storytelling. The development research model used in this study is the Sadiman development model. The goals to be achieved in this research are to find out the process of developing culture-based hand puppet learning media, to get a valid culture-based hand puppet, to get a practical culture-based hand puppet, to get an effective culture-based hand puppet learning medium while learning Indonesian fable text material in the intermediate level. The subjects in this study were class VII students, SMP Negeri 2 Tapen Bondowoso. The data collection technique of this research was to fill out the validation sheets from experts as validators, interviews, observations, methods, tests and documentation. Data analysis techniques include data analysis results of validation, practical analysis of the media and analysis of the effectiveness of the media. The validity data of culture-based hand puppets showed a very decent category of 86.30%. The culture-based puppet media are also very effective for learning fabulous texts, with 84.76% results. Teacher response data as well as student responses also showed that practical, culture-based puppet media were used to learn fabulous texts, with the results of 92.6% teacher responses and 92.33% student responses.

Keywords: Media, Process, Quality

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN
TEKS FABEL KELAS VII SMP
Tahun 2020, 1-6**

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu kebutuhan manusia yang sangat umum. Pada dasarnya pembelajaran dapat diarahkan untuk meningkatkan suatu kemampuan belajar dalam pembelajaran berkomunikasi. Dalam pembelajaran terdapat suatu proses interaksi antara siswa dengan guru pada lingkungan belajar. Pembelajaran juga memfokuskan pada suatu komunikasi antara siswa dan guru yang sangat dibutuhkan, dalam komunikasi tersebut dibutuhkan kemampuan dalam berbahasa yang baik dan benar, sehingga guru memiliki susunan yang terprogram dan sudah terdesain untuk membuat siswa belajar secara aktif, berkomunikasi secara baik dan juga lebih bertujuan kepada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran bahasa memiliki pengertian bahwa pembelajaran bahasa Indonesia ialah sebuah pembelajaran yang dapat meningkatkan suatu kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa baik lisan maupun tulis. Pada tujuannya, siswa dan guru memiliki tujuan pembelajaran bahasa tersendiri. Tujuan untuk siswa yaitu untuk mengembangkan kemampuannya, sedangkan tujuan untuk guru yaitu mengembangkan kemampuan berbahasa pada siswa.

Kemampuan berbahasa diperlukan suatu keterampilan. Keterampilan dibagi menjadi empat yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*). Empat keterampilan berbahasa tersebut saling berhubungan, termasuk keterampilan menulis dan keterampilan berbicara.

Peran guru sangat menentukan dalam proses pembelajaran, terlebih lagi dalam proses pembelajaran berbahasa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menguasai bahasa Indonesia dan pembelajarannya. Tidak hanya itu saja namun, guru juga dituntut dalam pelajaran bahasa Indonesia harus mengajar atau mendidik siswa dengan menarik. Ketertarikan itulah membuat siswa lebih aktif lagi dan membawa siswa ke tingkat komunikasi yang lebih lancar lagi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa, guru memerlukan suatu strategi dan suatu media pembelajaran bahasa Indonesia. Bahkan tidak hanya itu saja, guru juga harus melaksanakan proses belajar mengajar yang efektif. Salah satu cara untuk menentukan proses belajar mengajar yang efektif yaitu dengan memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang memiliki bakat yang berbeda-beda. Media pembelajaran merupakan suatu jembatan penghubung materi pembelajaran yang digunakan oleh guru kepada siswa, agar siswa lebih mudah memahami dan menarik. Salah satu tujuan terdapatnya media pembelajaran dalam pelajaran yakni agar siswa tidak bosan saat proses belajar berlangsung. Dalam penggunaan media tidak dilihat dari segi kecanggihan medianya, akan tetapi yang lebih penting yakni fungsi dan perannya dalam membantu mempertinggi proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran salah satu yang dihapkannya yaitu mempertinggi suatu proses

interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya.

Penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran teks fabel diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar dan juga kualitas hasil belajar siswa. Media boneka tangan juga mampu memberikan suatu kesenangan agar siswa tidak menjadi bosan dalam pelajaran bahasa Indonesia. Tidak hanya itu saja media boneka tangan dilakukan sebagai langkah awal dalam pembelajaran untuk merangsang daya pikir imajinasi siswa dalam pembelajaran teks fabel. Pembelajaran teks fabel merupakan salah satu materi yang diperoleh di kelas VII. Sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum 2013 teks fabel ialah materi yang diterapkan di jenjang sekolah menengah pertama. Siswa diharapkan mampu memahami dan mengerti tentang teks fabel berdasarkan unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan. Kemampuan dalam menulis dan berbicara (bercerita) sangat penting pada tingkatan selanjutnya.

Dari permasalahan yang telah ditemukan dapat dipecahkan dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media yang tidak digunakan pada umumnya, contohnya, yaitu *power point*, papan tulis, dan laptop. Media pembelajaran ialah sebagai alat bantu yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar bagi siswa dalam memahami materi dan juga membantu guru dalam memberikan materinya. Dengan adanya media pembelajaran juga dapat membangkitkan rasa senang dan semangat belajar. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga diharapkan meningkatkan kualitas belajar mengajar yang bisa mempengaruhi kualitas siswa. Media boneka tangan berbasis budaya diterapkan pada materi teks fabel. Dalam teks fabel, salah satu kompetensi dasarnya yakni bercerita, sehingga pada penelitian ini digunakan media boneka tangan berbasis budaya. Pada setiap produk media boneka tangan berbasis budaya ini memiliki cerita yang berhubungan dengan materi teks fabel, namun tidak hanya itu saja siswa juga diingatkan kembali untuk mencintai atau mengenal lebih lanjut lagi mengenai budaya Indonesia. Boneka tangan ini didesain dengan menggunakan baju adat dari beberapa daerah di Indonesia sehingga siswa dapat mengenal lebih lanjut cerita teks fabel yang akan diceritakannya menggunakan boneka tangan binatang berdasarkan boneka tangan yang pertama dipilih. Siswa dapat memilih bebas media boneka tangan yang akan digunakannya kembali dalam bercerita.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, judul pada penelitian ini dirumuskan menjadi "Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Budaya dalam Pembelajaran Teks Fabel Kelas VII SMP Negeri 2 Tapen Bondowoso". Dengan demikian penggunaan media boneka tangan berbasis budaya diharapkan dapat memberikan respon yang baik, pembelajaran dapat lebih menarik, dapat membantu siswa untuk memahami materi, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis.

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN
TEKS FABEL KELAS VII SMP
Tahun 2020, 1-6**

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar dan juga dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi berupa media pembelajaran boneka tangan berbasis budaya dalam pembelajaran teks fabel kelas VII. Selain itu, peneliti ini dapat menambah pengetahuan dengan adanya media inovatif pada materi teks fabel dan juga menambahkan pengetahuan lebih luas lagi mengenai budaya yang di Indoneisa. Pada manfaat praktis untuk tiga pihak, berikut tiga pihak tersebut.

1) Bagi siswa

Produk dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis budaya yang dapat menarik minat siswa untuk lebih giat lagi dalam belajar, lebih aktif dalam belajar, dan lebih mudah lagi dalam memahami teks fabel.

2) Bagi guru

Penelitian pengembangan media boneka tangan berbasis budaya dalam pembelajaran teks fabel kelas VII ini merupakan alat bantu guru dalam mengajar dan menjelaskan materi teks fabel, selain itu juga memberikan motivasi di saat mengajar bagi guru.

3) Bagi peneliti lain

Penelitian pengembangan media boneka tangan berbasis budaya dalam pembelajaran teks fabel kelas VII diharapkan menjadi bahan sebagai rujukan ataupun juga sebagai motivasi untuk menjadikan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan menarik dalam pembelajaran teks fabel.

METODE

Penelitian pengembangan ini model pengembangan yang digunakan yaitu model sadiman. Pada rancangan model pengembangan sadiman tersebut mengadaptasi dari model pengembangan Sugiyono dalam langkah validasi untuk menguji kevalidan produk. Penjelasan dari media pembelajarang menurut model pengembangan Sadiman (2014:100) terdapat enam tahap, yaitu (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, (2) merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional khas, (3) merumuskan satu persatu materi secara rinci dengan mendukung tercapainya tujuan, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah media, (6) tes dan revisi.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tapen Bondowoso, pendidik, validator ahli, dan pengamat. Selain itu subjek penelitian juga digunakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran boneka tangan berbasis budaya yang meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini terdapat dua data yang pertama yaitu informasi tentang pengembangan media untuk materi teks fabel dan yang kedua yaitu kualitas media. Pada kualitas media dibagi lagi menjadi tiga bagian yaitu kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media. Data pertama bersikan deskripsi mengenai

tahapan – tahapan proses pengembangan media, sedangkan data kedua berisikan deskripsi dari kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan dari media boneka tangan berbasis budaya. Kevalidan diperoleh dari hasil yang dinilai oleh validator ahli, keefektifan diperoleh dari hasil belajar siswa dan pengamatan siswa, serta kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon siswa.

Pada penelitian ini data proses setiap tahapan pengembangan tersebut akan diperoleh dari deskripsi setiap proses pengembangan media boneka tangan berbasis budaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada pengumpulan data – data kualitas media penelitian ini yaitu menggunakan teknik validasi, observasi, tes, dan angket.

1. Teknik Validasi

Teks validasi dilakukan pada tahapan pertama tujuannya adalah validator ahli. Teknik ini digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran yang akan digunakan. Validator yang dipilih ialah validator yang paham dalam bidangnya, bidang tersebut berupa materi pembelajaran dan media pembelajaran, dan juga guru bahasa Indonesia SMP 2 Negeri Tapen Bondowoso.

2. Teknik Observasi

Teknik observasi digunakan dalam tahapan saat media diterapkan untuk siswa. Teknik ini dilakukan dengan teknik uji coba. Berbeda dengan teknik validasi, teknik observasi digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran tersebut. Data dapat dikumpulkan melalui aktivitas siswa dan guru pada saat menggunakan media pembelajaran boneka tangan berbasis budaya dalam proses pembelajaran teks fabel. Selain itu teknik ini juga menggunakan lembar pengamatan.

3. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengetahui suatu pencapaian dari siswa pada proses pembelajaran. Teknik ini pula digunakan untuk mengetahui kemampuan keterampilan berbicara siswa dalam bercerita teks fabel dengan menggunakan media pembelajaran boneka tangan berbasis budaya hingga selesai. Teknik tes berisikan perintah – perintah untuk bercerita tentang teks fabel berdasarkan struktur dan kebahasaanya.

4. Teknik Angket

Teknik angket merupakan suatu susunan pertanyaan yang tertulis digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan dan juga respon siswa. Pada teknik angket terdapat beberapa tahapan untuk menyusunnya, (1) dengan menyusun lembar angket, (2) menyusun sasaran penelitian, (3) membagikan angket pada sasaran penelitian. Angket validasi yang digunakan yaitu menggunakan angka untuk mengukur suatu pernyataan yang sudah disajikan. Angket kebutuhan dan respon siswa menggunakan pertanyaan yang jawabannya pilihan berjenjang, sehingga dalam pilihan tersebut memiliki penilaian yang berbeda.

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN
TEKS FABEL KELAS VII SMP
Tahun 2020, 1-6**

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah lembar validasi, observasi, tes hasil belajar, dan angket.

1. Lembar validasi; validator ahli mengenai hal dari produk media pembelajaran boneka tangan berbasis budaya, namun tidak hanya itu saja validasi juga berisikan tentang kritik dan saran yang diberikan oleh validator untuk mewujudkan media pembelajaran yang lebih baik lagi. Lembar validasi juga digunakan untuk perihal pengumpulan data kevalidan media pembelajaran boneka tangan berbasis budaya dan hasil validasi digunakan juga sebagai penunjang revisi agar media memiliki kualitas yang lebih baik.
2. Lembar Observasi; Pada lembar observasi penilaian yang dilakukan yaitu saat uji coba media pembelajaran berbasis budaya dalam teks fabel. Lembar observasi terbagi menjadi dua yaitu lembar observasi siswa dan lembar observasi guru. Lembar observasi siswa berisikan tentang aktivitas siswa saat pembelajaran teks fabel menggunakan media pembelajaran boneka tangan berbasis budaya, sedangkan lembar siswa guru yaitu berisikan tentang unsur-unsur keterampilan mengajar guru dengan menggunakan media pembelajaran boneka tangan berbasis budaya, sehingga lembar observasi guru merupakan lembar pengamatan aktivitas guru dalam menggunakan media pembelajaran boneka tangan berbasis budaya. Instrumen lembar observasi siswa dan guru yang digunakan dalam penelitian
3. Soal hasil belajar; Tes hasil belajar diperlukan untuk mengukur kemampuan dari siswa yang dapat digunakan untuk menguji dari keefektifan pengembangan media pembelajaran. Instrumen soal hasil belajar yaitu berisi tentang lembar soal, kunci jawaban, dan pedoman penilaian.
4. Lembar angket; Lembar angket untuk siswa yang digunakan dibagi menjadi dua macam yaitu lembar angket kebutuhan dan lembar angket respon siswa. Pada lembar angket kebutuhan siswa berisikan tentang pertanyaan yang berkaitan dengan media pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran. Lembar respon siswa berisikan tentang pertanyaan mengenai kesan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran boneka tangan berbasis budaya dalam pembelajaran teks fabel. berikut adalah lembar angket kebutuhan dan lembar angket respon siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdapat analisis hasil validasi, analisis hasil observasi, analisis hasil tes dan analisis hasil angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media boneka tangan berbasis budaya dalam teks fabel menggunakan model pengembangan Sadiman. Enam tahapan yang digunakan dalam menentukan proses pengembangan media boneka tangan yaitu (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, (2) merumuskan tujuan instruksional (instructional objective) dengan operasional khas, (3) merumuskan satu persatu materi secara rinci dengan mendukung tercapainya tujuan, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah media, dan (6) tes dan revisi.

Gambar 1. Sketsa Boneka tangan



1. Bahan : Dakron, kain flanel, kain adat daerah
2. Karakter hewan : Harimau sumatera (Sumatera), sapi (madura).
3. Proses :
 - Mengukur tangan pada kain flanel untuk membuat cetakan dasar boneka tangan sendiri, letakkan telapak tangan anda di atas sepotong kain.
 - Membuat pola gambar karakter hewan yang akan dibuat , lakukan dengan sama pada kain flanel yang berbeda. Potong kain flanel mengikuti garis-garis pola yang sudah ada di gambar.
 - Jaitkan kedua kain bersama-sama. Jahit sekeliling garis tepi dan kain yang telah dipotong. Pastikan meninggalkan lubang dibagian bawah supaya dapat memasukkan isi dakron.
 - Bordirlah boneka yang sudah jadi. Tambahkan tempelan mata dan mulut dengan warna kain yang berbeda.
 - Isi dakron pada bagian dalam boneka agar terlihat seperti boneka pada umumnya. Jika sudah jahit kembali lubang yang digunakan untuk mengisi dakron.
 - Setelah boneka selesai dibuat, selanjutnya siapkan kain adat daerah sesuai karakter hewan dari daerah yang sudah ditentukan.
 - Jahit kain daerah sesuai ukuran boneka tangan yang telah disediakan. Lalu pasangkan baju pada boneka tangan.

Kualitas Media boneka tangan berbasis budaya dalam teks fabel dibagi menjadi tiga yaitu :

1. Data hasil kevalidan

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN
TEKS FABEL KELAS VII SMP
Tahun 2020, 1-6**

Data hasil validasi produk (prangkat pembelajaran) pertama yaitu panduan penggunaan media boneka tangan dan media boneka tangan berbasis budaya menghasilkan rata-rata validasi sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi produk kedua yaitu silabus pembelajaran menghasilkan rata-rata validasi sebesar 87% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi produk ketiga yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menghasilkan rata-rata validasi sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi produk keempat soal pre-test dan *post-test* menghasilkan rata-rata validasi sebesar 92,7% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut memungkinkan untuk perangkat media pembelajaran berbasis budaya siap dan sangat layak diterapkan dalam uji penelitian dalam pembelajaran di sekolah yang telah ditentukan.

2. Data hasil keefektifan

Soal *pre-test* menghasilkan 65,40 sehingga sebanyak 34,60 siswa belum memahami materi teks fabel yang sudah dijelaskan terlebih dahulu oleh siswa. Materi yang membuat siswa kebingungan atau tidak paham yaitu tentang struktur dan kebahasaan pada teks fabel, sedangkan pada *post-test* siswa menjadi lebih paham dengan adanya bantuan media pembelajaran boneka tangan berbasis budaya yang menghasilkan 84,76. Siswa lebih suka belajar dengan video serta penjelasan yang diperoleh oleh hasil berfikir siswa sendiri, siswa juga lebih aktif bertanya dengan adanya media boneka tangan. Pada uji *post-test* memiliki rata-rata sebesar 84,76 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut memiliki arti bahwa media pembelajaran boneka tangan berbasis budaya yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

		Jumlah Siswa	Rata-rata	Kategori
Uji coba kelas besar	<i>Pre-test</i>	30	65,40	Baik
	<i>Post-test</i>	30	84,76	Sangat baik

3. Data hasil kepraktisan

Data angket respon siswa yang dilakukan pada uji penelitian dalam pembelajaran kemudian dianalisis. Hasil analisis respon siswa menunjukkan rata-rata total penilaian 92,33% dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut mengartikan bahwa media pembelajaran boneka tangan berbasis budaya sangat praktis untuk digunakan saat pembelajaran teks fabel. Berdasarkan angket respon dan juga wawancara beberapa siswa terdapat respon atau komentar kualitatif siswa pada produk media pembelajaran boneka tangan berbasis budaya dan penggunaannya pada saat pembelajaran. Respon pertama dari siswa yaitu media yang sangat kreatif dan bagus. Respon kedua yaitu menambah konsentrasi belajar sebab ketertarikan siswa untuk lebih memahami teks fabel dengan menggunakan media boneka tangan. Respon

ketiga berupa saran dari siswa tentang penggunaan media boneka tangan yang susah dan menyesuaikan pengucapan dari boneka tangan dan pengucapan dari yang bercerita.

No	Indikator	Rata – rata Penilaian (%)	Kategori
(1)	(2)	(3)	(4)
1	Kejelasan petunjuk penggunaan RPP	90	Sangat Praktis
2	Ketercapaian Kompetensi dan Tujuan pembelajaran	93	Sangat Praktis
3	Respon Siswa	100	Sangat Praktis
4	Tingkat kesulitan dalam mengimplementasikan	80	Praktis
5	Ketercapaian waktu	100	Sangat Praktis
Rata – rata total penilaian respon guru		92,6%	
Kategori rata – rata		Sangat Praktis	

PENUTUP

Simpulan

Media boneka tangan berbasis budaya dalam teks fabel telah melalui tahap validasi produk yang meliputi media boneka tangan, silabus pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan soal *pre-test* dan *post-test*. Validasi produk dilakukan oleh validator ahli 1 Dosen, validator 2 Guru 1, Validator 3 Guru 2, serta siswa. Data kevalidan media boneka tangan berbasis budaya menghasilkan kategori sangat layak yaitu 86,30%.

Media boneka tangan berbasis budaya dalam teks fabel yang efektif dibuktikan dengan Keefektifan menggunakan tes hasil belajar siswa yang berdasarkan selisih dari soal *pre-test* dan *post-test*. Hasil belajar dapat dijelaskan sebagai perbedaan tingkah laku yang positif antara sebelum belajar dan sesudah belajar menggunakan media pembelajaran boneka tangan. *Pre-test* diperoleh dengan hasil 65,40% dengan kategori cukup sedangkan *post-test* memiliki rata-rata sebesar 84,76% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran boneka tangan berbasis budaya dalam pembelajaran teks fabel efektif digunakan dalam pembelajaran.

Media boneka tangan berbasis budaya dalam teks fabel kepraktisannya dibuktikan dengan hasil angket respon guru dan respon dari siswa serta hasil observasi. Hasil angket respon guru menunjukkan hasil penilaian sebesar 92,6% dengan kategori sangat praktis. Hasil

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERBASIS BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN
TEKS FABEL KELAS VII SMP
Tahun 2020, 1-6**

analisis respon siswa 92,33% dengan kategori sangat praktis, dan diperoleh dari 30 siswa. sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan berbasis budaya dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP 2 Tapen Bondowoso praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini disampaikan saran ke berbagai pihak sebagai berikut.

- a. Bagi guru, pada penelitian pengembangan media boneka tangan berbasis budaya dalam pembelajaran teks fabel dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran baru yang dapat melatih keterampilan pemecahan masalah dan peningkatan hasil belajar siswa.
- b. Bagi peneliti, pada penelitian ini dapat digunakan sebagai data peningkatan pengetahuan dan pengalaman tentang pengembangan media pembelajaran. Selain itu, peneliti diharapkan mampu menjadi pendidik yang lebih baik lagi dan memahami karakter siswa untuk memperoleh pembelajaran yang bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Nurul. 2014. *"Penerapan Metode Partisipatori Bermedia Boneka Tangan pada Pembelajaran Bercerita Siswa Kelas VII D SMP Negeri 1 Gondang Tulungagung."* Skripsi. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik I*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Badru Zaman, Asep Hery Hernawan dancucu Eliyawati. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Danandjaya, James. 1991. *Folklore Indonesia*. Jakarta: PT Temprint
- Gunarti. 2010. *Pengertian Media Boneka*. Jakarta : PT Temprint
- Mawarni, Sinta. 2019. *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Menulis Teks Deskripsi Kelas VII SMP"*. Skripsi. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya.
- Moleong, L.J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja. Rosdakarya
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press
- Riduwan. 2011. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief, dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyaningsih & Santhi. 2016. *Bahasa Indonesia Mata Pelajaran Wajib*. Klaten: PT. Intan Pariwara
- Setyosari Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudijono. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana & Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta