

ARTIKEL

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR CERITA PADA SISWA KELAS V SDN BURENGAN 1 KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018



Oleh:

LESTARI ENDAH SULISTYOWATI

14.1.01.10.0280

Dibimbing oleh :

- 1. ERWIN PUTERA PERMANA, M.Pd**
- 2. Dra. DWI ARI BUDIRETNANI, M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2019**



SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019


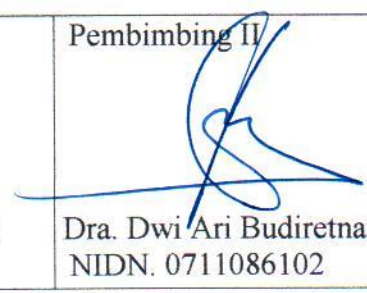
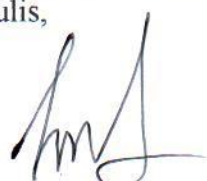
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Lestari Endah Sulistyowati
NPM : 14.1.01.10.0280
Telepon/HP : 085790671186/085546234962
Alamat Surel (Email) : lestariends98@gmail.com
Judul Artikel : Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Pemahaman Mengidentifikasi Unsur Cerita Pada Siswa Kelas V Sdn Burengan 1 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018
Fakultas – Program Studi : FKIP/PGSD
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jln. Kh. Achmad Dahlan N0. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- 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, 24 Januari 2019
Pembimbing I  Erwin Putera Permana, M.Pd NIDN. 0706128701	Pembimbing II  Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd NIDN. 0711086102	Penulis,  Lestari Endah Sulistyowati NPM. 14.1.01.10.0280

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MENGIDENTIFIKASI UNSUR
CERITA PADA SISWA KELAS V SDN BURENGAN 1 KOTA KEDIRI
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Lestari Endah Sulistyowati

14.1.01.10.0280

FKIP-PGSD

Lestariends98@gmail.com

Erwin Putera Permana, M.Pd.¹ dan Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd.²

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi tanpa media pembelajaran di SD Burengan 1 Kota Kediri, bahwa pembelajaran bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur cerita masih menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media boneka tangan untuk meningkatkan pemahaman mengidentifikasi unsur cerita yang diharapkan dapat mengatasi kurangnya prestasi belajar siswa. Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran boneka tangan untuk mengidentifikasi unsur cerita pada siswa kelas V SDN Burengan 1 Kota Kediri? (2) Bagaimana kemampuan mengidentifikasi unsur cerita menggunakan media boneka tangan pada siswa kelas V SDN Burengan 1 Kota Kediri? (3) Bagaimana keefektifan pengembangan media boneka tangan untuk mengidentifikasi unsur cerita pada siswa kelas V SDN Burengan 1 Kota Kediri?. Penelitian ini menggunakan R&D Yaitu penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima fase yaitu (1) Analisis, (2) Desain, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation. Subyek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas V SDN Burengan 1 Kota Kediri. Instrumen penelitian berupa angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan berupa teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Simpulan hasil penelitian ini adalah (1) Media boneka tangan memperoleh hasil 81% dari segi validitas media yang berartimedia boneka tangan termasuk dalam kategori "Sangat Baik". (2) media boneka tangan dapat meningkatkan kemampuan siswa dinyatakan pada uji coba terbatas nilai siswa sebelum menggunakan boneka tangan dengan rata-rata kelas 80.00 dan setelah menggunakan media boneka tangan menjadi 85.00. Sedangkan pada uji coba luas nilai kemampuan siswa sebelum menggunakan menggunakan media boneka tangan dengan rata-rata kelas 83.00 dan setelah menggunakan media boneka tangan menjadi 85.00. (3) Media boneka tangan menunjukkan keefektifan dengan memperoleh nilai pada hasil uji coba terbatas sebanyak 70% dan pada uji coba luas memperoleh nilai sebanyak 88%. Dengan demikian produk media boneka tangan direspon sangat baik dari guru dan direspon cukup baik dari siswa.

Kata Kunci : Media, Mengidentifikasi, Unsur Cerita

I. LATAR BELAKANG

Peningkatan mutu pendidikan suatu Peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan di segala aspek kehidupan manusia. Pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pada jenjang sekolah dasar, siswa diajarkan sejumlah pelajaran, salah satunya adalah bercerita. Pembelajaran bercerita memerlukan suatu media yang tepat supaya hasil yang dicapai maksimal. Namun kenyataannya dilapangan dalam pembelajaran bercerita, pemahaman dan keterampilan berpikir serta ingatan siswa cenderung masih rendah. Umumnya, guru hanya menggunakan metode konvensional atau ceramah yang menempatkan guru sebagai pusat informasi.

Media boneka tangan diharapkan dapat membantu guru melakukan pembelajaran yang relatif mudah dipahami oleh siswa, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dalam situasi yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan kemampuan belajar siswa. Menurut Gunarti, W (2010: 5.20) Media boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar

dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka. Adapun komponen media boneka tangan adalah kain satin berwarna warni, lem kayu, gunting, kertas bufallo, bolpoin, benang jahit, jarum jahit, cetakan boneka tangan dan assesoris boneka. Sedangkan dalam pembuatan media boneka tangan yaitu menentukan pola media boneka tangan, ditentukan berdasarkan kompetensi dasar, indikator-indikator, dan materi pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum, menentukan ukuran media.

Media boneka tangan memiliki ukuran yang dapat dilihat dari berbagai sudut ruang kelas, menentukan bentuk media, media boneka tangan dirancang tidak terlalu rumit, karena media boneka tangan terdiri atas kepala dan dua tangan, menentukan bahan media boneka tangan dengan memperhatikan kemudahan mendapat bahan-bahan dan kesesuaian media boneka tangan, menentukan warna pada media boneka tangan, warna yang digunakan sangat mencolok dan dapat menarik perhatian siswa,

memberikan asesoris pada boneka tangan yang sesuai dengan materi mengidentifikasi unsur cerita, agar tampilan lebih menarik, yaitu topi dan sabit, menentukan bentuk dan ukuran panggung media boneka tangan, menentukan bahan dan warna panggung media boneka tangan.

Karakteristik Media Boneka Tangan sebagai media Visual yaitu media boneka tangan terdiri atas kepala dan dua tangan, media ditampilkan dalam bentuk tiga dimensi, media memiliki ukuran yang dapat dilihat dari berbagai sudut ruang kelas, bagian badan merupakan baju yang akan ditutupi lengan orang yang memainkannya, jari telunjuk untuk memainkan atau menggerakkan kepala, ibu jari, dan jari tangan untuk menggerakkan tangan, bahan yang digunakan terbuat dari kain satin, media boneka tangan harus memiliki warna yang sangat menarik.

Kelebihan dan Kelemahan Media Boneka Tangan sebagai Media Visual sebagai berikut. Kelebihan media boneka tangan sebagai media visual adalah mempermudah pemahaman peserta

didik karena lebih kongkrit, mempermudah guru dalam menyampaikan materi sehingga tidak membosankan, membantu membangkitkan keinginan dan minat baru pada siswa, dapat digunakan berulang kali dengan cara disimpan.

Kekurangan media boneka tangan sebagai media visual adalah tidak bisa digunakan pada mata pelajaran lain, hanya menggunakan dua tokoh saja tanpa adanya tokoh pengganti, hanya mengandalkan warna sebagai penarik perhatian siswa, memerlukan pengamatan ekstra untuk memahami materi.

Hakikat unsur cerita menurut Kosasih. E (2006 :23) bahwa, unsur cerita adalah Tema merupakan inti persoalan yang menjadi dasar dalam sebuah cerita. Latar atau setting merupakan informasi mengenai waktu, suasana, dan juga lokasi dimana cerita itu berlangsung. Tokoh merupakan pemeran pada sebuah cerita rakyat. Amanat atau pesan moral merupakan nilai-nilai yang terkandung didalam cerita dan ingin disampaikan agar pembaca mendapatkan pelajaran dari cerita tersebut.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri dari lima fase yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Development (pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Alur model pengembangan ADDIE adalah Analisis (Analysis) yaitu berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa pendidik masih belum menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, siswa kelas V SDN Burengan 1 Kota Kediri sangat membutuhkan media yang nyata dan menarik dalam memahami materi mengidentifikasi unsur cerita.

Desain (Design) yaitu menentukan pola media boneka tangan, menentukan ukuran media, menentukan bentuk media, menentukan bahan media boneka tangan dengan memperhatikan kemudahan mendapatkan bahan-bahan dan kesesuaian media boneka tangan, menentukan warna pada media boneka tangan, menentukan asesoris pada boneka tangan, menentukan bentuk dan ukuran panggung media boneka tangan, dan menentukan

bahan dan warna panggung media boneka tangan.

Development (Pengembangan) yaitu membuat media pembelajaran yang ditampilkan dalam bentuk 3 dimensi untuk menjelaskan mengidentifikasi unsur cerita. Implementation (Implementasi) yaitu pada tahap ini akan dilakukan uji coba terbatas kepada 15 siswa kelas V SDN Burengan 1 Kota Kediri yang dipilih secara acak, dan selanjutnya akan dilakukan uji coba luas kepada 42 siswa kelas V SDN Burengan 1 Kota Kediri. Evaluasi (evaluation) yaitu hasil penerapan media boneka tangan pada materi mengidentifikasi unsur cerita.

Lokasi yang diambil dalam penelitian ini adalah SDN Burengan 1 Kota Kediri yang terletak di Jalan Letjen Suprpto Nomor. 03 Kota Kediri, Kecamatan Pesantren. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media pembelajaran boneka tangan ini adalah 15 siswa untuk uji terbatas dan 42 siswa untuk uji coba luas Sekolah Dasar. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan dua jenis teknik analisis data yaitu teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis kuantitatif.

Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari ahli bidang media, ahli materi, respon guru dan respon siswa. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari data yang berupa skor penilaian angket validasi ahli bidang media, ahli materi, respon guru, respon siswa serta skor soal *posttest* dan *pretest*. Kedua data tersebut kemudian dijadikan menjadi data kuantitatif yang akan digunakan untuk mengetahui kevalidan, kemampuan siswa dan keefektivan produk yang dihasilkan.

III HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dideskripsikan prosedur pengembangan media boneka tangan untuk meningkatkan pemahaman mengidentifikasi unsur cerita sebagai berikut. Media boneka tangan yang dikembangkan akan diuji cobakan pada uji coba terbatas dilaksanakan di SDN Burengan 1 Kota Kediri yang berjumlah 15 siswa, Kemudian untuk uji coba luas yang berjumlah 42 siswa. Produk media boneka tangan dinyatakan valid, dan efektif.

Hal ini dibuktikan dari hasil uji coba terbatas dan luas. Dari hasil validasi ahli media mendapatkan nilai 74% yang menunjukkan bahwa media boneka tangan menunjukkan kriteria sangat valid dan boleh digunakan dengan adanya revisi kecil, sedangkan hasil uji validasi tes/soal, respon guru dan siswa mendapatkan nilai 92. Kemudian hasil nilai dari ahli media dan materi dirata-rata yang menunjukkan rata-rata 81%. Media boneka tangan menunjukkan kemampuan meningkatkan pemahaman mengidentifikasi unsur cerita pada siswa kelas V SDN Burengan 1 Kota Kediri sebagai subyek uji coba terbatas sebesar 85.00 dan sebagai uji coba luas sebesar 88.00.

Media boneka tangan menunjukkan efektif. Keefektivan ini diketahui dari respon guru pada uji coba terbatas mendapat skor 91% sedangkan respon siswa mendapatkan 70%. Kemudian respon guru pada uji coba luas mendapat skor 91% sedangkan respon siswa mendapatkan skor 88%. Sehingga media boneka tangan dinyatakan efektif. Produk akhir media boneka tangan sebagai berikut.



Gambar 3.5 Media boneka tangan petani



Gambar 3.6 Media boneka tangan burung



Gambar 3.7 Panggung media boneka tangan

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media boneka tangan yang telah dilakukan dikelas V SDN Burengan 1 Kota Kediri diperoleh kesimpulan sebagai berikut. Produk media boneka tangan menunjukkan kevalidan dengan skor 81%. Produk media boneka tangan menunjukkan kemampuan meningkatkan

pemahaman mengidentifikasi unsur cerita pada kelas V dengan skor 88.00. Produk media boneka tangan menunjukkan keefektivan dari respon guru mendapat skor 91% dan respon siswa mendapat skor 88%.

V. DAFTAR PUSTAKA

Kosasih. E. 2006. *Ketatabahasa dan Kesusastraan*. Bandung. Yrama Widya.

Sulianto, Joko. 2014. *Profil Cerita Anak dan Media Boneka Tangan Dalam Metode Bercerita Berkarakter Untuk Siswa SD*. (Jurnal. PGSD Universitas PGRI Semarang Jalan Sidodadi Timur No. 24 Semarang, email: sulianto.jo@gmail.com).

Volume 1 Nomor 2 Oktober 2014. Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pendidikan Biologi Indonesia, 2, 19–30.