

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NETADO
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK
DAN MEMBACA DONGENG SISWA KELAS II
SDN BANGSONGAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi PGSD



OLEH :

PRISNA GALUH ARDHIA PRAMESTI

NPM: 2014060266

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2024**

Skripsi oleh:

PRISNA GALUH ARDHIA PRAMESTI

NPM: 2014060266

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NETADO
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK
DAN MEMBACA DONGENG SISWA KELAS II
SDN BANGSONGAN**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI KEDIRI

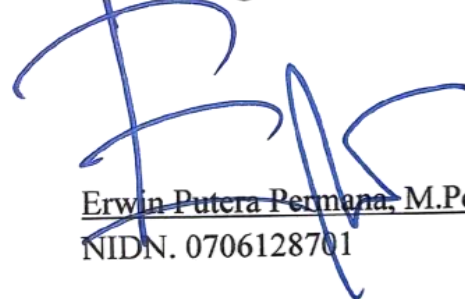
Tanggal: 15 Juli 2024

Pembimbing I



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0708087703

Pembimbing II



Erwin Putera Permana, M.Pd.
NIDN. 0706128701

Skripsi oleh:

PRISNA GALUH ARDHIA PRAMESTI

NPM: 2014060266

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NETADO
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK
DAN MEMBACA DONGENG SISWA KELAS II
SDN BANGSONGAN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 15 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A.
3. Penguji II : Erwin Putera Permana, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Prisna Galuh Ardhia Pramesti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Kediri, 21 Juli 2001
NPM : 2014060266
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2024

Yang Menyatakan



PRISNA GALUH ARDHIA PRAMESTI

NPM. 2014060266

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and moving into a new chapter of your life is about catch and release. What I mean by that is knowing what things to keep and what things to release. You can’t carry all things.” – Taylor Swift

Karya ini kupersembahkan untuk:

Ayah tercinta (Sugiono, S.P.) dan Mama tercinta (Rini Diyah Haksanawati, S.P.)
yang menjadi *support system* dan donatur utama peneliti.

Saudara tercinta, Salwa Nazhifa Ramadhani dan Reindhika Dzaky Muzhaffar
yang menjadi *support system* peneliti, *mbak duluan ya dek ya*.

ABSTRAK

Prisna Galuh Ardhia Pramesti: Pengembangan Media Pembelajaran Netado Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN Bangsongan. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci: Media netado, keterampilan menyimak, keterampilan membaca

Penelitian ini dilatar belakangi observasi dan wawancara di SDN Bangsongan, terdapat permasalahan dalam hasil belajar siswa kelas II. Keterampilan menyimak dan membaca dongeng masih dikatakan kurang bagus. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik menjadi penyebab permasalahan muncul. Sehingga memerlukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang cocok untuk menunjang proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut, 1) bagaimana kevalidan 2) kepraktisan dan 3) keefektifan media pembelajaran Netado dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca siswa kelas II SDN Bangsongan?

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE. Metode ini memiliki tahap sebagai berikut, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Bangsongan yang berjumlah 49. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berikut 1) angket validasi ahli media dan ahli materi, 2) angket respon guru dan siswa, dan 3) menggunakan *pretest* dan *posttest* pada uji coba terbatas dan uji coba luas yang hasil data diolah menggunakan SPSS untuk diuji pra-syarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji t.

Melalui uji kevalidan ahli media dan ahli materi, media pembelajaran netado mendapatkan hasil presentase akhir sebesar 87,5% dan 90%. Presentase tersebut sudah dapat dinyatakan sebagai media yang valid digunakan uji coba. Selanjutnya melalui angket respon siswa mendapatkan rata-rata presentase 94% dan angket respon guru mendapatkan nilai presentase 92%. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran netado sudah praktis digunakan. Selanjutnya pada uji pra-syarat didapatkan uji normalitas terbatas $0,287 > 0,05$ dan $0,574 > 0,005$, pada uji luas mendapatkan $0,257$ dan $0,410$. Pada uji homogenitas terbatas mendapatkan $0,543 > 0,05$ dan uji luas $0,185 > 0,05$. Lalu pada uji t *pretest* dan *posttest* didapatkan nilai signifikan sebesar $0,001 < 0,05$ pada uji terbatas dan $0,001 < 0,05$ pada uji luas. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perlakuan yang signifikan pada pemberian media pembelajaran netado sebelum *posttest*. Melalui hasil analisis tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran netado sudah valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca dongeng kelas II SDN Bangsongan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenaan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

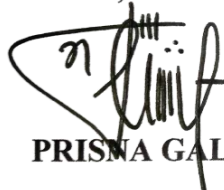
Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan kali ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri, bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd.
3. Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
4. Dosen Pembimbing I Skripsi, ibu Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
5. Dosen Pembimbingan II Skripsi, bapak Erwin Putera Permana, M.Pd.
6. Dosen ahli media, bapak Wahyudi, M.Sn.
7. Dosen ahli materi, bapak Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A.
8. Ayah, Mama, Salwa, Zhaffar dan keluarga besar.
9. Teman-teman Bersama Kita Bisa (Yuyun, Cindi, Shely dan Rika)
10. Kepala sekolah, guru dan siswa SDN Bangsongan 1 dan SDN Bangsongan 2
11. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan teguran, kritik, serta saran-saran dari berbagai pihak kepada peneliti.

Kediri, 15 Juli 2024



PRISNA GALUH ARDHIA PRAMESTI
NPM. 2014060266

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Pengembangan	10
E. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kajian Pustaka.....	12
1. Hakikat Media Pembelajaran	12
2. Macam-macam Media Pembelajaran	13
3. Media Pembelajaran Netado	14
4. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	18
5. Keterampilan Menyimak.....	22
6. Keterampilan Membaca	26
7. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	28
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	30

C. Kerangka Berpikir	33
BAB III METODE PENGEMBANGAN	34
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	35
1. Tahap Analysis (Analisis)	36
2. Tahap <i>Design</i> (Desain).....	38
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	38
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	39
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	40
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	40
D. Uji Coba Produk.....	41
1. Desain Uji Coba Produk.....	41
2. Subjek Uji Coba	43
E. Validasi Produk	44
1. Ahli Media.....	44
2. Ahli Materi	44
F. Instrumen Pengumpulan Data	45
1. Validasi Ahli Media Pembelajaran	46
2. Validasi Ahli Materi.....	47
G. Teknik Analisis Data.....	48
1. Analisis Data Kevalidan.....	48
2. Analisis Data Keefektifan	51
3. Analisis Data Kepraktisan.....	50
H. Norma Keputusan.....	55
1. Norma Keputusan Kevalidan	55

2. Norma Keputusan Kepraktisan	55
3. Norma Keputusan Keefektifan.....	55
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil Studi Pendahuluan	56
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	56
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan	61
3. Desain Awal (<i>Draft</i>).....	62
B. Validasi Model	64
1. Deskripsi Hasil Uji Coba Validasi	64
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi Media.....	67
3. Desain Akhir Media	68
C. Pengujian Model Terbatas.....	70
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas	70
2. Desain Uji Coba Terbatas	70
3. Hasil Uji Coba Terbatas	71
D. Pengujian Model Perluasan.....	74
1. Deskripsi Uji Coba Luas	74
2. Desain Uji Coba Luas	75
3. Hasil Uji Coba Luas	76
E. Pembahasan Hasil Penelitian	80
1. Kevalidan Media Netado.....	80
2. Kepraktisan Media Netado.....	81
3. Keefektifan Media Netado	83
4. Spesifikasi Model.....	84
5. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Netado	87

6. Interpretasi Hasil Penelitian	89
BAB V KESIMPULAN	90
A. Simpulan.....	90
B. Implikasi.....	91
C. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Instrumen validasi materi.....	17
Tabel 2.2 Instrumen validasi media boneka tangan.....	18
Tabel 2.3 Hasil penelitian terdahulu.....	35
Tabel 3.1 Subyek penelitian.....	42
Tabel 3.2 Desain uji coba luas.....	44
Tabel 3.3 Instrumen pengumpulan data.....	47
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen validasi media.....	49
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen validasi materi.....	49
Tabel 3.6 Kriteria kevalidan media boneka tangan.....	50
Tabel 3.7 Kriteria kepraktisan media boneka tangan.....	52
Tabel 4.1 Hasil analisis tanggapan guru terhadap kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran.....	58
Tabel 4.2 Hasil analisis tanggapan guru pada daya dukung penggunaan media pembelajaran.....	59
Tabel 4.3 Hasil analisis tanggapan guru terhadap problematika pembelajaran di kelas.....	60
Tabel 4.4 Hasil analisis tanggapan guru terhadap hasil belajar siswa.....	60
Tabel 4.5 Tanggapan kepala sekolah terhadap daya dukung penggunaan media pembelajaran dari sekolah.....	61
Tabel 4.6 Hasil validasi media netado sebelum revisi.....	67
Tabel 4.7 Hasil validasi media netado setelah revisi.....	67

Tabel 4.8 Komentar dan saran validator media netado sebelum revisi.....	67
Tabel 4.9 Komentar dan saran validator media netado sesudah revisi.....	68
Tabel 4.10 Hasil validasi materi sebelum revisi.....	68
Tabel 4.11 Hasil validasi materi sesudah revisi.....	68
Tabel 4.12 Komentar dan saran validator materi sebelum revisi.....	69
Tabel 4.13 Komentar dan saran validator materi sesudah revisi.....	69
Tabel 4.14 Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> uji coba terbatas.....	74
Tabel 4.15 Data hasil uji normalitas terbatas.....	74
Tabel 4.16 Data hasil uji homogenitas terbatas.....	75
Tabel 4.17 Data hasil uji <i>parametic</i> dengan <i>sample t-test</i> terbatas.....	75
Tabel 4.18 Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> uji coba luas kelas kontrol.....	79
Tabel 4.19 Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> uji coba luas kelas eksperimen.....	79
Tabel 4.20 Data hasil uji normalitas luas.....	81
Tabel 4.21 Data hasil uji homogenitas luas.....	81
Tabel 4.22 Data hasil uji <i>parametic</i> dengan <i>sample t-test</i> luas.....	82
Tabel 4.23 Hasil angket respon guru.....	84
Tabel 4.23 Hasil angket respon siswa.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir.....	34
Gambar 3.1 Desain pengembangan model ADDIE.....	36
Gambar 3.2 Desain uji coba terbatas.....	42
Gambar 4.1 Desain pola tubuh boneka tangan.....	64
Gambar 4.2 Desain menempel seluruh tubuh boneka tangan.....	65
Gambar 4.3 Desain mengisi kain <i>flannel</i> dan memberikan gantungan.....	65
Gambar 4.4 Desain hiasan panggung cerita boneka tangan.....	65
Gambar 4.5 Desain merekatkan hiasan pada panggung boneka tangan.....	66
Gambar 4.6 Desain akhir media panggung cerita netado.....	71
Gambar 4.7 Desain akhir media netado.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul.....	101
Lampiran 2 Lembar Surat Izin Penelitian.....	104
Lampiran 3 Lembar Keterangan Pemanfaatan Produk di SD.....	107
Lampiran 4 Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	110
Lampiran 5 Perangkat Pembelajaran.....	113
Lampiran 6 Hasil Validasi Media.....	137
Lampiran 7 Hasil Validasi Materi.....	142
Lampiran 8 Respon Guru.....	149
Lampiran 9 Respon Siswa.....	154
Lampiran 10 Hasil <i>Pretest</i>	161
Lampiran 11 Hasil <i>Postest</i>	168
Lampiran 12 Dokumentasi.....	175
Lampiran 13 Hasil Plagiasi.....	179
Lampiran 14 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	181
Lampiran 15 <i>Need Assesment</i>	183
Lampiran 16 Hasil <i>Need Assesment</i>	190
Lampiran 17 Rubrik Penilaian Validasi Materi.....	198
Lampiran 18 Rubrik Penilaian Validasi Media.....	201

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi Indonesia dengan peranan penting, yaitu (1) bahasa Indonesia menjadi alat komunikasi nasional. Indonesia memiliki 715 bahasa daerah dan bahasa Indonesia menjadi bahasa pemersatu antar daerah. (2) bahasa Indonesia menjadi alat untuk mengekspresikan diri. (3) bahasa Indonesia menjadi alat persatuan dan pembangunan Indonesia. (4) bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar pendidikan bangsa. Dalam interaksi belajar mengajar di sekolah menggunakan bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia penting untuk dikenalkan kepada anak dan digunakan dengan baik dan benar.

Pengenalan bahasa Indonesia dapat ditemukan di lingkungan keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar. Sedangkan pembelajaran bahasa Indonesia ditemukan di sekolah. Pembelajaran bahasa Indonesia dibantu oleh guru dengan mengikuti kurikulum dan menyesuaikan kemampuan siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dimulai dari kelas I hingga kelas VI dengan porsi yang berbeda-beda. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa yang diajarkan yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut saling melengkapi dan saling berkaitan dengan cara beraneka ragam (Satria, 2017).

Peneliti melakukan penelitian aspek keterampilan berbahasa siswa kelas II di SDN Bangsongan 2, Kayen Kidul. Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II pada tema 7 “Kebersamaan,” subtema 4 “Kebersamaan di Tempat Wisata,” pembelajaran 1 dengan kompetensi dasar 3.8 “menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dengan tujuan untuk kesenangan,” berfokus pada dua aspek keterampilan berbahasa, yaitu aspek keterampilan menyimak dan aspek keterampilan membaca. Terlihat pada pembelajaran bahasa Indonesia tersebut tidak hanya belajar aspek keterampilan menyimak dan membaca. Siswa belajar sikap hidup rukun yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti melakukan observasi di SDN Bangsongan dengan memberikan angket dan wawancara untuk dua kepala sekolah, dua guru kelas II, dan 49 siswa kelas II. Pada angket dan wawancara tersebut ada beberapa topik yang ditanyakan, salah satunya adalah hasil belajar siswa. Berdasarkan angket dan wawancara tersebut mendapatkan hasil bahwa siswa kelas II beberapa belum memenuhi aspek keterampilan menyimak dan aspek keterampilan membaca. Hal ini dibuktikan dengan memberikan sebuah angket kebutuhan kepada guru, kepala sekolah dan siswa serta tes kepada siswa tanpa menggunakan media. Hasil observasi dijabarkan pada lampiran 16.

Pada kegiatan observasi mendapatkan temuan permasalahan pada siswa kelas II dan guru kelas II. Berdasarkan angket yang diberikan terkait media pembelajaran mendapatkan nilai total 53 dari 49 siswa, dengan rata-rata siswa menjawab poin 1 yaitu sangat kurang pada penggunaan media pembelajaran

pada materi mendongeng. Berdasarkan hasil angket juga didapatkan jumlah nilai 109 dari 49 siswa dengan rata-rata siswa menjawab poin 2 terkait kepercayaan diri siswa. Selanjutnya dilakukan tes yang telah diberikan, beberapa siswa masih susah fokus menyimak saat guru membacakan dongeng dan kurang percaya diri dalam membaca dongeng. Hal ini juga didukung dengan hasil angket dan wawancara bersama guru kelas II. Dari 49 siswa kelas II yang merasa percaya diri terdapat 4 siswa dan sisanya merasa tidak percaya diri dalam membaca dongeng. Guru kelas II memiliki kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran dan sekolah memberikan fasilitas untuk guru berkarya. Media pembelajaran yang pernah digunakan untuk mendongeng berupa teknologi seperti proyektor, LCD, dan video *YouTube* serta menggunakan ucapan lisan secara langsung saat mendongeng. Guru merasa siswa kurang antusias dalam materi mendongeng, walaupun sudah menggunakan media pembelajaran di sekolah.

Aspek keterampilan menyimak dan aspek keterampilan membaca siswa kelas II masih belum merata. Diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas II belum bisa dikatakan sudah tuntas. Berdasarkan hasil tes dan wawancara bersama siswa kelas II dan guru kelas II, terdapat permasalahan pada hasil belajar siswa. Maka dari itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menyimak dan membaca sebuah dongeng. Media yang belum pernah dicoba oleh guru kelas II adalah boneka tangan dengan panggung cerita yang dapat menarik perhatian siswa dalam

menyimak dongeng. Media boneka tangan termasuk ke dalam jenis media visual yang dapat digunakan siswa bersama guru maupun tidak bersama guru.

Media pembelajaran memiliki beberapa macam, seperti media audio, media visual, media audio visual, media serbaneka, dan lainnya. Berdasarkan observasi, guru kelas pernah memakai media audio visual yaitu proyektor, LCD, dan video. Media tersebut sudah bagus, akan tetapi saat dipakai siswa perlu bantuan dan pengawasan dari guru dan penggunaannya juga terbatas. Untuk memudahkan penggunaan bagi siswa dan guru, maka peneliti mengembangkan media visual. Media pembelajaran visual adalah media pembelajaran yang mengandalkan indera penglihatan. Media visual juga memiliki kemampuan dalam menggambarkan sebuah realita atau fakta dalam kehidupan sehari-hari.

Media boneka tangan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat menarik minat siswa dalam belajar (Chrisyarani, 2018). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa boneka tangan merupakan contoh media visual yang mampu menarik antusias belajar siswa dan dibuat dengan berdasarkan realita atau fakta dalam kehidupan sehari-hari. Boneka tangan digunakan di tangan seperti sebuah sarung tangan. Penggunaan boneka tangan terbilang mudah dengan menggerakkan sedikit jari-jari dan bantuan dari mulut untuk membuat seolah boneka tangan dapat mengeluarkan suara.

Pengembangan media boneka tangan untuk mendongeng sangat cocok. Boneka tangan memiliki kelebihan dalam poin proses pembuatan, pemakaian

dan pemeliharannya. Boneka tangan dapat dibuat sendiri dengan bahan-bahan yang mudah dijumpai di lingkungan sekitar. Pada penelitian terdahulu, boneka tangan dapat dibuat menggunakan kain flannel warna-warni (Chrisyarani, 2018). Pemakaian boneka mudah untuk dilakukan oleh siswa kelas II dengan pengawasan guru maupun tidak. Boneka tangan mudah dicuci dan dikeringkan sehingga dapat digunakan dengan jangka panjang. Hal ini telah dibuktikan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Boneka tangan dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak, karena mereka dapat mempertahankan pembelajaran yang lebih tinggi yang disampaikan oleh instruktur dan dapat membayangkan hal-hal konseptual dan menggunakan benda-benda (Fadilla & Nurhasana, t.t.). Dengan menambahkan sebuah panggung latar belakang dalam penggunaan boneka tangan juga sukses menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik, serta dapat mengembangkan daya imajinasi siswa lebih tinggi (Krisanti dkk., 2020). Untuk memperkuat penggunaan boneka tangan, ada baiknya menambahkan panggung cerita untuk merepresentasikan sebuah latar tempat dan waktu dongeng.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat beberapa perbedaan pembuatan dan penggunaan boneka tangan. Dalam meningkatkan keterampilan menceritakan kembali, boneka tangan juga dilengkapi dengan panggung pementasan boneka (Abbas & Asih, 2020). Panggung yang terbuat dari kardus dilapisi dengan kain flannel sesuai dengan ukuran dan warna yang diinginkan, serta hiasan untuk mempercantik latar tempat yang disampaikan (Krisanti dkk., 2020). Kegunaan dari panggung pementasan untuk melengkapi

dan menunjukkan latar tempat dari sebuah dongeng. Selain boneka tangan, penelitian sebelumnya menggunakan boneka jari tangan untuk siswa kelas II. Boneka jari tangan digunakan untuk menarik minat belajar siswa serta melatih kemampuan siswa berbicara melalui bermain peran (Noviyanawati & Gede Agung, 2022).

Dari penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini, ada beberapa yang peneliti tambahkan sebagai kelebihan media boneka tangan. Boneka tangan memiliki karakter dari dongeng yang menjadi kearifan lokal kota Surabaya. Media ini dikembangkan dengan harapan siswa mengenal salah satu kearifan lokal dari kota Surabaya. Boneka tangan dibuat dengan memperhatikan kearifan lokal yaitu dongeng rakyat sekitar. Dengan begitu siswa juga belajar mengenal cerita rakyat daerah. Dongeng yang diambil adalah “Sura dan Baya” dari Surabaya dengan tokoh utama hewan buaya dan hiu. Boneka tangan akan lebih menarik antusias siswa dengan menambahkan sebuah panggung latar tempat. Panggung latar tempat terbuat dari bahan yang kokoh dan dapat digunakan berkali-kali. Untuk meningkatkan aspek keterampilan membaca pada boneka dan latar tempat terdapat tulisan kata. Kata yang diberikan untuk menunjukkan judul cerita dongeng yang ditampilkan atau sedang diceritakan. Pada hiasan panggung dapat dilepas pasang agar memudahkan dalam menyesuaikan latar tempat dan waktu dongeng. Peneliti mengembangkan media ini dengan sebuatan boneka tangan dongeng atau netado.

Peneliti mengambil kesimpulan bahwa pengembangan media untuk mendongeng perlu dilakukan. Pengembangan media dilakukan untuk

memaksimalkan kompetensi siswa. Dengan adanya media yang kreatif dan inovatif dapat menarik siswa dalam mencapai Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran (Daryanti dkk., 2022). Pengembangan media dilakukan dengan mempertimbangkan kemampuan siswa dalam mencapai aspek keterampilan berbahasa menyimak dan keterampilan membaca. Media yang dibutuhkan siswa adalah media kreatif dan inovatif seperti boneka tangan. Hipotesis (H_a) yang dibuat adalah bahwa berdasarkan uji coba yang dilakukan terdapat perubahan pada hasil *pretest* ke hasil *posttest* akibat dari penggunaan media pembelajaran Netado melalui perhitungan uji pra-syarat (normalitas, homogenitas dan uji *t paired two test*).

Berdasarkan temuan peneliti tersebut, maka perlu adanya penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Netado Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Membaca Dongeng Siswa Kelas II SDN Bangsongan.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN Bangsongan 1 dan 2 peneliti dapat merumuskan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. SDN Bangsongan 1 dan 2 memiliki beberapa media visual, akan tetapi dalam fokus materi dongeng untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan keterampilan membaca dongeng siswa kelas II masih terbilang kurang menunjang. Media pembelajaran yang sering digunakan guru kelas II adalah teknologi LCD dan proyektor dengan menampilkan sebuah video bersuara. Selain media tersebut, guru mendongeng secara langsung tanpa

bantuan media pembelajaran lain. Berdasarkan pengalaman guru kelas, penggunaan media tersebut masih membuat siswa tidak menyimak dongeng dan mampu membaca dongeng.

2. Jumlah media pembelajaran yang bisa guru gunakan masih sedikit, yaitu 2 proyektor yang digunakan untuk satu sekolah. Sedangkan SDN Bangsongan 1 dan 2 memiliki banyak rombongan belajar. Hal ini bisa menimbulkan permasalahan penggunaan media pembelajaran yang perlu bergantian.
3. Guru kelas masih mengandalkan media pembelajaran yang sudah disediakan oleh sekolah. Guru kelas sudah lama tidak membuat sebuah media pembelajaran sendiri sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran. Komunikasi guru kelas dengan sekolah terkait keperluan media pembelajaran masih kurang bagus. Sehingga jumlah dan kelengkapan media pembelajaran masih kurang memadai.
4. Pada penggunaan media pembelajaran yang pernah guru pakai, membuat kesan kurang nyaman. Hal ini karena tidak banyak media pembelajaran yang sesuai untuk menunjang pembelajaran mendongeng, serta jumlah media pembelajaran yang kurang merata untuk digunakan oleh guru di sekolah.
5. Pada kegiatan mendongeng sebelumnya guru kelas II menggunakan media pembelajaran teknologi proyektor dan LCD atau secara langsung mendongeng. Ternyata hal ini kurang memiliki inovasi lain pada setiap

tahunnya dan kurang antusias siswa kelas II, sehingga perlu adanya pembaharuan agar lebih menarik antusias siswa kelas II.

6. Tidak ada media pembelajaran di kelas II. Guru hanya memajang beberapa hiasan dan hasil kinerja siswa di kelas II. Sehingga jika siswa ingin meminjam dan menggunakan media pembelajaran memerlukan untuk mengambil di kantor dengan izin guru serta jumlah yang terbatas.
7. Siswa kelas II jarang memberikan pendapat dan saran dalam penggunaan media pembelajaran. Guru jarang menanyakan pendapat siswa terkait kesukaan dan keinginan mereka dalam pemilihan media pembelajaran. Guru memutuskan media pembelajaran melalui buku dan berdiskusi dengan guru kelas lain.
8. Penggunaan media pembelajaran LCD dan proyektor secara terus menerus menimbulkan rasa bosan pada diri siswa. Sehingga proses pembelajaran terasa kurang menyenangkan. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan menyimak dan membaca dongeng.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah terkait meningkatkan keterampilan menyimak dan keterampilan membaca dongeng siswa kelas II SDN Bangsongan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Netado dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca dongeng siswa kelas II SDN Bangsongan menurut ahli media dan ahli materi?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Netado dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca dongeng siswa kelas II SDN Bangsongan menurut siswa dan guru?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Netado dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca dongeng siswa kelas II SDN Bangsongan?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan pengembangan yang ditemukan pada penelitian ini adalah,

1. Menghasilkan media pembelajaran yang valid menurut ahli media dan ahli materi dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca dongeng siswa kelas II SDN Bangsongan.
2. Menghasilkan media pembelajaran yang praktis untuk siswa dan guru gunakan dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca dongeng siswa kelas kelas II SDN Bangsongan.
3. Menghasilkan media pembelajaran yang efektif untuk siswa dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca dongeng siswa kelas II SDN Bangsongan.

E. Sistematika Penulisan

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Menurut Rayanto dalam (Noviyanawati & Gede Agung, 2022) penelitian pengembangan merupakan

penelitian yang dilakukan atau sebuah langkah yang ditempuh untuk mengembangkan sebuah produk pembelajaran seperti media pembelajaran, materi atau bahan ajar dengan runtutan kegiatan yang sistematis. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat dan mengamati kecocokan tempat penelitian dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran. Wawancara pada kepala sekolah dan guru digunakan untuk mendapatkan sebuah data yang valid dengan penjelasan. Pada kuesioner diberikan beberapa pertanyaan secara detail untuk kepala sekolah, guru dan siswa. Untuk mengetahui kemampuan dan hasil belajar siswa diberikan tes. Hasil tes digunakan untuk memvalidasi data dari kuesioner. Sebagai bukti melakukan observasi, wawancara dan kusioner diberikan sebuah dokumentasi yang sesuai kondisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N., & Asih, S. S. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI*.
- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung. PT. Revika Aditama
- Ahmad H. P. & Alek. (2016). *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi: Substansi Kajian dan Penerapannya*. Penerbit Erlangga.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chrisyarani, D. D. (2018a). Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1). <https://doi.org/10.30651/else.v2i1.1204>
- Chrisyarani, D. D. (2018b). Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 57. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2199>
- Daryanti, E. W., Laila, A., & Saidah, K. (2022). Pengembangan Media Karikatur Berbasis Kearifan Lokal Kediri bagi Siswa Sekolah Dasar. *Efektor*, 9(1), 11–22. <https://doi.org/10.29407/e.v9i1.16433>

- Dienulhaqqi, M., & Rahmawati, I. (2018). *PENGEMBANGAN METODE BER CERITA DENGAN MEDIA PANGGUNG BER CERITA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK KELAS IV SEKOLAH DASAR.*
- Fadilla, W. N., & Nurhasana, P. D. (t.t.). *Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Pada Materi Dongeng Kelas IV SD.*
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *MANAZHIM*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i1.638>
- Hariato, E. (2020). *Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa.* 9(1).
- Hidayah, N. (2015). *PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR.* 2.
- Krisanti, R. Y., Suprihatien, S., & Suryarini, D. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 24. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.918>
- Kurniaman, O., & Huda, M. N. (2018). PENERAPAN STRATEGI BER CERITA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS III SD MUHAMADIYAH 6 PEKANBARU. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 249. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v7i2.6284>
- Maksum, A. (2022). ANALISIS KETERAMPILAN MEMBACA DONGENG SISWA SEKOLAH DASAR SERTA RELEVANSINYA DENGAN

- PEMBELAJARAN MEMBACA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 197–210. <https://doi.org/10.23969/jp.v6i2.5026>
- Noviyanawati, B. L., & Gede Agung, A. A. (2022). Pengembangan Media Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i2.45667>
- Nurjamal, D., Sumirat, W., & Darwis, R. (2011). Terampil Berbahasa: Menyusun Karya Tulis Akademik, Memandu Acara (MC-moderator), dan Menulis Surat. Bandung. ALFABETA.
- Pratiwiningtyas, B. N., Susilaningsih, E., & Sudana, I. M. (2017). *Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif untuk Mengukur Literasi Membaca Bahasa Indonesia Berbasis Model Pirls pada Siswa Kelas IV SD*.
- Satria, T. G. (2017). MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK PADA ANAK KELAS IV JAKARTA BARAT. *Jurnal PGSD*, 10(2), 114–120. <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.114-120>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung. ALFABETA
- Sunarto, H., dan B. Agung Hartono. 1995. Perkembangan Peserta Didik. Jakarta. Rineka Cipta.
- Zulvira, R. (2021). *Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*. 5.
- Zulela, M. S. (2012). Pembelajaran Bahasa Indonesia: Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar. Bandung. REMAJA ROSDAKARYA.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1
Lembar Pengajuan Judul

**LEMBAR PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI**

1. **NAMA MAHASISWA** : PRISNA GALUH ARDHIA PRAMESTI
2. **NPM** : 2014060266
3. **FAK./JUR./PRODI** : FKIP/ PGSD
4. **JUDUL YANG DIAJUKAN** :

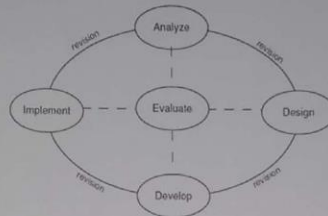
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NETADO UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN MEMBACA
DONGENG SISWA KELAS II SDN BANGSONGAN”

5. RENCANA RUMUSAN MASALAH / PERTANYAAN PENELITIAN :

- a. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Netado dalam meningkatkan kemampuan menyimak dan membaca siswa kelas II SDN Bangsongan menurut ahli media dan ahli materi?
- b. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Netado dalam meningkatkan kemampuan menyimak dan membaca siswa kelas II SDN Bangsongan menurut siswa dan guru?
- c. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Netado dalam meningkatkan kemampuan menyimak dan membaca siswa kelas II SDN Bangsongan?

6. **RENCANA MODEL / DESAIN PENELITIAN :**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD (*Research and Development*) dengan model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*).



KEDIRI, 4 JULI 2024

MAHASISWA

PRISNA GALUH ARDHIA PRAMESTI
NPM. 2014060266

MENYETUJUI,

DOSEN PEMBIMBING 1

Dr. ALFI LAILA, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0708087703

DOSEN PEMBIMBING 2

ERWIN PUTERA PERMANA, M.Pd.
NIDN. 0706128701

MENGETAHUI,

PRODI PGSD



BAGUS AMIRUL MUKMIN, M.Pd.
NIDN. 0710059001

LAMPIRAN 2

Lembar Surat Izin Penelitian



Universitas Nusantara PGRI Kediri

Status *Terakreditasi Baik Sekali*

SK BAN-PT No.671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021 Tanggal 21 Juli 2021

Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM)
Kampus I Jl. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri 64112 Telp.(0354)771576,771503 Kediri
Website: lp2m.unpkediri.ac.id email:lemlit@unpkediri.ac.id

Nomor : 006.27/PEN-SI/LPPM UNPGRI-Kd/A/V/2024
Lapiran : -
Perihal : Pengambilan Data Skripsi (Penelitian)

Kepada : Yth. **Kepala SDN Bangsongan 1**
JL Embong Gede No.58, Gerdu, Bangsongan, Kec. Pagu, Kabupaten Kediri, Jawa Timur
64183

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. IKA SANTIA, S.Pd, M.Pd
NIP/NIDN : /0702018801
Jabatan : Ketua LPPM Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mengajukan permohonan ijin kepada Bapak/Ibu Kepala SDN Bangsongan 1, agar dapat melaksanakan penelitian dengan topik "**Pengembangan Media Pembelajaran Netado untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Membaca Siswa Kelas II SDN Bangsongan**".

Adapun identitas tim peneliti adalah sebagai berikut:

No.	Nama	NIDN/NPM	Program Studi	Jabatan
1	Prisna Galuh Ardhia Pramesti	2014060266	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Ketua

Demikian permohonan ini kami ajukan, atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan banyak terima kasih

27 Mei 2024

Dr. IKA SANTIA, S.Pd, M.Pd
NIDN/0702018801



Universitas Nusantara PGRI Kediri

Status *Terakreditasi Baik Sekali*

SK BAN-PT No.671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2021 Tanggal 21 Juli 2021

Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM)
Kampus I Jl. K.H. Achmad Dahlan 76 Kediri 64112 Telp.(0354)771576,771503 Kediri
Website: lp2m.unpkediri.ac.id email:lemlit@unpkediri.ac.id

Nomor : 007.27/PEN-SI/LPPM UNPGRI-Kd/A/V/2024
Lapiran : -
Perihal : Pengambilan Data Skripsi (Penelitian)

Kepada : Yth. Kepala SDN Bangsongan 2
Koripan, Bangsongan, Kec. Pagu, Kabupaten Kediri, Jawa Timur 64183, Jawa Timur
64183

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. IKA SANTIA, S.Pd, M.Pd
NIP/NIDN : /0702018801
Jabatan : Ketua LPPM Universitas Nusantara PGRI Kediri

Mengajukan permohonan ijin kepada Bapak/Ibu Kepala SDN Bangsongan 2, agar dapat melaksanakan penelitian dengan topik "**Pengembangan Media Pembelajaran Netado untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Membaca Siswa Kelas II SDN Bangsongan**".

Adapun identitas tim peneliti adalah sebagai berikut:

No.	Nama	NIDN/NPM	Program Studi	Jabatan
1	Prisna Galuh Ardhia Pramesti	2014060266	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Ketua

Demikian permohonan ini kami ajukan, atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan banyak terima kasih

Kediri, 27 Mei 2024

 DR. IKA SANTIA, S.Pd, M.Pd
 NIDN. 0702018801

LAMPIRAN 3

Lembar Keterangan Pemanfaatan Produk di SD