

**PENGEMBANGAN MEDIA TIGA DIMENSI (BONEKA TANGAN) UNTUK  
MENINGKATKAN PERILAKU BAIK DAN SOPAN BAGI  
KELOMPOK A TK AT-THOHIRIYAH KRIAN SIDOARJO**

**Ayu Widia Yanti**

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
[yuriko.lovely123@gmail.com](mailto:yuriko.lovely123@gmail.com)

**Abstrak**

Mengembangkan media tiga dimensi boneka tangan ini untuk meningkatkan perilaku baik dan sopan bagi siswa TK AT-Thohiriyah. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model *R & D*. Langkah-langkahnya: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi pesan, 5) uji coba pemakaian, 6) revisi produk, 7) uji coba produk, 8) revisi desain, 9) revisi produk. Adanya model ini membantu dalam proses pembuatan media. Media yang digunakan yakni media tiga dimensi boneka tangan karena siswa TK cenderung lebih mudah untuk memahaminya

Hasil pengembangan di validasi melalui evaluasi formatif yang terdiri dari penilaian ahli dan uji coba. Hasil analisis data dan pengembangan, terhadap uji ahli materi I yakni 3,375 tergolong sangat baik, ahli materi II yakni 3,13 tergolong baik, ahli media I yakni 3,6 tergolong baik, ahli media II 3,39 tergolong baik dan menunjukkan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media Boneka Tangan terdapat peningkatan lebih signifikan dibandingkan menggunakan metode ceramah dan praktik langsung.. Hasil uji t padanilai  $t$  hitung  $> t$  tabel = signifikan dengan nilai  $11,11 > 2,704 =$  signifikan. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa perlakuan dengan menggunakan media tiga dimensi (boneka tangan) untuk meningkatkan perilaku baik dan sopan bagi siswa TK AT -Thohiriyah Krian Sidoarjo.

**Kata kunci:** media tiga dimensi, metode, perilaku baik

**Abstract**

*Develop a three dimensional media of hand puppets to increase good behavior and polite for student of kindergarten AT-Thohiriyah. The model used in this development is a model of R&D. The steps are: 1) the potential and problems, 2) data collection, 3) design of the product, 4) validation message, 5) utility testing, 6) revision of the product, 7) product testing, 8) design revisions, and 9) revision product. The existence of this model helps in the process of making media. The media is a three dimensional of hand puppets because this media more than easy to understanding for student of kindergarten.*

*Results are validated through the development of formative evaluation consisting of expert assessment and testing. Results of data analysis and development, to test the expert material I is 3.375 that is in excellent, the expert material II is 3.13 that is in fair, The media expert I is 3.6 that is fair, the media expert II is 3.39 that is quite good and shows once treated by using a three dimensional of hand puppets are more significant improvement than using lecture and practice method. T test result in table  $t$  count  $>$   $t$  value = significant with value of  $11.11 > 2,704 =$  significant. Conclusion of this study shows that treatment with the use a three dimensional media of hand puppets can increase good behavior and polite for student of kindergarten AT-Thohiriyah Krian Sidoarjo.*

**Keyword:** *three dimensional media, methods, good behavior*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan manusia, agar mendapatkan kesempatan untuk berkembang secara optimal dan terarah menuju

tercapainya pendidikan nasional. Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan

pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan padajalur formal, non formal dan informal (Maimunah, 2011:15).

Berdasarkan kurikulum TK atau PAUD usia 4-5 tahun, Aspek perkembangan terdiri atas moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional dan kemandirian, bahasa, kognitif, fisik dan motorik dan seni. Kompetensi dasar yang di ambil yakni pada aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama dimana berperilaku sopan santun dan saling menghormati sesama belum mencapai nilai moral yang di inginkan. Penggunaan media didalam kegiatan pembelajaran anak, dengan adanya media terutama benda tiruan, gambar, serta gambar tersebut disajikan beraneka ragam warna. Terdapat suara disertai cerita-cerita didalamnya dapat mencuri perhatian mereka sehingga sangat efektif bagi siswa, dalam menyampaikan pesan di TK mengingat anak TK mayoritas belum lancar membaca, sehingga media cerita boneka dapat membantu dalam menyampaikan pesan pembelajaran.

Teknologi pendidikan dibutuhkan untuk menangani masalah pembelajaran yang terjadi di sekolah TK AT-Thohiriyah. Pengembangan media pembelajaran merupakan cara untuk memecahkan suatu masalah pembelajaran apalagi dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin maju mempermudah untuk mendukung pengembangan media pembelajaran.

Salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan media dan meningkatkan hasil belajar siswa TK AT-Thohiriyah diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran menggunakan media boneka tangan untuk anak usia dini untuk meningkatkan perilaku yang baik dan sopan serta saling menghargai antar sesama. Bandura Dalam bukunya Hergenhahn dan Olson yakni menggunakan teori *moral code* ( kode moral ) seseorang berkembang melalui interaksi dengan model, dalam kasus moralitas, orang tua biasanya memberi contoh aturan moral yang kemudian diinternalisasikan oleh anak. Setelah terinternalisasi, kode moral seseorang akan menentukan perilaku (pikiran) mana yang mendapat hukuman dan mana yang tidak. Maka dapat di simpulkan anak usia dini perlunya adanya model untuk mengubah perilakunya.

Keunggulan Media bonekatangan ialah tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya dan persiapan yang terlalu rumit, Tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara boneka dapat dibuat cukup kecil dan sederhana, Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya. Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira. Lebih menarik. Apabila kita menggunakan media boneka tangan yang diunggulkan

yakni ceritanya. Cerita tersebut akan lebih menarik dan mudah di pahami oleh siswa. Siswa tersebut akan lebih cenderung bisa berperilaku baik dan sopan, terhadap orang di sekitarnya terutama pada guru dan temannya. Tidak hanya itu saja keunggulan lainnya yakni terdapat cerita-cerita, serta suara irungan musik dan music background. Media boneka tangan ini digunakan untuk satu kelas yang terdiri dari 37 siswa dan apabila guru ingin menggunakan kelas besar dapat lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas diperlukan pengembangan media tiga dimensi (boneka tangan) untuk meningkatkan berperilaku yang baik dan sopan bagi kelompok A TK At-Thohiriyah di Kecamatan Krian Sidoarjo.

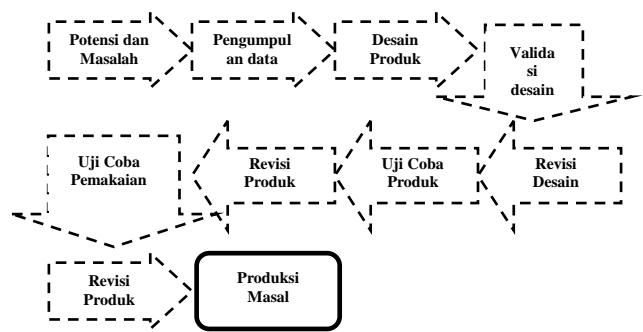
Tujuan tujuan dari penelitian pengembangan adalah menghasilkan media tiga dimensi (boneka tangan) untuk meningkatkan perilaku yang baik dan sopan pada bagi kelompok A TK At-Thohiriyah Kecamatan Krian Sidoarjo.

Manfaat Bagi Guru (a) Mengurangi kesulitan guru dalam meningkatkan hasil belajar bagi kelompok A dan bisa menambah pengalaman dalam mengajar.(b) Menambah media dan metode-metode baru dalam proses belajar mengajar.Bagi siswa (a) Memberikan kesempatan dan pengalaman baru bagi siswa.(b) Dapat mengubah perilaku yang kurang baik menjadi lebih baik.(b) Dapat berperilaku baik dan sopan antar sesama.Bagi peneliti (a) Menambah pengalaman baru dan pengetahuan dalam hal penggunaan media tiga dimensi (boneka tangan) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada sasaran yang sebenarnya.(b) Secara teoritis sebagai penerapan dan pengembangan ilmu yang di peroleh pada saat mata kuliah pengembangan media tiga dimensi boneka, terutama boneka tangan.

## METODE PENGEMBANGAN

Pengembangan media tiga dimensi ( boneka tangan ) untuk meningkatkan perilaku baik dan sopan bagi siswa TK A AT-Thohiriyah Krian Sidoarjo, termasuk dalam jenis penelitian pengembangan. Model yang di pakai adalah R & D. Adapun model R & D seperti dibawah ini:

### A. Model Pengembangan



Alasan model R&D ini berorientasi pada produk, model ini memiliki tahap yang sampai pada produksi massal, adanya tahap uji coba media, dan juga ada revisi di setiap uji coba produk media, sehingga dapat mengurangi tingkat kekurangan terhadap produk media. Dengan adanya kelebihan inilah peneliti memilih model pengembangan R&D dalam mengembangkan media tiga dimensi.

## B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media tiga dimensi (boneka tangan) di TK At-Thohiriyah Sidoarjo. Dalam proses pengembangan media tiga dimensi (boneka tangan) di TK AT-Thohiriyah Sidoarjo ini dengan menggunakan R & D. Sebagai acuan dalam melaksanakan dan mengaplikasikan model dengan keadaan rill yang ada di sekolah tersebut.

Prosedur pengembangan yang akan di laksanakan sesuai dengan model akan di implementasikan adalah sebagai berikut :

### 1. Potensi dan Masalah

Sebelum membuat suatu media, seorang pengembang harus mengetahui terlebih dahulu potensi dan masalahnya. Dalam proses belajar mengajar yang dimaksud potensi adalah adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah pada produk yang diteliti, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi (Sugiyono, 2008: 410). Keuntungan dalam menggunakan media tiga dimensi boneka tangan yakni :

- a. Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya dan persiapan yang terlalu rumit.
- b. Tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwaranya boneka dapat dibuat cukup kecil dan sederhana.
- c. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya.
- d. Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.

Masalah yang terjadi yakni siswa terkadang masih mempunyai siswa yang egois dan terkadang tidak berperilaku sopan dan baik kepada gurunya. Dan siswa tertentu terkadang tidak mau mengalah dengan temannya.

### 2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditemukan, selanjutnya mengumpulkan berbagai informasi perilaku yang baik dan sopan di TK AT – Thohiriyah Krian Sidoarjo yang dapat digunakan sebagai bahan untuk merencanakan produk

untuk mengatasi masalah tersebut. Informasi yang di dapat yakni terjun ke lapangan secara langsung setiap hari jum'at dan sabtu untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Agar informasi yang di inginkan sesuai yang di harapkan.

### 3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi, hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya. Membuat gambar background, naskah, rekaman audio dan merancang boneka tangan yang merupakan acuan utama dalam tahap pengembangan tiga dimensi boneka tangan. Penyusunan background, naskah, rekaman audio dan boneka tangan ini melalui proses kosultasi dengan ahli media dan ahli materi, sehingga materi yang diuraikan dalam naskah benar-benar teruji dan mendapatkan persetujuan dari ahli materi. Adapun spesifikasi produk pengembangan media tiga dimensi telah dijelaskan pada bab pertama, yakni :

boneka Tangan

Sebagai bahan ajar dalam mengajarkan perilaku baik dan sopan. Dengan cara mempraktekan dengan panggung boneka. Agar lebih menarik perhatian anak maka di rupakan seperti orang dan di gerakan oleh tangan. Bahan dari boneka ini dari kain

Background

Di gunakan sebagai gambar yang di letakkan di belakang panggung agar dapat menarik perhatian peserta didik. Gambar tersebut berupa taman di daerah lingkungan sekolah dan di sertai juga rumah dari salah satu tokoh cerita tersebut. Boneka terbuat dari bahan flannel, yang mudah di bawah kemana-mana dan praktis penggunaannya dan mudah untuk dicuci.

Rekaman Audio

Suara rekaman yang berasal dari naskah yang bisa menunjang jalan cerita boneka tersebut. Suara yang ada di dalamnya sebagian ada suara anak kecil sehingga dapat melengkapi cerita atau sesuai dengan isi cerita.

Buku pedoman penggunaan

Buku pedoman penggunaan yang berisi tentang petunjuk penggunaan boneka. Buku sangat praktis dan mudah di pahami dalam pemakainnya sehingga guru pun bisa mengerti. Berisikan tata cara penggunaan, aturan-aturan media boneka tangan dalam penggunaanya.

#### **4. Validasi Desain**

Langkah selanjutnya yakni validasi desain yang merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk yang telah dibuat. Penilaian tersebut berdasarkan pemikiran yang rasional. Validasi desain akan dinilai oleh subjek uji coba.

#### **5. Perbaikan Desain**

Langkah selanjutnya revisi desain setelah dikonsultasikan kepada ahli media, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan merevisi/memperbaiki desain gambar background, naskah, boneka tangan dan rekaman audio.

#### **6. Uji Coba Produk**

Pada tahap ini merupakan tahap penentuan apakah media yang pengembang produksi layak atau tidak untuk di produksi dan selanjutnya diterapkan dalam pembelajaran. Tahap uji coba ini terbagi menjadi dua bagian, yang pertama yaitu uji coba sebelum produksi, uji coba tahap pertama ini dapat dikatakan sebagai evaluasi sementara yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Tahap uji coba yang kedua yaitu pasca produksi, pada tahap ini media yang perlu direvisi harus direvisi ulang. Dari uji coba yang kedua inilah dapat ditentukan layak atau tidak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran berkesinambungan. Untuk uji coba yang kedua dilakukan oleh uji coba kelompok kecil guna membandingkan hasil belajar sebelum menggunakan media dengan setelah menggunakan media.

#### **7. Revisi Produk**

Setelah diuji cobakan kepada kelompok kecil dan uji coba satu lawan satu menunjukkan bahwa metode mengajar baru dengan media ternyata lebih siswa lebih memahami yang dimaksudkan dengan perilaku sopan dan baik.

#### **8. Uji Coba Pemakaian**

Setelah pengujian terhadap produk berhasil dan dilakukan revisi, selanjutnya diuji cobakan kepada kelompok besar. Dalam pemakaiannya, media baru tersebut harus dinilai kekurangan dan hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lanjut.

#### **9. Revisi Produk**

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam pemakaian kelompok besar terdapat kekurangan dan kelemahan, sehingga dapat digunakan untuk penyempurnaan dalam pembuatan baru lagi.

Dari pengembangan model di atas maka dapat disimpulkan bahwa tahap yang digunakan hanya sampai uji produk saja. Dimana yang nantinya

tahap ini akan di uji produk ke sekolah AT Thohiriyah yang menjadi sasaran sebagai subjek uji coba peneliti.

#### **10. Produk siap digunakan**

Pengembang hanya sampai tahap evaluasi formatif saja tidak sampai pada produksi massal.

Bila media boneka tangan telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka media tersebut dapat diterapkan dilembaga pendidikan khususnya di TK At-Thohiriyah Krian Sidoarjo.

### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk yang dimaksudkan ialah untuk mengumpulkan data agar sesuai dengan tujuannya. Sebagai dasar agar dapat menjadi kelayakan dan daya tarik media .

#### **1. Desain uji coba**

Desain uji coba produk pengembangan media tiga dimensi boneka tangan di lakukan melalui tiga tahapan , yaitu : uji coba perseorangan ( ahli materi, ahli media dan siswa), uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan. ( Rusijono dan Mustaji, 2008:44).

#### **2. Subjek uji coba**

Subjek penelitian adalah individu yang dilibatkan dalam penelitian ini ialah pengembangan media tiga dimensi.

- Ahli media yang terdiri dari dua orang yakni yang mempunyai keahlian di media serta lulusan sarjana S2 dari teknologi pendidikan.
- Ahli materi yakni Sri Wahyuni guru dari sekolah tersebut.
- Siswa TK At Tohiriyah sebagai sasaran yang digunakan dalam uji coba media ini. Terdiri dari 37 siswa.

#### **D. Metode Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data maka yang perlukan ialah untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data. Adapun pengumpulan data sebagai berikut :

##### **a. Metode pengumpulan data**

Jenis-jenis metode dan instrumen pengumpulan data yang sama halnya dengan evaluasi. Metode yang digunakan yakni wawancara dan observasi yang akan menjadi landasan untuk mengevaluasi kelayakan media. Untuk memahami dari wawancara dan observasi yakni :

##### **b. Wawancara**

Menurut Arikunto, 2006:155 menjelaskan bahwa wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh

pewawancara (interviewer) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (interviewer). Interviu digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang variabel latar belakang murid, orang tua, pendidikan, perhatian, sikap terhadap sesuatu. Jadi wawancara berstruktur di lakukan kepada ahli materi dan ahli media.

#### E. Teknik Analisis Data

##### 1) Analisis wawancara berstruktur

Menurut Arikunto (2009 : 107) alasa alternatif menentukan jawaban dari pedoman wawancara terstruktur 4,3,2,1 alternatif jawaban yaitu untuk menentukan gradasi. Maka alternatif jawaban dalam jawaban ini adalah sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Pada analisis ini pemberian skor dibagi menjadi 4 kategori adapun kategori sebagai berikut :

3,50 - 4,00 = sangat baik sekali

2,5 - 3,49 = baik

1,5 - 2,49 = tidak baik

1,0 - 1,49 = sangat tidak baik

(Arikunto 2002:15)

##### 2) Analisis pengamatan observasi

Tahap ini akan dilakukan perhitungan dengan menggunakan teknik perhitungan yang telah ditentukan. Adapun teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah :

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek}}{\sum \text{alternative jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

Adapun kriteria penilaian dalam pengevaluasian ini adalah :

80 % - 100 % = Baik Sekali

66 % - 79 % = Baik

40% - 65 % = Kurang

0 % - 39 % = Kurang sekali

##### 1) Analisis data hasil tes

Teknik analisis data dalam penilaian kuantitatif dengan menggunakan metode statistic non parametric uji tanda (sign test). Uji tanda ini digunakan untuk menganalisis hasil eksperimen anak sebelum mendapat perlakuan dengan anak yang setelah mendapat perlakuan, maka menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pre test dengan post test (*post test - pre test*)

X <sub>d</sub>	= deviasi masing-masing subjek (d - Md)
$\sum X^2 d$	= jumlah kuadrat deviasi
N	= subjek pada sampel
d.b	= ditentukan dengan N-1 (Arikunto, 2006 : 306)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian data secara keseluruhan terhadap uji coba produk pengembangan media audio visual yang telah direvisi dari setiap subjek uji coba.

### 1. Analisis Data Ahli Materi I dan II

Pada validasi ahli materi ini terdapat aspek-aspek penilaian diantaranya kualitas isi materi, dengan menggunakan 4 3 2 1. Validator melakukan penilaian dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom penilaian. Berikut hasil penilaian validasi materi oleh ahli materi tersebut seperti pada table dibawah ini:

Tabel 4.6

Hasil Wawancara Terstruktur Ahli Materi I

Sub Variabel	Indikator	Skala Penilaian				Skor
(1)	(2)	4	3	2	1	
Side Efect	a.Tujuan umum b. Tujuan khusus	(3) )	(4) )	(5) )	(6) )	(7)
Rata - rata side efect						3,5
Age Appropriateness	a.Boneka sesuai dengan sasaran b.Bahasa sesuai dengan sasaran	1 1				4 3
Rata - rata age appropriateness						4
Comprehension	a.kesesuaian isi dengan judul b.Kemudahan pemahaman Audio	1 1				4 3
Rata-rata Comprehension						3,5
Motivation	a. memberi rasa	1				4

senang dengan adanya program boneka tangan b. contoh program	1				4
<b>Rata – rata comprehension</b>					4

Sumber : dari data ahli materi I

Nilai media tiga dimensi boneka tangan perilaku baik dan sopan melakukan kegiatan berdasarkan penilaian ahli materi I ;

Berdasarkan tabel 4.6 hasil penilaian oleh ahli materi 1 jika dirata- rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,75. Jika dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto, maka media audio visual untuk meningkatkan perilaku baik dan sopan tergolong sangat baik.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Wawancara Terstruktur Ahli Materi II**

Sub Variabel	Indikator	Skala Penilaian				Skor
		4	3	2	1	
(1)	(2)	(3) )	(4) )	(5) )	(6) )	(7)
Side Efect	a.Tujuan umum b. Tujuan khusus	1 1				3 4
<b>Rata – rata side efect</b>				<b>3,5</b>		
Age Appropriateness	a.Boneka sesuai dengan sasaran b.Bahasa sesuai dengan sasaran	1 1				3 3
<b>Rata –rata age appropriatness</b>				<b>3</b>		
Comperhension	a.kesesuaian isi dengan judul b.Kemudahan pemahaman Audio	1 1				3
<b>Rata-rata Comperhension</b>				<b>3</b>		
Motivation	a. memberi	1				3

rasa senang dengan adanya program boneka tangan b. contoh program	1				3
<b>Rata – rata comprehension</b>					3

Sumber : dari data ahli materi II

Nilai media tiga dimensi boneka tangan perilaku baik dan sopan melakukan kegiatan berdasarkan penilaian ahli materi II ;

Berdasarkan tabel 4.7 hasil penilaian oleh ahli materi II jika dirata- rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,13. Jika dikonsultasikan menurut kriteria Arikunto, maka media audio visual untuk meningkatkan perilaku baik dan sopan tergolong Baik

## 2. Analisis Ahli Media I dan II

Data kuantitatif hasil review dua orang ahli media adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.8 hasil wawancara terstruktur Ahli Media I**

Sub Variabel	Indikator	Skala Penilaian				Skor
		4	3	2	1	
(1)	(2)	(3) )	(4) )	(5) )	(6) )	(7)
Daya Tarik	a.kesesuaian bentuk / tokoh b.kesesuaian ukuran c.kesesuaian bentuk/warna d. kualitas gambar e. kesesuaian gambar	1 1 1 1				3 3 3 1 1
						3 3 1 1 3 4

	f.kesesuaian ukuran					
	g.kesesuaian judul					
<b>Rata – rata daya tarik</b>				<b>2,5</b>		
				<b>7</b>		
Comperhan	a.kesesuaian musik	1			4	
	b.kesesuaian musik instrumen	1		1	3	
	c.kesesuaian sound effect	1	1		4	
	d.kesesuaian dialog				3	
	e. kesesuaian suara tokoh				4	
Rata – rata comperhantion				<b>3,6</b>		

Sumber : dari data ahli media I

Nilai media tiga dimensi boneka tangan perilaku baik dan sopan berdasarkan penilaian ahli media I :

Berdasarkan tabel 4.8 hasil penilaian oleh ahli media I, jika dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,6. Jika dikonsultasikan menurut arikunto, maka media tiga dimensi untuk meningkatkan perilaku baik dan sopan tergolong Baik.

**Tabel 4.9**  
hasil wawancara terstruktur Ahli Media II

	c.kesesuaian bentuk/warna		1			3
	d. kualitas gambar		1			4
	e. kesesuian gambar					
	f.kesesuaian ukuran					
	g.kesesuaian judul					
<b>Rata – rata daya tarik</b>				<b>3,5</b>		
				<b>8</b>		
Comperhan	a.kesesuaian musik	1	1			3
	b.kesesuaian musik instrumen		1			4
	c.kesesuaian sound effect		1			3
	d.kesesuaian dialog				3	
	e. kesesuaian suara tokoh				3	
Rata – rata comperhantion				<b>3,2</b>		

Sumber : dari data ahli media II

Nilai media tiga dimensi boneka tangan perilaku baik dan sopan berdasarkan penilaian ahli media II :

Sub Variabel	Indikator	Skala Penilaian				Skor
		4	3	2	1	
(1)	(2)	(3) )	(4) )	(5) )	(6) )	(7)
Daya Tarik	a.kesesuaian bentuk / tokoh	1				4
	b.kesesuaian ukuran	1				4
			1			3
					3	

Berdasarkan tabel 4.9 hasil penilaian oleh ahli media II, jika dirata-rata berdasarkan variabel mendapatkan nilai sebesar 3,39. Jika dikonsultasikan menurut arikunto, maka media tiga dimensi untuk meningkatkan perilaku baik dan sopan tergolong Baik.

### 3. Data kuantitatif uji coba satu-satu

Data kuantitatif hasil uji coba satu-satu yang dilakukan oleh 3 siswa.

### 4. Data kuantitatif uji coba kelompok kecil

Data kuantitatif hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh 10 orang siswa.

##### 5. Data kuantitatif uji coba kelompok besar

Berdasarkan hasil pengamatan uji coba lapangan kelompok besar telah mendapatkan perlakuan dengan diberikan media tiga dimensi boneka tangan ini dapat kita lihat hasil instrument penilaian menunjukkan bahwa keseluruhan hasil penilaian dinyatakan dalam kategori baik dengan rata-rata total kriteria 87,34 % dan banyak sekali anak yang mengalami peningkatan dalam perilaku baik dan sopan. Hal ini dapat di buktikan dari perbandingan antara evaluasi awal dengan evaluasi setelah mendapat perlakuan dalam tabel tersebut.

##### Analisis Uji Coba Lapangan (Data Tes Tindakan)

$$\begin{aligned} \text{Md} &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{107}{37} = 2,89 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 400 - \frac{(11449)}{37} \\ &= 400 - 309,43 \\ &= 90,57 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} t &= \sqrt{\frac{\text{Md}}{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \\ &= \sqrt{\frac{2,89}{\frac{90,57}{1332}}} \\ &= \sqrt{\frac{2,89}{0,50}} \\ &= 11,11 \end{aligned}$$

(dikonsultasikan dengan tabel nilai t)

Dengan nilai  $t_{0,99}$  harga  $t = 2,704$

Berdasarkan tabel diatas, sehingga dapat diketahui bahwa  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel ( $11,11 > 2,704$ ) terdapat hasil sebelum dan sesudah mendapat perlakuan secara signifikan.

Jadi dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang sangat signifikan penggunaan media tiga dimensi (boneka tangan) untuk meningkatkan perilaku baik dan sopan bagi siswa A TK-Athohiriyah Krian Sidoarjo. Media tiga dimensi ini sangat efektif dalam kegiatan pembelajaran.

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media tiga dimensi dengan tujuan untuk meningkatkan perilaku baik dan sopan bagi siswa A TK At-Thohiriyah Krian Sidoarjo. Simpulan dari media tiga dimensi boneka tangan yang diperoleh dari angket penilaian beberapa ahli dan uji coba pengembangan, antara lain: penilaian media berdasarkan dari ahli materi I memperoleh nilai 3,37 dengan kategori baik, penilaian media berdasarkan ahli materi II memperoleh nilai 3,13 dengan kategori baik sekali, penilaian media berdasarkan ahli media I memperoleh nilai 3,6 dengan kategori baik, penilaian media berdasarkan ahli media II memperoleh nilai 3,39 dengan kategori baik, penilaian media berdasarkan uji coba perseorangan memperoleh nilai dengan kategori baik sekali, dan penilaian media berdasarkan uji coba kelompok kecil memperoleh nilai dengan kategori baik sekali. Dari hasil validasi menggunakan observasi.

Dari hasil validasi ahli, uji coba pengembangan menggunakan observasi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode observasi sebelum mendapat perlakuan dan sesudah mendapat perlakuan dengan menggunakan media maka hasil yang telah diuji cobakan yakni dengan adanya nilai pada hasil uji t hitung lebih besar dari t tabel ( $11,11 > 2,704$ ) mendapat perlakuan yang signifikan maka di kategorikan Baik dengan adanya peningkatan.

### A. Saran

Saran berisi tentang pemanfaatan, *diseminasi*(Penyebaran), dan Pengembangan produk lebih lanjut.

#### 1. Saran pemanfaatan

Saran ini ditujukan kepada guru dalam memanfaatkan media tiga dimensi yang telah dikembangkan, antara lain:

a. Guru harus merubah metode yang digunakan, yang asalnya pola pembelajaran tradisional (metode bercerita secara langsung) menjadi pola pembelajaran guru bermedia. Sehingga menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

b. Guru diharapkan bisa memanfaatkan media pembelajaran dengan tepat.

c. Guru bisa menggunakan media pembelajaran lain untuk medukung proses belajar mengajar, antara lain: bahan penyerta media tiga dimensi, modul, dan lain-lain.

#### 2. Saran *Diseminasi* (Penyebaran)

Pengembangan media tiga dimensi (boneka tangan) untuk meningkatkan perilaku baik dan sopan bagi kelompok A TK At-Thohiriyah Krian Sidoarjo, apabila media tiga dimensi hasil pengembangan ini digunakan pada sekolah lain maka harus terlebih dahulu dilakukan identifikasi analisis kebutuhan untuk melihat kesamaan, antara lain: karakteristik pembelajaran, tujuan pembelajaran, kondisi lingkungan yang mendukung, karakteristik siswa, dan lain sebagainya.

3. Saran pengembangan produk lebih lanjut  
Saran ditujukan kepada pembaca yang akan mengembangkan media tiga dimensi, hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain:
  - a.Pada bagian *cerita* agar menggunakan musik yang masih belum populer, sehingga menimbulkan persepsi bahwa media yang dikembangkan terkesan baru.
  - b.Pada bagian boneka berilah warna-warna yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga menarik perhatian siswa.  
Perpaduan antara unsur audio, boneka , background perlu diperhatikan supaya bila media tiga dimensi (boneka tangan ) dipertunjukkan maka hasilnya lebih bagus dan menarik.

#### Daftar Pustaka

- AECT . 1994. *Definisi Teknologi Pendidikan* . Jakarta : CV Rajawali Citra.
- Anonim, 2010. *Kurikulum Taman Kanak-kanak : Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak* . Jakarta : Kementerian Pendidikan Nasional .
- Arthana, I Ketut dan Dewi, Damajanti, K . 2005 . *Evaluasi Media Pembelajaran*.
- Arikunto. Suharsimi . 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta : Rineka Cipta.
- Hariyono, Eko. 2012. *Skripsi Pengembangan Media Audio Pembelajaran Peristiwa Sumpah Pemuda pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Aziez Surabaya*. Surabaya
- Hasan, Maimunah . 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini* . Togjakarta : Diva Press.

- Kurnia, Ika Mandasari. 2013. *Skripsi Pengembangan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Mengucapkan doa*

*sebelum dan sesudah melakukan kegiatan bagi anak kelompok A di R.A Perwanida Jambangan Surabaya. Surabaya*

Mulyaningrum, Novinda dan Andi Rivai.2009. *Pendidikan Kewarganegaraan :untuk SD/ MI Kelas III*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Mustaji dan Susarno, Hadi Lamijan . 2010 . *Panduan Seminar : Bidang Teknologi Pendidikan* .Surabaya : Unesa University Press.

Mustaji , 2008. *Desain Pembelajaran* . Surabaya: Unesa University Press.

Sadiman , Arief S,dkk .2011. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatanya* . Jakarta : Raja Corafindo Persada.

Santrock, John W. *Edisi Kelima Life- Span Development Perkembangan Masa Hidup* . Jakarta :Erlangga.

Seels, Barbara B dan Richey , Rita C . 1994 . *Teknologi Pembelajaran : Definisi dan Kawasannya* . Jakarta : UNJ.

Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad . 2011. *Media Pengajaran* . Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono . 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono . 2010. *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung : Alfabeta.

Tim Penyusun Penuisan dan Penilaian Skripsi . 2011. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi* . Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.