



## PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA TANGAN PADA TEMA LINGKUNGAN KELAS II SD NEGERI 02 MEDAYU KABUPATEN PEMALANG

Ali Fakhru<sup>1</sup>, Arini Uly Inayati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pascasarjana PGSD Universitas Sebelas Maret, <sup>2</sup>SD Negeri 02 Medayu Pemalang

### ABSTRAK

Kurangnya kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran dikelas membuat siswa menjadi jenuh untuk mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut guru memerlukan media yang dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, salah satunya media boneka tangan yang dikembangkan menjadi boneka tangan dengan dua karakter. Media boneka tangan ini digunakan dalam pembelajaran tema lingkungan siswa kelas II Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 29 siswa kelas II SD. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data ahli media dan data ahli materi dan data hasil uji coba produk. Instrumen pengumpulan data berupa angket dan soal. Pada validasi pertama diperoleh presentase keseluruhan sebesar 76,25%, pada validasi kedua diperoleh presentase sebesar 95%, pada validasi dengan guru kelas diperoleh presentase keseluruhan sebesar 95%. Hasil ujicoba kelompok kecil 1 siswa diperoleh persentase 73,33%, hasil uji coba kelompok kecil 5 siswa diperoleh persentase 72%, Hasil uji coba kelompok kecil 10 siswa diperoleh persentase 80,67%, dan hasil uji coba pada seluruh siswa diperoleh persentase 82,06%. Rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebelum menggunakan media boneka tangan sebesar 55,38 sedangkan rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebelum menggunakan media boneka tangan sebesar 82,86. Hal tersebut menunjukkan media boneka tangan layak digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, guru dapat mengembangkan media boneka tangan menjadi boneka tangan yang memiliki dua karakter sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran bercerita dengan tokoh lebih dari dua karakter.

**Kata kunci:** boneka tangan dua karakter, pembelajaran tema lingkungan.

### PENDAHULUAN

Kurangnya kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran di kelas membuat siswa menjadi jenuh untuk mengikuti pembelajaran. Kejenuhan siswa dalam pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran memerlukan media yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat mendukung terciptanya pembelajaran tematik yang menarik dalam penerapannya. Media merupakan salah satu sarana yang digunakan guru untuk mentransformasikan ilmu kepada siswanya dengan cara yang berbeda.

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah diserap oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat penting terutama dalam mengajar siswa Sekolah Dasar yang rata-rata berusia 7-12 tahun. Berdasarkan teori perkembangan Jean Piaget dalam Soegeng (2007: 86) pada usia

tersebut manusia memasuki tahap operasional konkret, yaitu telah memiliki kemampuan berpikir logis akan tetapi dengan dibantu benda-benda yang bersifat konkret atau nyata, artinya dalam kegiatan pembelajaran siswa memerlukan benda nyata yang dapat memudahkan ia berpikir. Benda nyata dalam kegiatan pembelajaran berupa media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan metode ceramah dan tanya jawab dimaksudkan agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tetapi kenyataannya pembelajaran yang dilakukan di kelas II belum menghasilkan pembelajaran yang aktif dan efektif. Pada saat pembelajaran menggunakan media banyak peserta didik yang kurang mengikuti pembelajaran secara penuh, bahkan



## PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN

### “Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi”

Kerjasama Program Studi S-3 Ilmu Pendidikan, Program Studi S-2 Pendidikan Luar Biasa Universitas Sebelas Maret Surakarta dan ISPI Wilayah Jawa Tengah

Surakarta, 21 November 2015

ISBN: 978-979-3456-52-2



tidak sedikit peserta didik yang melakukan kegiatan-kegiatan yang lain selain kegiatan pembelajaran, misalnya mengganggu temannya, mengobrol, dan kegiatan yang lainnya yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran yang akhirnya hasil belajarpun tidak sesuai harapan.

Berdasarkan hal 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. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Mufarrokah, 2009: 103). Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media yang kreatif, peserta didik akan lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran.

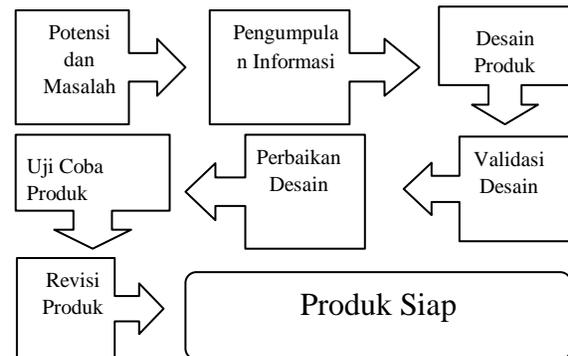
Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria di atas adalah media pembelajaran boneka tangan. Media pembelajaran berupa boneka sangat disukai anak-anak sehingga dapat mengkonstruksi pengetahuan peserta didik tentang tema yang dipelajari dalam pembelajaran tematik. Boneka tangan yang dimainkan oleh guru saat menyampaikan materi yang menunjukkan tema yang dipelajari secara alami dan nyata, dapat membuat peserta didik memahami apa yang dimaksudkan dalam pelajaran tersebut dan menyimpulkannya dengan baik. Media pembelajaran boneka tangan diharapkan dapat membawa peserta didik dalam pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan pengembangan media boneka tangan sebagai media pembelajaran pada tema Lingkungan Kelas II SD Negeri 02 Medayu Kabupaten Pematang.

## METODE PENELITIAN

### Hasil Penelitian

Metode yang digunakan adalah metode pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan langkah-langkah yang diadaptasi dari Sugiyono (2013: 298-311) sebagai berikut:



Produk yang dikembangkan adalah media boneka tangan yang dikembangkan menjadi boneka tangan yang memiliki dua karakter. Penelitian dilakukan di SD Negeri 02 Medayu Kabupaten Pematang dengan populasi siswa kelas II. Sebelum produk diujicobakan pada siswa, produk divalidasi oleh ahli media dan guru kelas untuk mengetahui kelayakan produk boneka tangan. Produk boneka tangan yang sudah valid selanjutnya diujicobakan pada siswa kelas II pada pembelajaran tema lingkungan. Kelayakan produk dinilai oleh validator dengan cara mengisi angket validasi media dan dinilai oleh siswa dengan cara mengisi angket respon siswa. Sebelum dilakukan ujicoba, siswa mengerjakan *pretest* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media boneka tangan dan dibandingkan dengan hasil belajar siswa setelah menggunakan media boneka tangan dengan mengerjakan *posttest*.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian berupa angket dan soal. Angket penilaian media, angket penilaian materi, dan angket respon siswa. Soal berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa.



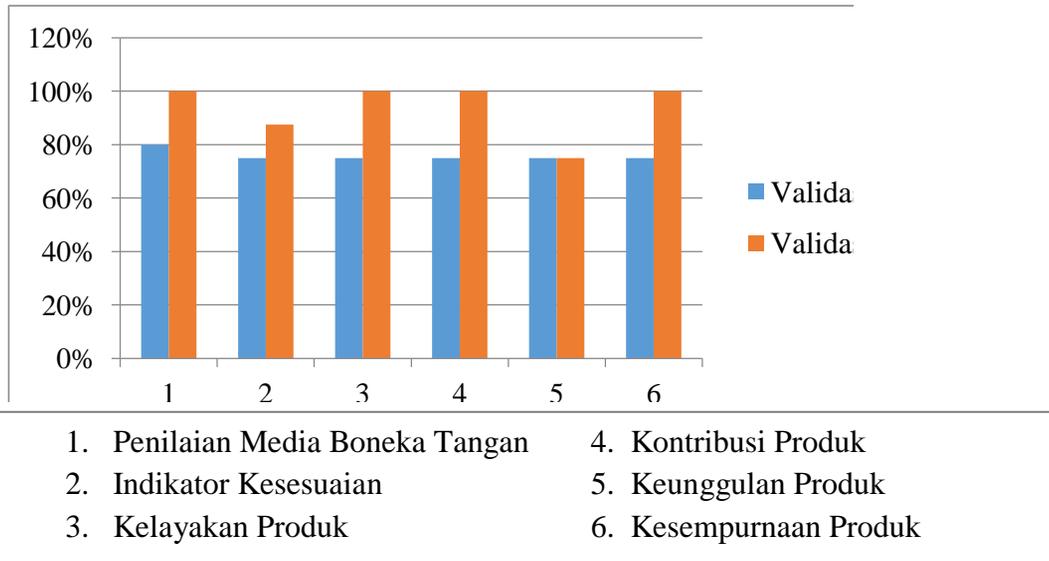
# PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN

## “Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi”

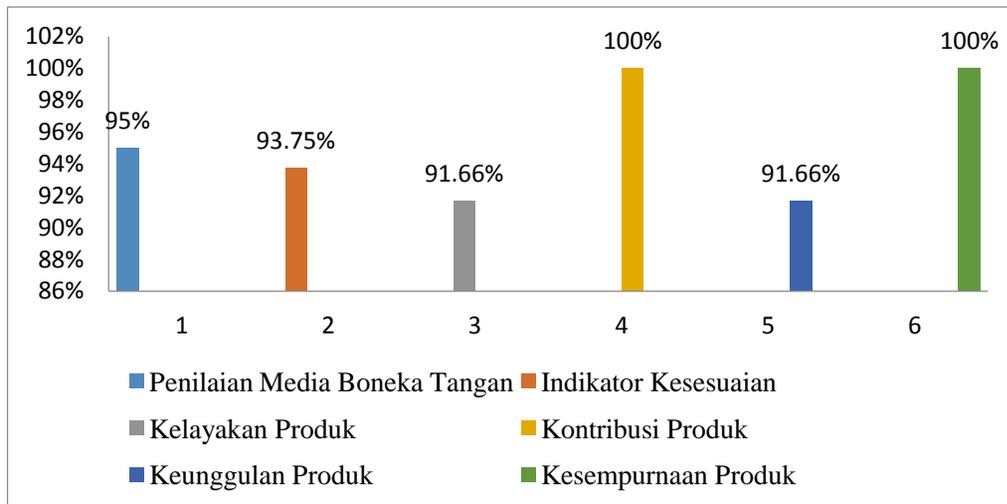
Kerjasama Program Studi S-3 Ilmu Pendidikan, Program Studi S-2 Pendidikan Luar Biasa Universitas Sebelas Maret Surakarta dan ISPI Wilayah Jawa Tengah

Surakarta, 21 November 2015

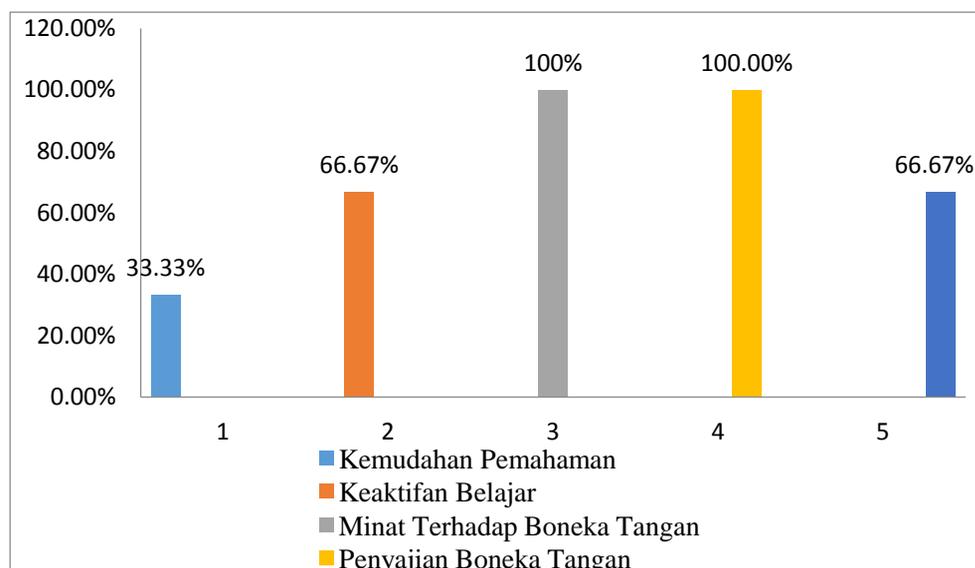
ISBN: 978-979-3456-52-2



Gambar 1 Grafik Perbandingan Validasi Media dengan Ahli Media



Gambar 2 Hasil Penilaian Media Boneka Tangan Oleh Guru Kelas II



Gambar 3 Hasil Ujicoba Terbatas



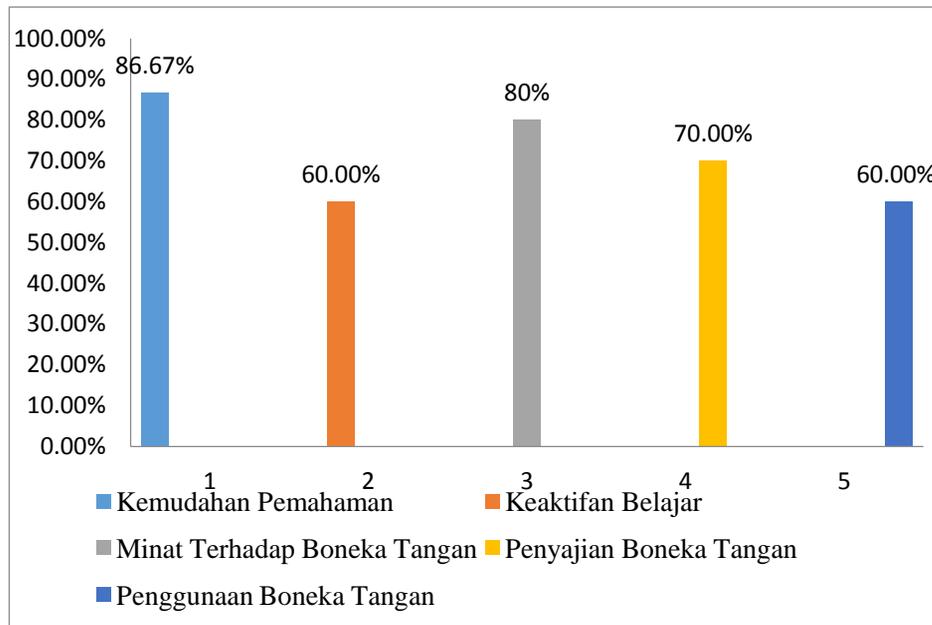
## PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN

### “Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi”

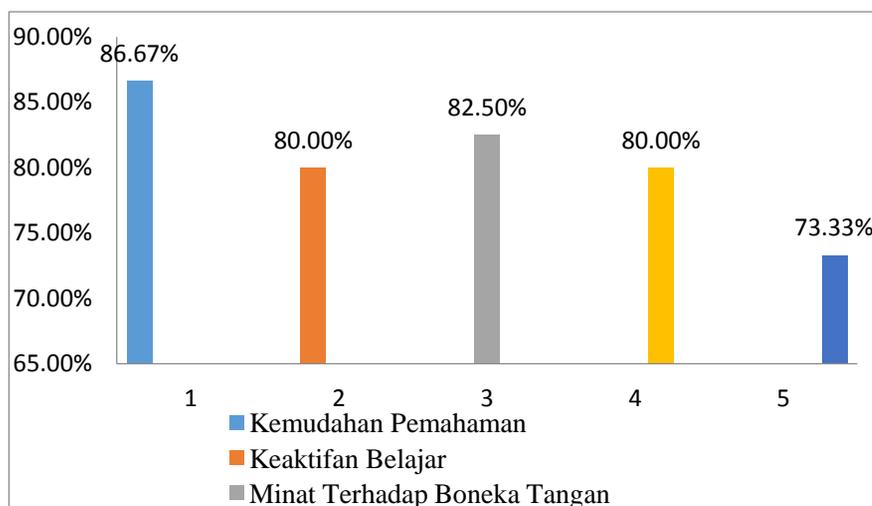
Kerjasama Program Studi S-3 Ilmu Pendidikan, Program Studi S-2 Pendidikan Luar Biasa  
Universitas Sebelas Maret Surakarta dan ISPI Wilayah Jawa Tengah

Surakarta, 21 November 2015

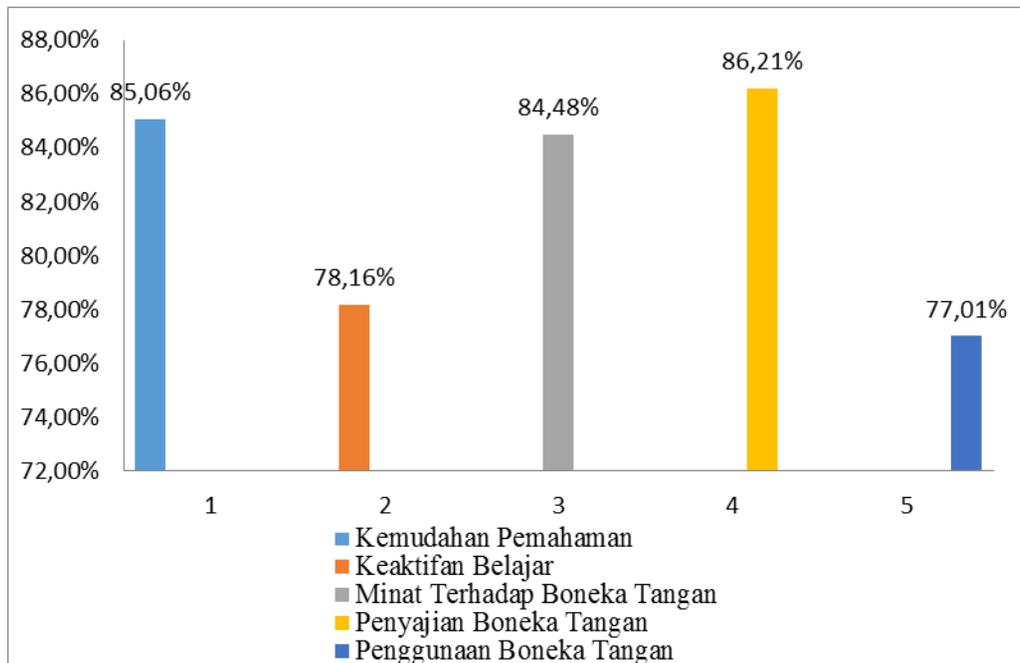
ISBN: 978-979-3456-52-2



Gambar 4 Hasil Ujicoba Kelompok Kecil



Gambar 5 Hasil Ujicoba Luas



Gambar

#### 6 Hasil Ujicoba Produk Pada Siswa Kelas II (efektifitas)

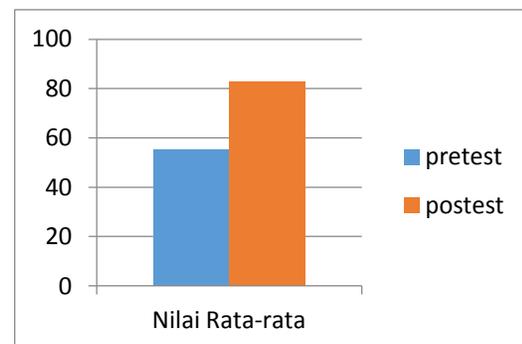
#### Pembahasan

Produk media boneka tangan yang akan diujicobakan harus divalidasi oleh ahli media yang terdiri dari satu orang ahli media dan satu orang guru, tujuan validasi untuk mengetahui kelayakan produk. Hasil validasi dengan ahli media pada validasi pertama diperoleh presentase keseluruhan sebesar 76,25%, pada validasi kedua diperoleh presentase keseluruhan sebesar 95%. Menurut ahli media, produk yang dibuat memiliki desain menarik, sesuai dengan materi yang diajarkan, dan awet digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi dengan guru kelas diperoleh presentase keseluruhan sebesar 95%. Menurut guru kelas, produk yang dibuat dapat membuat siswa lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran.

Hasil ujicoba produk pada 1 siswa diperoleh presentase keseluruhan sebesar 73,33%, pada 5 siswa diperoleh presentase keseluruhan sebesar 72%, pada 10 siswa diperoleh presentase keseluruhan sebesar 80,67% dan pada ujicoba lapangan atau seluruh siswa diperoleh presentase keseluruhan sebesar 82,06%.

Sebelum menggunakan media boneka tangan, rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebesar 55,38. Pada *pretest* siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 21 siswa dari 29 siswa. Setelah menggunakan media boneka tangan rata-rata hasil belajar kognitif siswa

sebesar 82,86. Pada *posttest* seluruh siswa dinyatakan tuntas dari KKM sebesar 67. Berikut data hasil perbandingan ketuntasan nilai *pretest* dan *posttest*.



Gambar 4.18 Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

#### SIMPULAN

##### Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan media boneka tangan dua karakter layak digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar karena dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, memiliki desain yang menarik, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

##### Saran

Setelah dilakukan penelitian, saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:



## PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN

### “Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi”

Kerjasama Program Studi S-3 Ilmu Pendidikan, Program Studi S-2 Pendidikan Luar Biasa Universitas Sebelas Maret Surakarta dan ISPI Wilayah Jawa Tengah

Surakarta, 21 November 2015

ISBN: 978-979-3456-52-2



- a. Media boneka tangan dapat dikembangkan menjadi media tangan dua karakter sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran bercerita dengan tokoh yang lebih banyak dan dapat menarik perhatian siswa.
- b. Guru dapat menggunakan media boneka tangan untuk menghidupkan suasana belajar siswa yang menyenangkan.
- c. Media boneka tangan lebih baik digunakan dengan menggunakan panggung boneka agar latar cerita lebih jelas sehingga suasana dalam cerita lebih menarik.

Nuryani. 2013. *Pengembangan Media Boneka Tangan Punakawan Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III di Sekolah Dasar Negeri Wijirejo 2 Kecamatan Pendak Kabupaten Bantul*. (online) tersedia di <http://eprints.uny.ac.id/4721/1/Nuryani-09108241070.pdf> [Di akses pada 16 Desember 2014].

Putra, Nusa. 2013. *Research and Development*. Jakarta: PT Grafindo Persada

Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Penada Media Grup.

Shodikin, Ali. Fakhruddin. 2012. *Pembelajaran Matematika dengan Bantuan Software Mathematica untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematik Mahapeserta didik Calon Guru Matematika* (online). Tersedia <http://e-jurnal.upgrismg.ac.id/index.php/aksioma/article/view/49> . [Diakses 11 Januari 2015].

Siregar, Eveline. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Soegeng, A.Y. 2007. *Filsafat Pendidikan*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.

Sudaniti, Teny Wulan. 2011. *Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VIIB SMP Negeri 1 Prambanan Sleman Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan*. (online) tersedia di [http://eprints.uny.ac.id/4721/1/Teny\\_Wulan\\_Sudaniti-07201244055.pdf](http://eprints.uny.ac.id/4721/1/Teny_Wulan_Sudaniti-07201244055.pdf) [Di akses pada 16 Desember 2014].

Sudjana, Nana. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Sugiyono. 2013. *Matode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

#### DAFTAR PUSTAKA

Ahira, Anne 2009. *Boneka Tangan Unik dan Mendidik*. (online) tersedia di <http://www.anneahira.com/boneka-tangan.htm>. [Di akses pada 27 Desember 2014].

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Evaluasi Program Pendidikan. Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.  
. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hidayat, Sholeh. 2013. *Pengembangan Kurikulum Baru*. Bandung: PT Remaja Roesdakarya.

Kadir, Abdul. Ashrohah, Hanun. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Kustandi, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Mufarrokah, Anisatul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras.

Musfiroh, Takdiroatun. 2008. *Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.