

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI MATERI
DONGENG FABEL SISWA KELAS II SD NEGERI
GEDANGSEWU 1 TAHUN 2023**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH :

NUR KHAFIFAH

NPM: 201400036

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI MATERI
DONGENG FABEL SISWA KELAS II SD NEGERI
GEDANGSEWU 1 TAHUN 2023**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH :

NUR KHAFIFAH

NPM: 201400036

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

NUR KHAFIFAH

NPM: 2014060036

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI MATERI DONGENG FABEL
SISWA KELAS II SD NEGERI GEDANGSEWU 1 TAHUN 2023**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Kaprodi PGSD
FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal : 24 Juni 2024

PEMBIMBING 1,



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

PEMBIMBING 2,



Sutrisno Sahari, M.Pd
NIDN. 0713037304

Skripsi Oleh :

NUR KHAFIFAH

NPM: 2014060036

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI MATERI DONGENG FABEL
SISWA KELAS II SD NEGERI GEDANGSEWU 1 TAHUN 2023**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 15 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
2. Penguji I : Erwin Putera Permana, M.Pd.
3. Penguji II : Sutrisno Sahari, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



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

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Nur Khafifah
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Kediri, 20 Oktober 2001
NPM : 2014060036
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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 diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2024

Yang Menyatakan



Nur Khafifah
NPM: 2014060036

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakan dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

(Q.S. Al-Insyirah : 6-8)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Ayahanda Moch Umar sebagai ayah terbaik, terimakasih selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk penulis, beliau memang tidak pernah merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi dan memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana serta senantiasa mendo'akan dengan sepenuh hati. Alhamdulillah kini penulis sudah berada ditahap ini, terimakasih ayah sudah menjadi support system terbaik.
2. Ibu Sri Lestari sebagai ibu terbaik, seseorang yang memiliki pintu surga ditelapak kakinya yang telah melahirkan penulis dengan sabar dan bangga membesarkan putri pertamanya serta telah melangitkan doa-doa baik untuk penulis. Saya persembahkan karya tulis dan gelar ini untuk ibu, terimakasih banyak bu.
3. Adik Mochammad Fahrizal yang sekarang akan duduk di bangku kelas 1 Sekolah Dasar, terimakasih sudah memberikan semangat dan dukungan pada penulis.

ABSTRAK

Nur Khafifah 2014060036 Pengembangan Media Boneka Jari Materi Dongeng Fabel Siswa Kelas II SD Negeri Gedangsewu 1 Tahun 2023, Skripsi, PGSD, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci : Media, Boneka Jari, Dongeng Fabel.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan kegiatan pembelajaran dan wawancara bahwa didalam pembelajaran guru menggunakan bahan ajar berupa buku siswa yang berisi rangkuman materi dan ilustrasi gambar. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, guru menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa kurang aktif karena siswa hanya diam dan mendengarkan penjelasan dari guru. Hal ini menyebabkan siswa belum sepenuhnya mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini berpengaruh pada motivasi siswa ketika pembelajaran berlangsung.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalidan media boneka jari materi dongeng fabel siswa kelas II SD Negeri Gedangsewu 1? (2) Bagaimana kepraktisan media boneka jari materi dongeng fabel siswa kelas II SD Negeri Gedangsewu 1? (3) Bagaimana keefektifan media boneka jari materi dongeng fabel siswa kelas II SD Negeri Gedangsewu 1?

Metode pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang merupakan akronim dari analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian ini adalah 13 orang siswa kelas II sebagai uji coba terbatas dan 35 siswa kelas II sebagai uji coba luas di SD Negeri Gedangsewu 1. Penelitian ini dilaksanakan pada hari rabu 3 April 2024 dan hari kamis 4 april 2024 di SD Negeri Gedangsewu 1. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, analisis dokumen, angket dan tes.

Hasil penelitian ini adalah (1) Media boneka jari memperoleh hasil validasi media sebesar 92%, validasi perangkat pembelajaran mendapat presentase skor 94,54%, dan validasi soal evaluasi mendapat presentase skor 98%. Berdasarkan hasil rekapitulasi dari validasi media, validasi perangkat pembelajaran dan validasi soal evaluasi di dapatkan nilai rata-rata dengan skor 94,38% yang termasuk ke dalam skor sangat valid. (2) Hasil respon guru pada uji coba terbatas dengan skor 98% dengan kriteria sangat praktis. Kemudian pada hasil respon siswa uji coba terbatas memperoleh skor 97,69% dengan kategori sangat praktis, dan pada hasil respon siswa uji coba luas memperoleh skor 98% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil rekapitulasi dari hasil respon guru dan siswa di dapatkan nilai rata-rata dengan skor 97,89% termasuk kedalam kategori sangat praktis. (3) Pada uji coba terbatas presentase nilai post-test dengan rata-rata 90,30% dan pada uji coba luas memperoleh nilai post-test dengan rata-rata 94,05% termasuk kedalam kategori sangat efektif. Dengan demikian, media boneka jari materi dongeng fabel dinyatakan sangat efektif dan berpengaruh terhadap pemahaman pembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng fabel siswa kelas II SD Negeri Gedangsewu 1

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayahnya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Boneka Jari Materi Dongeng Fabel Siswa Kelas II SD Negeri Gedangsewu 1 Tahun 2023” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Univesitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya skripsi ini;
5. Sutrisno Sahari, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya skripsi ini;
6. Wahyudi, S.sn., M.Sn. selaku validator Media Boneka Jari;
7. Rian Damariswara, M.Pd selaku validator Materi Media Boneka Jari materi dongeng fabel;
8. Bapak/Ibu dosen Progam Studi Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;

9. Kepala Sekolah serta Guru-Guru SDN Gedangsewu 1;
10. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2020;
dan
11. Pihak-pihak lain yang tidak mungkin saya sebutkan satu persatu.

Disadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya disertai harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 15 Juli 2024

Nur Khafifah
NPM: 2014060036

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmar
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A.Kajian Teori	9
1.Hakikat Media Pembelajaran.....	9
2. Media Boneka Jari	13
3. Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia di Kelas II Sekolah Dasar.....	17
4. Hakikat Dongeng Fabel	19
5.Penerapan Media Boneka Jari Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Fabel.....	23
B. Kajian Penelitian Terdahulu	24
C. Kerangka Berpikir.....	25

BAB III METODE PENGEMBANGAN	28
A. Model Pengembangan	28
B. Prosedur Pengembangan.....	29
C. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	36
D. Validasi Produk	37
E. Uji Coba Produk.....	37
1. Desain Uji Coba	37
2. Subjek Uji Coba.....	38
F. Instrumen Pengumpulan Data	38
1. Pengembangan Instrumen.....	38
2. Validasi Instrumen.....	39
G. Teknik Analisis Data	44
1. Tahapan Analisis Data	44
2. Norma Pengujian	48
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	49
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	49
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	49
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	49
3. Desain Awal (<i>Draft</i>) Media	50
B. Hasil Uji Validasi.....	50
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	50
a. Hasil Validasi Media Boneka Jari	
b. Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	
c. Hasil Validasi Soal Evaluasi	
2. Interpretasi Hasil Uji Media.....	57
3. Desain Akhir Media.....	58
C. Hasil Pengujian Terbatas	58
1. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas	58
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas.....	60
D. Hasil Pengujian Luas	60

1. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas	60
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	62
E. Hasil Kepraktisan Media.....	63
1. Hasil Respon Guru.....	63
2. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas	64
3. Hasil Respon Siswa Coba Luas	66
F. Pembahasan Hasil Penelitian	67
1. Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan	67
2. Spesifikasi Media Boneka Jari Materi Dongeng Fabel Bebek Selalu Hidup Rukun.....	69
3. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media Boneka Jari Materi Dongeng Fabel Bebek Selalu Hidup Rukun	69
a. Prinsip Media Boneka Jari	69
b. Keunggulan Media Boneka Jari	69
c. Kelemahan Media Boneka Jari.....	70
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Boneka Jari Materi Dongeng Fabel Bebek Selalu Hidup Rukun.....	70
a. Faktor Pendukung.....	70
b. Faktor Penghambat.....	70
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	71
A. Simpulan.....	71
B. Implikasi	72
1. Implikasi Teoritis	72
2. Implikasi Praktis	72
C. Saran- saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR TABEL

Tabel

2.1:	KI dan KD Bahasa Indonesia Kelas II	17
3.1:	Angket Validasi Media Boneka Jari	39
3.2:	Angket Validasi Perangkat Pembelajaran.....	40
3.3:	Angket Validasi Soal Evaluasi.....	41
3.4:	Kisi-kisi Soal Evaluasi	42
3.5:	Angket Respon guru Terhadap Media Boneka Jari	42
3.6:	Angket Respon Siswa	43
3.7:	Skor Penialain Media Boneka Jari	44
3.8:	Kriteria Kevalidan Media Boneka Jari.....	46
3.9:	Kriteria Kepraktisan Media Boneka Jari.....	46
3.10:	Kriteria Keefektifitas Media Boneka Jari	47
4.1:	Hasil Validasi Media Boneka Jari.....	51
4.2:	Saran dan Perbaikan Media Boneka Jari Pertama	52
4.3:	Hasil Validasi Media Boneka Jari Kedua	53
4.4:	Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	54
4.5:	Hasil Validasi Soal Evaluasi	56
4.6:	Rekapitulasi Hasil Validasi	57
4.7:	Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas	58
4.8:	Hasil Keefektifan Uji Coba Luas	60
4.9:	Hasil Respon Guru	63
4.10:	Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas	64
4.11:	Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Luas	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar

3.1 : Desain Akhir Media Boneka Jari	30
3.2 : Alat dan Bahan Media Boneka Jari.....	30
3.3 : Membuat Pola Pada Kain.....	32
3.4 : Menggunting Pola Pada kain	32
3.5 : Memberikan Lem Pola.....	33
3.6 : Menjahit Pola	33
3.7 : Memasang Mata Pada Kepala Boneka Jari.....	34
3.8 : Memberikan Lem Pada Kepala dan Badan Boneka Jari.....	34
3.9 : Hasil Akhir Media Boneka Jari.....	35
4.1 : Desain Awal Media Boneka Jari.....	49
4.2 : Desain Akhir Media Boneka Jari	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Uji Plagiasi	76
Lampiran 2. Lembar Pengajuan Judul	77
Lampiran 3. Silabus	79
Lampiran 4. RPP	84
Lampiran 5. Handout	86
Lampiran 6. Lembar Kerja Siswa	92
Lampiran 7. Pengembangan Instrumen Penelitian.....	96
Lampiran 8. Soal Evaluasi	102
Lampiran 9. Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	106
Lampiran 10. Lembar Hasil Validasi Media Pertama.....	109
Lampiran 11. Lembar Hasil Validasi Media Kedua	113
Lampiran 12. Lembar Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	116
Lampiran 13. Lembar Hasil Validasi Soal Evaluasi	121
Lampiran 14. Lembar Respon Guru.....	125
Lampiran 15. Lembar Hasil Post-test Uji Coba Terbatas	128
Lampiran 16. Lembar Hasil Post-test Uji Coba Luas	134
Lampiran 17. Hasil Respon Siswa	140
Lampiran 18. Surat Izin Penelitian.....	141
Lampiran 19. Surat Pernyataan Kurikulum	142
Lampiran 20. Surat Pemanfaatan Produk.....	143
Lampiran 21. Surat Keterangan Penelitian	144
Lampiran 22. Surat Bebas Plagiasi	145
Lampiran 23. Surat Undangan Dosen	146
Lampiran 24. Berita Acara Penilaian	147
Lampiran 25. Lembar Revisi 3 Penguji	147
Lampiran 26. Lampiran Dokumentasi	148

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	26
Bagan 3.1 Model ADDIE.....	28

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan bahasa negara dan bahasa nasional. Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara diresmikan sejak kemerdekaan Indonesia yaitu pada tanggal 17 Agustus 1945, tercantum didalam Undang-Undang Dasar 1945 Bab XV, Pasal 36. Sedangkan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional diresmikan sejak lahirnya Sumpah Pemuda pada tanggal 28 Oktober tahun 1928. Salah satu fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa negara adalah bahasa pengantar dalam dunia pendidikan. Bahasa Indonesia digunakan dalam proses pembelajaran materi selain bahasa daerah dan bahasa asing.

Mengacu pada salah satu fungsi bahasa Indonesia sebagai bahasa negara yaitu sebagai bahasa pengantar dalam dunia pendidikan, maka bahasa Indonesia diajarkan pada semua jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi. Di dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, terdapat empat aspek keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik, yaitu: 1) keterampilan mendengarkan, merupakan proses interaktif yang sangat kompleks atau tidak sekedar mendengar. Kegiatan yang dilakukan dengan memerlukan adanya kedisiplinan, konsentrasi dengan yang di dengarkan, partisipasi aktif atau berusaha mengetahui apa yang di dengarkan, pemahaman dan penilaian, 2) keterampilan berbicara, dalam proses berbahasa di sekolah siswa melakukan kemampuan lebih secara vertikal. Siswa dapat mengungkapkan pesan secara

lengkap meskipun strukturnya belum sempurna, pemilihan kata semakin tepat, dan kalimat-kalimatnya semakin bervariasi. Contoh pembelajaran dengan keterampilan berbicara misalnya menceritakan pengalaman yang mengesankan, menceritakan kembali cerita yang pernah dibaca atau didengar, mengungkapkan pengalaman pribadi, bertanya jawab berdasarkan bacaan, mewawancarai, berdiskusi, bermain peran, berpidato, dan bercakap-cakap. Faktor-faktor yang diamati ada lafal kata, intonasi kalimat, kosa-kota, tata bahasa, dan kefasihan berbicara, 3) keterampilan membaca, keterampilan membaca di SD terdiri atas dua bagian yaitu membaca permulaan dan membaca lanjut. Membaca permulaan diperuntukan bagi siswa kelas 1-3 SD, bertujuan agar siswa mampu mengenali huruf, suku kata, kata, kalimat dan mampu membaca berbagai jenis bacaan dalam berbagai konteks. Sedangkan membaca lanjut merupakan keterampilan membaca yang dapat dilakukan apabila seorang pembaca sudah bisa permulaan. Contoh pembelajaran dengan keterampilan membaca lanjut antara lain membacakan naskah pidato, membaca wacana informatif dari internet, dan menikmati karya sastra, dan 4) keterampilan menulis, siswa SD yang baru masuk sekolah diperkenalkan dengan bentuk huruf-huruf dan hakikat huruf-huruf itu dibentuk oleh garis putus-putus. Pada siswa kelas 1 SD diperkenalkan dengan membuat huruf-huruf atau alfabet latin dan merangkainya menjadi kata-kata. Sementara itu di kelas tinggi setelah siswa mengenal dan menguasai teknik menulis kata, dilanjutkan dengan berlatih merangkai kata-kata menjadi kalimat, kalimat-kalimat dirangkaikan menjadi

paragraf, dan paragraf-paragraf yang telah dibuat di rangkakan menjadi sebuah bacaan.

Menurut Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II Sekolah Dasar mencakup empat kompetensi yakni sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. 1. Kompetensi Sikap Spiritual, yaitu siswa menerima dan menjalankan ajaran agama sesuai dengan yang dianutnya. 2. Sikap Sosial, yaitu siswa dapat menunjukkan perilaku jujur, sikap disiplin, bertanggung jawab, sopan, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru. 3. Pengetahuan, yaitu siswa dapat mengetahui pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatan, serta benda-benda yang dijumpainya ketika di rumah dan di sekolah. 4. Keterampilan, yaitu siswa dapat menyajikan pengetahuan faktual dengan bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan karakter anak beriman dan berakhlak mulia.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, garis besar materi bahasa Indonesia di kelas II sekolah Dasar, meliputi: 1) keterampilan mendengarkan: menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia maupun bahasa daerah melalui teks tulis, lisan dan visual, 2) keterampilan berbicara: menyampaikan ungkapan-ungkapan santun (“tolong” dan “maaf”), menirukan kata sapaan dalam dongeng secara lisan dan tulis, 3) keterampilan

membaca: mencermati dongeng anak, dan 4) ketrampilan menulis: menulis tulisan tegak bersambung menggunakan huruf kapital (nama bulan, hari, nama diri dan awal kalimat).

Salah satu materi keterampilan membaca terdapat pada kompetensi dasar 3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut dapat diukur dari indikator-indikator sebagai berikut, 3.8.1 menyebutkan tokoh yang mencerminkan sikap hidup rukun dalam dongeng fabel, 3.8.2 menyebutkan karakter tokoh yang mencerminkan sikap hidup rukun dalam dongeng fabel, 3.8.3 menjelaskan peristiwa yang menggambarkan sikap hidup rukun dalam dongeng fabel, dan 3.8.4 menyebutkan perilaku yang dapat ditiru tentang sikap hidup rukun dalam dongeng fabel. Dengan indikator tersebut diharapkan siswa mampu menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.

Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan pembelajaran materi mengenai sikap hidup rukun dalam dongeng fabel dilakukan di kelas II SD Negeri Gedangsewu 1 diketahui bahwa, guru menggunakan bahan ajar berupa buku siswa yang berisi rangkuman materi dan ilustrasi gambar. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, guru menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa kurang aktif karena siswa hanya diam dan mendengarkan penjelasan dari guru. Hal ini berpengaruh pada motivasi siswa ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan

kepada guru kelas II mata pelajaran bahasa Indonesia bahwa dari 48 siswa terdapat sebanyak 20 siswa belum paham terhadap materi dongeng fabel.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik yang dapat membantu siswa memahami materi dongeng fabel dengan mudah, berupa boneka jari yang efektif untuk menarik perhatian siswa. Alasan saya memilih media boneka jari dikarenakan media boneka jari dapat menarik perhatian siswa dan ukurannya yang kecil sehingga mudah untuk dibawa dan disimpan dimana saja. Boneka jari efektif untuk menarik perhatian siswa karena dilihat dari segi permainan dan tampilannya yang berkarakter membuat siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi. Boneka jari merupakan boneka yang digerakan dengan jari, digunakan untuk melatih keterampilan jari jemari tangan, membantu mengembangkan bahasa pada anak, mempertinggi kreativitas dan keterampilan serta mengajak belajar bersosialisasi dan bergotong royong pada anak-anak.

Menurut Tirmidziani (2013) “Boneka jari adalah boneka yang ukurannya lebih kecil dari boneka tangan, yang diselubungkan pada jari-jari tangan yang terbuat dari kain *Flannel* yang berwarna warni yang dibentuk sesuai tokoh dalam dongeng dan nantinya dapat digerak-gerakan pada saat pendongeng melakukan aktifitas mendongeng”. Berdasarkan kutipan tersebut bisa diartikan bahwa boneka jari merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Boneka jari juga dapat meningkatkan kemampuan sosial dan komunikasi siswa, media pembelajaran boneka jari merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan guru dalam

membantu menyampaikan materi dongeng fabel pada KD 3.8. Berdasarkan uraian tersebut, dipilihlah judul penelitian **“Pengembangan Media Boneka Jari Materi Dongeng Fabel Siswa Kelas II SD Negeri Gedangsewu 1 Tahun 2023”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

Masalah pertama, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kompetensi memahami informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis, guru hanya menggunakan buku siswa yang berisi rangkuman materi dan ilustrasi gambar.

Masalah kedua, siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena guru hanya menggunakan buku siswa dan tidak menggunakan media pembelajaran.

Masalah ketiga, siswa tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng fabel. Hal itu dikarenakan kegiatan pembelajaran lebih dominan dilakukan guru, sehingga siswa kurang aktif dalam menyampaikan pendapatnya.

Masalah keempat, dari 48 siswa terdapat sebanyak 20 siswa belum paham terhadap materi dongeng fabel.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dibatasi masalahnya sebagai berikut:

1. kevalidan media boneka jari materi dongeng fabel siswa kelas II SD Negeri Gedangsewu tahun 2023 meliputi karakteristik dari media boneka jari tersebut;
2. kepraktisan media boneka jari materi dongeng fabel siswa kelas II SD Negeri Gedangsewu 1 tahun 2023 meliputi kemudahan dalam penggunaan media boneka jari tersebut; dan
3. keefektifan media boneka jari materi dongeng fabel siswa kelas II SD Negeri Gedangsewu 1 tahun 2023 terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi dongeng fabel.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang sudah ditentukan, masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media boneka jari materi dongeng fabel siswa kelas II SD Negeri Gedangsewu 1 tahun 2023?
2. Bagaimana kepraktisan media boneka jari materi dongeng fabel siswa kelas II SD Negeri Gedangsewu 1 tahun 2023?
3. Bagaimana keefektifan media boneka jari materi dongeng fabel siswa kelas II SD Negeri Gedangsewu 1 tahun 2023?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. mengetahui kevalidan media boneka jari materi dongeng fabel siswa kelas II SDN Gedangsewu 1 tahun 2023;
2. mengetahui kepraktisan media boneka jari materi dongeng fabel siswa kelas II SDN Gedangsewu 1 tahun 2023; dan
3. mengetahui keefektifan media boneka jari materi dongeng fabel siswa kelas II SDN Gedangsewu 1 tahun 2023.

F. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Sekolah

Bagi SD Negeri Gedangsewu 1 hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan contoh dalam penggunaan media dalam kegiatan belajar di kelas terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia, agar pembelajaran di kelas lebih menarik bagi siswa.

2. Bagi Perpustakaan Universitas Nusantara PGRI Kediri

Bagi Perpustakaan Universitas Nusantara PGRI Kediri hasil penelitian ini dapat digunakan untuk tambahan informasi dan referensi bagi mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2022. *Monograf Komunikasi Efektif dan Hasil Belajar*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Alti Rahmi Mudia. 2022. *Media Pembelajaran*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Akbar, Sa'adun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Andriani, Novia & Megawati Putri. 2020. *Fabel dan Legenda*. Bogor: Guepedia.
- Arifah, Lina. 2022. *Media Pembelajaran*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- Aslindah, Andi. 2018. *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*. Sulawesi Selatan: Kaaffah.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Christiana, Umi. 2019. *Arif Teman Berlatih dan Belajar*. Jakarta: Gramedia Widisarana Indonesia.
- Daddy, Cecep. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Ernes, Stella. 2020. *Kumpulan Dongeng Untuk Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Fikri, Hasnul, Ade. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). *Kamus versi online/daring (Dalam Jaringan)*. Diakses pada 15 Mei. 2024. <https://kbbi.web.id/fabel>
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). *Kamus versi online/daring (Dalam Jaringan)*. Diakses pada 15 Mei. 2024. <https://kbbi.web.id/praktis>
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). *Kamus versi online/daring (Dalam Jaringan)*. Diakses pada 28 Mei. 2024. <https://kbbi.web.id/efektif.html>
- Kusumaningrum, Endah. 2021. *Menulis Kreatif Dongeng Sesuai Gaya Belajar Anak*. Sukabumi: Jejak.
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Molidah, Siti. 2022. *Pembelajaran Teks Fabel Melalui Slidesgo*. Nusa Tenggara Barat: P4 Indonesia.

- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nyoman Gusti. 2023. *Media Pembelajaran Tepat Guna*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Harahap, Rosmawati. 2022. *Fabel*. Bogor: Guepedia.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyanto.2016. *56 Fabel yang Menginspirasi dan Mengubah Hidup Anda*. Yogyakarta: Andi.
- Sukarsih, Sri. 2022. *Teori dan Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Setyarini, Sri. 2010. *Puppet Show: Inovasi Pengajaran Bahasa Inggris Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa SD*. Bandung: Sinar Batu.
- Tegeh, I Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tirmidziani A.,dkk. ,2013. *APE Inovatif Untuk Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu
- Yudi Hari R. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*.
Pasuruan: Lembaga akademik & Research Institute
- Yuniati, Ester. 2021. *Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini* Bandung: Media Sains