

**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

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**

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

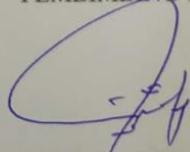
Judul:

**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

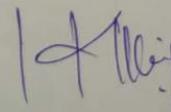
Tanggal: 19 Juli 2022

PEMBIMBING 1



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

PEMBIMBING 2



Ita Kurnia, M.Pd
NIDN.0701128306

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**

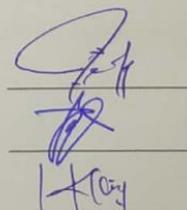
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 27 JULI 2022**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
2. Penguji I : Rian Damariswara, M.Pd.
3. Penguji II : Ita Kurnia, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIPDr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN. 0006096801

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, 27 Juli 2022

Yang Menyatakan



DEWI SAFITRI

NPM: 17.1.01.10.0007

MOTTO

“Ingatlah bahwa kita dapat dikenal dari apa yang kita lakukan, namun kita hanya akan dicintai dari apa yang kita beri dan ketulusan seseorang sesuai kemampuan manusianya”

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya tulis ini kepada :

1. 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.

2. Teman-teman Mahasiswa

Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan bantuan, motivasi, semangat, kritik dan saran untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini, khususnya untuk kesayangan saya yaitu ayang ☺ dan teman-teman saya berkeluh kesah yaitu Hepong, S.Ak., Nadhira Eka P.D.S, S.Pt. (Nak Ayam), Dine Aryuane, S.Pt., Antok Widyanto, S.Pt., Aulia Maghfiroh, S.Pd., Elviana Novita E, S.Ak., Wika Praharsiwi D, S.Ak., Yunita Riza Kurnia Krismayanti, S.Pd., dan Irwan Prastian, S.Pd.

3. Dosen Pembimbing

Ibu Alfi Laila, S.Pd.l., 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 kepraktisan pengembangan media boneka tangan pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan siswa kelas III di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri berdasarkan kepraktisan, (4)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. Subjek 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)kepraktisan dari pengembangan media boneka tangan mendapatkan rerta nilai respon guru 89%, dan respon siswa 92,5% yang artinya sangat praktis, (4)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 “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 terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zaenal Afandi, M. Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Mumun Nur Milawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UNP PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. 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;
5. Ita Kurnia M, Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini;
6. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., selaku validator media pembelajaran;
7. Rian Damariswara, M.Pd., selaku validator materi Bahasa Indonesia;
8. Bapak dan ibu dosen UN PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa;
9. Lucia Maria Dyah Winarmi, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Lirboyo 2 Kota Kediri;

10. Diah Retnaningtyas, S.Pd.SD., selaku guru kelas III di SD negeri Lirboyo 2 Kota Kediri;
11. Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd., selaku ketua perpustakaan UN PGRI Kediri;
12. Baihaqi, selaku tenaga kependidikan PGSD UN PGRI Kediri;
13. Orang tua yang sudah memberikan dukungan moral dan materi;
14. Rekan-rekan UN PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD angkatan 2017; dan
15. 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 samudera luas.

Kediri, 27 Juli 2022

DEWI SAFITRI
NPM: 17.1.01.10.0007

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identitas Masalah	9
C. Perumusan Masalah	9
D. Tujuan Pengembangan	10
E. Sistematika Penulisan.....	11
 BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Hakikat Media Pembelajaran.....	13
B. Media Boneka Tangan	21
C. Tahapan Pengembangan Media Boneka Tangan	25
D. Implementasi Pengembangan Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa	30
E. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	31

F. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	43
G. Karakteristik pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar	48
H. Penelitian Terdahulu	50
I. Kerangka pemikiran	52

BAB III : METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan	55
B. Prosedur Pengembangan	57
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	61
D. Uji Coba Model/Produk	62
E. Validasi Model/Produk	63
F. Instrumen Pengumpulan Data	63
G. Teknik Analisis Data	69

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan	81
1. Deskripsikan Hasil Studi Lapangan	81
2. Interpretasi Hasil Studi pendahuluan	84
3. Desain Awal (<i>draft</i>) Model	86
B. Pengujian Model Terbatas	91
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi	91
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	93
3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas	99
C. Pengujian Model Perluasan	99
1. Deskripsikan Uji Coba Luas	99
2. Hasil Uji Coba Luas	100
D. Validasi Model	106
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	106

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	108
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	109
4. Desain Akhir Model	117
E. Pembahasan Hasil Penelitian	120
1. Spesifikasi Model	120
2. Prinsip Penggunaan, keunggulan, dan Kelemahan Media Boneka Tangan berkarakter Adat Jawa	121
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	126
B. Implikasi	129
C. Saran	131
DAFTAR PUSTAKA	133

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: Penelitian Terdahulu	49
Tabel 2.2: Kerangka berpikir	59
Tabel 3.1: Kriteria instrumen pengumpulan data	64
Tabel 3.2: Kriteria dalam penilaian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas	64
Tabel 3.3 : Kisi-kisi instrumen lembar validasi pada materi pengembangan media pembelajaran Interaktif Berbasis Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa untuk ahli materi	65
Tabel 3.4 : Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi pada Media Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa untuk Ahli Media	66
Tabel 3.5 : Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Penggunaan Media dalam Pembelajaran	67
Tabel 3.6 : Kisi-kisi Instrumen Pedoman lembar angket respon Guru.....	68
Tabel 3.7 : Kisi-kisi Instrumen Pedoman Lembar Angket Respon Siswa.....	68
Tabel 3.8 : Pedoman penilaian skor.....	70
Tabel 3.9 : Kategori Skor	71
Tabel 3.10: Kriteria Kevalidan media boneka tangan berkarakter adat Jawa.....	72
Tabel 3.11 : Presentase skala Skor kepraktisan	73
Tabel 3.12 : kriteria respon siswa	74
Tabel 3.13 : Kriteria Kepraktisan Produk Pengembangan.....	75
Tabel 3.14: Kriteria Tingkat Keefektifan	76
Tabel 4.1 : Hasil Rekapitulasi Validasi Media Boneka Tangan Berkarakter Adat Jawa.....	90
Tabel 4.2 : Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi.....	92
Tabel 4.3 : Hasil Rekapitulasi Angket Guru (SDN Lirboyo 1 Kota Kediri).....	94
Tabel 4.4 : Rekapitulasi Angket Siswa Uji Coba Terbatas (SDN Lirboyo 1 Kota Kediri)	97
Tabel 4.5 : Hasil Uji coba Pre-test dan Post-test Uji coba Terbatas (SDN Lirboyo 1 Kota Kediri).....	98

Tabel 4.6 : Hasil Rekapitulasi Angket Guru (SDN Lirboyo 2 Kota Kediri).....	101
Tabel 4.7 : Hasil Rekapitulasi Angket Siswa Uji Coba Luas Kelas III (SDN Lirboyo 2 Kota Kediri).....	103
Tabel 4.8 : Hasil Uji coba Pre-test dan Post-test Uji coba Luas Kelas 3A (SDN Lirboyo 2 Kota Kediri).....	104
Tabel 4.9 : Hasil Uji coba Pre-test dan Post-test Uji coba Luas Kelas 3B (SDN Lirboyo 2 Kota Kediri).....	105
Tabel 4.10 : Hasil Uji Normalitas Skala Terbatas	112
Tabel 4.11 : Hasil Uji Normalitas Skala Luas (3A).....	112
Tabel 4.12 : Hasil Uji Normalitas Skala Luas (3B).....	113
Tabel 4.13 : Hasil Uji Homogenitas Skala Terbatas	114
Tabel 4.14 : Hasil Uji Homogenitas Skala Luas (3A)	114
Tabel 4.15 : Hasil Uji Homogenitas Skala Luas (3B)	115
Tabel 4.16 : Hasil tes evaluasi (Uji-t) pada uji coba Terbatas	115
Tabel 4.17 : Hasil tes evaluasi (Uji-t) pada uji coba Luas	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Bahan-bahan membuat media boneka tangan	26
Gambar 2.2 : Pola seluruh badan	27
Gambar 2.3 : Menjahit badan dan kepala boneka	27
Gambar 2.4 : Gambar mengisi dakron pada badan dan kepala boneka	28
Gambar 2.5 : Gambar menggabungkan kepala boneka dengan badan	28
Gambar 2.6 : Menghias wajah boneka dan memakaikan baju boneka	29
Gambar 2.7 : Hasil karya pembuatan boneka	29
Gambar 3.1 : Langkah model pengembangan ADDIE	56
Gambar 4.1 : Desain pola seluruh badan boneka	86
Gambar 4.2 : Desain menjahit seluruh tubuh boneka tangan	87
Gambar 4.3 : Desain awal mengisi dakron pada seluruh badan boneka tangan ..	87
Gambar 4.4 : Desain awal menggabungkan kepala boneka dengan badan boneka..	87
Gambar 4.5 : Desain awal menghias wajah boneka tangan dan desain pemakaian baju boneka tangan	88
Gambar 4.6 : Desain awal hasil karya boneka Panji Asmara Bangun (Andhe-Andhe Lumut) dan Dewi Sekartaji (Klenting Kuning)	88
Gambar 4.7 : Komentar dan saran dari validator media	91
Gambar 4.8 : Komentar Ahli Materi	92
Gambar 4.9 : Komentar dan saran guru	96
Gambar 4.10 : Komentar dan saran guru.....	102
Gambar 4.11 : Desain akhir pola seluruh badan boneka	117
Gambar 4.12 : Desain akhir menjahit seluruh tubuh boneka tangan	118
Gambar 4.13 : Desain akhir mengisi dakron pada seluruh badan boneka tangan..	118
Gambar 4.14 : Desain akhir menggabungkan kepala boneka dengan badan boneka....	118
Gambar 4.15 : Desain akhir menghias wajah boneka tangan dan desain pemakaian baju boneka tangan	119
Gambar 4.16 : Desain akhir hasil karya boneka Pangeran Panji Asmara Bangun, Ratu Dewi Sekartaji, dan beserta dayang-dayangnya	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Hasil plagiarism Skripsi	137
Lampiran 2 : Perangkat pembelajaran kelas III	138
Lampiran 3 : Kartu bimbingan	139
Lampiran 4 : Lembar Pengajuan Judul	140
Lampiran 5 : Foto Kegiatan	141
Lampiran 6 : Surat Izin Penelitian	142
Lampiran 7 : Surat keterangan telah melakukan penelitian	143
Lampiran 8 : Validasi Ahli Media	144
Lampiran 9 : Validasi Ahli Materi	145
Lampiran 10 : Respon Guru	146
Lampiran 11 : Respon siswa	147
Lampiran 12 : Soal Pre-test	148
Lampiran 13 : Soal Post- Test	149
Lampiran 14 : Validasi <i>Need Assessment</i>	150
Lampiran 15 : Intrumen Respon Kepala Sekolah, Guru dan Siswa	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. 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 kurikulum 2013, yaitu menjadikan siswa untuk belajar lebih mandiri dan berpikir 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 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:

“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 “Pendidikan adalah untuk mempersiapkan manusia dalam memecahkan problem kehidupan di masa kini maupun di masa yang akan datang”. Sedangkan menurut Sutrisno (2016) menjelaskan bahwa “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 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 diberikan mampu mengubah perilaku sebagian besar peserta didik ke arah 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 di dalam 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 “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

“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 karena 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 karena 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 hasil wawancara dengan guru wali kelas III SDN Lirboyo II, didapatkan hasil bahwa pada KD 3.8 belum tercapai secara maksimal. Masih terdapat banyak peserta didik yang belum memahami tentang materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan oleh guru. Berdasarkan hasil nilai ulangan harian yang didapatkan, hanya 20% siswa yang dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sisanya 80% masih berada di bawah KKM. Pencapaian nilai KKM yang rendah ini perlu dicarikan solusi agar peserta didik paham akan materi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran boneka tangan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam membantu guru dalam menyampaikan materi pada KD 3.8.

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) “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 aktivitas 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 disampaikan 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):

1. memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisasi (Dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka),
2. dapat mengembangkan kreativitas anak, mempertinggi keaktifan dan membuat suasana menjadi gembira,
3. menarik interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan atau kenyataan,
4. 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 karena 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, klenting 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 “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”.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut terdapat beberapa identifikasi masalah.

1. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kompetensi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan siswa yang mencapai KKM baru mencapai 20%.
2. Belum tersedia alat bantu media untuk mengajar menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan.
3. Selama ini proses pembelajaran media yang digunakan baru sebatas metode ceramah dan buku lembar kerja siswa.
4. Sarana dan prasarana di sekolah seperti perlengkapan untuk mengajar masih belum tercapai dengan baik.
5. Keterbatasan pengetahuan guru dalam mengembangkan media kearifan lokal boneka tangan.

C. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identitas masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu,

1. 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 ?
2. 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?

3. Bagaimana kepraktisan 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?
4. 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?

D. TUJUAN PENGEMBANGAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini 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 kepraktisan pengembangan media boneka tangan pada materi menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan siswa kelas III di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri berdasarkan kepraktisan.

4. 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.

E. 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 sistematis 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 subjek 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwi, P. H 2016. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Kegiatan Bercerita Dengan Media Boneka Tangan pada Anak di Taman Kanak-Kanak. Surabaya: *Jurnal Kresna Bina Insan Prima*.
- Setya, P. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. 3(2). Semarang: *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.
- Falahudin, 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widayaiswara* Edisi 1 No. 4, Oktober – Desember 2014, p.104-117.
- Mahnun ,Nunu 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Tululi, I. 2021. 6 Macam-macam Media Pembelajaran Serta Contohnya, Tingkatkan Semangat Belajar Siswa. Diambil dari <https://www.imrantululi.net/berita/detail/6-macam-macam-media-pembelajaran-serta-contohnya-tingkatkan-semangat-belajar-siswa>
- Warsita, B. 2013. *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wibowo, A. G. 2015. *Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal di sekolah : konsep, strategi, dan implementasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.