ARTIKEL

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN PADA MATERI MENGOMENTARI TOKOH-TOKOH CERITA ANAK YANG DISAMPAIKAN SECARA LISAN PADA SISWA KELAS III SDN BUTUH 1 KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh:

M. RIZKI FIRMANSYAH

14.1.01.10.0283

Dibimbing oleh :

1. **Drs. HERU BUDIONO, M.Pd.**
2. **FARIDA NURLAILA ZUNAIDAH, M.Pd.**

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: M. Rizki Firmansyah
NPM	: 14.1.01.10.0283
Telepun/HP	: 085808173732
Alamat Surel (Email)	: Rizkifirmansyah1996@gmail.com
Judul Artikel	: Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Materi Mengomentari Tokoh-Tokoh Cerita Anak Yang Disampaikan Secara Lisan Pada Siswa Kelas III SDN Butuh 1 Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan K.H. Achmad Dahlan Nomor 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis**)** dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui,		Kediri, 19 JULI 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Drs. Heru Budiono, M.Pd	Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.	M. Rizki Firmansyah
NIDN. 0707086301	NIDN. 0730098803	NPM 14.1.01.10.0283

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN PADA MATERI MENGOMENTARI TOKOH-TOKOH CERITA ANAK YANG DISAMPAIKAN SECARA LISAN PADA SISWA KELAS III SDN BUTUH 1 KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

M. Rizki Firmansyah
14.1.01.10.0283
FKIP - PGSD
Rizkifirmansyah1996@gmail.com
Drs. Heru Budiono, M.Pd. dan Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan hasil analisis observasi pembelajaran di Sekolah Dasar. Hasil analisis yang dilakukan dapat diketahui bahwa siswa kelas III mengalami kesulitan dalam menguasai aspek berbicara khususnya dalam mengomentari tokoh-tokoh cerita yang disampaikan secara lisan terutama ketika mereka ditugaskan untuk menjelaskan rangkaian cerita serta menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa mereka masing-masing. Berdasarkan pengamatan tersebut siswa mengalami kesulitan karena pembelajaran yang diterapkan guru cenderung monoton atau hanya menggunakan metode ceramah, selain itu guru hanya menggunakan buku pelajaran yang sudah tersedia untuk bercerita di depan kelas.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui validitas media boneka tangan pada materi mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan pada siswa kelas III SDN Butuh 1 Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2017/2018. (2) Mengetahui efektifitas media boneka tangan pada materi mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan pada siswa kelas III SDN Butuh 1 Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2017/2018. (3) Mengetahui kemampuan mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan dengan menggunakan media boneka tangan pada siswa kelas III SDN Butuh 1 Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2017/2018.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*), subjek penelitian siswa kelas III SDN Butuh 1 Kabupaten Kediri. Penelitian ini menggunakan instrumen lembar validasi ahli media, validasi ahli materi Bahasa Indonesia, validasi perangkat pembelajaran, angket respon guru, angket respon siswa, dan soal evaluasi.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) validitas media dapat dilihat dari hasil validasi media pembelajaran dan materi pembelajaran yang memperoleh nilai sebesar 98% untuk uji validasi ahli media dan 96% untuk uji validasi ahli materi yang termasuk kategori sangat baik (tidak revisi/valid). (2) efektifitas media dapat dilihat dari hasil respon guru mencapai 100% dan respon siswa mencapai 99,2% yang termasuk kriteria sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan. (3) kemampuan siswa mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan setelah menggunakan media boneka tangan meningkat. Nilai evaluasi pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 82,5%, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 94,6%. sehingga setelah menggunakan media yang telah dikembangkan terjadi peningkatan kemampuan sebesar 12,1%.

KATA KUNCI : Boneka tangan, mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan.

I. LATAR BELAKANG

Kehidupan manusia tidak terpisahkan dari belajar, kata belajar dapat diartikan "Tindakan dan perilaku siswa yang kompleks" (Dimyati dan Mudjiono, 2013: 7). Selain itu belajar juga dapat didefinisikan sebagai "Suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman". (Ahmad Susanto, 2013: 1). Belajar dapat dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu, belajar merupakan suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui intruksi. Intruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dari seorang pendidik atau guru.

Pendidik atau guru melakukan intruksi tersebut melalui pembelajaran, UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 mengartikan pembelajaran sebagai "Proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi suatu proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Anak usia Sekolah Dasar diwajibkan untuk belajar atau mengikuti kegiatan pembelajaran, masa usia Sekolah Dasar adalah masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam hingga kira-kira usia sebelas atau dua belas tahun. Sesuai dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh oleh lingkungan, dan gemar membentuk kelompok sebaya. Oleh karena itu, pembelajaran di Sekolah Dasar diusahakan untuk terciptanya suasana yang kondusif dan menyenangkan.

Di Sekolah Dasar terdapat materi yang diajarkan kepada siswa, salah satu materi yang dipelajari siswa adalah bahasa Indonesia. Ahmad Susanto (2013: 242), menyatakan bahwa "Pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di Sekolah Dasar tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbahasa bagi manusia sangat diperlukan. Sebagai makhluk sosial, manusia berinteraksi, berkomunikasi dengan manusia lain dengan menggunakan bahasa sebagai media, baik berkomunikasi menggunakan bahasa lisan, juga berkomunikasi menggunakan bahasa tulis".

Selanjutnya Ahmad Susanto (2013: 245), menyatakan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar ialah "Bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa".

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia tingkat dasar, siswa diharuskan menguasai kemampuan dalam empat aspek penting berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Berdasarkan pengamatan di SDN Butuh 1 Kabupaten Kediri pada tanggal 19 Oktober 2017, siswa kelas III mengalami kesulitan dalam menguasai aspek berbicara khususnya dalam mengomentari tokoh-tokoh cerita yang disampaikan secara lisan terutama ketika mereka ditugaskan untuk menjelaskan rangkaian cerita serta menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa mereka masing-masing. Berdasarkan pengamatan tersebut siswa mengalami kesulitan karena pembelajaran yang diterapkan guru cenderung monoton atau hanya menggunakan metode ceramah, selain itu guru hanya menggunakan buku pelajaran yang sudah tersedia untuk bercerita di depan kelas.

Siswa kelas III SD berada dalam tahap operasional konkret, dengan demikian dalam memberikan materi pelajaran guru diharapkan lebih menitikberatkan atau menggunakan alat peraga atau media yang lebih bersifat nyata atau konkret dan logis. Sesuai dengan permasalahan di atas dapat disebabkan karena kurangnya penggunaan alat peraga atau media yang tepat sehingga dirasakan kurang menarik dan interaktif karena penyampaiannya tidak melibatkan peserta didik secara langsung dan tentunya tidak mampu membangkitkan minat peserta didik untuk belajar, memahami serta menjelaskan isi materi. Maka dari itu siswa memerlukan alat bantu berupa alat peraga atau media yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga atau media sangatlah penting dalam proses belajar mengajar, hal ini selaras dengan pernyataan Daryanto (2010: 4), yang menyatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran". Media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan berlajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran perlu dikembangkan untuk menunjang pembelajaran yang lebih baik. Salah satu media untuk mempermudah siswa dalam memahami cerita adalah boneka tangan. Media boneka tangan merupakan pengembangan media tanpa proyeksi tiga dimensi karena berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Untuk pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan, boneka tangan bisa digunakan untuk mengembangkan analisis atau sikap kritis siswa terhadap cerita. Boneka tangan dapat membantu serta memudahkan siswa dalam pengamatan, pemberian perhatian serta mengetahui watak para tokoh, selain itu dapat membantu siswa memahami peranan setiap tokoh dalam cerita anak tersebut. Selain itu boneka tangan yang disajikan dengan menarik dapat dipakai sebagai unsur hiburan dalam pembelajaran. Sehingga kemampuan siswa dalam mengomentari tokoh-tokoh dalam cerita dapat meningkat karena siswa belajar dalam suasana yang gembira dan menyenangkan. Hal ini secara langsung bisa menjadi indikasi tercapainya tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia sendiri.

Dari hal ini diharapkan guru sebagai komponen yang memegang peranan penting dalam pembelajaran bisa melaksanakan proses belajar mengajar yang kreatif, inovatif, dan edukatif seperti penggunaan media pembelajaran boneka tangan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan sehingga kemampuan dan hasil belajar siswa menjadi maksimal. Karena pembelajaran yang dilakukan guru selama ini dianggap masih terlalu monoton atau hanya terpaku pada buku pelajaran yang telah tersedia, akibatnya guru mengajar tanpa media dan hanya mengajar melalui metode ceramah yang membuat siswa cepat bosan. Karena bosan, siswa cenderung tidak memperhatikan sehingga berpengaruh pada kemampuan menguasai materi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Materi Mengomentari Tokoh-Tokoh Cerita Anak Yang Disampaikan Secara Lisan Pada Siswa Kelas III SDN Butuh 1 Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018”.**

II. METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sedangkan model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Menurut Pribadi (2009: 125), model penelitian ADDIE merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ini sesuai dengan namanya, "terdiri dari lima fase atau tahap utama yaitu, *(**A**)nalysis, (**D**)esign, (**D**)evelopment, (**I**)mplementation, (**E**)valuation".*

Lokasi penelitian yang diambil adalah SDN Butuh 1 Kabupaten Kediri. Subyek penelitian adalah siswa kelas III. 10 siswa dipilih digunakan sebagai uji coba terbatas dan seluruh siswa yang berjumlah 25 digunakan sebagai uji coba luas.

Validasi produk dilakukan oleh dua ahli yaitu dosen ahli media pembelajaran yang dilakukan oleh Encil Puspitoningrum, M.Pd. dan dosen ahli materi pembelajaran yang dilakukan oleh Rian Damariswara, S.Pd., M.Pd.

Tahapan analisis data pada penelitian ini berupa berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media dan ahli materi. Selain itu berupa skor angker (angket validasi ahli, angket respon guru, dan angket respon siswa) serta penilaian hasil belajar.

Perhitungan persentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator menurut Zunaidah dan Amin (2016: 22), dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum(seluruh\ skor\ jawab\ angket)}{n\ x\ tertinggi\ x\ jml\ responden} \times 100\ \%$$

P= Menyatakan persentase penilaian
n= Menyatakan jumlah seluruh item angket

Kemudian mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori validitas menurut Zunaidah dan Amin (2016: 22), yaitu sebagai berikut:

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori validitas	Keterangan
81-100	Sangat Baik	Tidak revisi/valid
61-80	Baik	Tidak revisi/valid
41-60	Cukup	Revisi/tidak valid
21-40	Kurang	Revisi/tidak valid
0-20	Sangat Kurang	Revisi/tidak valid

Penilaian pada angket respon guru dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk media boneka tangan yang telah dikembangkan. Penilaian angket respon guru menggunakan skala Likert. Peneliti akan menggunakan skala Likert yang telah dimodifikasi dimana responden akan memilih dari lima alternatif jawaban.

Peringkat	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Kurang Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Eko Putro Widoyoko, 2012: 106)

Kemudian menghitung persentase hasil keefektifan berdasarkan angket respon guru yang diperoleh dari guru menurut Zunaidah dan Amin (2016: 22), dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum(seluruh\ skor\ jawab\ angket)}{n\ x\ tertinggi\ x\ jml\ responden} \times 100\ \%$$

P= Menyatakan persentase penilaian

n= Menyatakan jumlah seluruh item angket

Kemudian mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori keefektifan menurut Akbar (2013: 82), yaitu sebagai berikut:

Kriteria Pencapaian Nilai (Keefektifan)	Tingkat Efektifitas
81,00 % - 100,00 %	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00 % - 80,00 %	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41,00 % - 60,00 %	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
21,00 % - 40,00 %	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan
00,00 % - 20,00 %	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan

Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari siswa tentang media yang dikembangkan. Pada lembar angket respon siswa terdapat 10 indikator dengan 2 pilihan jawaban yaitu “Ya” dan “Tidak”. Kemudian menghitung total skor yang diperoleh kemudian menghitung persentase hasil keefektifan berdasarkan angket respon siswa yang diperoleh dari siswa menurut Zunaidah dan Amin (2016: 22), dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum(seluruh\ skor\ jawab\ angket)}{n\ x\ tertinggi\ x\ jml\ responden} \times 100\ \%$$

P= Menyatakan persentase penilaian

n= Menyatakan jumlah seluruh item angket

Kemudian mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, mengacu pada kategori keefektifan menurut Akbar (2013: 82), yaitu sebagai berikut:

Kriteria Pencapaian Nilai (Keefektifan)	Tingkat Efektifitas
81,00 % - 100,00 %	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00 % - 80,00 %	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41,00 % - 60,00 %	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
21,00 % - 40,00 %	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan
00,00 % - 20,00 %	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan

Untuk mendapatkan nilai keefektifan penggunaan media maka dibandingkan antara nilai evaluasi saat di kelas kontrol (pada saat uji coba terbatas dan uji coba luas) dan nilai evaluasi saat di kelas eksperimen (pada saat uji coba terbatas dan uji coba luas) yang diberi oleh peneliti ketika penelitian. Data keefektifan merupakan data kuantitatif yang didapatkan melalui hasil evaluasi yang dilakukan oleh siswa pada akhir penelitian. Hal ini dilakukan untuk melihat seberapa efektif media yang telah dikembangkan. Berikut merupakan langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan media tersebut.

1. Menghitung skor tes hasil belajar setiap siswa.
2. Menentukan nilai yang dicapai setiap siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{(Jumlah\ soal\ benar)}{Jumlah\ skor\ maksimal} \times 100$$

3. Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata siswa} = \frac{Jumlah\ nilai\ hasil\ \ Belajar\ tiap\ siswa}{Jumlah\ seluruh\ siswa}$$

4. Menghitung jumlah siswa yang lulus KKM yaitu yang mendapatkan nilai lebih dari 75.
5. Mempersentase kelulusan secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{KBK} = \frac{Siswa\ yang\ mencapai\ KKM}{Jumlah\ total\ siswa} \times 100\%$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan Belajar klasikal

6. Dalam penelitian ini, media dapat dikatakan efektif menurut Ernawati, Dwi Septiwiharti dan Anthonius Palimbong (2013: 109), apabila suatu kelas dikatakan tuntas jika persentase ketuntasan belajar klasikal yang dicapai minimal 80%.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kevalidan pengembangan media boneka tangan materi mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan.

   Kevalidan pengembangan media boneka tangan dapat dilihat dari hasil validasi media pembelajaran dan materi pembelajaran yang memperoleh nilai sebesar 98% untuk uji validasi ahli media dan 96% untuk uji validasi ahli materi yang termasuk kategori sangat baik (tidak revisi/valid) untuk digunakan sesuai dengan kriteria kevalidan menurut Zunaidah dan Amin (2016: 22).

2. Keefektifan pengembangan media boneka tangan materi mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan.

   Keefektifan pengembangan media boneka tangan dapat dilihat dari hasil respon guru dan respon siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas memperoleh nilai sebesar 94% untuk respon guru dan 93% untuk respon siswa. Sedangkan pada uji coba luas memperoleh nilai sebesar 100% untuk respon guru dan 99,2% untuk respon siswa. Hasil perolehan tersebut menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan efektif digunakan oleh siswa dan guru kelas III SD karena telah mencapai hasil sesuai dengan kategori keefektifan menurut Akbar (2013: 82), bahwa persentase tersebut termasuk pada tingkat sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan pada proses pembelajaran.
3. Kemampuan mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan dengan pengembangan media boneka tangan.

   Kemampuan mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan dengan pengembangan media boneka tangan dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pada uji coba terbatas nilai evaluasi siswa kelas kontrol diketahui bahwa 2 siswa mendapat nilai KKM <75. Sedangkan siswa yang mendapat nilai KKM ≥75 sejumlah 8 siswa dan diperoleh rata-rata 78,6%. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh hasil seluruh siswa mendapatkan nilai KKM ≥75 dan diperoleh rata-rata 89,4%. Sehingga dapat diketahui bahwa terjadi perbedaan dan mengalami kenaikan sebesar 10,8%.

   Pada uji coba luas nilai evaluasi siswa kelas kontrol diketahui bahwa 6 siswa mendapatkan nilai KKM <75. Sedangkan siswa yang mendapat nilai KKM ≥75 sejumlah 19 siswa dan diperoleh hasil rata-rata 82,5%. Sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh hasil seluruh siswa mendapatkan nilai ≥75 dan diperoleh rata-rata 94,6%. Sehingga dapat diketahui bahwa terjadi perbedaan dan mengalami kenaikan sebesar 12,1%.

   Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan ketika sebelum diberi perlakuan (kelas kontrol) dan sesudah diberi perlakuan (kelas eksperimen) baik pada uji coba terbatas maupun uji coba luas. Sehingga dapat diketahui dengan pemberian

perlakuan/penggunaan media boneka tangan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya materi mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.

Dimyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelaran.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Ernawati, Dwi Septiwiharti dan Anthonius Palimbong. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Belajar Kelompok (Learning Group) Pada Pembelajaran PKn Kelas V SDN 1 Palasa*, 1 (1). (Online), tersedia: http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2518, diunduh 21 April 2018.

Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kencana.

Widoyoko, S. Eko Putro. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zunaidah, Farida Nurlaila, dan Mohamad Amin. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 2 (1). (Online), tersedia: http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi/article/view/3368, diunduh 6 Desember 2017.

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Online), tersedia: http://www.komisiinformasi.go.id., diunduh 14 Juli 2018.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status "Terakreditasi B"
JALAN K.H. ACHMAD DAHLAN NOMOR 76 TELEPON (0354) 771576, 771503, 771495 KEDIRI

Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 0040/PGSD.UKAI/VII/2018

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama	:	M. RIZKI FIRMANSYAH
NPM	:	14.1.01.10.0283
Judul Artikel	:	PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN PADA MATERI MENGOMENTARI TOKOH-TOKOH CERITA ANAK YANG DISAMPAIKAN SECARA LISAN PADA SISWA KELAS III SDN BUTUH 1 KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018
Diperoleh hasil dengan keunikan	:	92% (*Software* uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online* / daring).
Link hasil uji kesamaan	:	https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOByZYpAc.html

Kediri, 23 Juli 2018
Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201