

Plagiarism Detector v. 1991 - Originality Report 7/25/2022 1:39:43 PM

Analyzed document: SKRIPSI_DEWI SAFITRI_17.1.01.10.0007.docx Licensed to: Bagus Amirul

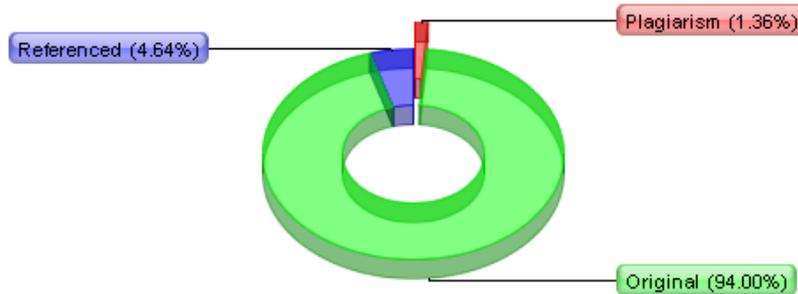
? Comparison Preset: Rewrite ? Detected language: Id

? Check type: Internet Check

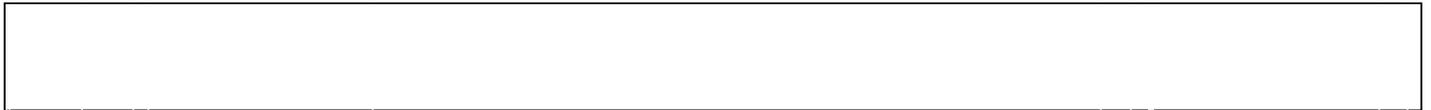
[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

Detailed document body analysis:

? Relation chart:



? Distribution graph:



? Top sources of plagiarism: 5

4%	3357	1. http://lib.unnes.ac.id/17522/1/7101409193.pdf
0.8%	872	2. https://1.1.1.1/dns/
0.8%	872	3. https://one.one.one.one/

? Processed resources details: 11 - Ok / 2 - Failed

? Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
			
[not detected]	[not detected]	[not detected]	[not detected]

? UACE: UniCode Anti-Cheat Engine report:

1. Status: Analyzer [On] Normalizer [On] character similarity set to [100%]
2. Detected UniCode contamination percent: [0% with limit of: 4%]
3. Document not normalized: percent not reached [5%]
4. All suspicious symbols will be marked in purple color: [Abcd...](#)
5. Invisible symbols found: [0]

Assessment recommendation:

No special action is required. Document is Ok.

[uace_abc_stats_header]
[uace_abc_stats_html_table]

 Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

 Excluded Urls:

No URLs detected

 Included Urls:

No URLs detected

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERKARAKTER ADAT JAWA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGURAIKAN PESAN DALAM DONGENG YANG DISAJIKAN PADA SISWA KELAS III SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI

Plagiarism detected: 0.06% <http://repository.uinsu.ac.id/3341/1/BURNING...>

id: 1

SKRIPSI Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.

) Program Studi PGSD UN PGRI Kediri OLEH : DEWI SAFITRI NPM : 17.1.01.10.0007 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2022 PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERKARAKTER ADAT JAWA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGURAIKAN PESAN DALAM DONGENG YANG DISAJIKAN PADA SISWA KELAS III SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI COVER

Plagiarism detected: 0.06% <http://repository.uinsu.ac.id/3341/1/BURNING...>

id: 2

SKRIPSI Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.

) Program Studi PGSD UN PGRI Kediri OLEH : DEWI SAFITRI NPM : 17.1.01.10.0007 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI 2022 Skripsi oleh : DEWI SAFITRI NPM: 17.1.01.10.0007 Judul: PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERKARAKTER ADAT JAWA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGURAIKAN PESAN DALAM DONGENG YANG DISAJIKAN PADA SISWA KELAS III SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri Tanggal: PEMBIMBING 2 Ita Kurnia, M.Pd NIDN.0701128306 PEMBIMBING 1 Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd. NIDN.0708087703 HALAMAN PENGESAHAN Skripsi Oleh : DEWI SAFITRI NPM :17.1.01.10.0007 Judul: PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERKARAKTER ADAT JAWA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGURAIKAN PESAN DALAM DONGENG YANG DISAJIKAN PADA SISWA KELAS III SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri Pada tanggal: _____ Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan . Panitia Penguji: Ketua : Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd. _____ Penguji I : Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. _____ Penguji II : Ita Kurnia, M.Pd. _____ Mengetahui, Dekan FKIP Dr. Sri Panca Setyawati, M.Pd NIDN. 0716046202 HALAMAN PERNYATAAN Yang bertanda tangan tangan di bawah ini saya, Nama : Dewi Safitri Jenis Kelamin : Perempuan Tempat/tgl. Lahir : Kediri/14 Juli 1999 NPM : 17.1.01.10.0007 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, _____ Yang Menyatakan DEWI SAFITRI NPM: 17.1.01.10.0007 MOTTO

Quotes detected: 0.09%

id: 3

“Ingatlah bahwa kita mungkin dapat dikenal dari apa yang kita lakukan, namun kita hanya akan dicintai dari apa yang kita beri ”

MOTTO DAN PERSEMBAHAN PERSEMBAHAN Kupersembahkan karya tulis ini kepada : Orang Tuaku Bapak Mashuri dan Ibu Aminatun yang tidak kenal lelah dalam memotivasi, mendoakan, dan dukungan baik berupa materi maupun perhatian demi terwujudnya Karya Tulis Ilmiah ini. Semoga ini dapat menjadi langkah awal untuk membuat bapak dan Ibu bangga atas perjuanganku selama ini. Teman-teman Mahasiswa Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan bantuan, motivasi, semangat, kritik dan saran untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini, khususnya untuk teman saya berkeluh kesah yaitu Hepong, S.Ak, Nadhira Eka P.D.S, S.Pt (Nak Ayam), Aulia Maghfiroh, S.Pd. Yunita Riza Kurnia Krismayanti, S.Pd, dan Irwan Prastian S.Pd. Dosen Pembimbing Ibu Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd. selaku pembimbing 1 dan Ibu Ita Kurnia, M.Pd. selaku pembimbing 2 yang telah membimbing dengan sabar demi kelancaran pembuatan Karya Tulis Ilmiah. ABSTRAK Dewi Safitri: Pengembangan Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan dalam Dongeng yang Disajikan pada Siswa Kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022. Kata Kunci: Media boneka tangan berkarakter adat Jawa Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi dari studi lapangan yang telah dilakukan. Dari studi lapangan tersebut diketahui bahwa ketuntasan siswa hanya 10 siswa dari 25 siswa yang tuntas KKM, guru hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa, dan guru belum mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa merasa malas dan jenuh karena buku siswa hanya menampilkan narasi dan gambar. Oleh sebab itu peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media boneka tangan berkarakter adat Jawa. Adapun penelitian ini bertujuan untuk (1)mengetahui tahapan pengembangan media boneka tangan berkarakter adat Jawa pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan siswa kelas III di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, (2)mengetahui kevalidan pengembangan media boneka tangan pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan siswa kelas III di SDN Lirboyo 2 kota kediri berdasarkan kevalidan, (3)mengetahui keefektifan pengembangan media boneka tangan pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan siswa kelas III di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri berdasarkan keefektifan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan model penelitian ADDIE. Tahapan-tahapan tersebut yaitu analisis, desain,

pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Lokasi penelitian uji coba terbatas dilakukan di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri dan uji coba luas dilakukan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Subyek penelitian adalah 10 siswa kelas III lirboyo 1 Kota Kediri yang dipilih secara acak, untuk uji coba luas subjeknya adalah siswa SDN Lirboyo 2 Kota Kediri yang berjumlah 25 siswa. Validasi model/produk, dilakukan melalui dua tahap yaitu tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Instrumen pengumpulan data yaitu menggunakan angket. Angket berfungsi untuk mengetahui validasi media dan validasi materi yang dikembangkan, respon guru dan respon siswa untuk mengetahui keefektifan. Berdasarkan penelitian diperoleh hasil: (1) tahapan pengembangan media boneka tangan berkarakter adat Jawa untuk meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng dapat dilihat dari hasil belajar pada siswa dan minat siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia pada saat menggunakan media pembelajaran, (2) kevalidan pengembangan pada produk media pembelajaran boneka tangan berkarakter adat Jawa dengan skor 98% dan 92% dari ahli materi. media pembelajaran masuk dalam kategori sangat valid, (3) keefektifan dari pengembangan media dapat dilihat dari hasil respon guru dan respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh nilai sebesar 91,5%, sedangkan pada uji coba luas memperoleh nilai sebesar 95%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa pada pembelajaran materi menguraikan pesan dalam dongeng. KATA PENGANTAR Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya Penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul

Quotes detected: 0.1%

id: 4

“PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN BERKARAKTER ADAT JAWA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGURAIKAN PESAN DALAM DONGENG YANG DISAJIKAN PADA SISWA KELAS III SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI”

ini ditulis guna memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada: Dr. Zaenal Afandi, M. Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa; DR. Mumun Nur Milawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UNP PGRI Kediri; Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri; Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini; Ita Kurnia M, Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini; Bapak dan ibu dosen UNP PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa; Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., selaku validator media pembelajaran; Rian Darmariswara, M.Pd., selaku validator materi Bahasa Indonesia; Lucia Maria Dyah Winarmi, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Lirboyo 2 Kota Kediri; Diah Retnaningtyas, S.Pd.SD., selaku guru kelas III di SD negeri Lirboyo 2 Kota Kediri; Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd., selaku ketua perpustakaan UN PGRI Kediri; Baihaqi, selaku tenaga kependidikan PGSD UN PGRI Kediri; Orang tua yang sudah memberikan dukungan moral dan materi; Rekan-rekan UN PGRI Kediri khususnya Prodi PDSG angkatan 2017; dan Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak menyelesaikan naskah skripsi ini. Disadari bahwa Skripsi ini masih Banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas. Kediri, _____ DEWI SAFITRI NPM: 17.1.01.10.0007 DAFTAR ISI HALAMAN JUDULi HALAMAN PERSETUJUANii HALAMAN PENGESAHAN iii HALAMAN PERNYATAAN iv MOTO DAN PERSEMBAHAN v ABSTRAK vi KATA PENGANTAR vii DAFTAR ISI x DAFTAR TABELxii DAFTAR GAMBAR xiv DAFTAR LAMPIRANxv BAB I : PENDAHULUAN

Plagiarism detected: 0.08% <http://lib.unnes.ac.id/17522/1/7101409193.pdf>

id: 5

Latar Belakang Masalah 1 Identitas Masalah 9 Perumusan Masalah 9 Tujuan Pengembangan 10 Sistematika Penulisan10 BAB II : LANDASAN TEORI

Hakikat Media Pembelajaran13 Media Boneka Tangan 21 Tahapan Pengembangan Media Boneka Tangan 25 Implementasi Pengembangan Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa 30 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar 31 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar 43 Karakteristik pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar 47 Penelitian Terdahulu 49 Kerangka pemikiran 51 BAB III : METODE PENGEMBANGAN Model Pengembangan 55 Prosedur Pengembangan 57 Lokasi dan Subyek Penelitian 61 Uji Coba Model/Produk 62 Validasi Model/Prduk 63 Intrumen Pengumpulan Data 64 Teknik Analisis Data 69 BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI, DAN PEMBAHASAN Hasil Studi Pendahuluan 76 Deskripsikan Hasil Studi Lapangan 76 Interpretasi Hasil Studi pendahuluan 79 Desain Awal (draft) Model 81 Pengujian Model Terbatas 84 Uji Validasi Ahli dan Praktisi 84 Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)88 Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas95 Pengujian Model Perluasan 95 Deskripsikan Uji Coba Luas 95 Hasil Uji Coba Luas 96 Validasi Model103 Deskripsi Hasil Uji Validasi103 Interpretasi Hasil Uji Validasi105 Kevalidan dan keefektifan Model105 Desain Akhir Model110 Pembahasan Hasil Penelitian114 Spesifikasi Model114 Prinsip Penggunaan, keunggulan, dan Kelemahan Media Boneka Tangan berkarakter Adat Jawa115 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN Simpulan

120 Implikasi

122 Saran

124 DAFTAR PUSTAKA

126 DAFTAR TABEL Tabel 2.1 : Penelitian Terdahulu 40 Tabel 2.2 :

Kerangka berfikir 44 Tabel 3.1 : Kriteria instrument pengumpulan data 52 Tabel 3.2: Kriteria dalam penilaian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas53 Tabel 3.3 : Kisi-kisi instrumen lembar validasi pada materi pengembangan media pembelajaran Interaktif Berbasis Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa untuk ahli materi53 Tabel 3.4 : Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi pada Media Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa untuk Ahli Media54 Tabel 3.5 : Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Penggunaan Media dalam Pembelajaran55 Tabel 3.6 : Kisi-kisi Instrumen Pedoman lembar angket respon Guru56 Tabel 3.7 : Kisi-kisi Instrumen Pedoman Lembar Angket Respon Siswa56 Tabel 3.8 : Pedoman penilaian skor58 Tabel 3.9 : Kategori Skor 58 Tabel 3.10: Kriteria Kevalidan media boneka tangan berkarakter adat Jawa59 Tabel 3.11: Kriteria Tingkat Keefektifan 60 Tabel 4.1 : Hasil Rekapitulasi Validasi Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa70 Tabel 4.2 : Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi72 Tabel 4.3 : Hasil Rekapitulasi Angket Guru (SDN Lirboyo 1 Kota Kediri)75 Tabel 4.4 : Rekapitulasi Angket Siswa Uji Coba Terbatas (SDN Lirboyo 1 Kota Kediri)77 Tabel 4.5 : Hasil Uji coba Pre-test dan Post-test Uji coba Terbatas (SDN Lirboyo 1 Kota Kediri)78 Tabel 4.6 : Hasil Rekapitulasi Angket Guru (SDN Lirboyo 2 Kota Kediri)80 Tabel 4.7 : Hasil Rekapitulasi Angket Siswa Uji Coba Luas Kelas III (SDN Lirboyo 2 Kota Kediri)82 Tabel 4.8 : Hasil Ujicoba Pre-test dan Post-test Uji coba Luas Kelas 3A (SDN Lirboyo 2 Kota Kediri)84 Tabel 4.9 : Hasil Ujicoba Pre-test dan Post-test Ujicoba Luas Kelas 3B (SDN Lirboyo 2 Kota Kediri)85 Tabel 4.10 : Hasil Uji Normalitas Skala Terbatas 89 Tabel 4.11 : Hasil Uji Normalitas Skala Luas (3A)90 Tabel 4.12 : Hasil Uji Normalitas Skala Luas (3B)90 Tabel 4.13 : Hasil Uji Homogenitas Skala Terbatas91 Tabel 4.14 : Hasil Uji Homogenitas Skala Luas (3A)91 Tabel 4.15 : Hasil Uji Homogenitas Skala Luas (3B)92 DAFTAR GAMBAR Gambar 2.1 : Bahan-bahan membuat media boneka tangan 22 Gambar 2.2 : Pola seluruh badan 22 Gambar 2.3 : Menjahit badan dan kepala boneka 23 Gambar 2.4 : Gambar mengisi dakron pada badan dan kepala boneka 24 Gambar 2.5 : Gambar menggabungkan kepala boneka dengan badan 24 Gambar 2.6 : Menghias wajah boneka dan memakaikan baju boneka 24 Gambar 2.7 : Hasil karya pembuatan boneka 25 Gambar 3.1 : Langkah model pengembangan ADDIE 46 Gambar 4.1 : Desain pola seluruh badan boneka 67 Gambar 4.2 : Desain menjahit seluruh tubuh boneka tangan 67 Gambar 4.3 : Desain awal mengisi dakron pada seluruh badan boneka tangan 68 Gambar 4.4 : Desain awal menggabungkan kepala boneka dengan badan boneka68 Gambar 4.5 : Desain awal menghias wajah boneka tangan dan desain pemakaian baju boneka tangan 68 Gambar 4.6 : Desain awal hasil karya boneka Panji Asmara Bangun (Andhe-Andhe Lumut) dan Dewi Sekartaji (Klenting Kuning) 69 Gambar 4.7 : Komentar dan saran dari validator media 71 Gambar 4.8 : Komentar Ahli Materi 73 Gambar 4.9 : Komentar dan saran 76 Gambar 4.10 : Komentar dan saran 81 Gambar 4.11 : Desain akhir pola seluruh badan boneka 93 Gambar 4.12 : Desain akhir menjahit seluruh tubuh boneka tangan 93 Gambar 4.13 : Desain akhir mengisi dakron pada seluruh badan boneka tangan94 Gambar 4.14 : Desain akhir menggabungkan kepala boneka dengan badan boneka Gambar 4.15 : Desain akhir menghias wajah boneka tangan dan desain pemakaian baju boneka tangan 94 Gambar 4.16 : Desain akhir hasil karya boneka Pangeran Panji Asmara Bangun, Ratu Dewi Sekartaji, dan beserta dayang-dayangnya. 94 DAFTAR LAMPIRAN BAB I PENDAHULUAN LATAR BELAKANG MASALAH Sekolah merupakan lembaga formal yang berperan penting dalam proses kemajuan tentang pendidikan. Hingga saat ini pertumbuhan pembelajaran di Indonesia sudah banyak hadapi pergantian yang sangat pesat, seperti contoh menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), yang terbaru dan saat ini sedang diaplikasikan dalam pendidikan di Indonesia adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 memiliki aspek-aspek yang menjadi pokok penilaian meliputi aspek sikap, perilaku, pengetahuan, dan keterampilan, sehingga mempunyai dampak yang ditimbulkan dari penerapan kurukulum 2013, yaitu menjadikan siswa untuk belajar lebih mandiri dan berfikir kritis, sehingga memberikan perkembangan baik kepada siswa, dalam pengetahuan dan pengalaman siswa. Perubahan dan kemajuan pendidikan tersebut mulai perlahan meningkat sejalan dengan bertambahnya tingkat wawasan guru untuk menemukan, mengaplikasikan model, metode, dan media pembelajaran yang mereka ketahui

Plagiarism detected: 0.07% <http://lib.unnes.ac.id/17522/1/7101409193.pdf>

id: 6

dalam proses belajar mengajar. Hal ini tentu menjawab adanya asumsi negatif terhadap guru yang hanya menggunakan metode ceramah

dalam setiap pembelajaran di kelas. Pendidikan diulas dalam Undang-Undang No. 29 Tahun 2003:

Quotes detected: 0.18%

id: 7

“Pendidikan adalah sadar dalam usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendapat lain menurut Djumali (2014), menjelaskan

Quotes detected: 0.07%

id: 8

“Pendidikan adalah untuk mempersiapkan manusia dalam memecahkan problem kehidupan di masa kini maupun di masa yang akan datang”.

Sedangkan menurut Sutrisno (2016) menjelaskan bahwa

Quotes detected: 0.08%

id: 9

“Pendidikan merupakan aktivitas yang bertautan, dan meliputi berbagai unsur yang berhubungan erat antara unsur satu dengan unsur yang lainnya”.

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa untuk mendapatkan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya kepada anak untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar anak mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri. Pendidikan tidak hanya dilakukan pada guru saja, tetapi dilakukan oleh semua orang dan keberhasilan guru dalam mengajar dapat ditinjau atau dilihat dari dua sisi yaitu sisi proses dan segi hasil. Dari segi proses, guru dikatakan berhasil apabila mampu melibatkan sebagian besar peserta didik

Plagiarism detected: 0.12% <http://lib.unnes.ac.id/17522/1/7101409193.pdf>

id: 10

secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses belajar mengajar di samping itu, dapat dilihat dari gairah dan semangat mengajar, serta adanya rasa percaya diri. Sedangkan dari segi hasil, guru bisa dikatakan berhasil apabila pembelajaran yang di berikan mampu mengubah perilaku sebagian besar peserta didik kearah penguasaan kompetensi dasar yang lebih baik, untuk memenuhi tuntutan tersebut diperlukan berbagai kompetensi pembelajaran. Berdasarkan kompetensi merupakan tindakan cerdas dan penuh tanggung jawab yang dimiliki oleh seseorang sebagai syarat yang dianggap mampu oleh masyarakat didalam melaksanakan tugas-tugas dibidang tertentu (Muslikh 2002) paparan tersebut mengandung tiga hal pokok yang menjadi potensi dalam kompetensi. Ketiga hal tersebut yaitu akal berpikir (mental) yang berupa seperangkat tindakan cerdas, potensi perasaan (emosi) berupa rasa penuh tanggung jawab, dan potensi untuk melaksanakan tugas-tugas. Di samping itu pada Surat keputusan tentang kurikulum inti Perguruan Tinggi mengemukakan

Quotes detected: 0.09%

id: 11

“Kompetensi adalah tindakan cerdas dan penuh rasa tanggung jawab yang dimiliki seseorang agar dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan pekerjaan di bidang tertentu”.

Sedangkan menurut Undang -Undang No. 133 / 2003 tentang Ketenagaan kerja mengemukakan bahwa

Quotes detected: 0.08%

id: 12

“Kompetensi adalah kemampuan kerja setiap individu yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap kerja yang sesuai dengan standar yang ditetapkan”.

Standar kompetensi untuk guru adalah beberapa indikator yang dapat dijadikan ukuran karakteristik guru yang dinilai kompeten secara profesional. Kompetensi guru merupakan perpaduan antara kemampuan personal, keilmuan, teknologi, sosial, dan spiritual yang secara menyeluruh membentuk kompetensi standar profesi guru, yang mencakup penguasaan materi pemahaman terhadap peserta didik, pembelajaran yang mendidik, pengembangan pribadi, dan profesional. Pendidik mempunyai tugas memberi bimbingan kepada peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapinya, sebab proses belajar mengajar berkaitan erat dengan berbagai masalah di luar kelas yang sifatnya akademis aktivitas pembelajaran tidak bisa dengan sendirinya, tetapi harus diusahakan oleh guru melalui upaya penciptaan kondisi belajar mengajar yang kondusif. Oleh karna itu seorang guru tidak hanya menyampaikan materi di dalam kelas saja, akan tetapi guru juga mempunyai tanggung jawab bagaimana mengatasi masalah peserta didik, seperti halnya peserta didik sulit dalam memahami materi pelajaran yang diterima hanya bersifat teori. Setiap peserta didik memiliki perbedaan antara peserta didik satu dengan peserta didik lainnya dalam aspek fisik, pola berpikir, dan cara merespons atau mempelajari sesuatu yang baru. Dalam konteks belajar, setiap peserta didik memiliki kelebihan dan kekurangan dalam menyerap atau memahami pembelajaran. Oleh karna itu, dalam pendidikan dikenal dengan berbagai metode untuk dapat memahami tuntutan perbedaan individual tersebut. Bahkan akhir-akhir ini dalam sistem pembelajaran dibuat sedemikian rupa sehingga siswa dapat dengan bebas memilih pola pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dirinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki peserta didik yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu berperan penting dalam kehidupan manusia sebagai masyarakat Indonesia penting untuk kita mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar banyak terdapat materi yang memerlukan sebuah media nyata yang menarik agar dapat menyentuh tingkat pemahaman peserta didik. Bahasa memiliki peran besar dalam perkembangan peserta didik contohnya di bidang intelektual, sosial, dan emosional yaitu merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan semua peserta didik mengenal budaya dirinya, dan budaya lain, agar bisa mengemukakan gagasan dan perasaan, untuk berpartisipasi di dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menimbulkan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Undang-undang No. 20 tahun 2003, 2008:58 Konsep pendidikan tersebut mencakup beberapa hal yang sangat penting. Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan

untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bahasa Indonesia dengan cara baik dan benar, secara lisan, maupun tertulis, menumbuhkan apresiasi terhadap hasil standar kompetensi yang merupakan mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan hasil minimal kemampuan peserta didik yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan dalam berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini bisa disebut juga dasar bagi peserta didik dalam memahami dan merespon situasi lokal, nasional, regional, dan global. Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III Semester satu, Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan, Subtema 1 Manfaat Tumbuhan bagi Kehidupan Manusia, terdapat Kompetensi Dasar 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. Pada dasarnya penggunaan metode ceramah, tanya jawab dan beracuan pada buku lembar siswa dimaksud agar peserta didik dapat terlihat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tetapi pada kenyataannya pembelajaran yang dilakukan di kelas belum menghasilkan pembelajaran yang aktif dan efektif. Hasil wawancara terhadap wali kelas III di sekolah SDN Lirboyo II pada hari Kamis, 12 Maret 2021, diketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain khususnya tentang memahami materi cerita. Yang dialami guru ketika pembelajaran bercerita yaitu konsentrasi peserta didik kurang, kesulitan peserta didik dalam pemahaman unsur-unsur dalam bercerita. Ketika pembelajaran berlangsung guru masih belum menggunakan sebuah media pada saat pembelajaran. Banyak peserta didik yang kurang mengikuti pembelajaran secara efektif, bahkan ada peserta didik yang melakukan kegiatan-kegiatan yang lain, misalnya mengganggu temannya dan mengobrol dengan teman sebangkunya. Berdasarkan dari pengamatan yang telah peneliti lakukan melalui hasil wawancara diketahui masih ada beberapa peserta didik yang belum memahami tentang materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan oleh guru, didapatkan hasil bahwa pada KD tersebut belum maksimal pencapaian, hal tersebut dibuktikan adanya hasil ulangan harian bahwa peserta didik mendapatkan nilai 80% KKM dan 20% KKM yang berkembang sesuai harapan guru. Diketahui bahwa bisa dikatakan belum maksimal dan perlu dilakukan tes ulang atau pembelajaran ulang menggunakan cara pembelajaran yang lebih tepat pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan demikian perlu dikembangkan media pembelajaran yang tepat sehingga materi tersebut dapat menghasilkan hasil belajar yang terbaik dan hasil belajar yang optimal. Pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali disampaikan tanpa menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi, menjadi salah satu faktor penyebab materi pelajaran tidak dapat diserap seutuhnya. Berdasarkan masalah tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat peserta didik agar antusias dalam menjalani proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien dalam rangka memberi penjelasan kepada peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media yang kreatif. Media merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyajikan materi pelajaran, dan menjelaskan materi yang akan disampaikan pada peserta didik. Menurut (Arsyad, 2011:3)

Quotes detected: 0.08%

id: 13

“Media adalah alat yang membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siswa saja yang memanfaatkannya”.

Media dapat membangkitkan minat, motivasi, rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengembangan kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan membantu keefektifan pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting dilakukan, selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik akan materi pelajaran, dan memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran. Di dalam proses penyampaian informasi ini dengan cara menggunakan media, bahwa media merupakan suatu alat penyampaian komunikasi antara guru dan peserta didik, dari alat tersebut proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Pemilihan media pembelajaran boneka tangan berkarakter adat Jawa pada materi cerita anak ini akan membuat peserta didik lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran. Dasar pemilihan penggunaan media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini dipandang memiliki kelebihan dan kekhasan yang sesuai dengan kepribadian peserta didik, dalam aktifitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik saat menggunakan media tersebut. Pengembangan media yang dipilih dari materi kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan agar tidak keliru dan menyimpang dari materi yang hendak di sampaikan hal tersebut sangat dihindari karena tujuan pembelajaran yang menjadi patokan di dalam proses pembelajaran. Jika tujuan tidak tercapai maka proses belajar mengajar dapat dikatakan tidak berhasil. Dan media inilah salah satu alat perantara yang dapat membantu siswa dalam memahami sesuatu yang sedang dipelajari dan salah satu alat yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Boneka merupakan jenis model yang dipergunakan untuk memperlihatkan permainan, metode bercerita dengan menggunakan media boneka tangan merupakan cara yang efektif dalam pembelajaran, karena dapat mengembangkan daya imajinasi, daya serap dalam pembelajaran lebih tinggi, mengajarkan peserta didik untuk bersimpati dan berempati, memberikan pelajaran budaya dengan menggunakan boneka tangan dan membantu anak memberikan contoh untuk menanggapi suatu kejadian atau memecahkan masalah berdasarkan apa yang dialaminya, agar dapat mengambil pesan yang terkandung dalam sebuah cerita kearifan lokal. Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang mengajarkan peserta didik untuk selalu dekat dengan situasi konkrit yang mereka hadapi sehari-hari. Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan

bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Wibowo, 2015:17). Identitas dan kepribadian tersebut tentunya menyesuaikan dengan pandangan hidup masyarakat sekitar agar tidak terjadi pergeseran nilai-nilai. Kearifan lokal adalah salah satu sarana dalam mengolah kebudayaan dan mempertahankan diri dari kebudayaan asing yang tidak baik. Pendidikan berbasis kearifan lokal tentu akan berhasil apabila guru memahami wawasan kearifan lokal itu sendiri. Guru yang kurang memahami makna kearifan lokal, cenderung kurang sensitif terhadap kemajuan budaya setempat. Hambatan lain yang biasanya muncul adalah guru yang mengalami kurang keterampilan. Akibatnya, mereka kurang mampu menciptakan pembelajaran yang menghargai keragaman budaya daerah. Metode lain yang dapat dipraktekkan adalah lewat kegiatan bercerita atau mendongeng, dengan menyertakan gambar, foto, boneka, iringan musik, miniatur rumah adat, dan pembawaan guru yang menarik cara semacam ini sangat efektif untuk mendidik siswa di tingkat sekolah dasar. Meskipun dalam penggunaan media sangat dibutuhkan siswa dan guru dalam membantu proses kegiatan pembelajaran, tetapi secara tidak langsung terdapat beberapa kelebihan dalam penggunaannya. Kelebihan media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan dalam pembelajaran ini adalah (Dhieni, 2011:53): memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisasi (Dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka), dapat mengembangkan kreativitas anak, mempertinggi keaktifan dan membuat suasana menjadi gembira, menarik interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan atau kenyataan, meningkatkan minat dan motivasi belajar pada peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran maka komunikasi guru dan siswa menjadi meningkat sehingga akan terjadi timbal balik pengetahuan dari guru kepada peserta didik dan peserta didik kepada guru. Kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna dan lebih efektif karna peserta didik bukan hanya pasif mendengarkan guru namun ada komunikasi timbal balik antara keduanya. Media boneka tangan berbasis kearifan lokal yang akan dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada KD 3.8 menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tertulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan pada kelas III ini menggunakan tokoh Mbok rondho dadapan, Mbok rondho klenting, klenteng kuning (Dewi Sekartaji), Klenting biru, klenting merah, Andhe-andhe lumut (Pangeran Panji Asmarabangun), Yuyu kangkang. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka peneliti ini mengambil judul

Quotes detected: 0.1%

id: 14

“Pengembangan Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan dalam Dongeng Yang Disajikan pada Siswa Kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri”.

IDENTIFIKASI MASALAH Berdasarkan latar belakang masalah tersebut terdapat beberapa identifikasi masalah. pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kompetensi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan siswa yang mencapai KKM baru mencapai 20%. belum tersedia alat bantu media untuk mengajar menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan. selama ini proses pembelajaran media yang digunakan baru sebatas metode ceramah dan buku lembar kerja siswa. sarana dan prasaranan disekolah seperti perlengkapan untuk mengajar masih belum tercapai dengan baik. keterbatasan pengetahuan guru dalam mengembangkan media kearifan lokal boneka tangan. PERUMUSAN MASALAH Berdasarkan identitas masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, bagaimana tahapan pengembangan media boneka tangan berkarakter adat jawa untuk meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan pada siswa kelas iii sdn Lirboyo 2 Kota Kediri ? bagaimana kevalidan produk pengembangan media boneka tangan berkarakter adat jawa untuk meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan pada siswa kelas iii sdn Lirboyo 2 Kota Kediri? bagaimana keefektifan produk pengembangan media boneka tangan berkarakter adat jawa untuk meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan pada siswa kelas iii sdn Lirboyo 2 Kota Kediri? TUJUAN PENGEMBANGAN Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk: mengetahui tahapan pengembangan media boneka tangan berkarakter adat jawa pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan siswa kelas III di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. mengetahui kevalidan pengembangan media boneka tangan pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan siswa kelas III di SDN Lirboyo 2 kota kediri berdasarkan kevalidan. mengetahui keefektifan pengembangan media boneka tangan pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan siswa kelas III di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri berdasarkan keefektifan. SISTEMATIKA PENULISAN Sistematika penulisan berisi tentang tata cara, metode atau urutan untuk merampungkan sebuah penelitian atau riset yang di dalamnya terkandung pendahuluan, tujuan dan metode. Tujuan adanya sistematika penulisan ini adalah agar karya tulis tersusun secara sistemasi dan mudah dipahami. Berikut sistematika penulisan karya tulis dalam penelitian ini: Bab I terdapat latar belakang yang membahas tentang media pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada di sekolah dasar sekarang ini kurang menarik bagi siswa. Dengan begitu pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pada siswa sekolah dasar sangat penting. Selanjutnya yaitu identifikasi masalah yang membahas tentang paparan masalah maka dapat dipaparkan rumusan masalah yang nantinya akan dipecahkan oleh peneliti, kemudian ada tujuan pengembangan untuk menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah, dan sistematika penulisan karya ilmiah mulai dari Bab I hingga bab terakhir. Bab II atau landasan teori membahas tentang kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip atau teori yang digunakan sebagai landasan pemecahan masalah yang dihadapi peneliti untuk mengembangkan produknya. Bab III atau metode pengembangan membahas tentang model pengembangan yang digunakan peneliti yang dilengkapi oleh prosedur, dipaparkan tempat, siapa subyek penelitiannya, dan alasan mengapa memilih tempat tersebut. Kemudian juga membahas tentang validasi model/proyek , instrument pengumpulan data serta dijelaskan pula mengenai pengembangan instrument di dalamnya. Selanjutnya pada Bab III memaparkan mengenai Teknik analisis data yang berisi tahapan-tahapan analisis data dan norma pengujian di

dalamnya. Bab IV atau bab pembahasan dipaparkan mengenai Deskripsi, Interpretasi dan Hasil Penelitian. Pada Bab ini dipaparkan sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dipaparkan oleh peneliti. Sub bab yang ada di bab ini yaitu hasil studi pendahuluan, hasil uji validasi, dan pembahasan pengembangan media. Bab V atau bab penutup dipaparkan Simpulan, Implikasi, dan Saran. Pada simpulan dipaparkan secara singkat hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Implikasi adalah pemaparan yang meliputi teoritis atau praktis dari simpulan hasil penelitian yang telah diperoleh. Selanjutnya yaitu saran yang memaparkan masukan sesuai dengan simpulan hasil penelitian kepada pihak-pihak yang relevan dan terkait secara langsung. BAB II KAJIAN TEORI Hakikat Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran Untuk menunjang kelancaran dan tujuan pembelajaran yang baik diperlukan media pembelajaran yang berperan dalam membimbing peserta didik dan juga mewujudkan tujuan dari pembelajaran yang diinginkan. Kata media berasal dari bahasa Latin *medio* atau *medius*. Dalam bahasa Latin, media dimaknai sebagai perantara. Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima (Asnawir & Usman, 2010:3). Berkaitan dengan pembelajaran, media digunakan sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi berupa materi ajar dari guru kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Karena apabila peserta didik tidak tertarik mengikuti pembelajaran, maka peserta didik akan malas belajar ataupun menuntut ilmu, padahal menuntut ilmu itu hukumnya wajib. Satu hal yang perlu diingat bahwa peran media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Secanggih apa pun media yang digunakan, tidak akan dapat dikatakan sebagai penunjang pembelajaran apabila keberadaan media tersebut menyimpang dari isi dan tujuan pembelajarannya (Arsyad, 2016:2). Sementara itu Sadiman (2014:7), mengungkapkan bahwa:

Quotes detected: 0.12%

id: 15

“Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan juga minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi”.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan peserta didik mempelajari materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus menarik perhatian peserta didik pada proses pembelajaran dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa. Dengan demikian media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, hal tersebut dikarenakan media memiliki kemampuan tersendiri dalam menyampaikan materi sehingga materi pembelajaran mudah diterima oleh peserta didik. Fungsi Media Pembelajaran Secara teknis, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat ini maka media pembelajaran memiliki sifat keaktifan, yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru, terutama sebagai sumber belajar. Sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan juga lingkungan, yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami oleh peserta didik sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri peserta didik dan juga memungkinkan terjadinya proses belajar (Munadi, 2013:37). Fungsi media pembelajaran ada tiga apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya (Kemp & Deane K. Dayton, 1985:28), yaitu: “a. Memotivasi minat atau tindakan, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (tutur memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan subangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi; b. Menyajikan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapkan sekelompok siswa. isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama atau teknik motivasi. c. Memberi intruksi, media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mentar maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.” Fungsi pokok media pembelajaran adalah sebagai berikut (Sudjana, 2012:99): “a. Penggunaan media dalam proses belajar-mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif; b. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar; c. Media dalam pengajaran, penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran; d. Penggunaan media dalam pengajaran sebagai alat hiburan yang digunakan untuk melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa; e. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar-mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru; f. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar-mengajar.” Fungsi media pembelajaran dirangkum dalam 4 fungsi pembelajaran (Arsyad, 2016:16) yaitu: “a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran; b. Fungsi afektif, yaitu media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca bahkan yang bergambar; c. Fungsi kognitif, yaitu media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang-lambang atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar; d. Fungsi kompensatoris, yaitu media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca

untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.” Fungsi media dalam proses pembelajaran (Sutikno, 2011:110), diantaranya:

Quotes detected: **0.16%**

id: 16

“a. Menarik perhatian siswa; b. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif; c. Waktu pembelajaran bisa dikondisikan; d. Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu atau menimbulkan gairah belajar; e. Meningkatkan kadar keaktifan atau keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan lain-lain.”

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar, tetapi keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar tergantung pada isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih media pembelajaran juga harus tepat dalam pembelajaran tersebut, salah satu fungsi media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi proses pembelajaran yang diciptakan oleh guru. bahwa media pembelajaran dapat memenuhi fungsi utama apabila media tersebut dapat memotivasi minat atau bakat, menyajikan informasi dan memberi instruksi. Manfaat Media Pembelajaran Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi yang telah diajarkan (Sudjana, 2012:95) mengatakan

Quotes detected: **0.1%**

id: 17

“Manfaat media pembelajaran meskipun sudah lama disadari bahwa memiliki banyak keuntungan dalam penggunaan media pembelajaran, penerimaan serta pengintegrasian ke dalam program pembelajaran berjalan sangat lambat”.

Dari beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran sebagai bagian integral pembelajaran dikelas atau juga sebagai cara utama dalam proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut (Munandar, 2012:15-16), adalah sebagai berikut: “a). Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajaran yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara berbeda-beda, dengan menggunakan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut; b). Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntunan pesan, daya tarik gambar yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berfikir, yang semuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat; c). Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan; d). Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipeseingkat karena kebanyakan media untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa; e). Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan dengan baik, spesifik, dan jelas; f). Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu; g). Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan; h). Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru pembelajaran yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain

Plagiarism detected: **0.07%** <http://lib.unnes.ac.id/17522/1/7101409193.pdf> + 2 resources!

id: 18

dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasehat siswa.” Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

siswa (Sudjana, 2012:2), yaitu: “a). Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa; b). Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami; c). Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penunturan kata-kata oleh guru, sehingga tidak merasa bosan; d). Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.” Dampak positif dari penggunaan media pembelajaran yaitu penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, lebih menarik, lebih interaktif, waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat meningkat, pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja, sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan proses belajar dapat ditingkatkan, dan juga peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Kesimpulannya manfaat media pembelajaran di atas, dapat dipahami bahwa dalam kegiatan pembelajaran selain untuk mengatasi ceramah dan sikap pasif siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran, media juga dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra. Media pembelajaran dapat menjelaskan sesuatu yang abstrak menjadi konkret, serta dapat menyakan persepsi setiap individu. Manfaat media dalam pembelajaran sangatlah penting terutama bagi peserta didik. minat dan motivasi belajar pada siswa dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang cukup menarik perhatian. Proses belajar yang membosankan didalam kelas atau ruangan juga dapat dihilangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Manfaat media yang paling penting sebagai saluran untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran secara ceramah agar merangsang

perhatian dan mengaktifkan peserta didik. penyampaian materi secara ceramah dapat membuat peserta didik cepat sekali merasa bosan, hal ini dikarenakan guru pada saat penyampaian materi atau setiap topik pembelajaran disampaikan secara monoton. Selain itu membuat peserta didik menjadi cenderung pasif, interaksi guru dan siswa hanya dilakukan secara satu arah dapat membantu mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi. Macam-Macam Media Pembelajaran Terdapat beberapa macam-macam media pembelajaran. Menurut (Tululi 2021) Media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya beberapa pengelompokan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa macam-macam media sebagai berikut. Media Auditif adalah media pembelajaran yang hanya mengandalkan kemampuan pada suara saja, seperti cassette recorder, radio, piringan hitam. Pada media pembelajaran ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran. Media Visual adalah media pembelajaran yang hanya mengandalkan indra penglihatan Media ini ada yang menampilkan gambar diam contohnya film Slides (film bingkai) foto, strip (film rangkai), gambar atau lukisan, dan cetakan. Media Audiovisual adalah media pembelajaran yang mempunyai unsur gambar dan unsur suara. Jenis media pembelajaran ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media pembelajaran ini mempunyai kemampuan yang lebih baik. Contohnya televisi, bioskop, internet, dan iklan vidio. Media Grafis adalah media pembelajaran berbentuk gambar yang sederhana ini disusun menurut prinsip matematika, dengan menggunakan data berupa angka-angka. Grafik mengandung ide, objek, dan hal-hal yang dinyatakan dengan simbol dan disertai dengan keterangan-keterangan secara singkat Media serbaneka adalah media yang dibuat berdasarkan potensi yang terdapat suatu daerah, bisa disekolah, diperkampungan atau di suatu lokasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Untuk contohnya bisa berupa: papan (board), realita dan sumber belajar pada masyarakat. Media Tiga Dimensi adalah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal. Media tiga dimensi juga dapat diartikan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Contoh salah satunya boneka tangan Media Boneka Tangan Salah satu kunci sukses dalam proses pembelajaran atau belajar mengajar adalah fasilitas pada sumber belajar yang memadai, agar kurikulum yang dirancang dapat dilaksanakan secara optimal. Selain itu kreativitas guru dan peserta didik perlu senantiasa ditingkatkan untuk membuat dan mengembangkan alat-alat pembelajaran serta alat peraga lain yang berguna bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Kreativitas itu diperlukan bukan semata-mata karena keterbatasan fasilitas dan dana tetapi merupakan kewajiban yang harus melekat pada setiap guru untuk berkreasi, berimprovisasi, berinisiatif dan inovatif. Termasuk dalam menggunakan media pembelajaran di dalam kelas seperti menggunakan media boneka tangan berkarakter adat jawa untuk meningkatkan keterampilan menyimak, karena boneka sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan dan keuntungan. Alat bantu proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang, pikiran, perhatian, dan minat peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang akan dipelajari. Media boneka tangan adalah boneka yang dijadikan alat bantu pembelajaran yang terbuat dari potongan kain, dengan menggunakan media boneka tangan akan membantu perkembangan anak dalam segi bahasa ketika anak mencoba menggunakan media boneka tangan kemudian dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam menguraikan pesan dalam dongeng (Madyawati, 2016:186). Kelebihan Media Pembelajaran Boneka Tangan Media boneka tangan memiliki kelebihan (Madyawati, 2016:186), yaitu. umumnya anak menyukai boneka, dengan menggunakan media boneka tangan maka anak lebih menarik perhatian dan minat anak terhadap kegiatan pembelajaran. membantu mengembangkan emosi anak, anak dapat mengekspresikan emosi dan kekhawatirannya melalui boneka tangan tanpa merasa takut ditertawakan dan diolok-olok teman. membantu anak untuk membedakan fantasi dan realita. dapat menarik perhatian siswa serta dengan menggunakan media hand puppet juga membuat anak lebih mengerti dan paham karena objek tersebut ada dihadapan mereka. Media boneka tangan adalah boneka yang digerakkan oleh tangan dan disebut dengan boneka tangan (Mariana & Zubaidah, 2015:47). Media boneka tangan memiliki kelebihan, yaitu

Quotes detected: 0.17%

id: 19

“ 1). siswa lebih mudah belajar bercerita dan dapat berkomunikasi dengan baik; 2). siswa lebih termotivasi untuk belajar agar dapat memberikan dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan; 3). dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa; 4). dapat meningkatkan prestasi belajar anak.”

Media boneka tangan cukup populer di kalangan anak, karena anak-anak terbiasa bermain boneka (Dhieni, 2011:53). Kelebihan dari boneka tangan ini, yaitu.

Quotes detected: 0.17%

id: 20

“1). boneka dibuat sesuai dengan tokoh cerita, menarik bagi anak dan mudah dimainkan oleh anak dan guru; 2). boneka mudah dimainkan, saat memainkan memasukkannya kedalam tangan sehingga tidak perlu keahlian khusus untuk memainkannya; 3). tidak memerlukan tempat dan persiapan terlalu rumit.”

Jika ditinjau dari sudut pandang efisiensi dan keefektifannya, maka boneka tangan memiliki beberapa keuntungan (Musfiroh, 2005:22). sebagai berikut

Quotes detected: 0.16%

id: 21

“1). Tidak memerlukan banyak tempat, waktu yang banyak, biaya, dan persiapan yang terlalu rumit; 2). Tidak menuntut keterampilan yang sangat rumit bagi yang akan memainkannya; 3). Dapat mengembangkan imajinasi peserta didik, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.”

Media tangan memiliki beberapa keunggulan (Durrrotun Nashihah, 2017:4), sebagai berikut:

Quotes detected: 0.18%

id: 22

“1). Bentuk dan warna yang menarik; 2). Merangsang imajinasi siswa; 3). Membuat siswa memperluas kosa kata; 4). Mudah digunakan siswa; 5). Cara pembuatannya mudah; 6). Membuat siswa tertarik pada pembelajaran cerita anak; 7). Efisien biaya dan waktu; 8) Aman digunakan peserta didik.”

Hasil peneliti boneka tangan dari penelitian ini bermanfaat bagi berbagai pihak yaitu guru, siswa, dan sekolah. Kelebihannya dari penelitian ini memberikan visualisasi yang imajinatif sehingga siswa lebih termotivasi dan menghayati dalam cerita. Visualisasi dalam tokoh memunculkan karakter yang kuat sehingga berpengaruh pada intonasi, variasi suara, dan mimik muka. Hand pupet ini juga membantu dalam cerita khususnya dalam spek kelengkapan pokok-pokok cerita, rangkaian pokok-pokok cerita, kereuntutan dan kejelasan cerita, kelancaran bercerita dan volume suara, pelafalan dan penjedaan yang tepat, serta kepercayaan diri. Semua aspek tersebut merupakan pengembangan dari instrumen penelitian yang dirancang. Kekurangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Media boneka tangan memang berfungsi membantu mempermudah dalam pembelajaran pemahaman isi cerita dan penokohan dalam cerita anak atau dapat dengan mudah menangkap cerita anak tapi di dalam itu boneka tangan ini juga memiliki beberapa kekurangan (Mariana & Zubaidah, 2015:47), yaitu: “Kelemahan media boneka tangan adalah kurangnya efisien terhadap waktu yang ada karena anak pada usia tersebut memerlukan waktu yang sangat lama dalam pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan.” “Kelemahan boneka tangan lainnya (Dhieni, 2011:53) adalah: 1). Guru harus menghafal teks cerita anak yang akan disampaikan; 2). Bisa membedakan suara antara boneka satu dengan yang lainnya.” “Kelemahan pada media boneka tangan ini adalah cerita pendukung yang dibuat harus disesuaikan dengan karakter boneka, sehingga menyulitkan saat bercerita jika tidak didukung dengan cerita yang telah dibuat sesuai karakter boneka tangan (Sudjana, 2012:156).” Hasil peneliti boneka tangan dari penelitian ini memiliki kelemahan dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa kelemahan media boneka tangan adalah guru harus menghafalkan cerita dan guru sebaiknya mampu untuk membedakan suara setiap tokoh karakter pada cerita tersebut. Boneka tangan ini akan cenderung kurang efektif terhadap waktu yang ada karena anak cenderung membutuhkan waktu atau beradaptasi pada usia tersebut memerlukan waktu yang sangat lama dalam pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan. Adanya beberapa kelemahan media boneka tangan diminimalisir yaitu: 1). Guru harus menghafalkan teks cerita anak yang akan disampaikan; 2). Cerita pendukung yang dibuat harus disesuaikan dengan karakter boneka; 3). Kesulitan guru saat membuat media boneka tangan; 4). Kurangnya efisien terhadap waktu yang ada. Tahapan Pengembangan Media Boneka Tangan. Tahapan pada pengembangan media boneka tangan ini menggunakan salah satu karya atau kerajinan tangan yang dibuat oleh penulis diantaranya adalah boneka, boneka tersebut biasanya digunakan sebagai mainan anak-anak sebagai keperluan bermain atau kesenangan, karna untuk saat ini peminat boneka tidak hanya anak-anak bahkan orang dewasa pun juga menyukainya. Dalam hal ini, sebuah kreatif yang akan ditunjukkan untuk anak-anak adalah membuat boneka tangan, bisa digubakan dengan berbagai fungsi, misalnya: untuk memberikan sebuah pengetahuan pada anak-anak dengan menceritakan kejadian cerita-cerita anak. berikut alat-alat dan cara membuat boneka tangan yang diperlukan untuk membuat boneka tangan. Alat-alat dan bahan-bahan membuat boneka tangan yaitu: Kain flanel, Kain corak untuk baju boneka, Dakron, Benang, Jarum, Mesin jahit, Gunting, lem, dan hiasan-hiasan lainnya. Gambar 2.1 Bahan-bahan membuat media boneka tangan Cara membuat boneka tangan yaitu: Langkah pertama, membuat pola terlebih dahulu pada kain flanel bagian kepala, tangan, tubuh dan kaki pada boneka dan jangan lupa membuat pola pada kain batik untuk membuat pakian pada boneka nantinya. Gambar 2.2 Pola seluruh badan Langkah kedua, setelah membuat pola pada bagian kepala, tangan, tubuh dan kaki boneka gunting pola yang sudah diciptakan terlebih dahulu pada kain flanel, lalu setelah itu jait hingga seperempat bagiannya pada boneka. Gambar 2.3 menjahit badan dan kepala boneka Langkah ketiga, setelah dijahit seperempat bagian pada hasil boneka bagian kepala, tangan tubuh dan kaki dari boneka setelah itu diisi dengan silikon dakron dan bagungkan kepala dan bagian tubuh lainnya boneka di jait hingga tertutup rapi. Gambar 2.4 Gambar mengisi dakron pada badan dan kepala boneka Langkah keempat, setelah semua organ boneka sudah dijahit dengan rapi, potong kain corak yang sudah dipola tadi untuk membuat pakaian boneka tangan, setelah dipotong jahit kain corak mengikuti polanya dan pakaian bajunya pada boneka dan hiasan-hiasan lainnya seperti rambut dan anting. Gambar 2.5 Gambar menggabungkan kepala boneka dengan badan Gambar 2.6 Menghias wajah boneka dan memakaikan baju boneka Hasil pembuatan boneka tangan Gambar 2.7 Hasil karya pembuatan boneka Implementasi Pengembangan Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa Media pembelajaran boneka tangan berkarakter adat Jawa merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi melalui boneka tangan. Boneka tangan adalah boneka yang hanya terdiri dari kepala dan tangan saja, sedangkan dua kakinya hanya merupakan baju yang akan menutup lengan orang yang memakainya (Mufida and Astini 2013). Jadi boneka tangan ini merupakan suatu alat peraga yang berwujud tokoh-tokoh yang akan dimasukkan ketangan. Media boneka tangan berkarakter adat jawa ini merupakan media pembelajaran yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam memperoleh materi pembelajaran bahasa Indonesia. Selain sebagai media pembelajaran, boneka tangan juga berfungsi sebagai sarana penyampaian nilai-nilai kearifan lokal kepada siswa. media boneka tangan terbuat dari spon dan ditutupi oleh kain flanel yang hampir menyerupai tokoh. Desain pakaiannya pun juga dirancang semenarik mungkin, yaitu menggunakan pakaian adat jawa karena disesuaikan dengan cerita ande-ande lumut. Pada penelitian pengembangan ini, maka media boneka tangan berkarakter adat jawa ini untuk meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan pada kelas III dinilai cukup tepat. Media tersebut akan dikemas semenarik mungkin dengan berbagai macam tokoh-tokoh yang berpakaian adat jawa , melalui

penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam materi pembelajaran pada bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Bahasa Indonesia adalah bahasa yang harus dikuasai oleh setiap warga Indonesia. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan dasar-dasar berbahasa yang baik. Sekolah dasar sebagai bagian wadah pendidikan formal yang menjadi salah satu tonggak penting bagi keberlangsungan dan keberadaan Bahasa Indonesia, baik itu berbahasa lisan maupun tulis. Standar Kompetensi Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia berorientasi pada hakikat pembelajaran bahasa, yaitu

Quotes detected: 0.17%

id: 23

“berbahasa Indonesia di sekolah dasar kelas III adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemampuan. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi, baik lisan maupun tertulis” (Depdiknas, 2006:3). Keterampilan berbahasa terdiri dari empat keterampilan, yaitu keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis, dan keterampilan menyimak. Keempat keterampilan tersebut tidaklah berdiri sendiri melainkan saling berkaitan, sehingga bahasa disebut juga sebagai satu kesatuan atau terpadu. Keterampilan berbahasa terdiri atas empat keterampilan antara lain yaitu: Keterampilan berbicara (speaking skills) Berbicara adalah kemampuan untuk mengeluarkan kata-kata atau bunyi artikulasi untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Meskipun demikian, dikemukakan oleh (Tarigan, 2011:14)

Quotes detected: 0.12%

id: 24

“Berbicara bukan hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara adalah suatu alat untuk memomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak”.

Sedangkan (Akhadiyah et al., 2012:31-32) mengemukakan

Quotes detected: 0.14%

id: 25

“kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran perasaan, perasaan Suksesnya sebuah pembicaraan tergantung kepada pembicara dan pendengar, untuk itu dituntut beberapa persyaratan kepada seorang pembicara dan pendengar”.

Keterampilan berbicara atau yang disebut juga kemampuan dalam berbicara merupakan seni berbicara yang bisa dimiliki seseorang dalam bertujuan untuk menyampaikan pesan lisan secara efektif, sebagai bentuk berkomunikasi kepada orang lain. Pentingnya keterampilan berbicara bukan saja bagi guru, tetapi juga bagi siswa sebagai subjek dan objek didik. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia dituntut terampil berbicara, bahwa seseorang yang terampil berbicara cenderung berani tampil dimasyarakat. Meskipun demikian (Suyoto dkk., 2011:32) menyampaikan

Quotes detected: 0.17%

id: 26

“keterampilan berbicara lebih mudah dikembangkan apabila peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengkomunikasikan sesuatu secara alami kepada orang lain, dalam kesempatan-kesempatan yang bersifat informal. Selama kegiatan belajar disekolah, guru menciptakan berbagai lapangan pengalaman yang memungkinkan peserta didik mengembangkan kemampuan berbicara.”

Kajian tentang meningkatkan kemampuan berbicara dalam kamus besar Bahasa Indonesia adalah strategi bermakna rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk tercapai sasaran khusus. Strategi kompetensi disebut juga dengan strategi komunikasi atau communication strategies. Sedangkan (Ellis, 1989:23) mengemukakan

Quotes detected: 0.18%

id: 27

“berbicara merupakan proses berbahasa lisan untuk mengekspresikan pikiran berbahasa lisan untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan, merefleksikan pengalaman, dan berbagai informasi. Ide merupakan esensi dari apa yang kita bicarakan dan kata-kata merupakan untuk mengekspresikan proses yang kompleks karena melibatkan berpikir, bahasa, dan keterampilan sosial.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas tentang keterampilan berbicara dapat disimpulkan, maka kemampuan berbahasa lisan merupakan dasar utama dari pengajaran bahasa karena kemampuan berbahasa lisan merupakan mode ekspresi yang digunakan dalam bentuk kemampuan pertama yang biasanya dipelajari peserta didik dan merupakan tipe kemampuan berbahasa yang paling umum dipakai. Dalam kegiatan menyimak, aktifitas diawali dengan mendengarkan dan diakhiri dengan memahami atau menanggapi. Kegiatan berbicara tidak demikian, kegiatan berbicara diawali dari suatu pesan yang harus dimiliki pembicara yang akan disampaikan kepada penerima pesan agar penerima pesan dapat menerima atau memahami isi pesan tersebut. Peyampaian isi pikiran dan perasaan, penyampaian informasi, gagasan serta pendapat yang selanjutnya disebut pesan ini diharapkan sampai ketujuan secara tepat. Keterampilan membaca (reading skills) Keterampilan membaca merupakan aktivitas atau proses penangkapan dan pemahaman sejumlah pesan atau informasi dalam bentuk lisan. Membaca adalah kegiatan otak untuk mencerna dan memahami serta memaknai simbol-simbol sehingga merangsang otak untuk melakukan olah pikir memahami makna yang terkandung dalam rangkaian simbol-simbol. Menurut (Tarigan, 2011:7) mengemukakan

“membaca adalah suatu proses kegiatan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis”.

Sedangkan menurut (Somadayo, 2011:6)

“membaca adalah suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti yang terkandung di dalam bahasa tulisan Membaca adalah memahami pola-pola bahasa dari gambaran tulisannya pendapat tersebut didukung.”

Sehubungan dengan tahap perkembangan kemampuan membaca anak, maka diperlukan pengarah potensi anak dengan tahap perkembangannya. Hal ini perlu mendapat perhatian khusus agar potensi yang dimiliki anak dapat dikembangkan secara optimal. Bahwa jika gejala-gejala munculnya kearah positif maka potensi-potensi tersebut akan menjadi potensi yang bagus maka dari itu Lingkungan belajar harus mampu menciptakan kegiatan-kegiatan pengembangan potensi pada anak. Sebelum anak diajarkan membaca anak harus mempunyai kemampuan kesiapan membaca terlebih dahulu. Kemampuan ini harus dikuasai oleh anak agar berhasil membaca dan menulis. Hal ini bertujuan agar kemampuan kesiapan yang harus diajarkan atau dikuatkan kepada anak diketahui (Dhieni, 2011:13). Kemampuan kesiapan membaca sebagai berikut. “Kemampuan membedakan auditorial, peserta didik harus belajar memahami dan membedakan suara dilingkungan tersebut. Mereka harus memahami konsep, volume, petunjuk, durasi, rangkaian, tekanan, tempo, pengulangan, kontras suara, dan membedakan suara-suara huruf dalam alfabet. Kemampuan diskriminasi visual, peserta didik harus belajar untuk memahami objek dan pengalaman umum dengan gambar-gambar pada foto, lukisan, dan pantonim. Mereka harus belajar mengamati warna-warna dasar, bentuk-bentuk geometris, dan mampu menggabungkan objek-objek berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran. Kemampuan membuat hubungan suara dengan simbol, peserta didik harus mampu mengkaitkan besar dan kecil huruf nama mereka dan dengan suara yang mereka representasikan. Peserta didik harus tahu bahwa “D” disebut “De” dan menetapkan suara pada awal kata daki. Sebagian besar peserta didik akan membuat perkembangan yang bagus pada kemampuan ini. Kemampuan perseptual motoris, peserta didik menggunakan otot halus jari dan tangan untuk melakukan koordinasi gerakan apa yang mereka lihat. Kemampuan bahasa lisan, peserta didik yang usia memasuki pendidikan sekolah dasar dengan kemampuan untuk berbicara dan mendengarkan. Meskipun demikian, kemampuan ini harus terus dikembangkan dan diperbaiki. Membangun sebuah latar belakang pengalaman bagi peserta didik dapat di bangun dengan bermacam-macam kegiatan menatik, contohnya seperti menceritakan kisah-kisah menarik dikelas atau menonton film bersama-sama”. Dengan demikian membaca adalah proses pengucapan tulisan untuk mendapatkan isinya. Pengucapan tidak selalu dapat didengar, misalnya membaca dalam hati. Selanjutnya membaca merupakan aktivitas yang tidak bisa dilepaskan dari menyimak, berbicara dan menulis saat kita membaca. Namun pada kenyataannya, peserta didik dituntut mampu membaca sebagai syarat kenaikan kelas atau kelulusan pada sekolah dasar. Maka dari itu apabila sejak dini tidak diajarkan membaca, kemungkinan besar anak tidak bisa lulus seleksi kejenjang sekolah yang lebih tinggi. Topik pelajaran sebenarnya bukan persoalan yang akan menjadi hambat seseorang pada usia berapapun untuk mempelajarinya. Syaratnya yaitu mengubah cara belajar, dengan disesuaikan kecenderungan gaya belajar pada usianya masing-masing, sehingga minat untuk belajar semakin meningkat. Keterampilan menulis (writing skills). Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan menuangkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahasa tulisan. Menurut (Dalman, 2014:3) mengemukakan “keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain. Sedangkan menurut (Suhendra, 2015:5) mengemukakan “Keterampilan menulis adalah keterampilan seseorang untuk menuangkan ide dalam sebuah tulisan. Hal ini selalu dianggap sulit karena orang-orang menganggap ide lebih mudah dituangkan dalam bentuk bahasa lisan.” Dapat diketahui bahwa keterampilan menulis perlu ditingkatkan sebagai dasar penuangan ide dan gagasan dalam bentuk tulisan, karena keterampilan menulis seringkali ditinggalkan karena seseorang lebih memilih untuk menuangkan ide dalam bentuk lisan. Kemampuan menulis tidak dapat diperoleh secara alamiah, akan tetapi melalui proses belajar mengajar. Menulis merupakan kegiatan yang sifatnya berkelanjutan sehingga pembelajaran pun perlu dilakukan secara berkesinambungan sejak sekolah dasar. Sebuah proses menerjemahkan angan-angan atau pikiran kita dalam bentuk simbol atau lambang yang dapat dimengerti orang lain. Dalam proses menulis memerlukan kecerdasan dalam merangkai kata demi kata, kalimat demi kalimat agar mudah dipahami. Dalam mengembangkan keterampilan menulis diperlukan kemampuan, maka salah satu jalan yang bisa ditempuh yaitu dengan latihan yang sungguh-sungguh, kemampuan itu dapat dimiliki siapa saja, karena kemampuan menulis merupakan kemampuan yang kompleks, menuntut sejumlah pengetahuan dan keterampilan. Maka latihan terus-menerus perlu dilakukan bagi para penulis Untuk memudahkan menulis biasanya penulis akan membuat sebuah kerangka karangan yang bertujuan untuk memudahkan dalam menuangkan gagasan yang ada pada sebuah tulisan. Fokus konsisten, pengembangan ide perlu diperhatikan agar sebuah tulisan menjadi padu dan menarik. Keterampilan menulis berkaitan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Menulis berkaitan dengan kegiatan membaca, bahkan dengan kegiatan berbicara dan menyimak. Kegiatan membaca dan menulis merupakan kegiatan yang mempunyai hubungan saling mendukung. Menulis merupakan suatu cara untuk mengkomunikasikan pikiran atau perasaan. Untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan bentuk tulisan

atau topik yang akan ditulis, maka diperlukan kegiatan membaca. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, keterampilan menulis merupakan pemindahan pikiran atau perasaan dengan menggunakan tulisan, struktur bahasa, dan kosakata dengan menggunakan simbol-simbol sehingga dapat dibaca. Kemampuan menulis tidak dapat diperoleh secara alamiah, akan tetapi harus melalui proses belajar mengajar. Menulis merupakan kegiatan yang sifatnya berkelanjutan sehingga pembelajarannya pun perlu dilakukan secara berkesinambungan sejak sekolah dasar. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa menulis merupakan kemampuan dasar sebagai bekal belajar menulis dijenjang berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran menulis di sekolah dasar perlu mendapatkan perhatian yang maksimal sehingga dapat memenuhi target kemampuan menulis yang diharapkan. Peserta didik memiliki pemahaman dan keterampilan menulis, maka diperlukan suatu perencanaan pembelajaran menulis yang tepat dan terencana dengan strategi pembelajaran yang efektif. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran menulis di sekolah dasar, guru dituntut untuk memiliki kemampuan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menulis dengan tepat. Untuk itu, seorang guru harus memiliki pemahaman yang berkaitan dengan pendekatan pembelajaran untuk menulis, cara mengembangkan kemampuan menulis siswa, dan perkembangan tulisan siswa. Keterampilan menyimak atau mendengarkan (*listening skills*) Keterampilan menyimak merupakan bagian dari keterampilan berbahasa yang sangat esensial, karena keterampilan menyimak tersebut merupakan dasar untuk menguasai suatu bahasa. Anak kecil yang belajar berbahasa dimulai dengan menyimak bunyi yang didengarnya serta belajar menirukan, kemudian mencoba untuk menerapkan dalam pembicaraan untuk menerapkan dalam pembicaraan (Hermawan & Maulana, 2012:24). Setelah masuk sekolah, anak tersebut belajar membaca dari mengenal huruf pada bahasa yang diperlihatkan oleh guru sampai pada mengucapkan bunyi bahasa atau kegiatan menirukan bunyi bahasa tersebut. Pada situasi ini, anak sudah mulai menulis. Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa di antara empat keterampilan bahasa lain seperti, berbicara, membaca, dan menulis. Kegiatan menyimak berperan penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa seseorang. Menyimak sangat dekat maknanya dengan mendengarkan. Namun apabila kita belajar lebih jauh, ketiga kata itu memiliki perbedaan pengertian, banyak orang yang masih kurang memahami perbedaan tersebut (Sutari, 2012:30). Kemampuan daya simak anak sekolah dasar bisa dilihat pada teori memang benar, tetapi berbeda pada saat kita mengamati langsung. Banyak sekali faktor yang mempengaruhi daya simak anak Sekolah Dasar baik sebayanya, pada dasarnya kemampuan menyimak anak sekolah dasar lebih fokus ketika gurunya menerangkan hal-hal yang menarik, yang menurutnya menyenangkan dan asik untuk dipelajari, mereka lebih cenderung menyimak dengan baik pada permainan dan hiburan, hanya terhitung beberapa persen. Tidak sedikit juga anak yang bisa fokus pada saat menyimak tergantung faktor-faktor tertentu dari hasil penelitian tersebut ada beberapa faktor yang mempengaruhi daya simak anak Sekolah Dasar. Menyimak secara kritis terhadap kesalahan-kesalahan, dan petunjuk yang keliru menyimak dengan aneka ragam cerita, puisi, rima kata-kata, dan memperoleh kesenangan dalam memenuhi tipe-tipe baru Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan secara lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan oleh sang pembicara melalui bahasa lisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting diajarkan di Sekolah Dasar guna meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik melalui tulisan maupun lisan. Dengan adanya pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, menumbuhkan serta melatih siswa untuk memiliki kemampuan berbahasa yang sesuai kaidah pembiasaan, sehingga siswa dapat berkomunikasi dengan baik dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, di dalam berkomunikasi keempat aspek keterampilan tersebut saling bergantung, tidak mungkin hanya mengandalkan satu keterampilan saja karena saling berkaitan tidak dapat terpisah. Kompetensi di dalam peneliti ini mengambil kemampuan berbicara pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan. Keterampilan berbicara adalah seni tentang berbicara yang dimiliki seseorang. Seni berbicara ini dimiliki seseorang secara alami ataupun dengan menggunakan latihan khusus. Keterampilan berbicara ini merupakan seni tentang berbicara yang merupakan sarana komunikasi dengan bahasa lisan meliputi proses penyampaian pikiran, ide gagasan dengan tujuan melaporkan, menghibur, atau menyakinkan orang lain. Dalam proses penyampaian gagasan ada beberapa yang perlu diperhatikan, antara lain harus ada pembaca, lawan bicara (penyimak), lambang (bahasa lisan), pesan, maksud, gagasan, atau ide. Dalam kegiatan berbicara terdapat hal yang mendasari di dalamnya, terdapat beberapa prinsip pokok, antara lain membutuhkan paling sedikit dua orang atau lebih, menggunakan bahasa yang dipahami bersama, mengakui atau menerima daerah referensi pada umum, merupakan proses tukar pikiran antar partisipan, penyampaian gagasan pada tujuan melaporkan, menghibur, dan menyakinkan seseorang. Pada materi ajar dalam penelitian ini yang diambil adalah materi tentang menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan materi cerita ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbicara, karena dalam materi ini peserta didik belajar terlebih dahulu mendengarkan, memahami unsur-unsur yang terdapat pada cerita yang didengarnya dan selanjutnya peserta didik menguraikan pesan dalam dongeng yang terdapat dalam cerita tersebut dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Menguraikan pesan adalah kegiatan yang bersifat memberikan suatu tanggapan terhadap watak atau sifat watak yang ada dalam cerita. Sebelum mengomentari atau memberikan tanggapan tentang tokoh, seseorang harus melakukan kegiatan mendengarkan terlebih dahulu. Tokoh adalah pelaku yang terdapat pada sebuah cerita. Tiap-tiap tokoh biasanya memiliki watak, sikap, dan kondisi fisik yang disebut dengan perwatakan atau karakter. Sebelum peserta melakukan kegiatan mengomentari tokoh-tokoh pada cerita pendek, alangkah baiknya guru menjelaskan terlebih dahulu pengertian tokoh dan jenis-jenis tokoh yang terdapat pada cerita pendek. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Siswa Sekolah Dasar merupakan anak yang paling banyak mengalami perubahan baik mental maupun fisik. Menurut Supandi (1992:44), "tingkatan kelas di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas rendah terdiri dari kelas satu, dua, tiga,

sedangkan kelas tinggi terdiri dari kelas empat, lima, dan enam. Di Indonesia pada umumnya rentang usia siswa Sekolah Dasar, yaitu antara enam atau tujuh tahun sampai 12 tahun. Usia siswa pada kelompok kelas rendah, yaitu enam atau tujuh sampai delapan atau sembilan tahun. Siswa yang berada pada kelompok ini termasuk dalam rentangan anak usia dini. usia dini ini merupakan masa yang pendek tetapi sangat penting bagi kehidupan seseorang. Karena pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu dorongan sehingga akan berkembang secara optimal". Berkaitan hal tersebut, ada beberapa tugas perkembangan siswa sekolah diantaranya:

Quotes detected: 0.12%

id: 30

"Mengembangkan konsep-konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari, mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala, nilai-nilai, mencapai kebebasan pribadi, mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok dan institusi-institusi sosial (Khairani, 2013:65)."

Beberapa keterampilan akan dimiliki oleh anak yang sudah mencapai tugas-tugas perkembangan pada masa kanak-kanak dengan rentang usia enam sampai 13 tahun. Keterampilan yang dicapai diantaranya yaitu social-help skills dan play skill. Social-help skills berguna untuk membantu orang lain dirumah, di sekolah, dan di tempat bermain seperti membersihkan halaman dan merapikan meja kursi. Sementara itu, play skill terkait dengan kemampuan motorik seperti melempar, menangkap, berlari, dan keseimbangan. Pada masa ini anak menjalani sebagian besar dari kehidupannya di sekolah yaitu di Sekolah Dasar. Pada masa ini dikatakan sebagai masa konsolidasi. Masa usia sekolah dasar sering pula disebut sebagai masa keserasian sekolah secara relatif peserta didik lebih mudah dididik dari pada sebelumnya dan sesudahnya (Dimiyati & Mudjiono, 2014:18): Karakteristik Anak pada Masa kelas Rendah Sekolah Dasar (Kelas 1-3). Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini antara lain adalah seperti yang disebutkan dibawah ini: "a) Adanya koreksi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah; b) Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional; c). Adanya kecenderungan memuji sendiri; d). Suka membanding-mandingkan dirinya dengan orang lain kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain; e). Kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting; f). Pada masa ini (terutama pada umur 6-g) anak menghendaki nilai (angka rapot) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak". Karakteristik Anak pada Masa kelas Tinggi Sekolah Dasar (kelas 4-6). Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini antara lain adalah sebagai yang disebutkan dibawah ini: "a). Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis; b). Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar; c). Menjelang masa akhir ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli ditafsirkan sebagai mulia menonjolnya faktor-faktor; d). Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya. Setelah kira-kira 11 tahun pada umumnya anak menghadapi tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri; e). Pada masa ini anak memandang (nilai rapot) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah; f). Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama; mengembangkan kata hati, moralitas suatu skala nilai-nilai." Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar menurut piaget

Quotes detected: 0.15%

id: 31

"Pemikiran anak-anak pada usia sekolah dasar itu masuk dalam tahap pemikiran konkret-operasional (concrete operational thought), yaitu dimana masa aktivitas mental anak terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya (Desmita, 2013:104)."

Sehingga pada dasarnya masa tersebut merupakan cara berfikir anak yaitu melalui benda nyata dan juga pengalaman langsung. Anak pada usia sekolah anak sudah mampu berfikir secara logis hasil melalui sebuah kondisi dari pengalaman yang pernah mereka alami. Oleh karena itu tugas tersebut harus dikuasai dipelajari serta harus diselesaikan dengan sebaik mungkin, jika tugas dan perkembangan diselesaikan dengan baik, maka akan membawa dampak yang positif bagi proses perkembangan selanjutnya. Havighurst (Desmita, 2013:35), tugas perkembangan anak usia dasar meliputi: (1) Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik. Membina hidup sehat. (2) belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok. (3) belajar menjalankan peran sosial sesuai dengan jenis kelamin. (4) belajar membaca, menulis dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat. (5) memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berfikir efektif. (6) mengembangkan kata hati moral dan nilai-nilai. (7) mencapai kemandirian pribadi. Hal-hal yang harus diperhatikan selain perkembangan kognitif yaitu perkembangan bahasa, karena perkembangan bahasa sangat penting bagi peserta didik. Usia sekolah dasar merupakan masa berkembang pesat kemampuan mengenal dan menguasai perbendaharaan kata (vocabulary). Oleh karena itu dengan telah dikuasainya kemampuan komunikasi dan membaca maka anak sudah gemar membaca atau mendengar cerita yang bersifat kritis (tentang perjalanan atau cerita rakyat dan lain sebagainya) (Sadiman, 2014:62). Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik sekolah dasar merupakan semua watak yang nyata dan timbul dalam suatu tindakan peserta didik dalam kehidupannya setiap saat. Sehingga dengan demikian, karakteristik peserta didik kelas rendah mempunyai karakteristik khusus dibandingkan dengan karakteristik peserta didik kelas tinggi. seperti halnya peserta didik kelas rendah adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah dan masih suka membanding-mbandingkan diri sendiri dengan orang lain, sedangkan, karakteristik peserta didik kelas tinggi memiliki minat terhadap praktis sehari-hari

yang konkrit dan realistik serta memiliki rasa ingin tahu dan ingin belajar. Pendidikan dimaknai sebagai usaha membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi untuk menghadapi masa depan. Selain untuk menjadikan siswa menguasai kompetensi materi yang ditargetkan, proses pembelajaran juga dirancang untuk menjadikan siswa mengenal, menyadari dan menginternalisasi nilai-nilai karakter, dan menjadikannya perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga pada dasarnya masa tersebut merupakan cara berfikir anak yaitu melalui benda nyata dan juga pengalaman secara langsung karena itu tugas tersebut harus dikuasai dipelajari serta harus diselesaikan dengan sebaik mungkin, jika tugas dan perkembangan diselesaikan dengan baik, maka akan membawa dampak yang bagi bagi proses perkembangan selanjutnya pada peserta didik. Karakteristik pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada karakteristik siswa kelas III SD teori Jean Piaget cenderung banyak digunakan dalam proses pembelajaran, walaupun teori ini bukan teori mengajar. Teori piaget adalah teori kognitif, peserta didik harus dibimbing agar aktif menemukan sesuatu yang dipelajari. Dalam menyajikan materi harus menarik minat peserta didik sehingga mereka senang terlibat dalam proses pembelajaran. Piaget ada empat tahap perkembangan kognitif (Trianto, 2015:15), yaitu: "1). 0 – 2 tahun adalah tahapan sensori motor, ciri pokok perkembangannya berdasarkan tindakan dan langkah demi langkah; 2). 2 – 7 tahun adalah tahap pra operasional, ciri perkembangannya menggunakan simbol atau bahasa tanda dan konsep intuitif; 3). 8 – 11 tahun atau lebih adalah tahapan operasi konkrit, ciri perkembangannya memakai aturan jelas atau logis reversibel dan kekebalan; 4). 11 tahun atau lebih adalah tahap operasi formal, ciri perkembangannya abstrak, murni simbolis, deduktif, induktif dan logis" Siswa kelas III SD ini berada dalam tahap operasional konkrit, dengan demikian dalam memberikan materi pelajaran, guru diharapkan lebih menitik beratkan pada media atau peraga yang lebih bersifat konkrit dan logis. Keterlibatan dan penerimaan dalam kehidupan kelompok bagi anak usia sekolah dasar merupakan minat dan perhatiannya pada kompetensi-kompetensi sosial yang positif dan produktif yang akan berkembang pada usia ini. Selama masa perkembangannya, pada anak tumbuh berbagai sarana yang dapat menggambarkan dan mengolah pengalaman dalam dunia di sekeliling mereka. Dengan memperhatikan karakteristik kognitif siswa kelas III sekolah dasar dengan segala aspek dimensi perkembangannya, maka dihadapkan media pembelajaran yang dikembangkan mampu melayani kebutuhan belajar yang bermakna bagi siswa. Melalui penyampaian materi pelajaran yang tepat, maka peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik, sehingga siswa antusias untuk belajar dan menjadikan pelajaran yang menyenangkan untuk tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai dengan maksimal dan memuaskan. Menurut peneliti media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa sekolah dasar kelas III pada SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Dari hasil observasi di sekolah dasar Lirboyo 2 kota Kediri peneliti belum menemukan media yang cocok untuk pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi dongeng. Jadi sebagai peneliti mengembangkan media boneka tangan ini untuk sekolah dasar agar di sekolah dasar tersebut memiliki media atau alat bantu yang cocok untuk pembelajaran yang materi mendongeng.

PENELITIAN TERDAHULU Penelitian pengembangan boneka tangan ini beberapa peneliti telah memaparkan beberapa hasil tentang menggunakan boneka tangan bahwa dari hasil pembelajaran 80% KKM menjadi 20% KKM dari paparan terdahulu dikaji sebuah tabel sebagai berikut. Tabel 2.1. Penelitian terdahulu NO Nama Penelitian Judul penelitian Hasil penelitian Perbedaan dengan Penelitian sekarang M. Rizki Firmansyah, 2018. 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 Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan 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. Peneliti yang dilakukan M. Rizki Firmansyah menggunakan media boneka tangan sedangkan penulis menggunakan media boneka tangan berkarakter adat Jawa Indah Astri Rahmawati, 2015. Pengembangan media tiga Dimensi (Boneka Tangan) Materi Pokok Perilaku Kebersamaan Dalam Keberagaman Mata Pelajaran PPKn untuk siswa kelas 1 SD Al Fatah Surabaya. Berdasarkan hasil dari penelitian media tiga dimensi berupa boneka tangan tentang perilaku kebersamaan dalam keragaman terjadi peningkatan kemampuan pada peserta didik untuk kelas eksperimen maupun kelas uji coba . Peneliti yang dilakukan Indah Astri Rahmawati menggunakan media boneka tangan yang bersangkutan dengan keberagaman sedangkan peneliti menggunakan media boneka tangan berkarakter adat Jawa untuk meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng. Widaningsih, 2012. Meningkatkan kemampuan Menyimak Cerita Pondok Dengan Menggunakan Media Boneka pada pelajaran Bahasa Sunda di SMPN 2 Dayeuhkolot. Berdasarkan hasil dari peneliti Dengan menggunakan media yang menarik seperti dengan menggunakan media boneka mampu menarik minat siswa dan mempermudah menangkap informasi. Peneliti yang dilakukan Widaningsih berfokus pada mata pelajaran Bahasa Sunda dan menggunakan media, sedangkan penulis berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan menggunakan media boneka tangan berkarakter adat jawa. Berdasarkan peneliti terdahulu yang telah dipaparkan diatas, tidak ada yang mengambil penelitian kearifan lokal Kediri terhadap media boneka tangan berkarakter adat jawa. Jadi, penulis mengambil judul berbeda dari penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan diatas yang penulis ambil yaitu,

Quotes detected: 0.1%

id: 32

"Pengembangan Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa Untuk Meningkatkan Kemampuan Menguraikan Pesan dalam Dongeng Yang Disajikan Pada Siswa Kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri".

Berfokus pada meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak cerita dongeng disertai dengan bantuan penggunaan media boneka tangan berkarakter adat jawa. Agar siswa dapat berimajinasi atau dapat terfokuskan dalam pembelajaran berlangsung yang disampaikan oleh guru dan juga bisa membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini untuk memudahkan siswa dalam mengamati

sebuah cerita yang dijelaskan oleh guru, media ini salah satu alat yang dapat membantu dan memudahkan siswa dalam mengamati sebuah cerita, keuntungan menggunakan boneka tangan berkarakter adat jawa ini adalah efisien terhadap waktu, siswa lebih tahu tentang karakter adat jawa dan dapat mengembangkan imajinasi beserta aktivitas anak dalam suasana terhadap cerita yang dijelaskan oleh guru. Tujuan dari pemilihan boneka tangan berkarakter adat jawa ini untuk mengenalkan kepada peserta didik tentang karakter terhadap tokoh yang disesuaikan dengan perannya, dengan memiliki suara yang berbeda bercerita dengan menggunakan boneka tangan akan lebih menarik dan dapat dinikmati peserta didik dengan baik, sehingga cerita akan lebih hidup dan peserta didik akan lebih merasakan ikut terlibat dalam sebuah cerita. KERANGKA PEMIKIRAN Kerangka penelitian adalah struktur bersifat logis yang mendukung masalah penelitian di dalam kerangka teoritis yang relevan dan ditunjang oleh penelitian terdahulu. Dalam rangka menciptakan kondisi suasana belajar yang menyenangkan, aktif dan penuh motivasi, peran guru sangat dibutuhkan. Menurut Sugiyono (2011:60)

Quotes detected: 0.09%

id: 33

“Kerangka berpikir merupakan sebuah model Konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang sangat penting”.

Maka kerangka pemikiran adalah sebuah pemahaman yang melandasi sebuah pemikiran yang lainnya, sebuah pemahaman yang paling sangat mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran suatu bentuk proses dari keseluruhan dari penelitian yang akan dilakukan. Sugiyono (2010:65) melanjutkan, bahwa

Quotes detected: 0.1%

id: 34

“Kerangka pemikiran merupakan model kontekstual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang baik akan menjelaskan secara teoritis perstuan antara variable independen dan dependen”.

Kerangka pemikiran merupakan sintensi tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.

Quotes detected: 0.05%

id: 35

“Kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi onyek masalah”

(Sugiyono, 2010:47). Kriteria yang paling utama agar suatu kerangka pemikiran bisa menyakinkan ilmuwan, adalah alur-alur pikiran yang logis dalam membangun suatu kerangka pemikiran yang membuahkan kesimpulan berupa hipotesis. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran adalah urutan-urutan logis dari peneliti untuk memecahkan suatu masalah penelitian, yang dituangkan dalam bentuk bagian dengan penjelasannya. Demikian pula khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, agar siswa tidak merasa jenuh, guru perlu melakukan inovasi seperti dengan menggunakan media yang kreatif dan inovatif. Selain itu guru harus memperhatikan kesesuaian pokok materi yang dibahas dengan media pembelajaran. Untuk menyikapi hal ini, peneliti menilai perlu digunakan media pembelajaran yang mampu membuat siswa tertarik pada pokok bahasan terutama pada materi menguraikan pesan dalam dongeng. maka dari itu peneliti menggunakan media boneka tangan berkarakter adat jawa untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan. Alur berpikir yang penulis gambarkan sebagai berikut. Tabel 2.2 Kerangka berfikir LATAR BELAKANG Kurangnya pengembangan media mengajar pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulisan, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan pada proses pembelajaran yang digunakan guru baru sebatas metode ceramah dan buku lembar kerja siswa. IDENTIFIKASI MASALAH Rendahnya media pembelajaran yang belum menggunakan media kearifan lokal pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan. IDENTIFIKASI MASALAH Rendahnya media pembelajaran pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan TUJUAN PENGEMBANGAN Pembelajaran menggunakan media boneka tangan berkarakter adat Jawa SOLUSI PEMBELAJARAN Dengan menggunakan Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa untuk meningkatkan kemampuan Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan . MATERI PEMBELAJARAN Kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan KELEBIHAN MEDIA BONEKA TANGAN BERKARAKTER ADAT JAWA Pengembangan media boneka tangan berkarakter adat Jawa. Kelebihan-kelebihannya dari boneka tangan ini adalah: Membantu mengembangkan emosi anak, anak dapat mengekspresikan emosi dan kekhawatirannya melalui boneka tangan tanpa merasa takut ditertawakan dan diolok-olok teman. Membantu anak untuk membedakan fantasi dan realita. Dapat menarik perhatian siswa serta dengan menggunakan media hand puppet juga membuat anak lebih mengerti dan paham karena objek tersebut ada dihadapan mereka. BAB III METODE PENGEMBANGAN Model Pengembangan Model penelitian yang digunakan dalam penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka jenis media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan dalam penelitian ini harus menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan sekarang. Metode penelitian merupakan langkah-langkah yang harus ditempuh peneliti guna mendapatkan iformasi berupa data sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian research and development (R&D), menurut sugiyono metode penelitian pengembangan atau R&D merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu disertai dengan menguji keefektifan produk yang dihasilkan tersebut (Sugiyono, 2013:297). Model penelitian R&D yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang merupakan akronim dari analysis, design, development, implementation dan evaluation. Model penelitian ini dipilih karena

menurut Warsita (2011:7) model penelitian ini memiliki keunggulan yang dinamis dan efektif serta dapat mendukung kinerja program itu sendiri. Model penelitian ADDIE ini terdiri dari lima tahapan yang berkaitan satu sama lain serta terstruktur secara sistematis. Proses pengerjaan model penelitian ini harus dijalankan secara berurutan dari tahap awal sampai tahap akhir sehingga tidak dapat dilakukan secara terpisah. Model ADDIE juga merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang sifatnya lebih generik, hal ini dapat diartikan bahwa tahapan dalam proses penelitian lebih sederhana apabila dibandingkan dengan model penelitian lain. Sifat yang dimiliki inilah yang menjadikan metode ADDIE dapat dipahami dengan lebih mudah. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima komponen yang meliputi

Quotes detected: 0.05%

id: 36

“analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation)”

(Sugiyono, 2015:200). Kelima fase atau tahapan dalam model ADDIE ini perlu dilakukan secara sistematis, adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika komponen-komponennya dapat disajikan dalam diagram pada gambar sebagai berikut. Pengembangan (Development) Desain (Design) Analisis (Analysis) Implementasi (Implementation) Evaluasi (Evaluation) Gambar 3.1 Langkah Model Pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2013:200) Prosedur Pengembangan Sesuai dengan model pengembangan media boneka tangan berkarakter adat jawa yang digunakan, prosedur pengembangan boneka tangan berkarakter adat jawa terdiri dari lima tahap, yaitu Tahap Analisis (Analysis) Pada Analisis merupakan suatu proses mengidentifikasi apa yang akan dipelajari pada kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan pada produk dan syarat-syarat pengembangan pada media pembelajaran (Sugiyono, 2015:500). Berdasarkan tahap analisis yang dilaksanakan penelitian dengan melakukan wawancara pada tanggal 12 Agustus 2021, pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi yaitu hanya menggunakan metode ceramah dan lembar kerja siswa sehingga membuat peserta didik kurang semangat saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran tematik. Berdasarkan data yang diperoleh selanjutnya peneliti akan merangsang penanganan yang efektif dengan mengembangkan media boneka tangan berkarakter adat jawa pada pembelajaran mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan pada kelas III sekolah dasar. Tahap Desain (Design) Desain merupakan langkah kedua dari model pembelajaran ADDIE, pada langkah ini diperlukan adanya klarifikasi proses pembelajaran sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil wawancara pada guru diperoleh bahwa SDN Lirboyo 2 Kota Kediri lebih dominan masih menggunakan sistem metode ceramah dan lembar kerja siswa. Peneliti menyusun rencana pembuatan media yang diawali dengan menyusun kerangka pembuatan media boneka tangan berkarakter adat jawa. Langkah selanjutnya menyusun kerangka pembuatan media, setelah itu peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan seperti kain flanel, spon untuk boneka, kain batik, mesin jahit, jarum, benang, kapas/dakron, gunting, lem, dan hiasan mata sampai hiasan baju setiap tokoh pemeranan pada boneka. Tahap Pengembangan (Development) Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model pembelajaran ADDIE, langkah pengembangan meliputi pada kegiatan membuat media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti mencampurkan bahan-bahan yang telah terkumpul cocok dengan pembuatan media pendidikan. Sehingga itu periset mengoreksi ulang media hasil pengembangan saat sebelum divalidasi, bila telah cocok berikutnya produk sudah siap buat divalidasi. Membuat angket validitas produk untuk ahli media dan ahli materi, angket untuk respon guru dan peserta didik. Angket validitas produk ahli terdiri dari aspek perwarnaan, pemakaian kata atau bahasa, grafis, dan desain. Angket validitas materi terdiri dari aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, umpan balik, penanganan kesalahan. Angket respon guru terdiri dari beberapa aspek penilaian yang meliputi: Aspek pembelajaran, kurikulum, isi materi, interaksi, umpan balik, penanganan kesalahan. Sedangkan angket respon peserta didik terdiri dari pengoperasian atau penggunaan media, reaksi pemakaian, dan fasilitas pendukung atau tambahan. Validasi desain media pembelajaran boneka tangan berkarakter adat jawa yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan dilakukan validasi untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli materi serta ahli media mengenai kesesuaian materi dan tampilan media, Setelah mendapat masukan dari para ahli dan divalidasi, maka diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi dan mendapat predikat baik, maka produk tersebut dilanjutkan ketahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Tahap Implementasi (Implementation) Pada tahap implementasi, media pembelajaran boneka tangan berkarakter adat jawa yang dikembangkan di dalam implementasi pada sekolah dasar yang dipilih sebagai uji coba. Media pembelajaran boneka tangan berkarakter adat jawa yang dikembangkan tersebut akan diterapkan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Penerapan media pembelajaran ini akan dilaksanakan oleh guru kelas sesuai dengan prosedur yang telah dibuat oleh pengembang. Pada tahap implementasi ini untuk ujicoba skala kecil di SDN Lirboyo 2 kelas III A berjumlah 10 siswa secara heterogen, setelah melakukan uji coba skala kecil, siswa diberikan soal pre-test dan post-test beserta angket respon siswa untuk mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Jika hasil soal dan angket uji coba skala kecil menunjukkan media yang digunakan efektif, maka media dapat digunakan pada uji coba skala besar. Sebelum uji coba skala besar dilakukan, siswa diberi soal untuk mendapat nilai awal (Pre-test) sebelum menggunakan media, uji skala besar dilakukan pada seluruh siswa kelas III B SDN Lirboyo 2 dan Kelas III SDN Lirboyo 1. Pada tahap terakhir akan diambil nilai Post-test dari dua sekolah dasar tersebut. Tahap Evaluasi (Evaluation) Evaluasi produk sebagai media pembelajaran dilakukan setelah implementasi, tujuannya adalah untuk memperbaiki

kekurangan yang ada pada produk sebagai media pembelajaran. Kekurangan yang ada pada produk media pembelajara boneka tangan berkarakter adat Jawa tersebut diperbaiki kembali untuk meningkatkan kelayakan dan kualitas pengembangan media pembelajaran berupa media boneka tangan sebelum diimplementasikan secara skala besar atau luas. Setelah melakukan perbaikan pada tahap evaluasi ini, maka media pembelajaran boneka tangan berkarakter adat Jawa telah dikatakan layak sebagai media pembelajaran pada kegiatan praktik mengajar di dalam kelas. Lokasi dan Subyek Penelitian Tempat dan Waktu Penelitian Lokasi yang diambil oleh peneliti pengembangan media pembelajaran boneka tangan berkarkter adat Jawa ini secara uji coba untuk skala kecil di ujikan di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri yang beralamatkan di Jln.Semeru No.159 Kecamatan Mojojoto Kota Kediri sedangkan uji coba untuk skala besar dilakukan di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri yang beralamatkan juga di Jln.Semeru No.159 Kecamatan Mojojoto Kota Kediri. karena untuk menguji keefektifan media boneka tangan berkarakter adat Jawa pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan dan dikembangkan oleh peneliti. Subyek Peneliti Subyek penelitian untuk uji coba terbatas yaitu pada kelas III SDN Lirboyo 1 Kota Kediri yang berjumlah 10 siswa. sedangkan untuk subjek penelitian untuk uji luas yaitu menggunakan seluruh siswa kelas III A SDN Lirboyo 2 Kota Kediri yang berjumlah 25 siswa dan kelas III B yang berjumlah 25 siswa. pengambilan pada subyek uji luas ini digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran boneka tangan berkarakter adat Jawa pada materi menguraikan pesan dalam yang disajikan. Uji Coba Model/Produk Desain Uji Coba Uji coba terbatas Desain uji coba yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan memberikan produk yang dikembangkan berupa media boneka tangan berkarakter adat Jawa untuk meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan kepada kelas uji coba. Uji coba ini dilakukan untuk mengujicobakan dan memperbaiki produk pengembangan media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang telah dibuat. Uji coba ini dilakukan dengan 10 siswa di kelas III SDN Lirboyo 1 Kota Kediri. Uji coba diperluas Uji coba luas dilakukan untuk mengujicobakan dan mengetahui hasil dari pengembangan media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang telah dibuat. Uji coba luas ini dilakukan dengan semua siswa yang ada di kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri baik kelas III A yang berjumlah 25 siswa dan III B yang berjumlah 25 siswa. Subyek Uji Coba Subyek uji coba produk pengembangan belajar bahasa Indonesia berbentuk boneka tangan berkarakter adat Jawa untuk materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan menggunakan subyek siswa kelas III SDN Lirboyo 1 Kota Kediri dan SDN Lirboyo II Kota Kediri. Validasi Model/Produk Produk pembelajaran yang valid adalah produk yang dapat meningkatkan kemampuan siswa. oleh karena itu validasi produk harus melibatkan validator ahli. Validator dalam pengembangan produk ini adalah sebagai berikut, Ahli Media Setelah melakukan validasi kepada ahli media selanjutnya adalah peneliti melakukan validasi kepada ahli materi. Ahli media yang memvalidasi media adalah guru atau dosen ahli media yang bertugas, tugas ahli media adalah memberikan saran pada media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan. Setelah ahli media melakukan penelitian, dapat diketahui hal-hal yang perlu direvisi. Ahli Materi Sumber data untuk mengetahui kevalidan materi, perlu divalidasi kepada ahli materi. Ahli materi yang memvalidasi adalah guru atau dosen ahli materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan, tugas ahli materi adalah memberikan saran berdasarkan materi yang terdapat dalam media pembelajaran boneka tangan berkarakter adat Jawa dengan beberapa spek yang dinilai. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang perlu direvisi. Instrumen Pengumpulan Data Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan dan relevansinya terhadap kompetensi yang diharapkan. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan, komentar maupun saran dari guru dan siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Tabel 3.1. Kriteria instrumen pengumpulan data

No Aspek yang dinilai Instrumen Data yang diamati Responden

1. Analisis kebutuhan Angket 1. Media pembelajaran
2. Perangkat pembelajaran
3. Kemampuan Kepala sekolah, guru dan siswa

2. Instrumen Angket lembar observasi

1. Media pembelajaran/ hasil
2. Perangkat pembelajaran/materi
3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Ahli dan guru
3. Kelayakan produk Angket lembar observasi
1. Media boneka tangan (Hand Puppet) berkarakter adat Jawa
2. Perangkat
3. LKPD Ahli dan guru
4. Keefektifan produk Lembar Kemampuan Siswa

Instrumen penelitian divalidasi secara teoritik, yaitu dengan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing penelitian. Hasil validasi tersebut adalah instrumen yang siap digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Instrumen penelitian disusun berdasarkan pendapat Walker & Hess (Arsyad, 2011:175-176) mengenai kriteria penelitian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas. Adapun kriteria yang dimaksud sebagai berikut. Tabel 3.2. Kriteria Dalam Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Pada Kualitas.

No Aspek Indikator

1. Kualitas isi dan tujuan Ketepatan dan Kepentingan Kelengkapan dan Keseimbangan Minat/perhatian dan keadilan,kesesuaian dengan situasi siswa
2. Kualitas instruksional Memberikan kesempatan belajar dan memberikan bantuan belajar Kualitas motivasi dan fleksibilitas instruksional Hubungan dengan program pembelajaran lain dan kualitas sosial interaksi intruksional Kualitas tes dan penilainnya Dapat memberi dampak bagi siswa, dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.
3. Kualitas teknis Mudah digunakan Kualitas tayangan, penanganan jawaban,pengelolaan programnya dan kualitas pendokumentasinya

Berdasarkan kriteria yang diberikan Walker dan Hess di atas maka peneliti membuat instrumen penelitian yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Peneliti membagi instrumen menjadi lima instrumen yaitu: Lembar validasi oleh ahli materi yang terdiri dari aspek isi atau materi, aspek pembelajaran dan aspek kebahasaan. Lembar validasi oleh ahli media yang terdiri dari aspek tampilan dan aspek pemrograman. Lembar observasi Pedoman wawancara guru. Pedoman wawancara siswa. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi, ahli media, observasi, wawancara guru dan wawancara siswa sebagai berikut: Tabel 3.3. Kisi-kisi instrumen lembar validasi pada materi pengembangan media pembelajaran Interaktif Berbasis Boneka Tangan Berkarakter

Adat Jawa untuk ahli materi. No Aspek yang dinilai Indikator Nomer Instrumen Jumlah Butir 1 Aspek materi Kesesuaian materi dengan kompetensi Inti (KI) dan kompetensi Dasar (KD) 1 1 2 Kebenaran konsep 2 1 3 Kesesuaian contoh yang diberikan 3 1 4 Aspek Pembelajaran Tujuan pembelajaran 4 1 5 Kejelasan indikator pembelajaran 5 1 6 Pemberian latihan 6 1 7 Kesesuaian media yang diberikan untuk memperjelas materi 7 2 8 Aspek Kebahasaan Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa 8 1 9 Ketepatan tata bahasa dan ejaan 9 1 10 Kemampuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa 10 1 Jumlah 10 Berdasarkan kriteria atau kisi-kisi instrumen lembar validasi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis boneka tangan berkarakter adat jawa untuk ahli materi yaitu seperti yang telah tertera diatas maka peneliti membuat instrumen yang telah dimodifikasi dan sesuai dengan kebutuhan penelitian para ahli materi. Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi pada Media Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa untuk Ahli Media No Aspek yang Dinilai Indikator Nomer Instrumen Jumlah Instrumen 1 Pemograman Pemilihan bahan 9 1 2 media bisa digerakkan dengan tangan 7 1 3 Memiliki kepala, tangan, badan, dan kaki. 6 1 4 Tampilan Menerapkan konsep kearifan lokal 3 2 5 Ketepatan media dengan materi 2 1 6 Warna pakaian setiap boneka 1 1 7 Memiliki kualitas disetiap boneka tangan 8 1 8 Media boneka tangan yang menarik 5 1 9 Boneka tangan menonjolkan unsur dalam cerita 4 1 10 Media dapat dipakai 10 1 Jumlah 10 Berdasarkan kriteria atau kisi-kisi instrumen lembar validasi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis boneka tangan berkarakter adat jawa untuk ahli media yaitu seperti yang telah tertera diatas maka peneliti membuat intrumen yang telah dimodifikasi dan sesuai dengan kebutuhan penelitian para ahli media. Tabel 3.5. Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Penggunaan Media dalam Pembelajaran No Aspek Indikator Nomer Instrumen 1 Pembelajaran Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media 1 2 Siswa mendapatkan kesempatan untuk bertanya dan mengomentari materi yang sudah disampaikan 2 3 Guru melibatkan siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam media 3 4 Media membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran 4 5 Guru meminta siswa memberikan pendapat mengenai media boneka tangan berkarakter adat jawa 5 6 Guru menambahkan infoemasi dari media yang disampaikan 6 7 Siswa mencatat poin-poin penting dari materi yang disampaikan 7 8 Siswa membuat kesimpulan dari materi yang disampaikan 8 9 Guru merefeksi kesimpulan siswa 9 10 Respon siswa Media membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran 10 11 Media membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran 11 12 Media dapat membangkitkan motivasi siswa 12 13 Media membantu siswa untuk berfikir kritis 13 14 Siswa memahami materi yang disampaikan dengan media 14 15 Guru Guru dapat menggunakan media dengan mudah untuk menarik minat siswa 15 16 Penggunaan media mempermudah tugas guru dalam menyampaikan materi 16 Jumlah 16 Berdasarkan kriteria atau kisi-kisi instrumen lembar observasi penggunaan media dalam pembelajaran mengomentari tokoh-tokoh cerita anak secara lisan menggunakan media boneka Jawa berkarakter adat Jawa yaitu seperti yang telah tertera di atas maka peneliti membuat intrumen yang telah dimodifikasi dan sesuai dengan kebutuhan peneliti lembar observasi penggunaan media. Tabel 3.6. Kisi-kisi Instrumen Pedoman lembar angket respon Guru No Aspek Indikator Nomer Instrumen Jumlah Butir 1 Media Penggunaan bahasa dalam media 1 1 2 Penggunaan boneka tangan dalam media 2 1 3 Kemudahan dalam penggunaan media 3 1 4 Materi Petunjuk penggunaan 4 1 5 Penyajian materi 5 1 6 Ketepatan istilah dan penggunaan kalimat 6 1 7 Pembelajarn Suasana pembelajaran 7 1 8 Dampak penggunaan media terhadap siswa 8 1 9 Tampilan Media menarik dan sesuai dengan materi 9 1 10 Memiliki tampilan sederhana 10 1 Jumlah 10 Berdasarkan kriteria atau kisi-kisi intrumen pedoman wawancara guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis boneka tangan berkarakter adat jawa untuk pedoman wawancara guru yaitu seperti yang telah tertera diatas maka peneliti membuat intrumen yang telah dimodifikasi dan sesuai dengan kebutuhan peneliti pedoman wawancara pada guru. Tabel 3.7. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Lembar Angket Respon Siswa No Aspek Indikator Nomer Intrumen Jumlah Butir 1 Media Menggunakan media 2,4 2 2 Materi Penyajian materi 1,3 2 3 Penggunaan bahasa yang jelas 5,6 2 4 Pembelajaran Suasana pembelajaran 8,7 2 5 Respon siswa 9,10 2 Jumlah 10 Berdasarkan kriteria atau kisi-kisi instrumen pedoman wawancara siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis boneka tangan berkarakter adat Jawa untuk pedoman wawancara siswa yaitu seperti yang telah tertera diatas maka peneliti membuat instrumen yang telah dimodifikasi dan sesuai dengan kebutuhan peneliti pedoman wawancara pada siswa. TEKNIK ANALISIS DATA Tahap-tahap Analisis Data Analisis data need assessment Analisis data need assessment merupakan segala sesuatu yang dibutuhkan manusia untuk mempertahankan hidup serta untuk memperoleh kesejahteraan dan kenyamanan (Habibi, 2015:1). Hal ini mendukung bahwa analisis kebutuhan dapat dirumuskan sebagai suatu usaha untuk mengidentifikasi media pembelajaran boneka tangan yang diperlukan dalam rangka menghilangkan kesenjangan antara kenyataan dan harapan bahwa analisis kebutuhan merupakan suatu cara yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik sehingga pendidik mampu memenuhi kebutuhan tersebut. Sistem yang akan dibangun dalam penelitian ini merupakan sistem komunikasi melalui boneka tangan berkarakter adat jawa untuk melakukan analisis terhadap data tes untuk menjawab dari soal esai. Menunjukkan detail kebutuhan baik dalam kebutuhan berfikir peserta didik agar terfokuskan dalam proses pembelajaran, agar pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan sesuai rencana yang diharapkan oleh semua guru di Indonesia. Analisis Kelayakan Produk Analisis kelayakan produk yang dihasilkan, ditentukan melalui analisis hasil validasi materi, ahli media, dan ujicoba penggunaan oleh guru serta siswa. data hasil validasi ahli materi dan ahli media dianalisis secara deskriptif. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: Mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut. Tabel 3.8. Pedoman penilaian skor Skor Data Kualitatif 5 Sangat baik (SB) 4 Baik (B) 3 Cukup (C) 2 Kurang (K) 1 Sangat Kurang (SK) Oleh (Eko Putro Widoyoko, 2012:106) Setelah data terkumpul, lalu menghitung skor rata-rata dengan rumus: $P = \frac{\text{seluruh skor jawab angket}}{n} \times \text{tertinggi} \times \text{jumlah responden} \times 100\%$ Keterangan : P = Menyatakan presentase penilaian n =Menyatakan jumlah seluruh item angket Angket Respon Guru Pemberian skor untuk

setiap item. Skor terdiri dari lima kategori, yaitu. Tabel 3.9 Kategori Skor No. Skor Keterangan 1. 5 Sangat Baik 2. 4 Baik 3. 3 Cukup 4. 2 Kurang 5. 1 Sangat Kurang Menjumlahkan skor yang diperoleh. Data yang diperoleh dari respon guru dan siswa dianalisis menggunakan rumus yang diadaptasi oleh Sudijono dalam Yolanda (2018:67) $\times 100\%$ Keterangan: $P1 = \text{Presentase kevalidan} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang diberikan}}{\text{Jumlah keseluruhan skor}} \times 100\%$ Keterangan: $P1 = \text{Presentase kevalidan} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang diberikan}}{\text{Jumlah keseluruhan skor}} \times 100\%$ Konstanta Mencocokkan hasil persen dengan kriteria kevalidan. Kriteria kevalidan media boneka tangan berkarakter adat Jawa dapat dilihat pada tabel berikut. Tabel 3.10 Kriteria Kevalidan media boneka tangan berkarakter adat Jawa Tingkat Pencapaian (%) Kriteria Keterangan 85,01 – 100,00 Sangat valid Dapat langsung digunakan 70,01 – 85,00 Cukup valid Digunakan dengan adanya revisi sedikit 50,01 – 70,00 Kurang valid Kurang layak 01,00 – 50,00 Tidak valid Tidak boleh digunakan (diadaptasi dari Sa'dun Akbar, 2017:41) Angket Respon Siswa Menjumlahkan skor yang diperoleh dari setiap siswa yang menjawab

Quotes detected: 0%

id: 37

“Ya”.

Skor yang diperoleh dari respon siswa dijumlahkan dari jumlah keseluruhan siswa kemudian dianalisis menggunakan rumus yang diadaptasi oleh Sudijono dalam Yolanda (2018:67) $\times 100\%$ Keterangan: $P1 = \text{Presentase kevalidan} = \frac{\text{Jumlah jawaban yang diberikan}}{\text{Jumlah keseluruhan skor}} \times 100\%$ Konstanta Mencocokkan hasil persen dengan kriteria kevalidan media boneka tangan berkarakter adat Jawa. Kriteria kevalidan media pembelajaran ini sama dengan kriteria kevalidan media pembelajaran pada respon guru yang dapat dilihat pada tabel 3.12 Analisis Keefektifan Keefektifan diukur dengan menggunakan hasil yang diperoleh dari rata-rata Pre-test dan Post-test yang telah diberikan kepada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media boneka tangan berkarakter adat Jawa. Dari hasil rata-rata tersebut kemudian dicocokkan dengan kriteria ketuntasan keberhasilan belajar siswa. Adapun tabel ketuntasan belajar siswa dari hasil rata-rata pre-test dan post-test adalah sebagai berikut. Tabel 3.11 Kriteria Tingkat Keefektifan Tingkat Kriteria 86 – 100 Sangat Efektif 71 – 85 Efektif 56 – 70 Kurang Efektif 0 – 56 Tidak Efektif (diadaptasi dari Agip dkk, 2012:41) Kemudian hasil rata-rata yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test di analisis dan dicocokkan tingkat kriterianya sesuai dengan tabel 3.11. Apabila hasil rata-rata lebih dari 74 maka media boneka tangan berkarakter adat Jawa dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, pada penelitian ini juga menggunakan uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui hasil yang diperoleh berdistribusi normal dan bersifat homogen atau tidak. Uji Normalitas Digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian yang digunakan berasal dari distribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas dapat menggunakan rumus chi kuadrat sebagai berikut. $X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$ Keterangan : $X^2 = \text{Nilai } X^2$ $O_i = \text{Nilai observasi}$ $E_i = \text{Frekuensi harapan}$ $k = \text{jumlah kelas/kelompok}$ Hipotesis : $H_0 = \text{Tidak ada perbedaan distribusi frekuensi populasi}$ $H_1 = \text{Ada perbedaan distribusi frekuensi populasi}$ Uji Homogenitas Digunakan untuk mengetahui apakah data yang ada dalam variabel berbeda bersifat homogen atau tidak. Untuk mengetahui homogen atau tidak, maka perlu diuji terlebih dahulu homogenitas dengan menggunakan rumus uji F (Sugiyono, 2013:276). $F = \frac{\text{Jumlah variansi}}{\text{Jumlah kuadrat}}$ Dalam hal ini, kriteria yang digunakan yaitu apabila F hitung lebih besar dari F tabel () maka memiliki varian yang homogen. Akan tetapi jika F hitung lebih kecil dari F tabel () maka varian tidak homogen. $\leq \geq$ Norma Pengujian Norma pengujian merupakan tahapan terakhir dalam mendapatkan keputusan akhir yang menyatakan produk memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar. Produk dinyatakan valid apabila memenuhi kriteria layak uji dari hasil validasi ahli materi dan ahli bahan ajar. Produk media pengembangan ini dinyatakan sangat valid apabila presentase menunjukkan 85,01% -100,00%. Produk dinyatakan praktis apabila memenuhi kriteria kepraktisan dari hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Produk media pengembangan ini dinyatakan sangat praktis apabila presentase menunjukkan 85,01%– 100,00%. Produk dinyatakan efektif apabila memenuhi kriteria keefektifan dari hasil rata-rata post-test yang diberikan kepada siswa. Produk modul ini dinyatakan efektif apabila rata-rata nilai post-test siswa menunjukkan 74 – 95. BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI, DAN PEMBAHASAN Hasil Studi Pendahuluan Deskripsikan Hasil Studi Lapangan Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media ini adalah analisis kinerja dan media pembelajaran. Tahap analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran proses pembelajaran dan kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia untuk menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan. Penggunaan media dalam pembelajaran ini belum mampu menarik minat dan perhatian peserta didik untuk belajar dikarenakan media memiliki keterbatasan yaitu media kurang menarik, penggunaan media buku cerita cenderung konvensional, dan penjelasan guru monoton. Kemudian hasil yang didapatkan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas. Analisis yang digunakan adalah analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan dengan memberikan angket kepada guru dan siswa kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Berdasarkan angket didapatkan hasil bahwa, pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi dongeng penggunaan media pembelajaran belum bervariasi atau belum maksimal. Sehingga perhatian peserta didik dalam memahami materi masih kurang. Pembelajaran yang dilakukan hanya didukung oleh media buku cerita dan penjelasan guru. Sedangkan analisis kebutuhan berdasarkan media yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan. Peneliti dapat menyimpulkan beberapa analisis kebutuhan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara lain: siswa kelas III mengalami kesulitan dalam menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan terutama ketika mereka diminta untuk menceritakan kembali dengan bahasa masing-masing, siswa mengalami kesulitan memahami materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan karena pembelajaran yang disampaikan guru lebih monoton dan hanya menggunakan media buku

pelajaran maupun buku cerita bergambar, selama pembelajaran siswa sering mengobrol dengan teman sebangku, membuat keributan dalam kelas saat pelajaran berlangsung, serta peserta didik tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru terutama ketika diminta menceritakan kembali isi didalam cerita. Berdasarkan analisis kebutuhan pada guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan media yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan antara lain: guru kelas III mengalami kesulitan pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan terutama ketika mereka diminta untuk menceritakan kembali karena keterbatasan media yang digunakan, guru mengalami kesulitan menentukan media yang cocok untuk pembelajaran materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan karena pembelajaran yang disampaikan lebih monoton dan hanya menggunakan media buku pembelajaran maupun buku cerita bergambar, selama pembelajaran berlangsung guru sering melihat siswa mengobrol dengan teman sebangkunya dan tidak mendengarkan guru pada saat menjelaskan materi menguraikan pesan dalam dongeng pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan beberapa analisis kebutuhan siswa dan guru tersebut maka dibutuhkan suatu media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. selain untuk memberikan motivasi, media pembelajaran juga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan siswa akan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur siswa dan sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengelolaan kelas yang efektif merupakan prasyarat mutlak bagi terjadinya proses belajar mengajar yang efektif. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh pengolahan pembelajaran pada penelitian ini akan dikembangkan media untuk mendukung pembelajaran di kelas pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan berupa media boneka tangan berkarakter adat Jawa. Interpretasi Hasil Studi Lapangan Berdasarkan hasil studi lapangan yang diperoleh melalui angket need assessmend maka diketahui permasalahan pada siswa kelas III dengan materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan diketahui bahwa kegiatan pembelajaran masih terlihat belum maksimal karena guru dalam pembelajaran lebih monoton dan hanya menggunakan media buku pelajaran maupun buku cerita bergambar. Selain itu peran siswa dalam kegiatan pembelajaran masih terlihat kurang aktif, bisa dilihat dari kegiatan yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru yang mengakibatkan motivasi belajar siswa berkurang, karena pada dasarnya anak usia sekolah dasar masih senang bergerak dan bermain. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dalam maksimal ketika permasalahan yang ada mampu diatasi dengan tepat. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya variasi media yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran berupa media boneka tangan berkarakter adat Jawa. Media yang dikembangkan untuk membantu penelitian masalah yang dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan suatu tindakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar memperoleh hasil yang lebih baik dari permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas III. Dengan adanya media yang dikembangkan ini diharapkan peserta didik memiliki minat besar dalam belajar, sehingga peserta didik mampu menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan. Guru akan menggunakan media ini untuk membuat siswa lebih tertarik pada materi menguraikan pesan. Selain itu, pengembangan ini juga membantu siswa agar dapat memahami materi yang disajikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa. Menggunakan media boneka tangan berkarakter adat Jawa, siswa akan memiliki ketertarikan dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap media yang telah dikembangkan ini. Selanjutnya, siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan dengan lebih mudah dan menyenangkan. Media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini dikembangkan untuk membuat susana kelas menjadi lebih hidup pada proses pembelajaran, selain untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar, media boneka tangan ini juga dapat digunakan siswa agar lebih mudah menguraikan pesan dalam dongeng secara lebih mudah. Desain Awal (draft) Model Pada dasarnya media boneka tangan berkarakter adat Jawa merupakan bentuk dari media tiga dimensi yang dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan dongeng yang akan disajikan dan dapat digunakan dalam membantu menyampaikan materi. Sehingga, dapat menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi. Adapun desain media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan sebagai berikut. Gambar 4.1 Desain pola seluruh badan boneka Gambar 4.2 Desain menjahit seluruh tubuh boneka tangan Gambar 4.3 Desain awal mengisi dakron pada seluruh badan boneka tangan Gambar 4.4 Desain awal menggabungkan kepala boneka dengan badan boneka Gambar 4.5 Desain awal menghias wajah boneka tangan dan desain pemakaian baju boneka tangan Gambar 4.6 Desain awal hasil karya boneka Panji Asmara Bangun (Andhe-Andhe Lumut) dan Dewi Sekartaji (Klenting Kuning). Gambar tersebut merupakan desain media boneka tangan yang telah dikembangkan. Media boneka tangan tersebut merupakan media yang dikembangkan dari metode yang digunakan sebelumnya. Metode yang digunakan sebelumnya hanya menggunakan metode yang monoton dan tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya interaksi langsung yang membuat siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan dari uraian tersebut, peneliti mengembangkan media boneka tangan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan yang sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah saja lalu peneliti membuat sebuah metode pembelajaran metode demonstrasi didukung media 3 dimensi yang lebih konkrit dan menarik digunakan sesuai analisis kebutuhan siswa. Pengujian Model Terbatas Uji Validasi Ahli dan Praktisi Uji validasi pada media boneka tangan berkarakter adat Jawa untuk meningkatkan hasil belajar siswa akan dilakukan oleh validator Media dan validator

materi yang telah dipilih sesuai dengan keahliannya. Dari hasil validasi yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh hasil validasi sebagai berikut. Validasi Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa Validasi ahli bahan ajar dilakukan oleh dosen ahli media boneka tangan berkarakter adat Jawa yaitu Dr. Aan Nurfahruianto, M.Pd. Adapun rekapitulasi dari validasi ahli media boneka tangan berkarakter adat Jawa adalah sebagai berikut (terdapat pada halaman selanjutnya). Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Validasi Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa Diadaptasi dari: Banu Pratama, I, 2019 (telah dimodifikasi) Rumus : $P = \frac{\text{seluruh skor jawab angket}}{n} \times \text{tertinggi} \times \text{jumlah responden} \times 100\% = \dots\%$ $P = \frac{4950}{50} \times 100\% = 99\%$ Nilai yang didapatkan dari hasil validasi media adalah 98%, yang artinya media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Selain itu validator juga memberikan saran untuk media boneka tangan berkarakter adat Jawa dapat digunakan agar lebih baik. Komentar dan saran dari validator media boneka tangan berkarakter adat Jawa adalah sebagai berikut. Gambar 4.7 Komentar dan saran dari validator media Dari komentar dan saran dari validator, maka peneliti melakukan revisi kembali dan mendapatkan hasil rekapitulasi dari validasi media yang di dapat itu pemilihan motif batik senilai dengan semata sosial (raja, pengawal dan rakyat). Validasi Materi Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen yang berkompeten pada bidangnya. Validasi ahli materi yang memiliki kompetensi sesuai dengan materi bahasa Indonesia adalah Rian Damariswara, M.Pd. Adapun rekapitulasi dari validasi ahli materi adalah sebagai berikut. Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi Diadaptasi dari: Banu Pratama, I, 2019 (telah dimodifikasi) $P = \frac{\text{seluruh skor jawab angket}}{n} \times \text{tertinggi} \times \text{jumlah responden} \times 100\% = \dots\%$ Rumus : $P = \frac{2325}{25} \times 100\% = 93\%$ Nilai yang didapatkan dari hasil validasi materi pada media boneka tangan berkarakter adat Jawa adalah 96%. Pada validasi ini validator materi memberikan sebuah catatan bahwa media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah dasar. Adapun rekapitulasi dari validasi ahli materi adalah sebagai berikut (terdapat pada halaman selanjutnya). Gambar 4.8 Komentar Ahli Materi Dari komentar dan saran dari validator menyatakan bahwa materi dapat dipergunakan pada kegiatan pembelajarn. Jadi, peneliti dapat menggunakan materi pembelajaran dongeng untuk melakukan uji coba pada tahap selanjutnya. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas) Pelaksanaan uji coba terbatas dilakukan setelah proses validasi dan perbaikan. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 08 November 2021 di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri dengan subjek penelitian terbatas yaitu satu guru dan 10 orang peserta didik kelas III yang sudah dipilih secara acak. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan untuk dalam mendukung proses pembelajaran. Pada pelaksanaan uji coba terbatas diperlukan langkah-langkah agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan uji coba terbatas sebagai berikut. Menyiapkan perlengkapan yang digunakan untuk uji coba terbatas; Memilih secara acak siswa dengan jumlah 10 anak; Guru membagikan soal pre-test kepada siswa; Siswa mengerjakan soal pre-test; Guru memulai mendongeng menggunakan media boneka tangan berkarakter adat Jawa kepada siswa; Siswa mendengarkan dan mengamati media pada saat pembelajaran berlangsung menggunakan media boneka tangan berkarakter adat Jawa; Guru membahas cerita dongeng dan materi dengan menggunakan media boneka tangan berkarakter adat Jawa; Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya kepada guru tentang apa yang belum dipahami; Siswa mengerjakan soal post-test; Pemberian angket kepraktisan pada siswa kelas III SDN Lirboyo 1 Kota Kediri; Menganalisis hasil uji coba terbatas yang telah dilakukan. Hasil dari uji coba terbatas adalah keefektifan yang diperoleh dari angket respon guru, respon siswa dan untuk mengetahui kemampuan siswa yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test. Angket Respon Guru Dari hasil uji keefektifan maka dapat diketahui media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan oleh peneliti sudah dapat diterapkan pada siswa. Uji keefektifan ini dilakukan oleh guru kelas III yaitu Anes Zulianti Putri, S.Pd. selaku guru kelas. Berikut ini merupakan hasil dari angket keefektifan yang diberikan kepada guru/wali kelas III (terdapat pada halaman selanjutnya). Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Angket Guru (SDN Lirboyo 1 Kota Kediri) Diadaptasi dari : Munasyaroh, W, 2019 (telah di modifikasi) Rumus : $P = \frac{\text{xx}}{x} \times 100\% = \frac{4750}{50} \times 100\% = 95\%$ Nilai yang didapatkan dari hasil angket kevalidan adalah 94% yang artinya media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi. Hal ini berarti media boneka tangan berkarakter adat Jawa masuk dalam kategori sangat valid dimana skor yang di dapat yaitu 81,00% - 100,00%. Selain itu validator keefektifan guru memberi komentar yang sangat baik pada media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan. Gambar 4.9 Komentar dan saran Dari komentar dan saran dari guru kelas menyatakan bahwa media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini dapat dipergunakan pada kegiatan pembelajaran. Jadi, peneliti dapat menggunakan media boneka tangan berkarakter adat Jawa pada kegiatan pembelajaran dongeng untuk melakukan uji coba pada tahap selanjutnya. Angket Respon Siswa Selain dari hasil uji keefektifan yang dilakukan oleh guru kelas, uji kevalidan ini juga dilakukan oleh siswa kelas III SDN Lirboyo 1 Kota Kediri yang berjumlah 8 siswa pada uji coba skala terbatas. Berikut ini merupakan hasil dari angket kevalidan yang diberikan kepada siswa kelas III di SDN Lirboyo 1 Kota Kediri yang terdapat pada halaman selanjutnya. Tabel 4.4 Rekapitulasi Angket Siswa Uji Coba Terbatas (SDN Lirboyo 1 Kota Kediri) No Nama Skor Perolehan Responden Tiap Pertanyaan Hasil

Plagiarism detected: **0.57%** <http://lib.unnes.ac.id/17522/1/7101409193.pdf> + 3 resources! id: 38

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 Chello 1 1 0 1 1 0 1 1 1 1 8 2 Angga 1 1 1 1 1 1 1 1 1 10 3 Vana 1 1 1 1 0 1 1 1 1 9 4 Bastian 1 1 1 1 1 1 1 1 1 10 5 Vicky 1 1 1 1 1 1 1 1 1 10 6 Nova 1 1 1 1 1 1 1 0 1 1 9 7 Dafa 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 10 8 Zulfaa 1 1 1 1 1 1 1 1 1 10 9 Bella 1 1 0 1 1 0 1 1 1 8 10 Reyhan 1 1 1 1 1 0 1 1 1 1

9 Jumlah skor

Quotes detected: **0%**

id: 39

22 Chila 1 0 1 0 1 1 1 1 1 1 8 23 Jesi 1 1 1 1 1 1 1 0 1 1 9 24 Winda 1 1 1 1 1 1 1 1 1 10 25 Bella 1 1 1 1 1 1 1 1 0 9

Jumlah skor

Quotes detected: 0%

id: 42

“Ya”

230 Skor maksimal 250 Persentase skor 92% Diadaptasi dari Munasyaroh, W, 2019 (telah dimodifikasi) Rumus : $P1 = \frac{xx}{x} \times 100\% = \frac{230}{250} \times 100\% = 92\%$ Nilai yang didapatkan dari hasil angket keefektifan siswa pada uji coba luas ini adalah 92% Berdasarkan kriteria keefektifan media boneka tangan, nilai kevalidan dengan nilai persen 92% masuk dalam kategori sangat efektif. Media boneka tangan dinyatakan sangat efektif jika mendapatkan skor 81,00% -100,00%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan berkarakter adat Jawa sangat efektif berdasarkan angket respon kevalidan siswa. Hasil Pre-test dan Post-test Hasil dari uji coba luas terdiri dari nilai pre-test dan post-test siswa. Dari nilai tersebut maka akan dilakukan analisis dan perbandingan antara nilai rata-rata dari pre-test dengan nilai rata-rata post-test. Uji coba luas ini dilakukan pada kelas III SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Jika nilai post-test 74 maka dapat dikatakan bahwa media boneka tangan berkarakter adat Jawa efektif. Sedangkan jika nilai post-test 74 maka dikatakan tidak efektif. Berikut analisis perbandingan hasil pre-test dan post-test siswa pada uji coba luas (terdapat pada halaman selanjutnya). Tabel 4.8 Hasil Ujicoba Pre-test dan Post-test Uji coba Luas Kelas 3A (SDN Lirboyo 2 Kota Kediri) No. Nama Pre-Test Post-Test 1. Haikal 63 89 2. Angga 57 84 3. Levina 44 89 4. Raza 44 85 5. Zafina 50 96 6. Flora 65 93 7. Aji 54 93 8. Danu 61 85 9. Nuri 55 88 11. Raffasya 35 88 11. Hamdan 45 85 12. Nizam 62 86 13. Nayla 44 83 14. Fabrizo 65 88 15. Satria 69 87 16. Annia 69 96 17. Daiva 68 86 18. Gathan 46 82 19. Alvinto 70 93 20. Veronika 59 80 21. Yolasia 70 93 22 Chila 68 86 23 Jesi 70 96 24 Winda 62 87 25 Bella 70 96 Jumlah Nilai 1.465 1.756/2.214 Rata-Rata 58,60 88,5 Pada tabel hasil pre-test dan post-test di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test adalah 88,5. Berdasarkan kriteria keefektifan, maka skor ini masuk ke dalam kategori sangat efektif. Media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini dikatakan sangat efektif apabila hasil rata-rata post-test siswa adalah 86 – 100. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tabel 4.9 Hasil Ujicoba Pre-test dan Post-test Ujicoba Luas Kelas 3B (SDN Lirboyo 2 Kota Kediri) No Nama Pre-Test Post-Test 1. Achmad Balyan 50 90 2. Achmad Rizqi 65 90 3. Alvaro Marvins 63 86 4. Cynara Linggar 67 100 5. Dafa Setiawan 57 80 6. Dafid Setiawan 63 80 7. Den Bagus 49 85 8. Dista Restu 67 80 9. Ime Trysia 66 90 10. Keshia Surya 53 80 11. Lamei Widuri 60 85 12. Marchilo Dharma 65 100 13. Marina Dila 58 95 14. Maulana Lubis 62 80 15. Moch Jovan 53 85 16. Moh Fidi 44 80 17. Muammar Al 58 90 18. Muasyifa Aljanah 60 90 19. M. Anas 69 85 20. M. Daffa 70 90 21 Dina 70 90 22 Heffy 69 85 23 Nadhira 44 85 Jumlah Nilai 1382 2000 Rata-Rata 60 87 Pada tabel hasil pre-test dan post-test di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test adalah 87. Berdasarkan kriteria keefektifan, maka skor ini masuk ke dalam kategori sangat efektif. Media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini dikatakan efektif apabila hasil rata-rata post-test siswa adalah 86 - 100. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Validasi Model Deskripsi Hasil Uji Validasi Hasil uji validasi dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahapan yang pertama adalah memvalidasi media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dilakukan oleh 2 validator yaitu validator media dan validasi materi. Validasi media boneka tangan berkarakter adat Jawa. Langkah pertama yang dilakukan sebelum media boneka tangan berkarakter adat Jawa di uji cobakan di SD Negeri Lirboyo 2 Kota Kediri adalah memvalidasi media boneka tangan berkarakter adat Jawa tersebut kepada dosen ahli media terlebih dahulu agar validator dapat memberikan penilaian pada media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan. Validator media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini dilakukan oleh dosen Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. Validator diminta untuk mengisi lembar validasi media dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom angket yang sudah disediakan. Hasil dari validasi media adalah 98% yang artinya media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang sudah dikembangkan oleh peneliti sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Selain memberikan penilaian validator juga memberikan saran dan masukan kepada peneliti agar media boneka tangan berkarakter adat Jawa dapat diperbaiki dengan sempurna. Validasi Materi Langkah kedua yang dilakukan sebelum modul kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri di uji cobakan adalah memvalidasi materi pembelajaran pada materi dongeng tersebut kepada dosen ahli materi terlebih dahulu agar validator dapat memberikan penilaian pada media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan. Validator materi pembelajaran Bahasa Indonesia ini dilakukan oleh Dosen Rian Damariswara, M.Pd. Dari validator yang telah dipilih ini maka akan diminta untuk melakukan validasi materi pembelajaran pada cerita dongeng untuk media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang telah dikembangkan. Validator diminta untuk mengisi lembar validasi materi dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom angket yang sudah disediakan. Hasil dari validasi materi yang ada pada materi cerita dongeng untuk media boneka tangan berkarakter adat Jawa adalah 92% yang artinya materi yang ada pada materi cerita dongeng untuk media boneka tangan berkarakter adat Jawa sudah sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Selain memberikan penilaian validator juga memberikan saran dan masukan kepada peneliti agar materi untuk cerita dongeng menggunakan media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini berjalan dengan baik. Interpretasi Hasil Uji Validasi Uji validasi media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dilakukan melalui beberapa tahapan untuk memperoleh hasil bahwa produk media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria valid dan efektif. Dengan melakukan uji validasi maka akan diperoleh kritikan dan saran, sehingga kelayakan media pembelajaran boneka tangan berkarakter adat Jawa dapat diketahui dan dilakukan perbaikan agar menjadi lebih baik. Adapun saran dan

kritikan yang dilakukan untuk melakukan perbaikan yaitu dari segi pakaian dari raja, pengawal dan rakyat harus dibedakan agar siswa tidak bingung membedakannya untuk segi bonekanya sudah bagus menarik dan sesuai dengan media pembelajaran untuk materi dongeng. Saran dan kritikan yang dilakukan oleh validator ini maka media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini diperbaiki dan disempurnakan sehingga layak digunakan untuk siswa. Kevalidan dan Keefektifan Model Berdasarakan hasil analisis yang diperoleh selama proses pengembangan media dari desain awal sampai desain akhir ditemukan prinsip-prinsip, keunggulan dan kelebihan. Kevalidan Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa Media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan sudah divalidasi oleh para ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi dengan presentase skor 98% untuk ahli media boneka tangan berkarakter adat Jawa dan 92% untuk ahli materi. Dari kedua hasil ini maka dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini bisa dikatakan sangat valid. Kriteria kevalidan media pembelajaran ini yaitu 81,00% - 100,00% (sangat valid). Hasil dari penjumlahan presentase semua hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi kemudian dibagi 2 (dua) dengan hasil 95%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa presentase menunjukkan 81,00%-100% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Keefektifan Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa Keefektifan media boneka tangan berkarakter adat Jawa diperoleh dari hasil data Pre-test dan Post-test yang telah diberikan oleh peneliti kepada siswa. Dari hasil pre-test dan post-test pada skala terbatas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai pre-test siswa adalah 65,1 dan hasil post-test siswa adalah 91,5. Sedangkan hasil pre-test dan post-test pada skala luas dapat diketahui bahwa nilai pre-test adalah 58,60 dan hasil post-test adalah 88,5. Dari kedua hasil tersebut kemudian post-test dijumlahkan dan dibagi dua dan mendapatkan hasil rata-rata akhir adalah 90 dan masuk dalam kategori sangat efektif. Dan dapat diartikan bahwa nilai yang diperoleh telah memenuhi (KKM) kriteria ketuntasan dalam belajar minimal. Dari sini maka media dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, pada penelitian ini juga menggunakan uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui hasil yang diperoleh berdistribusi normal dan bersifat homogen atau tidak. Menurut Priyanto (2012:144) uji normalitas digunakan untuk mengetahui regresi yang dihasilkan dari sebuah data terdistribusi secara normal atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah subjek penelitian mempunyai varian yang homogen atau tidak. Uji Normalitas Uji Coba Terbatas Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Skala Terbatas Tests of Normality Kolmogorov-Smirnova Shapiro-Wilk Statistic Df Sig. Statistic Df Sig. Pretestterbatas .213 6 .200* .920 6 .503 Posttestterbatas .224 6 .200* .890 6 .318 *. This is a lower bound of the true significance. a. Lilliefors Significance Correction Pada tabel hasil hitung uji normalitas one sample Kolmogorov-smirnov dapat diketahui, bahwa nilai sig. Pre-test 0,200 dan nilai sig. Post-test 0,200. Hal ini menunjukkan, nilai sig. Pre-test 0,05 atau 0,200 0,05 dan nilai sig. Post-test 0,05 atau 0,200 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji normalitas dari pre-test dan post-test sampel penelitian berdistribusi normal. Uji Coba Luas Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Skala Luas (3A) Tests of Normality Kolmogorov-Smirnova Shapiro-Wilk Statistic Df Sig. Statistic Df Sig. Pretestluas Posttestluas .149 19 .200* .921 19 19 .118 .147 .162 19 .200* .926 *. This is a lower bound of the true significance. a. Lilliefors Significance Correction Pada tabel hasil hitung uji normalitas one sample Kolmogorov-smirnov dapat diketahui, bahwa nilai sig. Pre-test 0,200 dan nilai sig. Post-test 0,200. Hal ini menunjukkan, nilai sig. Pre-test 0,05 atau 0,200 0,05 dan nilai sig. Post-test 0,05 atau 0,200 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji normalitas dari pre-test dan post-test sampel penelitian berdistribusi normal. Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Skala Luas (3B) Tests of Normality Kolmogorov-Smirnova Shapiro-Wilk Statistic Df Sig. Statistic Df Sig. Pretestluas posttestluas1 .108 29 .200* .942 .930 29 29 .266 .177 29 .103 .154 *. This is a lower bound of the true significance. a. Lilliefors Significance Correction Pada tabel hasil hitung uji normalitas one sample Kolmogorov-smirnov dapat diketahui, bahwa nilai sig. Pre-test 0,200 dan nilai sig. Post-test 0,103. Hal ini menunjukkan, nilai sig. Pre-test 0,05 atau 0,200 0,05 dan nilai sig. Post-test 0,05 atau 0,103 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji normalitas dari pre-test dan post-test sampel penelitian berdistribusi normal. Uji Homogenitas Uji Coba Terbatas Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas Skala Terbatas Test of Homogeneity of Variances terbatas Levene Statistic df1 df2 Sig. .607 1 10 .454 Berdasarkan pada hasil output uji homogenitas one way anova dapat diketahui nilai sig. Skor uji coba terbatas 0,454. Hasil hitung ini menunjukkan nilai sig. Skor uji coba terbatas 0,05 atau 0,454 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa skor uji coba terbatas yang didapatkan dari hasil uji coba terbatas pada saat pre-test dan post-test mempunyai varian yang sama (bersifat homogen). Uji Coba Luas Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas Skala Luas (3A) Test of Homogeneity of Variances Levene Statistic df1 df2 Sig. 3.299 1 30 .079 Berdasarkan pada hasil output uji homogenitas one way anova dapat diketahui nilai sig. Skor uji coba luas 0,079. Hasil hitung ini menunjukkan nilai sig. Skor uji coba terbatas 0,05 atau 0,079 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa skor uji coba luas yang didapatkan dari hasil uji coba luas pada saat pretest dan post-test mempunyai varian yang sama (bersifat homogen). Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas Skala Luas (3B) Test of Homogeneity of Variances luas Levene Statistic df1 df2 Sig. .000 1 56 1.000 Berdasarkan pada hasil output uji homogenitas one way anova dapat diketahui nilai sig. Skor uji coba luas 1.000. Hasil hitung ini menunjukkan nilai sig. Skor uji coba terbatas 0,05 atau 1.000 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa skor uji coba luas yang didapatkan dari hasil uji coba luas pada saat pretest dan post-test mempunyai varian yang sama (bersifat homogen). Desain Akhir Model Melalui tahapan validasi yang dilakukan oleh ahli, maka akan didapatkan saran perbaikan agar media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan menjadi lebih baik dan lebih layak digunakan dalam mendukung pembelajaran di kelas. Desain akhir media boneka tangan berkarakter adat Jawa sebagai berikut. Gambar 4.11 Desain akhir pola seluruh badan boneka Gambar 4.12 Desain akhir menjahit seluruh tubuh boneka tangan Gambar 4.13 Desain akhir mengisi dakron pada seluruh badan boneka tangan Gambar 4.14 Desain akhir menggabungkan kepala boneka dengan badan boneka Gambar 4.15 Desain akhir menghias wajah boneka tangan dan desain pemakaian baju boneka tangan Gambar 4.16 Desain akhir hasil karya boneka Pangeran

Panji Asmara Bangun, Ratu Dewi Sekartaji, dan beserta dayang-dayangnya. Gambar tersebut merupakan desain media boneka tangan yang telah dikembangkan. Media boneka tangan tersebut merupakan media yang dikembangkan dari metode yang digunakan sebelumnya. Metode yang digunakan sebelumnya hanya menggunakan metode yang monoton dan tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya interaksi langsung yang membuat siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan dari uraian tersebut, peneliti mengembangkan media boneka tangan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan yang sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah saja lalu peneliti membuat sebuah metode pembelajaran metode demonstrasi didukung media 3 dimensi yang lebih konkrit dan menarik digunakan sesuai analisis kebutuhan siswa. Pembahasan Hasil Penelitian Spesifikasi Model Media pembelajaran yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang berupa boneka tangan berkarakter adat Jawa. Media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan unsur kearifan lokal daerah setempat. dikarenakan dikembangkan di daerah Jawa Timur, unsur kearifan lokal yang dipilih adalah daerah Kota Kediri. sehingga media yang dikembangkan berupa media boneka tangan berkarakter adat Jawa. Media boneka tangan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal (Sudjana, 2011:101). Sajian media boneka tangan yang dijadikan alat bantu pembelajaran yang terbuat dari potongan kain, dengan menggunakan media boneka tangan akan membantu perkembangan anak dalam segi bahasa ketika anak mencoba menggunakan media boneka tangan kemudian dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam menguraikan pesan dalam dongeng (Madyawati, 2016:186). Oleh karena itu, media boneka tangan berkarakter adat Jawa dalam penelitian ini di buat semirip/senyata mungkin supaya peserta didik lebih berfikir kritis dalam melihat atau mendengarkan cerita dongeng yang disajikan. Sehingga media ini cocok untuk pembelajaran materi bahasa Indonesia KD 3.8 menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tertulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. Spesifikasi media ini lebih cocok digunakan pada materi bahasa Indonesia. Prinsip Penggunaan, Keunggulan, dan Kelemahan Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh selama proses pengembangan media dari desain awal sampai desain akhir ditemukan prinsip-prinsip, keunggulan dan kelebihan. Prinsip-prinsip Media Boneka tangan Berkarakter adat Jawa Prinsip pengembangan media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan. Adanya pengembangan media ini akan membantu peserta didik dalam menarik perhatian sekaligus meningkatkan motivasi peserta didik. Media ini didesain dalam 3 dimensi yang dapat digunakan langsung oleh peserta didik agar peserta didik lebih tertarik untuk memahami materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan. Dengan adanya media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini diharapkan peserta didik dapat tertarik mempelajari materi yang benar dengan bantuan media boneka tangan. Selain itu, peran peserta didik akan semakin aktif dalam pembelajaran untuk menemukan konsep materi yang mereka pelajari. Berdasarkan uraian penelitian yang dilakukan saat ini, prinsip media boneka tangan berkarakter adat Jawa dapat diuraikan sebagai berikut. Digunakan dalam pembelajaran untuk membantu guru menjelaskan materi bahasa Indonesia khususnya materi menguraikan pesan dalam dongeng. Digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam menerima materi sehingga mampu menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan Digunakan untuk menarik minat peserta didik dalam belajar Keunggulan Media Boneka Tangan Berkarakter adat Jawa Media boneka tangan digunakan dalam pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dibuktikan bahwa media boneka tangan membantu peserta didik dalam memahami materi dan mendukung peserta didik belajar secara mandiri. Selain itu, media boneka tangan dengan sajian yang menarik dapat meningkatkan minat dan efektifitas peserta didik dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian saat ini yang digunakan dapat diketahui keunggulan dari media boneka tangan berkarakter adat Jawa yang dikembangkan dalam proses pembelajaran sebagai berikut. Media ditampilkan dalam bentuk 3 dimensi yang lebih nyata dan konkrit. Materi lebih mudah dipahami karena peserta didik dapat melihat dan memeragakan media khususnya untuk materi yang berkaitan dengan tokoh atau dongeng yang disajikan. Penyajiannya dikemas secara menarik dengan menunjukkan karakter adat Jawa atau kearifan lokal. Boneka tangan berkarakter adat Jawa disajikan lebih besar sehingga memudahkan siswa untuk mengamati. Aman dan nyaman ketika dipegang karena terbuat dari bahan yang lembut. Kelemahan Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa Media boneka tangan berkarakter adat Jawa merupakan media tiga dimensi media boneka tangan memang berfungsi membantu mempermudah dalam pembelajaran pemahaman isi cerita dan penokohan dalam cerita anak/dongeng atau dapat dengan mudah menangkap cerita anak tapi di dalam itu boneka tangan ini juga memiliki beberapa kekurangan. Hal inilah yang dapat menjadi kelemahan boneka tangan ketika digunakan dalam mendukung pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis penelitian yang dilakukan dapat diketahui kelemahan boneka tangan berkarakter adat Jawa sebagai berikut. Guru harus menghafalkan teks cerita abak yang akan disampaikan Cerita pendukung yang dibuat harus disesuaikan dengan karakter boneka Kesulitan guru saat membuat media boneka tangan Kurangnya efisien terhadap waktu yang ada. Faktor Pendukung dan Penghambur Implementasi Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa Adapun faktor pendukung dan penghambur dalam implementasi media ini adalah sebagai berikut. Faktor pendukung implementasi model Antusias yang baik dari siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan yang telah dikembangkan, karena sebelumnya siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa merasa senang dengan adanya media yang menarik sehingga lebih mudah memahami dengan bantuan media boneka tangan untuk menjelaskan materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan. Faktor penghambat implementasi model Selain faktor

pendukung, dalam implementasi media ini juga terdapat faktor penghambat yaitu : Pembuatan media yang rumit membuat peneliti membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan media tersebut. Membutuhkan dana yang lumayan banyak dalam proses pembuatan karena terdiri dari bahan yang bagus dan banyak.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Simpulan Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan, maka dapat ditarik sebagai berikut. Tahap pengembangan media boneka tangan berkarakter adat Jawa untuk meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng. Pengembangan media boneka tangan berkarakter adat Jawa untuk meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini memiliki spesifikasi yang khusus, yaitu media pembelajaran didesain secara menarik dan disesuaikan dengan cerita yang cocok tentang berkarakter adat Jawa. Media boneka tangan berkarakter adat Jawa ini dipilih sebagai penunjang pembelajaran bahasa Indonesia tentang cerita anak dan dapat menarik minat siswa dalam belajar. Hal ini dikarenakan media boneka tangan berkarakter adat Jawa memiliki keunikan dan ketertarikan untuk pembelajaran bahasa Indonesia pada materi dongeng. Media boneka tangan yang dikembangkan diharapkan memenuhi kriteria: valid, menarik, dan efektif. Karena penelitian ini membuat dan penyelesaian perancangan media berikut tahap pengembangan proses yang perlu diperhatikan berkaitan dengan pemilihan media mencakup: (a) kemampuan guru sebagai perancang atau keahlian yang dimiliki untuk menghasilkan bahan pembelajaran yang disesuaikan dengan media yang dipilih, (2) media memiliki fleksibilitas atau keluwesan dalam penggunaannya, (3) daya tahan dari media yang digunakan, artinya memiliki kekuatan tidak rusak setelah sekali digunakan; (4) media sesuai atau cocok dengan bahan pada pembelajaran. Berdasarkan pemilihan media tersebut, kemudian peneliti mulai merancang media pembelajaran boneka tangan. Dalam penelitian ini, media disesuaikan dengan bahan pembelajaran berupa materi dongeng dan judul cerita dongeng yang dipilih oleh peneliti adalah Andhe-andhe lumut. Boneka tangan ini terbuat spon yang dilapisi dari kain flannel dan diberi baju sesuai dengan karakter adat Jawa sesuai dengan tokoh-tokoh tiap perannya. Ukuran boneka ini ± 25 cm, terdapat lubang tangan di belakang leher boneka untuk tempat memasukkan tangan dan menggerak-gerakkan mulut pada boneka tangan berkarakter adat Jawa ini. Karakteristik boneka tangan disesuaikan dengan tokoh dalam cerita Andhe-andhe lumut. Dalam dongeng andhe-andhe lumut ini tokoh yang baik adalah klinting kuning (Dewi sekartaji), Andhe-andhe lumut (Panggeran Asmara banggun). Dan ibu angkat Andhe-Andhe lumut (Mbok Dadapan). Kevalidan pengembangan media boneka tangan berkarakter adat Jawa materi menguraikan pesan dalam dongeng. 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 92% untuk uji validasi ahli materi yang termasuk kategori sangat baik (tidak revisi/valid) untuk digunakan sesuai dengan kriteria kevalidan. Keefektifan pengembangan media boneka tangan berkarakter adat Jawa materi menguraikan pesan dalam dongeng. 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 91,5% , sedangkan pada uji coba luas memperoleh nilai sebesar 95%. hasil perolehan menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan efektif gunakan oleh siswa dan guru kelas III sekolah dasar karena telah mencapai hasil sesuai dengan presentase tersebut termasuk pada tingkat sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan pada proses pembelajaran Implikasi Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut. Implikasi Teoritis Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN Lirboyo 1&2 Kota Kediri, hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut sangat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi bahasa Indonesia khususnya pada materi meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata siswa sesudah menggunakan media yang dikembangkan. Setelah menggunakan media yang dikembangkan hasil rata-rata siswa meningkat. Selain itu berdasarkan angket guru dan siswa terdapat media yang telah dikembangkan mendapat respon positif dari guru dan siswa. berdasarkan respon guru dan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media boneka tangan berkarakter adat Jawa tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran. Implikasi Praktis Praktis merupakan dampak yang didapatkan oleh guru, siswa dan peneliti terhadap media yang dikembangkan. Dampak tersebut dapat diuraikan sebagai berikut. Bagi Guru Dampak yang diperoleh guru setelah menerapkan media yang dikembangkan adalah mempermudah guru dalam menjelaskan materi meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng dan pembelajaran menjadi lebih aktif karena adanya pengembangan media yang konkrit/nyata. Bagi siswa Dampak yang diperoleh siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan adalah siswa lebih mudah memahami materi meningkatkan kemampuan menguraikan pesan dalam dongeng karena adanya media yang konkrit/nyata dalam pembelajaran. Selain itu siswa juga lebih tertarik dengan media yang telah dikembangkan karena siswa dapat melihat langsung tokoh yang ada di cerita anak tersebut. Siswa tampak tertarik dan inovatif dengan berbagai macam warna baju yang bisa diganti-ganti dan boneka yang disajikan lebih besar. Bagi peneliti Peneliti Research dan development atau pengembangan dapat meningkatkan keterampilan peneliti dalam membuat sebuah produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sehingga dilakukan penelitian-penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Saran Beberapa Saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut: Bagi guru Berdasarkan peneliti saran untuk guru dalam melakukan proses pembelajaran, lebih baik menggunakan media yang bervariasi agar siswa cepat menangkap materi pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru sebaiknya memiliki variasi media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa. salah satunya dengan media boneka tangan berkarakter adat Jawa. Bagi siswa Hasil penelitian ini siswa diharuskan menjadi lebih kreatif dan punya inisiatif untuk mencari informasi baru tentang mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya yang akan diajarkan. Sehingga siswa bisa

mempunyai inovasi- inovasi dalam mamahami materi yang diajarkan. Bagi peneliti Berdasarkan hasil penelitian, peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya untuk memperhatikan media pembelajaran boneka tangan berkarakter adat Jawa untuk mendukung pembelajaran baik dalam melakukan proses pembelajaran maupun pembentukan media. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu untuk melakukan wawancara yang mendalam kepada pihak lainnya yang berhubungan dengan subjek untuk mendapatkan data tambahan yang lebih lengkap. DAFTAR PUSTAKA Akhadiyah, Sabarti, Maidar Arsyad, and Sakura H. Ridwan. 2012. Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia. Jakarta: Erlangga. Arsyad, Azhar. 2011.

Quotes detected: 0.01%

id: 43

“Media Pembelajaran.”

Plagiarism detected: 0.18% <http://repository.uinsu.ac.id/3341/1/BURNING...>

id: 44

Jakarta: PT Raja grafindo persada 36(1): 9–34. ———. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Asnawir, H., and M. Basyiruddin Usman. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers. Dalman. 2014. Keterampilan Menulis. Jakarta: Raja Grafindo. Desmita. 2013. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Dhieni, Nurbiana. 2011. Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka. Dimiyati, and Mudjiono. 2014. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta. Djumali. 2014. Landasan Pendidikan. Yogyakarta: Gava Media. Ellis, Arthur. 1989. Elementary Language Arts Instruction. New Jersey: Prentice Hall. Firmansyah, M Rizki et al. 2018.

Quotes detected: 0.16%

id: 45

“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 : Dibimbing Oleh : Surat Pernyataan Artikel Skripsi Tahun 2018.”

Habibi, Muazar. 2015. Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Deepublish.

<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=997902> (June 3, 2022). Hermawan, Agus, and Adi Maulana.

2012. Komunikasi Pemasaran. Jakarta: Erlangga. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1006810>

(June 3, 2022). Kemp, Jerrold E., and Deane K. Dayton. 1985. Media Pembelajaran Planning and Proding

Instructional Media. New York: Harper and Row. Khairani, Makmun. 2013. vii Psikologi Perkembangan.

Yogyakarta: CV. Aswaja Presindo. http://opac.iainkediri.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=18441 (June 3,

2022). Madyawati, Lilis. 2016. Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. Jakarta: Penanda Media Group.

[https://www.google.co.id/books/edition/Strategi_Pengembangan_Bahasa_Pada_Anak/r-pADwAAQBAJ?](https://www.google.co.id/books/edition/Strategi_Pengembangan_Bahasa_Pada_Anak/r-pADwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Strategi+Pengembangan+Bahasa+Pada+Anak&printsec=frontcover)

[hl=id&gbpv=1&dq=Strategi+Pengembangan+Bahasa+Pada+Anak&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Strategi_Pengembangan_Bahasa_Pada_Anak/r-pADwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Strategi+Pengembangan+Bahasa+Pada+Anak&printsec=frontcover) (June 3, 2022). Mariana, Siti, and Enny Zubaidah. 2015.

Quotes detected: 0.07%

id: 46

“Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sd Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul.”

Jurnal Prima Edukasia 3(2): 166. Mufida, Dini Erla, and Siluh Astini. 2013.

Quotes detected: 0.09%

id: 47

“Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal li Babat Lamongan.”

PAUD Teratai 2(1). Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru). Jakarta: Referensi.

Munandar, Utami. 2012. Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta: Rineka Cipta. Musfiroh,

Tadkiroatun. 2005. Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan. Jakarta: Depdiknas. Muslikh. 2002.

Quotes detected: 0.04%

id: 48

“Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 004/U/2002.”

: 1–4. [http://lkbh.uny.ac.id/system/files_force/kepmendiknas no 004.pdf?download=1](http://lkbh.uny.ac.id/system/files_force/kepmendiknas%20no%20004.pdf?download=1). Punaji, Reflianto*, Punaji Setyosari, Dedi Kuswandi, and Utami Widiati. 2021.

Quotes detected: 0.07%

id: 49

“Reading Comprehension Skills: The Effect of Online Flipped Classroom Learning and Student Engagement During the COVID-19 Pandemic.”

European Journal of Educational Research 10(4): 1613–24. Rahmawati, Indah Astri, Utari Dewi, S Sn, and M Pd.

Quotes detected: 0.1%

id: 50

“Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) Materi Pokok Perilaku Kebersamaan Dalam Keberagaman Mata Pelajaran Ppkn Untuk Siswa Kelas I Sd Al Fatah Surabaya.”

: 1–10. Sadiman, Arief S. 2014. Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya.

Somadayo, Samsu. 2011. Strategi Dan Teknik Pembelajaran Membaca . 1st ed. Yogyakarta: Graha Ilmu.

<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=172216> (June 3, 2022). Sudjana, Nana. 2012. Penilaian Hasil

Proses Belajar Mengajar - Cet. 1. Bandung: PT Rosda Karya. Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan

Plagiarism detected: **0.11%** https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...

id: 51

Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: alfabeta. ———. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: alfabeta. ———. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta. ———. 2015. Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: alfabeta. Suhendra. 2015.

Quotes detected: **0.01%**

id: 52

“Jiptumpp-Gdl-Rintisauafi-49082-3-Babii.”

: 1–19. Supandi. 1992.

Quotes detected: **0.03%**

id: 53

“Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Dan Kesehatan.”

Jakarta: Depdikbud. Ditjend Dikti. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan. (c): 1–6. Sutari. 2012. Menyimak. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Sutrisno, Edy. 2016.

Quotes detected: **0.04%**

id: 54

“Manajemen Sumber Daya Manusia, Edisi Pertama, Cetakan Ke-8.”

Penerbit: Kencana Pranada Media Group. Jakarta: 244. Suyoto, Larasati, and Siswanto. 2011.

Quotes detected: **0.07%**

id: 55

“Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Teknik Debat Pada Siswa Kelas XI SMA Ibu Kartini Semarang Tahun Ajaran 2010/2011.”

Media Penelitian Pendidikan ...: 1–6. <http://103.98.176.9/index.php/mediapenelitianpendidikan/article/view/443>. Tarigan, Henry Guntur. 2011. Dasar-Dasar Psikosastra. Bandung: Angkasa. Trianto. 2015. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: PT Bumi Aksara. Tululi, Imran. 2021.

Quotes detected: **0.05%**

id: 56

“6 Macam-Macam Media Pembelajaran Serta Contohnya, Tingkatkan Semangat Belajar Siswa.”

<https://www.imrantululi.net/berita/detail/6-macam-macam-media-pembelajaran-serta-contohnya-tingkatkan-semangat-belajar-siswa> (June 3, 2022). Warsita, Bambang. 2011. Pendidikan Jarak Jauh. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Wibowo, Agus Gunawan. 2015. Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah : Konsep, Strategi, Dan Implementasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Disclaimer:

This report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis. Please follow the guidelines: [Assessment recommendations](#)

Plagiarism Detector - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC