

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN MATERI
MENYIMAK DONGENG MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA PADA KELAS III SDN 1 SUKADAMAI**

SKRIPSI

Oleh:

Fania Khairunnisa

NIM: 06131382126081

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN MATERI
MENYIMAK DONGENG MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA PADA KELAS III SDN 1 SUKADAMAI**

SKRIPSI

Oleh:

Fania Khairunnisa

NIM: 06131382126081

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diujikan dalam ujian akhir Program Sarjana Pembimbing



Dr. Aswasulasikin, M.Pd.

NIP. 197808212024211003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN MATERI
MENYIMAK DONGENG MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA PADA KELAS III SDN 1 SUKADAMAI**

SKRIPSI

Oleh

Fania Khairunnisa

NIM: 06131382126081

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing



Dr. Aswasulasikin, M.Pd.

NIP. 197808212024211003

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Sri Semarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN MATERI
MENYIMAK DONGENG MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA PADA KELAS III SDN 1 SUKADAMAI**

SKRIPSI

Oleh

Fania Khairunnisa

NIM: 06131382126081

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 08 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Aswasulasikin, M.Pd.

2. Anggota : Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.

Palembang, 08 Maret 2025

Koordinator Prodi PGSD

Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fania Khairunnisa

NIM : 06131382126081

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Boneka Tangan Materi Menyimak Dongeng Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas III SDN 1 Sukadamai” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di perguruan tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi saya ini dan ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, Saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 01 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,

A 2000 Rupiah Indonesian postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL' and '59AMX229239203'.

Fania Khairunnisa

NIM: 06131382126081

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur dipanjatkan atas nikmat rahmat dan kasih sayang Allah SWT, yang di mana atas ridho-nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik tentunya banyak pihak-pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan perjalanan ini. Oleh karena itu, saya ucapkan terima kasih dan persembahkan skripsi untuk:

1. Kedua orang tua saya yang sangat saya cintai dan sayangi, Ayahanda Munawar Holil dan Ibunda Toybah yang selalu mendo'akan, mendukung, dan mendonatur dalam sepanjang hidup penulis. Berkat do'a dan dukungan ayah dan ibu tersayang, penulis bisa menyelesaikan kewajiban skripsi ini.
2. Kakak pertama Idaman Putra, istrinya Yuk Desi dan keponakanku Anaqi yang selalu mendo'akan dan mendukung penulis dalam keseharian penulis ketika menyelesaikan skripsi ini.
3. Kakak kedua Muhammad Dhori, istrinya Yuk Tiara dan keponakanku Raden, selalu memberikan masukan saran dan membantu penulis selama kuliah termasuk proses skripsi ini.
4. Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd., dan Bapak Dr. Aswasulasikin. M.Pd selaku dosen pembimbing terbaik yang selalu membimbing, memberikan arahan dan selalu mempermudah penulis dalam menyusun skripsi ini.
5. Seseorang yang tidak bisa penulis sebutkan terima kasih atas semua yang dukungan yang diberikan saat mengerjakan skripsi ini meskipun tidak bisa menemani penulis hingga ditahap selesai, juga temanku seperjuangan PGSD 2021, semua *circle*, sahabatku, ayuk sepupu dan orang terdekat yang selalu menemani, saling mendukung, membantu dan memberikan semangat kepada penulis.
6. Ibu Yusdiana, S.Pd., selaku kepala sekolah SDN 1 Sukadamai yang mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di SD.
7. Ibu Suryani, S.Pd., selaku wali kelas III A dan dewan guru lain SDN 1 Sukadamai yang bersedia membantu dalam pengumpulan data penulisan skripsi.
8. Almamater kebangganku, Universitas Sriwijaya.
9. Terakhir, kepada diriku sendiri sebagai penulis selalu mengucapkan terima kasih banyak, kerja bagus, dan selamat sudah menyelesaikan kewajiban tugas akhir skripsi ini penuh dengan perjuangan lika-liku sampai selesai.

MOTTO

“Allah selalu memberikan yang terbaik dan kita tinggal menjalani dan mensyukuri nikmatnya” – Penulis.

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Boneka Tangan Materi Menyimak Dongeng Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas III SDN 1 Sukadamai” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Marwan Pulungan, M.Pd. yang sudah masa purnabakti dan Bapak Dr. Aswasulasikin. M.Pd., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE. M.Si., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Universitas Sriwijaya Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Jurusan FKIP Universitas Sriwijaya dan Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Selanjutnya, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama peneliti mengikuti perkuliahan, serta mengucapkan terima kasih terutama kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan dan semangat selama peneliti mengikuti pendidikan. Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi sekolah dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Kritik bersifat membangun sangat diharapkan peneliti.

Palembang, 01 Januari 2025



Fania Khairunnisa

NIM. 06131382126081

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN	v
PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
Bab I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
Bab II Kajian Pustaka	7
2.1 Pengertian Pengembangan	7
2.1.1 Model-Model Pengembangan	7
2.1.1.1 Model Pengembangan Addie	7
2.1.1.2 Model Rowntree.....	8
2.1.1.3 Model 4d (Four D Model).....	8
2.2 Media Pembelajaran.....	9
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.2.2 Karakteristik Media Pembelajaran.....	9
2.2.3 Kriteria Memilih Media Pembelajaran.....	10

2.2.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	12
2.2.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	12
2.3 Media Pembelajaran Boneka Tangan.....	13
2.3.1 Peran Media Pembelajaran.....	13
2.3.2 Boneka Tangan.....	14
2.3.3 Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Boneka Tangan	15
2.3.4 Langkah-Langkah Membuat Media Boneka Tangan.....	15
2.3.5 Cara Menggunakan Media Boneka Tangan	16
2.3.6 Evaluasi Media Boneka Tangan.....	16
2.4 Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD	17
2.5 Menyimak.....	18
2.6 Pengertian Dongeng.....	19
2.7 Jenis-Jenis Dongeng.....	19
2.8 Dongen Kelas III Tema 2	20
2.9 Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	21
Bab III Metodologi Penelitian.....	23
3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.2 Subjek Dan Objek Penelitian	24
3.3 Tempat Dan Waktu	24
3.4 Prosedur Penelitian.....	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data	27
3.5.1 Wawancara	27
3.5.2 Angket (Kuisorner).....	27
3.6 Instrumen Penelitian.....	28
3.6.1 Instrumen Validasi Ahli.....	28
3.6.1.1 Instrumen Validasi Ahli Materi	28

3.6.1.2 Instrumen Validasi Ahli Media.....	30
3.6.2 Instrumen Validasi Ahli Praktisi.....	31
3.6.3 Instrumen Angket Peserta.....	33
3.7 Teknik Analisis Data	34
Bab IV Hasil Dan Pembahasan.....	36
4.1 Hasil Penelitian	36
4.1.1 Tahap Analisis (Analysis).....	36
4.1.1.1 Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia	36
4.1.1.2 Tujuan Pembelajaran	38
4.1.1.3 Kompetensi Yang Dikembangkan	37
4.1.1.4 Materi Dalam Media Pembelajaran.....	38
4.1.1.5 Karakter Peserta Didik Kelas III SD.....	38
4.1.2 Tahap Desain	39
4.1.2.1 Pemilihan Aplikasi	39
4.1.2.2 Pengumpulan Media.....	39
4.1.2.3 Desain Tampilan Pengembangan	40
4.1.3 Tahap Pengembangan (Development).....	44
4.1.3.1 Pembuatan Media Boneka Tangan	44
4.1.3.2 Proses Validasi.....	44
4.1.3.3 Proses Uji Coba Media.....	49
4.1.4 Tahap Implementasi (Implementation)	56
4.2 Pembahasan.....	57
Bab V Kesimpulan Dan Saran	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	59

Daftar Pustaka.....	61
Lampiran.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi.....	29
Tabel 3. 2 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	30
Tabel 3. 3 Kisi - kisi Responden Guru	32
Tabel 3. 4 Kisi - kisi Respon Peserta Didik	34
Tabel 3. 5 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert	35
Tabel 3. 6 Penilaian Validasi	36
Tabel 3. 7 Kriteria Kepraktisan	36
Tabel 4. 1 Gambar Media yang dibuat	39
Tabel 4. 2 Gambar Diunduh Untuk Latar Cerita.....	41
Tabel 4. 3 Desain Tampilan.....	41
Tabel 4. 4 Langkah - Langkah pembuatan media boneka tangan.....	42
Tabel 4. 5 Tampilan Materi cerita menyimak dongeng.....	44
Tabel 4. 6 Materi dalam buku paket.....	45
Tabel 4. 7 Hasil validasi ahli materi.....	46
Tabel 4. 8 Hasil validasi ahli media	48
Tabel 4. 9 Hasil validasi ahli praktisi.....	49
Tabel 4. 10 Hasil angket respon peserta didik tahap I	51
Tabel 4. 11 Hasil dari jumlah responden pengisian angket respon peserta didik tahap I.....	51
Tabel 4. 12 Hasil angket respon peserta didik tahap II	53
Tabel 4. 13 Hasil dari jumlah responden pengisian angket respon peserta didik tahap II	54
Tabel 4. 14 Hasil rekapitulasi validasi media pembelajaran.....	55

Tabel 4. 15 Hasil rekapitulasi kepraktisan media pembelajaran.....	56
Tabel 4. 16 Kriteria penilaian.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Model ADDIE.....	22
Gambar 2. 2 Tahapan Model Rowntree	23
Gambar 2. 3 Tahapan Model 4D	23
Gambar 2. 4 Cerita Dongeng Pembelajaran.....	17
Gambar 2. 5 Cerita Dongeng Pembelajaran.....	18
Gambar 2. 6 Cerita Dongeng Pembelajaran.....	18
Gambar 3. 1 Alat dan bahan.....	26
Gambar 3. 2 Proses awal pembuatan karakter boneka tangan.....	27
Gambar 4. 1 Gambar aplikasi canva	39
Gambar 4. 2 Validasi Ahli Praktisi	49
Gambar 4. 3 Respon peserta didik tahap I	51
Gambar 4. 4 Respon peserta didik tahap II.....	53
Gambar 4. 5 Grafik Hasil Penelitian	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul	64
Lampiran 2 SK Pembimbing	65
Lampiran 3 Lembar Pengesahan Proposal	67
Lampiran 4 SK Penelitian	68
Lampiran 5 Surat Izin KESBANGPOL	69
Lampiran 6 SK Dinas Pendidikan	71
Lampiran 7 SK Telah Melaksanakan Penelitian	72
Lampiran 8 SK Permohonan Validasi Ahli Materi	73
Lampiran 9 SK Validasi Materi & Instrumen Validasi Materi	74
Lampiran 10 SK Permohonan Validasi Ahli Media	78
Lampiran 11 SK Validasi Ahli Media	79
Lampiran 12 Validasi Media & Instrumen Validasi Media	80
Lembar Validasi Ahli Praktisi	82
Lampiran 13 Ahli Praktisi	83
Lampiran 14 Angket Peserta Didik Tahap I	87
Lampiran 15 Rekap Respon Angket Peserta Didik Tahap I	89
Lampiran 18 Angket Peserta Didik Tahap II	90
Lampiran 19 Rekap Respon Angket Peserta Didik Tahap II ..	92
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian	93
Lampiran 21 Kartu Bimbingan	94
Lampiran 22 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	97
Surat Bebas Plagiat.....	98

Perbaikan Ujian Akhir Skripsi	99
Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi	100
Izin Penjilidan	101

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN MATERI
MENYIMAK DONGENG MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA PADA KELAS III SDN 1 SUKADAMAI**

Fania Khairunnisa (06131382126081)
06131382126081@student.unsri.ac.id

Dosen pembimbing: **Dr. Aswasulasikin, M.Pd.**
kien.ip12@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran boneka tangan pada materi menyimak dongeng pada kelas III SDN 1 Sukadamai dan mendapatkan hasil yang valid dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah Model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini melakukan validasi materi, desain, praktisi serta pengambilan angket uji coba kepada 20 siswa kelas III. Mendapat penilaian validasi materi pembelajaran dari validator ahli materi sebesar 94% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat valid”, lalu mendapat penilaian dari validasi ahli desain sebesar 92,5% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Valid”, kemudian mendapat penilaian dari validasi ahli praktisi sebesar 80% termasuk kategori “Valid”. Selanjutnya media boneka tangan ini memperoleh tahap uji coba pada siswa yang mendapat hasil persentase 90,5% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Praktis”.

Kata Kunci: Boneka tangan, Media Pembelajaran, Dongeng

***DEVELOPMENT OF HAND PUPPET MEDIA FOR STORY
LISTENING MATERIALS IN INDONESIAN LANGUAGE
SUBJECTS IN CLASS III OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 1
SUKADAMAI***

Fania Khairunnisa (06131382126081)
06131382126081@student.unsri.ac.id

Supervisor: Dr. Aswasulasikin, M.Pd.
kien.ip12@gmail.com

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to develop hand puppet learning media on listening to fairy tales material in class III SDN 1 Sukadamai and this study obtains the stages, validity, and practicality of the media. The type of research used is the ADDIE Model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This study validates the material, design, practitioners and takes trial images of 20 class III students. Getting a validation assessment of learning materials from material expert validators of 94% which is included in the "Very Valid" category, then getting an assessment from design expert validation of 92.5% which is included in the "Very Valid" category, then getting an assessment from expert validation of 80% including the "Valid" category. Furthermore, this hand puppet media gets a trial stage on students who get a percentage result of 90.5% which is included in the "Very Practical" category.

Keywords: Hand puppets, Learning media, Fairy tales

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Guru dan siswa berkomunikasi satu sama lain selama proses belajar mengajar, yang dikenal sebagai proses pendidikan. Penguasaan bahasa merupakan salah satu contoh tujuan yang dapat dicapai selama proses pemerolehan bahasa. Pembelajaran bahasa Indonesia dimaksudkan untuk membantu siswa menjadi mahir dalam komunikasi lisan, tulisan, menghargai dan menggunakan karya sastra mereka sendiri, serta memperluas wawasan mereka untuk lebih memahami bahasa dan materi tersebut. (Pratiwi & Muhammadiyah Hamka, 2022).

Penguasaan bahasa termasuk kesalah satu penguasaan materi pada pembelajaran saat proses pembelajaran terlihat masih ada siswa yang tidak menguasai materi yakni penyebab tidak tercapainya karena pembelajaran bahasa Indonesia sering kali dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memilih media pembelajaran berupa bahan ajar dongeng anak dengan menggunakan boneka tangan. Menurut (Desmita 2009:35), karena "Siswa masih senang bermain, bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung", media boneka tangan dianggap memberikan manfaat dan kualitas yang sesuai bagi siswa. Boneka, menurut Sudjana & Rivai (2010:156), merupakan salah satu jenis model khusus yang digunakan untuk memperagakan permainan. Karena dapat mengajarkan siswa untuk bersimpati dan berempati, mengajarkan pelajaran budaya melalui penggunaan boneka tangan, mendorong imajinasi dan penyerapan, serta membantu anak dalam memberikan contoh bagaimana menanggapi kejadian atau memecahkan masalah berdasarkan pengalamannya sendiri, metode bercerita yang dikombinasikan ini dengan media boneka tangan merupakan strategi pengajaran yang efektif. (Chrisyarani, 2018a)

Penggunaan boneka tangan adalah salah satu contoh media tiga dimensi. Boneka tangan membantu siswa berkomunikasi dengan lebih baik. Hati siswa pun dapat ditarik dengan mudah ketika komunikasi berjalan dengan baik. Setiap hal yang bergerak dan lucu tentunya menarik bagi siswa. Tidak hanya membuat pelajaran lebih menyenangkan, boneka tangan juga bisa membantu daya imajinasi siswa. Boneka tangan ini sangat menarik dari segi desain. Boneka tangan adalah benda buatan yang menyerupai manusia atau hewan yang digunakan sebagai media pendidikan saat dimainkan dalam pertunjukan. Untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa, boneka tangan adalah salah satu cara untuk mendorong minat mereka dalam bercerita. (Stender & Dk, t.t.)

Penggunaan media boneka tangan dengan materi dongeng cocok sambil menyimak dongeng pada siswa saat proses pembelajaran, yang mana menyimak dongeng merupakan salah satu komponen mata pelajaran bahasa Indonesia bagian penting dari penguasaan bahasa tadi, dan guru merupakan salah satu kunci utama pendidikan yang baik. Kemampuan siswa untuk memahami materi yang dipelajarinya merupakan tujuan dari keterampilan menyimak. Tidak diragukan lagi, sumber yang dapat menjelaskan inti dari dongeng yang disampaikan oleh guru kepada siswa sangat diperlukan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, siswa dapat mendengarkan dongeng dengan bantuan mainan boneka tangan yang dibuat sebagai sumber belajar. (Yulinda Krisanti dkk., 2020)

Nurjamal, dkk (2021: 2-3) Salah satu keterampilan yang pertama kali dipelajari manusia adalah menyimak. Bahkan manusia dalam kandungan mulai belajar menyimak sejak lahir. Ketika bayi lahir, mereka belajar menyimak terus-menerus kata-kata dari orang-orang di sekitar mereka. Akhirnya, seseorang dapat meniru berbicara setelah waktu berlalu dan terus menyimak. Berbicara, membaca, dan menulis baru diajarkan pada usia prasekolah dan di sekolah dasar. Salah satu alat yang dapat digunakan guru untuk membantu murid-muridnya memahami pelajaran adalah media pembelajaran. Minat siswa dapat tumbuh sebagai hasilnya, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik. (Yulinda Krisanti dkk., 2020).

Menyimak dongeng menggunakan teknik bercerita dengan boneka tangan merupakan cara mengajar yang terbaik karena membantu siswa mengembangkan imajinasinya, meningkatkan kemampuan belajarnya secara efektif, mengajarkannya untuk bersimpati dan berempati, serta membantu mereka memberikan contoh bagaimana menghadapi situasi atau memecahkan masalah, isu-isu berbasis pengalaman dan mengambil pelajaran dari narasi. (Chrisyarani, 2018b).

Menyimakkan dongeng yang berbantuan mainan boneka tangan ialah salah satu sumber belajar dan menurut Pusat Bahasa (2003:167), dongeng adalah cerita yang tidak nyata atau khayalan. Pesan dan ajaran moral merupakan beberapa komponen inti dalam dongeng. Dongeng dapat digunakan sebagai teknik untuk membantu membentuk kepribadian anak-anak karena dongeng mengajarkan nilai-nilai moral yang dapat dipelajari anak-anak. Menurut Widjojoko dan Hidayat (2009:33), dongeng adalah salah satu jenis cerita fiksi yang mencakup kejadian-kejadian yang mustahil. Salah satu cara untuk menggolongkan dongeng adalah sebagai cerita rakyat universal yang ditemukan di seluruh dunia. Karena durasinya yang relatif pendek, dongeng salah satu jenis cerita anak-anak yang biasanya digolongkan sebagai cerita fantasi.

Seringkali dalam kehidupan sehari-hari, kegiatan manusia adalah menyimak. Tidak mungkin untuk mendapatkan informasi jika tidak menyimak dengan baik. Cara untuk mendapatkan informasi yakni melakukan menyimak. Dengan melatih keterampilan menyimak, siswa akan dilatih untuk berpikir kritis dan meningkatkan daya nalar mereka, yang akan memungkinkan mereka untuk menerima, memahami, dan mengidentifikasi informasi yang mereka terima. Maka dari itu, guru lebih baik pilih bahan simakan yang sesuai karakter siswa SD saat melatih keterampilan menyimak mereka. Keterampilan menyimak di kelas awal masih terbelah rendah karena sulit bagi guru untuk memusatkan perhatian siswa. Salah satu bahan yang biasa digunakan untuk melatih keterampilan menyimak di kelas awal adalah menyimak dongeng, karena menyimak dongeng dapat membuat siswa merasa senang, sehingga mereka kemudian dapat menyimak bahan lain. (Wardono & Kurniawati, 2022)

Keterampilan menyimak dongeng tersusun dari unsur-unsur tertentu yakni menurut Cahyani dan Rosmana (2006:187-188), terdapat topik, alur, karakter, latar, sudut pandang, dan pesan yang merupakan unsur intrinsik dari dongeng. Tema atau topik cerita adalah ide utamanya. Urutan peristiwa yang diurutkan secara rasional disebut alur. Karakter adalah orang atau benda yang muncul dalam cerita. Latar mengacu pada waktu, lokasi, sudut pandang yang digunakan oleh karakter cerita dan pesan adalah nilai-nilai yang disampaikan pengarang kepada pembaca.

Siswa perlu memiliki ide atau materi dongeng, keberanian, serta penguasaan bahasa dan emosi, media boneka dapat digunakan untuk mengajarkan kemampuan bercerita. Guru dapat menggunakan media boneka sebagai metode inovatif dan alternatif untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan bercerita mereka. Media boneka membuat tertarik bagi siswa karena mendorong mereka untuk berimprovisasi dalam berbagai hal. Boneka dapat menarik minat siswa untuk belajar melalui cerita. (Mariana dkk., 2015)

Kemampuan berpikir setiap siswa adalah unik. Siswa dapat berpikir pada tingkat tinggi, sedang, atau rendah. Asal usul, gaya belajar, dan lingkungan siswa yang beragam dapat berdampak pada kapasitas berpikir mereka. Supaya tujuan pembelajaran berhasil tercapai, siswa di sekolah harus diberikan materi pembelajaran yang sama dengan teman sebayanya. Peneliti menemukan bahwa siswa hanya diajarkan untuk menghafal dan memahami informasi dalam buku teks saat mereka belajar di lapangan. Siswa riuh di kelas dan proses pembelajaran terlihat membosankan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan terdapat bagian yang sangat penting dalam penyampaian ilmu pengetahuan

kepada siswa. Hal ini memungkinkan siswa dengan berbagai tingkat kemampuan kognitif untuk menyeimbangkan pembelajarannya dengan tujuan sekolah dan tentunya menggunakan media pendidikan sesuai dengan tren saat ini. Namun tidak setiap sekolah memiliki semua sumber daya yang diperlukan untuk memberikan siswanya pendidikan terbaik. Seorang guru juga harus memahami media pembelajaran yang terkait dengan pengembangan.

Peneliti memilih media boneka tangan ini berdasarkan pengalaman ketika terjun langsung ke sekolah dasar, melihat kebanyakan guru-guru ketika pembelajaran menggunakan media gambar-gambar yang hanya diprint biasa lalu ditempel di dinding. Pada kelas bahasa Indonesia dan disiplin ilmu lainnya, penggunaan media boneka tangan dapat dimodifikasi dengan memasukkan muatan dongeng. Jika memungkinkan, bisa ditambahkan gambar latar belakang sesuai dengan cerita. Karena dapat menyentuh media secara langsung, siswa kelas rendah akan sangat tertarik belajar jikalau bisa memakai media nyata atau tiga dimensi dan memajangnya di kelas. Mereka masih memiliki intuisi yang kuat. Oleh karena itu, siswa di kelas bawah dapat memperoleh manfaat besar dari sumber belajar boneka tangan.

Peneliti mengembangkan media boneka tangan yang sesuai untuk siswa SD kelas III berdasarkan informasi latar belakang yang diberikan di atas. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sesuai dengan latar belakang diatas berjudul “Pengembangan Media Boneka Tangan Materi Menyimak Dongeng Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Kelas III SDN 1 Sukadamai”

1.2 Rumusan Masalah

Mengingat konteks di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media boneka tangan pada materi menyimak dongeng mata pelajaran bahasa indonesia?
2. Bagaimana kevalidan media boneka tangan pada materi menyimak dongeng mata pelajaran bahasa indonesia?
3. Bagaimana kepraktisan media boneka tangan pada materi menyimak dongeng mata pelajaran bahasa indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengingat konteks di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media boneka tangan pada materi menyimak dongeng mata pelajaran bahasa indonesia.
2. Mendeskripsikan kevalidan media boneka tangan pada materi menyimak dongeng mata pelajaran bahasa indonesia.

3. Mendeskripsikan kepraktisan media boneka tangan pada materi menyimak dongeng mata pelajaran bahasa Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan manfaat yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- 1) Pengembangan Teori Pembelajaran: Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman tentang bagaimana media pembelajaran boneka tangan dapat mempengaruhi pemahaman dan keterlibatan siswa dalam menyimak dongeng.
- 2) Kontribusi terhadap Teori Media Pendidikan: Memakai media boneka tangan untuk alat membantu mengajar, data empiris dapat membantu teori media pendidikan. Penelitian ini dapat membantu menentukana ciri-ciri media yang berguna serta bagaimana media memengaruhi proses penyebaran informasi dan keterlibatan siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia.
- 3) Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif: Penelitian ini dapat memeriksa teori pembelajaran kognitif tentang bagaimana visualisasi dan interaksi (seperti menggunakan boneka tangan) mempengaruhi pemahaman dan retensi informasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa:

- 1) Meningkatkan Keterlibatan, minat, dan kreativitas siswa sehingga menarik perhatian siswa dan membuat proses menyimak dongeng menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.
- 2) Mempermudah Pemahaman materi khususnya Boneka tangan dan media visual interaktif lainnya dapat membantu siswa memahami cerita dengan lebih baik.
- 3) Mendukung kemampuan kognitif dan bahasa dapat meningkatkan keterampilan kognitif mereka, seperti mengingat dan memahami, serta keterampilan bahasa mereka, seperti pemahaman teks dan kosakata, dengan mengikuti alur cerita dan berinteraksi dengan boneka tangan.

b. Bagi Guru:

- 1) Alat ajar yang efektif untuk guru menyampaikan cerita dengan cara yang lebih hidup dan menarik serta membantu menjelaskan konteks atau emosi yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata.
- 2) Peningkatan kemampuan mengelola kelas yakni guru membantu siswa menarik perhatian dan tetap fokus, yang membuat kelas lebih mudah diatur dan mengurangi gangguan.

c. Bagi Penulis:

- 1) Peningkatan relevansi karya, penulis dongeng atau materi pembelajaran dapat memperoleh wawasan tentang bagaimana cerita mereka diterima dan dipahami oleh siswa melalui penggunaan media boneka tangan.
- 2) Inspirasi untuk karya baru, melihat cara boneka tangan digunakan dalam pendidikan dapat memberi penulis ide baru untuk mengembangkan cerita atau materi ajar yang lebih inovatif dan interaktif.
- 3) Peluang Kolaborasi, penulis dapat berkolaborasi dengan pendidik untuk menciptakan materi yang sesuai dengan tujuan pendidikan dan memanfaatkan boneka tangan sebagai media.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Asa: Menyusun Karya Tulis Akademik. *Memandu Acara (MC-Moderator)*, dan Menulis Surat, (Bandung: CV. Alfabeta, 201).
- Agustini, K., & Gede Ngarti, J. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D*.
- Ali, M. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar* (Vol. 3, Nomor 1).
- Cahyani, I., & Rosmana, I. A. (2006). *Pendidikan Bahasa Indonesia*. Bandung: UPI Perss.
- Chrisyarani, D. D. (2018a). *Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang*. Dalam *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* (Vol. 2, Nomor 1). <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Chrisyarani, D. D. (2018b). *Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang*. Dalam *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* (Vol. 2, Nomor 1).
- Desmita, D. (2009). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Remaja Rosdakarya.
- Hasanah, N. (2024). *Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Pembelajaran Tema 3 Benda di Sekitarku Kelas III Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JOUPI)*, 2(3), 2986–7428. <https://doi.org/10.62007/joupi.v2i2.335>
- Ibrahim, A. M., Fauzan, Y. L. M., Raihan, P., Nurhadi, N. S., Setiawan, U., & Destiyani, N. Y. (2022). *Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran*. 4, 106–113.
- Ilmiawan, A. (2018). *Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima*.
- Mariana, S., Zubaidah, E., Sd,), Tengah, M., Yogyakarta, B., & Yogyakarta, U. N. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sd Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul The Effects Of The Use Of Hand Puppets On The Storytelling Skills Of Grade V Students At Elementary Schools In Cluster 4 Of Bantul District*. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 166–176. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/index>

- Nurjamal, D., Sumirat, W., & Darwis, R. (2011). Terampil berbahasa.
- Pratiwi, R., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). *Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3069>
- SHAKIRA, PUTRI and Raharjo, Makmum (2022) *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Powtoon Dan Inshot Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas V Sd Negeri 99 Palembang*. Undergraduate thesis, Sriwijaya University.
- Stender, K., & Dk, P. K. (t.t.). *Interviews As Intraviews 32 Interviews as Intraviews: A Hand Puppet Approach to Studying Processes of Inclusion And Exclusion Among Children In Kindergarten*. Dalam *Reconceptualizing Educational Research Methodology* (Vol. 2014, Nomor 1). <http://journals.hioa.no/index.php/term>
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugianto, D., Wibowo, D. C., Oktaviani, U. D., Persada, S., Sintang, K., & Pertamina Sengkuang-Sintang, J. (t.t.). *Peningkatan Kemampuan Menyimak Dongeng Melalui Pembelajaran Menggunakan Media Boneka Tangan*.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). *Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/851>
- Sumarni, S. (2019). *Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)*.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. *Yogyakarta: Graha Ilmu*, 88, 90-92.
- Wardono, M. S., & Kurniawati, R. (2022). *Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas 1 Sd Labschool Unesa*. Dalam *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* (Vol. 1, Nomor 3).
- Yulinda Krisanti, R., Yovita Suryarini, D., *Guru Sekolah Dasar, P., & Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, F.* (2020). *Jurnal Pendidikan Dasar | p-ISSN*. Dalam *Desember* (Vol. 2, Nomor 2).