

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA TANGAN UNTUK KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

**Giovanni Al Barril Widad**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([giovanniwidad.16010644097@mhs.unesa.ac.id](mailto:giovanniwidad.16010644097@mhs.unesa.ac.id))

**Maryam Isnaini Damayanti**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

### **Abstrak**

Dalam uji coba ini metode yang digunakan adalah kuantitatif. Teknis analisis data diperoleh berdasarkan proses wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III, dari pertanyaan yang diajukan diketahui jika dalam pembelajaran di kelas III guru sering mengandalkan buku sebagai sumber belajar dan metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah. Hal tersebut terjadi dikarenakan kurang tersedianya media pembelajaran yang bersifat konkret di sekolah, sehingga menyebabkan siswa susah untuk memahami materi. Maka dari itu tujuan dilakukannya penelitian pengembangan ini yaitu demi mengembangkan media boneka tangan terhadap materi menulis narasi berdasarkan kevalidan dan kepraktisan media. Supa dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi menulis narasi. Dalam penelitian pengembangan media boneka tangan ini prosedur penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan diantaranya, *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), and *evaluation* (evaluasi). Data penelitian diperoleh dari dua macam instrumen yaitu lembar validasi dan angket. Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk menghitung hasil instrumen dengan menggunakan bentuk presentase. Kevalidan produk dapat dilihat dari hasil persetujuan yang diberikan oleh ahli media melalui proses validasi dimana skor yang diperoleh adalah 80% dengan kategori valid, dan hasil validasi materi memperoleh skor 80% dengan kategori valid. Sedangkan data kepraktisan dapat diketahui dari hasil respon guru yang memperoleh skor 86% dan skor dari respon siswa 86,5 jika dilihat dari skor yang diperoleh maka media dapat dibilang sebagai media yang sangat praktis dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran demi membantu meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam materi menulis narasi.

**Kata kunci** : Pengembangan media, Boneka Tangan, Narasi.

### **Abstract**

*In this trial the method used is quantitative. Technical analysis of the data was obtained based on the interview process conducted with third grade teachers, from the questions asked it was known that in grade III learning teachers often relied on books as learning resources and the learning method used was the lecture method. This happens due to the lack of availability of concrete learning media in schools, making it difficult for students to understand the material. Therefore, the purpose of this development research is to develop hand puppet media for narrative writing material based on the validity and practicality of the media. Supa can help students' understanding of narrative writing material. In this hand puppet media development research, the research procedure used is the ADDIE development model with 5 stages including, analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (application), and evaluation (evaluation). The research data were obtained from two kinds of instruments, namely validation sheets and questionnaires. Descriptive statistical analysis technique was used to calculate the instrument results using the percentage form. Product validity can be seen from the results of the approval given by media experts through a validation process where the score obtained is 80% with a valid category, and the results of material validation get a score of 80% with a valid category. While the practicality data can be seen from the results of the teacher's response which obtained a score of 86% and the score from the student response of 86.5 when viewed from the score obtained, the media can be regarded as a very practical and feasible media to be applied in learning in order to help improve the quality of learning, especially in teaching and learning. narrative writing material.*

**Key words** : Media development, Hand Doll, Narration

## PENDAHULUAN

Bahasa adalah metode yang digunakan sebagai komunikasi antar masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang mengungkapkan keinginannya, perasaan, dan pikiran (Dhieni, 2013: 1.8). Maka dari itu, siswa diharuskan memiliki keterampilan berbahasa yang meliputi beberapa aspek dasar. Bromley (dalam Dhieni., 2013: 1.16), disebutkan beberapa aspek seperti menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Aspek itu perlu ditanamkan pada setiap siswa sejak dini, karena merupakan komposisi yang lengkap. Seperti yang kita ketahui, kemampuan berbahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan bermasyarakat di suatu negara. Dari beberapa aspek kebahasaan yang ada, keterampilan menulis dianggap sangat penting untuk setiap jenjang begitu pula bagi siswa di sekolah dasar sebagai media dalam mengungkapkan ide dan pikiran.

Media itu sendiri juga diartikan sebagai sarana yang digunakan untuk berinteraksi antara seorang guru dan siswa dengan tujuan untuk memperkuat pengetahuan, keterampilan guna mencapai pembelajaran yang berkualitas. Dalam bukunya yang berjudul "Instructional Media and Technologies for Learning" Heinich, (2002:10) mendefinisikan jika media merupakan saluran informasi yang menghubungkan sumber informasi dan penerima. Dengan mengacu pada aspek keterampilan berbahasa, peneliti melakukan penelitian pengembangan media berupa boneka tangan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas tulisan siswa khususnya dalam menulis narasi. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan maksud untuk mengembangkan media sejenis yang telah ada sebelumnya, namun dengan tampilan yang lebih unik dan menarik sesuai dengan kepribadian siswa. Media boneka tangan dikembangkan dengan penuh pertimbangan guna memudahkan penyampaian cerita naratif, dengan harapan siswa mampu memahami isi karangan naratif yang disajikan menggunakan alat peraga boneka tangan. Seperti yang dikemukakan oleh Gunarti (2010:5.20) bahwa boneka tangan adalah boneka yang berukuran lebih besar jika dibandingkan dengan boneka jari serta dapat dimasuki tangan. Jari dapat digunakan untuk mendukung gerakan tangan dan kepala boneka. Studi pendahuluan dilaksanakan dengan melakukan wawancara dan pengamatan kepada guru kelas yang dilaksana pada tanggal 19 April 2021. Dari hasil pertanyaan yang diajukan

diketahui jika dalam pembelajaran di kelas III guru sering mengandalkan buku sebagai sumber belajar dan metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah. Hal tersebut terjadi dikarenakan kurang tersedianya media pembelajaran yang bersifat konkret di sekolah, sedangkan media yang sifatnya konkret dapat merangsang psikologis siswa serta meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran khususnya pembelajaran menulis narasi yang membutuhkan sebuah alat peraga yang menunjang pemahaman siswa. Seperti pendapat, Hamalik (dalam Arsyad, 2006:15) bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam siklus belajar dan mengajar dapat melahirkan kerinduan dan minat baru, menciptakan inspirasi dan dorongan latihan-latihan belajar, dan bagaimanapun juga, menyambut konsekuensi mental bagi siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, media boneka tangan dapat dimanfaatkan untuk membantu memahami dan menarik minat siswa dalam belajar, khususnya dalam memahami cara menulis cerita narasi. Seperti yang diungkapkan oleh Musfiroh (2008:179) jika boneka merupakan peraga yang bisa membangkitkan semangat karena bisa memancing perhatian dan keuntungan siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas, dalam menulis sebuah narasi media boneka tangan dapat membantu siswa dalam mempermudah menerima isi cerita sehingga penulisan narasi nantinya akan lebih tepat. Pada pembelajaran menulis narasi media boneka tangan digunakan dengan cara diperagakan berdasarkan peranan setiap tokoh dalam sebuah cerita narasi, hal tersebut dilakukan untuk pendalaman peran tokoh di dalam sebuah cerita. Selain itu peragaan sebuah boneka tangan dalam cerita dapat membuat siswa berimajinasi seakan-akan cerita itu nyata ada di depan siswa, serta dapat membantu pemahaman siswa terhadap isi cerita narasi dan lebih mudah dalam menulis ulang karangan narasi. Berikut rumusan masalah yang dibuat:

1. Bagaimana kevalidan media boneka tangan terhadap kemampuan menulis narasi di kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana kepraktisan media boneka tangan terhadap kemampuan menulis narasi di kelas III sekolah dasar?

Dengan mengacu pada kedua rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan media serta mengetahui kepraktisan media boneka tangan terhadap kemampuan menulis narasi di kelas III sekolah dasar.

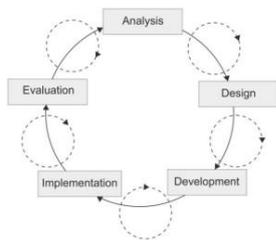
Adapun beberapa manfaat media terhadap beberapa pihak, diantaranya secara teoritis Manfaat yang diharap dalam penelitian ini yakni dapat memperbaiki kualitas pembelajaran dikelas serta meningkatkan mutu pendidikan. Secara praktis bagi peneliti, media bisa digunakan sebagai bahan rujukan dalam mengembangkan media boneka tangan selanjutnya menjadi lebih baik. Bagi Siswa, diharapkan dapat memacu siswa agar lebih aktif serta bisa dijadikan sebagai sumber belajar yang baru. Bagi Guru, dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam usaha untuk mengoptimalkan keterampilan

menulis narasi siswa supaya pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih menarik. Bagi Sekolah, dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat melengkapi media pembelajaran yang ada di sekolah. Demi membatasi penelitian ini agar tidak melebar maka penelitian ini memiliki batasan dan juga asumsi, yaitu: a. Penelitian ini meneliti kevalidan dan kepraktisan media boneka tangan, b. Penelitian ini hanya difokuskan pada pembelajaran menulis narasi.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian berbasis perbaikan, bukan menganalisis suatu hipotesis tetapi menghasilkan suatu produk. Nantinya hasil dari produk yang muncul karena eksplorasi tersebut akan diuji kelayakannya sebelum diterapkan di lapangan. Produk yang akan dibuat yaitu berupa sebuah media, khususnya boneka tangan yang dibuat mengikuti keadaan makhluk hidup. Model yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Dalam mengembangkan media boneka tangan model pengembangan ADDIE dipilih sebagai tahapan dalam penelitian.



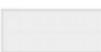
**Keterangan:**



: Urutan tahapan pengembangan model ADDIE.



: Suatu interaksi perkembangan yang diselesaikan antar tahapan yang mengisi sebagai penunjang untuk setiap tahapan yang telah dilalui.



: Fase pengembangan model ADDIE

**Bagan 3.1 Tahap Penerapan Pengembangan Model ADDIE**

Dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang menurut Mulyatiningsih dalam bukunya (2016 :91)

Dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE media boneka tangan dapat dikembangkan dengan beberapah tahapan berikut:

**1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Demi mengetahui karakteristik siswa, perlu dilakukan sebuah tanya jawab terhadap guru kelas III di SDN Pancor IV. Dari hasil wawancara diperoleh informasi dari nilai ujian siswa seperti nilai uangan harian, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis narasi masih banyak nilai siswa yang ada di bawah nilai rata-rata.

**2. Tahap Perencanaan (*Design*)**

Media boneka tangan ini dibuat menggunakan kain falnel, lem tembak, benang dengan ukuran 20x10 cm atau bisa menyesuaikan bentuk boneka. boneka tangan terdiri kepala, tangan, kaki dan bagian tubuh boneka lainnya serta tidak lupa dengan lubang dibagian bawah boneka sebagai tempat memasukkan tangan untuk menggerakkan boneka.

**3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

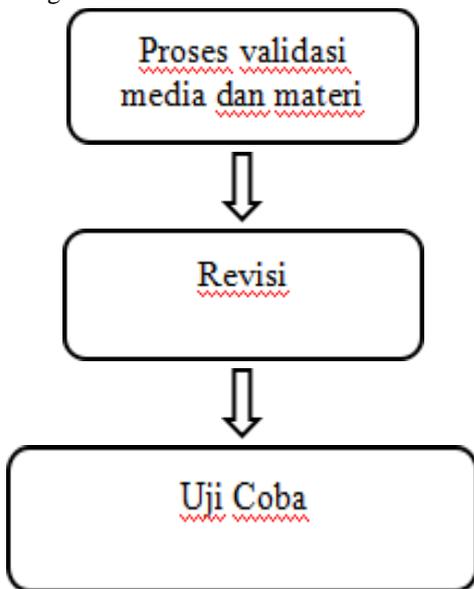
Tahapan ini adalah proses penerapan produk dari hasil tahap analisis dan tahap perencanaan. Proses selanjutnya adalah validasi yang dilakukan oleh para ahli sesuai bidang masing-masing. Dari proses validasi para ahli akan memberi nilai serta saran dan tidak lupa masukan juga diberikan sebagai dasar dalam memperbaiki media sebelum diterapkan di lapangan nanti. Intrumen yang dikembangkan diantaranya lembar lembar validasi materi, validasi media, angket

respon siswa, angket respon guru. Proses validasi dilakukan sampai media disetujui oleh para ahli untuk diuji cobakan di lapangan.

**4. Tahap Penerapan (Implementation)**

Dengan adanya wabah covid-19 penelitian memiliki kendala dikatrenakan sekolah diliburkan. Oleh sebab itu penelitian dilaksanakan dengan cara mendatangi langsung rumah siswa.

Pada penelitian pengembangan ini uji coba dilakukan dengan dua tahap, terbatas dan lebih luas. Tetapi dikarenakan wabah covid-19 hanya data kelayakan media boneka tangan yang diambil. Urutan langkah-langkah dalam uji coba penelitian ini sebagai berikut:



Bagan 3.2 Langkah-langkah Uji Coba

**5. Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Tahap ini adalah tahap terakhir dari sebuah penelitian dimana tahap ini dipergunakan untuk mengukur respon dari para pengguna media boneka tangan. Selain itu tahap evaluasi juga merupakan tahap perbaikan setelah diperoleh saran dan masukan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III, siswa dipilih sebagai subjek penelitian dikarenakan dapat berinteraksi langsung dengan peneliti serta media boneka tangan yang akan dikembangkan. Jumlah siswa yang akan dijadikan subjek penelitian yaitu terdiri dari 15 siswa, yang keseluruhan adalah kelas III di SDN Pancor IV. Dalam penelitian pengembangan ini metode kuantitatif dipilih sebagai cara untuk memperoleh data. Dimana data tersebut diperoleh berdasarkan respon yang diberikan oleh pengguna dan para ahli yang memvalidasi media. Data yang digunakan adalah: 1. Data Ahli Materi, data ini diperoleh dari

hasil uji ahli berdasarkan kualitas media, dengan kesesuaian media pada materi, kejelasan materi yang disajikan, dan keefektifan struktur kalimat. 2. Data Ahli Media, data ahli media diperoleh dari hasil uji peneliti berdasarkan kualitas media, berupa tampilan, kelayakan penyajian, dan efektivitas media. 3. Data Guru dan Murid, data ini diperoleh dari orang yang mempergunakan media boneka tangan nantinya. Aspek tampilan, aspek pembelajaran, dan aspek penggunaan dijadikan acuan untuk menilai kualitas media.

Instrumen yang dipilih peneliti adalah sebagai berikut:

**1. Lembar Validasi**

Lembar validasi dirangkai semudah mungkin oleh peneliti agar bisa disesuaikan dengan perangkat pembelajaran dan media. lembar validasi yang dimaksud yakni berupa instrumen yang digunakan validator untuk memvalidasi perangkat pembelajaran, media, materi, dan bahasa. Dalam penelitian pengembangan media boneka tangan ini peneliti menggunakan lembar validasi validasi materi, dan lembar validasi media.

**2. Angket**

Dalam penelitian nantinya angket akan diberikan kepada siswa dan guru kelas kelas III di SDN Pancor IV. Instrumen dalam penelitian pengembangan ini yakni berbentuk angket dengan beberapa pertanyaan di dalamnya yang bertujuan untuk mencari tahu respon terhadap media. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Pihak-pihak yang bersangkutan dan masukan yang berasal dari para ahli nantinya akan dijadikan data kualitatif dalam penelitian ini. Sedangkan hasil lembar validasi media, angket, dan juga lembar validasi materi dijadikan sebagai data kuantitatif.

**1. Analisis Data Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran, Angket dan Media**

Respon kepraktisan media, validasi media dan juga validasi materi dapat dijadikan sebagai sumber untuk memperoleh data. Instrumen berbentuk angket, dimanfaatkan sebagai alat untuk memperoleh data kuantitatif. Berikut rumus yang dipakai dalam menghitung hasil dari analisis data:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2016)

Keterangan:

P = Persentase jawaban

F = Frekuensi jawaban responden

N = Jawaban responden

Rumus tersebut dapat dipakai untuk menentukan sampai mana tingkat keberhasilan media. Jika hasil validasi diperoleh  $\geq 61\%$  maka media dapat dinyatakan layak atau valid.

## HASIL DAN PENGEMBANGAN

### Hasil Pengembangan

Dari beberapa tahapan yang dilalui, penelitian perbaikan telah menghasilkan sebuah produk dimana produk tersebut sebagai media, khususnya boneka tangan yang digunakan sebagai perangkat dalam sistem pembelajaran. Demikian juga media ini digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang suatu contoh dan selanjutnya untuk mengembangkan hasil belajar siswa pada materi menulis narasi di kelas III SD. Hasil dari penelitian media boneka tangan akan dibahas pada bab ini, diantaranya meliputi kevalidan, dan kepraktisan dari medi boneka tangan pada materi menulis narasi kelas III SD.

### 1. Proses Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Materi Menulis Narasi Kelas III

Dasar dari pengembangan media boneka tangan ini yakni berdasarkan oleh model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang menurut Mulyatiningsih dalam bukunya (2016 :91) Dengan tahapan-tahapan berikut:

#### a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis memiliki tujuan yakni menganalisis kendala-kendala yang dimiliki seorang guru, selanjutnya media yang dikembangkan disesuaikan dengan materi yang telah dipilih, agar cocok dengan standar kompetensi. Berikut empat analisis dari tahap ini:

##### 1) Analisis Masalah

Permasalahan diperoleh setelah dilakukannya wawancara dan pengamatan terhadap guru kelas III di SDN Pancor IV, dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran di kelas III guru sering mengandalkan buku sebagai sumber

##### 4) Analisis Materi

Dari hasil analisis materi ditarik kesimpulan bahwa siswa kelas III yang memiliki umur diantara 9-10 tahun lebih senang dan tertarik pada alat bantu bersifat konkret, dimana media yang bersifat konkret ini juga dapat diperagakan langsung untuk memberi pemahaman pada siswa

belajar dan metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah. Hal tersebut terjadi dikarenakan kurang tersedianya media pembelajaran yang bersifat konkret di sekolah, sehingga berdampak pada minimnya pemahaman siswa pada setiap materi.

##### 2) Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SDN Pancor IV adalah kurikulum 2013. Kompetensi dasar dan fokus dari penelitian pengembangan medi boneka tangan.

Tema : 2. Menyayangi Tumbuhan dan Hewan

Subtema: 1. Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia

Pembelajaran: 2

Kompetensi Dasar:

3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan

4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif

Indikator :

3.8.1 Menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng

4.8.1 Menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri

Dari analisis kurikulum diketahui bahwa di SDN Pancor IV menggunakan kurikulum 2013. Dari penelitian ini yang lebih difokuskan adalah pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu di materi menulis karangan narasi. Berdasarkan analisis di atas maka media boneka tangan bermanfaat untuk menunjang pengetahuan guru dalam menyampaikan materi menulis narasi.

##### 3) Analisis Kebutuhan Siswa

Siswa kelas III yang ada di SDN Pancor IV ini dijadikan subjek penelitian yang siswanya berumur antara 9-10 tahun. Berdasarkan hal tersebut disini media boneka tangan yang merupakan suatu objek yang bersifat konkret atau nyata dapat digunakan untuk membantu mengembangkan pemahan siswa terhadap materi selain itu media ini mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

terhadap materi menulis narasi yang dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

#### b. Tahap Perencanaan (*Design*)

Di dalam tahapan perencanaan, sebuah media dikembangkan dan dibuat sekreatif mungkin untuk berbeda serta lebih efektif dari media yang sudah ada.

**c. Tahap Pengembangan (Development)**

Media boneka tangan akan dikembangkan berdasarkan tahapan rancangan yang telah dibahas di atas.

1) Pembuatan Media Boneka Tangan

Selama proses pengerjaan boneka beberapa aspek wajib diperhatikan. Yakni pertama, mencocokkan kegunaan media dengan materi menulis narasi yang akan disampaikan nanti. Ke dua, yaitu media boneka tangan dibuat semenarik mungkin dengan bentuk yang khas dan warna-warna yang bervariasi. Selain itu aspek kenyamanan dalam penggunaan media boneka tangan juga sangat diperhatikan. Berikut bentuk media boneka tangan setelah jadi:

No	Keterangan	Presentase	Kategori
1.	Validasi Media	80%	Layak



**Gambar 4.1 Bentuk media Boneka Tangan**

2) Pembuatan rencana dan petunjuk pembelajaran

Tahapan ini merupakan tahapan untuk menyusun perangkat pebelajaran dimana di dalamnya mencakup kegiatan pembuka, inti, dan kegiatan penutup yangt difokuskan pada tema 2 sebtema 1 pembelajaran 2.

3) Proses validasi

Validasi dilakukan oleh para ahli dengan menggunakan insturmen validasi dan merevisi beberapa poin yang perlu diperbaiki. Selain itu,

memperoleh tampilan, penggunaan, dan isi yang

tahapan ini bertujuan untuk mengetahui layak tidak nya media yang dikembangkan tersebut.

**d. Tahap Penerapan (Implementation)**

Uji coba dilaksanakan secara terbatas dengan jumlah siswa di SDN Pancor IV yaitu 15 orang. Hal tersebut disebabkan oleh adanya wabah virus covid-19 di negeri kita yakni yang sampai saat ini masih memiliki dampak yang besar bagi semua aspek, oleh sebab itu dalam penelitian pengembangan ini hanya bisa mengambil sebuah data kepraktisan dari media BONEKA TANGAN. Maka angket guru dan angket siswa digunkan untuk memperoleh data kepraktisan tersebut, sistematisan dalam pengambilan data yaitu dengan mendatangi langsung rumah siswa.

**e. Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Dalam penelitian pengembangan model ADDIE tahap evaluasi merupakan tahapan terkahir dari beberapa tahapan yang ada. Data diperoleh dari lembar validasi serta angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Tahap evaluasi dilakukan untuk memastikan apakah sebuah produk yang dikembangkan dapat dikatakan layak ataupun tidak, atau layak dengan beberapa revisi.

**2. Data Validasi Boneka Tangan**

**a. Validsi Media**

Setelah dilakukan uji validasi oleh para ahli pada bidang tertentu, yaitu ahli media dan materi maka media boneka tangan dapat dikatakan valid. Berikut perolehan nilai dari ahli media boneka tangan.

**Tabel 4.1 Hasil Perolehan Nilai Oleh Ahli Media**

Berdasarkan perolehan nilai media boneka tangan pada tabel di atas maka presentase skornya adalah 80% dimana jumlah skor tersebut masuk ke dalam kategori layak. Tdak hanya itu, demi terwujudnya media yang diharapkan maka ahli media juga menyertakan sebuah saran diantaranya, pembuatan media harus berjumlah lebih dari dua buah. Tujuan diberikannya saran tersebut yaitu agar tampilan dari media boneka tangan lebih menarik lagi, sehingga minat siswa kepada media boneka tangan menjadi meningkat.

**b. Validasi Materi**

Dari proses validasi pada materi yang dilakukan oleh ahli, maka diperoleh skor penilaian sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Perolehan Nilai Oleh Ahli Materi**

Sesudah dilakukan validasi maka

No	Keterangan	Presentase	Kategori
1.	Validasi Materi	80%	Layak

diperoleh kevalidan materi yaitu 80% dimana dengan ketegorin tersebut materi dapat dikatakan layak dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

**3. Data Praktis Boneka Tangan**  
**a. Tanggapan Angket Guru**

Sebelum menerima tanggapan, angket terlebih dahulu diberikan pada wali kelas yaitu Ibu Shofa. Berikut tanggapan guru terhadap media boneka tangan yang diperoleh dengan angkte guru:

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian					Presen tase
		1	2	3	4	5	
<b>Media</b>							
1	Boneka tangan bermanfaat dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi menulis narasi				√		80%
2	Warna yang beragam dapat meningkatkan gairah siswa untuk mengikuti pelajaran				√		100%
3	Menghilangkan rasa jenuh siswa				√		80%
4	Boneka tangan mudah dimainkan				√		80%
5	Membantu siswa dalam mengingat materi				√		100%
6	Boneka tangan meningkatkan kualitas belajar siswa				√		80%
7	Dalam pembelajaran siswa lebih termotivasi				√		80%
8	Membuat rasa penasaran anak terhadap pembelajaran tinggi				√		80%
<b>Materi</b>							
9	Strategi penyampaian materi dengan alat peraga boneka tangan sangat efektif dalam pembelajaran				√		80%
10	Dengan bantuan media boneka tangan pemahaman siswa terhadap materi menulis narasi meningkat				√		100%
<b>Total</b>							<b>860</b>
<b>Presentase rata-rata</b>							<b>86%</b>
<b>Kategori</b>							<b>Layak</b>

**Tabel 4.3 Hasil Tanggapan Angket Guru Terhadap Boneka Tangan**

Dari hasil tanggapan guru media BONEKA TANGAN memperoleh skor sebesar 86% dimana perolehan jumlah skor tersebut dapat dikategorikan sebagai media yang layak serta dapat digunakan.

**b. Tanggapan Angket Siswa**

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian					Presentase
		1	2	3	4	5	
	<b>Media</b>						
	Bagi saya media boneka tangan menarik			1	6	8	89,3%
2.	Pemilihan kombinasi warna sesuai dengan saya			2	6	7	86,6%
3.	Menggunakan media boneka tangan membuat saya merasa tidak jenuh saat mengikuti pelajaran			1	7	7	88%
4.	Saya rasa bentuk boneka tangan sangat unik			2	5	8	88%
5.	Dalam memahami materi dengan alat bantu media boneka tangan saya tidak merasa kesulitan			1	8	6	86,6%
6.	Saya lebih mudah mengingat materi dengan menggunakan media boneka tangan			2	7	6	81,3%
7.	Media boneka tangan membantu saya untuk lebih baik dalam mengikuti pembelajaran			1	6	8	89,3%
8.	Dengan menggunakan media boneka tangan saya lebih termotivasi dalam belajar			2	5	8	88%
	<b>Materi</b>						
9.	Bagi saya penyampaian materi menggunakan media boneka tangan lebih unik dan menarik			2	6	7	86,6%
10.	Melalui media boneka tangan saya dapat memahami materi menulis karangan narasi			2	7	6	81,3%
<b>Total</b>							<b>865</b>
<b>Presentase rata-rata</b>							<b>86,5 %</b>
<b>Kategori</b>							<b>Layak</b>

**Tabel 4.4 Hasil Tanggapan Angket Siswa Terhadap Boneka Tangan**

Dari hasil tanggapan guru media boneka tangan memperoleh skor sebesar 86,5% dimana perolehan jumlah skor tersebut dapat dikategorikan sebagai media yang layak serta dapat digunakan.

Untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media boneka tangan maka angket disebarakan pada setiap murid kelas III

**Pembahasan**

Sesuai dengan rumusan masalah yang dibuat peneliti yaitu bagaimana kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian yang telah dilakukan menggunakan prosedur penelitian yang memiliki kecocokan dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) menurut Mulyatiningsih dalam bukunya (2016 :91) ada 5 langkah dalam penelitian.

Langkah pertama yaitu menentukan materi yang mau dikembangkan. Hal tersebut bertujuan supaya media boneka tangan sesuai dengan, karakteristik siswa, materi, dan standar kompetensi. Permasalahan diperoleh setelah dilakukannya pengamatan serta wawancara terhadap guru kelas III di SDN Pancor IV, dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran di kelas III guru sering mengandalkan buku sebagai sumber belajar dan metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah. Hal tersebut terjadi dikarenakan kurang tersedianya media pembelajaran yang bersifat konkret di sekolah, sehingga berdampak pada siswa yang merasa sulit untuk memahami materi.

Langkah kedua yakni membuat produk berupa boneka tangan, pembuatan media dibuat dengan bersumber pada tahap rancangan yang telah dibuat.

Langkah selanjutnya proses validasi dengan penilaian skor 1-5. Dari proses validasi tersebut media boneka tangan memperoleh skor rata-rata 80% dimana skor tersebut dapat dikategorikan ke dalam kategori layak/valid dan dapat dilanjutkan pada tahap berikutnya yaitu uji coba penelitian. Tidak lupa saran juga diberikan oleh ahli media demi menjadikan media lebih baik lagi, saran yang diberikan diantaranya media/produk yang dikembangkan harus lebih dari dua buah.

Tujuan diberikannya saran tersebut yaitu agar tampilan dari media boneka tangan lebih menarik lagi, sehingga minat siswa kepada media boneka tangan menjadi meningkat. Sedangkan validasi materi memperoleh hasil 80% dengan kategori valid/layak.

pada setiap tahapnya maka diperoleh hasil bahwa media boneka tangan secara efektif mampu untuk membantu siswa kelas III dalam memahami materi menulis narasi.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Kesimpulan yang dibuat yaitu berdasarkan hasil wawancara pada studi pendahuluan dimana masih kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Sehingga penelitian ini dibuat untuk membantu meningkatkan pemahan siswa khususnya pada keterampilan menulis narasi. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) menurut Mulyatiningsih dalam bukunya (2016 :91) ada 5 langkah dalam penelitian, teta[i] dikarenakan wabah covid-19 maka penelitian ini hanya dilakukan sampai mengetahui kevalidan dan kepraktisan media. Media dibuat dengan menyesuaikan materi yang telah ditentukan serta divalidasi oleh beberapa ahli dan telah dinyatakan layak.

### Saran

Berlandaskan hasil penelitian pengembangan media boneka tangan dalam menunjang pemahaman siswa pada keterampilan menulis narasi siswa. Maka saran diberikan demi meningkatkan kualitas pembelajaran di sd, yaitu diharapkan media boneka tangan dapat dijadikan alat untuk meningkatkan kualitas belajar siswa serta bisa dijadikan sebuah bahan pertimbangan oleh peneliti untuk mengembangkan media serupa menjadi lebih baik.

Langkah terakhir yaitu evaluasi atau revisi. Langkah ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan media dengan mengacu pada saran yang diberikan. Setelah dilakukan sebuah revisi

## DAFTAR PUSTAKA

- Dhienii, Nurbiana, dkk. 2013. *Metode Pengembangan Bahasa*. Banten: Universitas Terbuka.
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fitria Akhyar. 2017. *Ketrampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Textium.
- Heinich, Robert, dkk. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall.
- Keraf, Gorys. 2007. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Mohammad Yunus, Puji Santosa, dkk. 2015. *Keterampilan Menulis*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mahnun, Nunu. 2012. *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Rahardi. 2010. *Karakteristik Media Boneka*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Rosidah, Nur. 2017. *Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Anak Usia 4-5 Tahun TK Dharma Wanita*

*Persatuan Randu Agung. Tidak*  
diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri

Surabaya.