**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA TANGAN MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI MENYIMAK DONGENG PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

**Rosaria Yulinda Krisanti**

Universitas Wijaya Kasuma Surabaya

Email: rosariayulindakrisanti82@gmail.com

***Abstract***

*The lack of teaching effectiveness in teaching learning activity made students felt bored easily and noisy in the classroom. To resolve that problem needed teaching media used in learning process, one of them was puppet that developed as learning media completed with the stage to show the location of the story. This medium was used for understanding fairy tale material to intermediate grade 2. This writing used the development of Addie model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). According to this unable condition to do a research, so this research ended in validity step as a measurement of worthiness using puppet medium for understanding fairy tale material. The worthiness of the validity media result was 94%, whereas validity material result in the first validator was 88,3% and the second was 86,6%. According to that validity result, we could conclude that teaching media using puppet could be used for understanding fairy tail material for intermediate grade 2.*

***Keywords:*** *media development of hand puppets, Indonesian language learning, listening to fairy tales.*

**Abstrak**

Kurangnya efektivitas belajar pada kegiatan belajar mengajar membuat murid cepat bosan dan gaduh didalam kelas. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan media pembelajaran dalam proses berlangsungnya belajar mengajar, salahn satunyaa yaitu pengembangan media belajar boneka tangana dengan kelengkapan panggung boneka sebagai penunjuk latar tempat. Penerapan media belajar boneka. tangan. dapat digunakan. pada materi dalam menyimak/mendengarkan. dongeng. pada siswa kelas. III Sekolah Dasar. Penulisan ini menerapkan model pengembangan ADDIE *(analysis, design, development, implementation, and evaluation).* Melihat keadaan yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan penelitian maka penulisan ini hanya sampai tahap validasi saja sebagai tolak ukur kelayakan media boneka tangan pada materi menyimak/mendengarkan dongeng. Kelayakan dari hasil validasi media sebesar 94%, sedangkan hasil validasi materi pada validator pertama sebesar 88,3% dan validator kedua sebesar 86,6%. Selanjutnya. dapat. disimpulkan. bahwasanya media. pembelajaran boneka. tangan. dapat digunakan untuk materi menyimak/mendengarkan. dongeng. pada. siswa. kelas. II. Sekolah Dasar.

***Kata kunci:***  *pengembangan media boneka tangan, pembelajaran bahasa Indonesia, materi menyimak dongeng.*

**PENDAHULUAN**

Permasalahan yang terjadi dalam dunia pendidikan yaitu lemahnya penerapan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar (Susanto, 2013:165). Kemampuann berfikir setiap anak selalu berbeda-bedaa adaa anak yangg memunyai kemampuann berfikir tinggii, sedanggdannrendah. Kemampuann berfikir tersebut dapat dilihat karena gaya belajar siswa yang berbeda, lingkungan serta latar belakang siswa. Di sekolah anak dituntut untuk menerima informasi pembelajaran yang sama dengan teman lainnya, agar tujan pembelajara dapat tercapai dengan sempurna. Hal tersebut terjadi. pada saat observasi langsung dalam melaksanakan PPL, dalam prosesspembelajarann siswaa hanya diarahkann padaa kemampuan menghafall dann memahami isi materii pembelajaran yang ada pada buku ajar. Proses pembelajaran tersebut terlihat sangat membosankan, serta membuat siswa gaduh didalam kelas.

Dilihat dari permasalahan yang dialami oleh penulis dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sangat penting digunaakan untuk menyampaikan suatu informasi pemelajaran kepada siswa, sehingga siswaa yangg mempunyaii kemampuann berfikir tinggii, sedanggdannrendah dapat berjalan seimbang sesuaii dengan tujuan pembelajarannyang diinginkan sekolah. Tentunya dalamm penggunaan mediaapembelajaran disesuaikan dengan perkembangan zaman. Namunn tidakosemua sekolahh mempunyai saranaayang lengkapu untukk menyampaikan informasi pembelajarann pada siswa, sehingga dengan keterbatasan sarana yang ada guru harus bisa menyampaikan informasi setidaknya menggunakanmmedia pembelajaran yang efisien walaupun sederhana dan murah, namun tujuanmpembelajaran dapatmtercapai. Seorang guru jugaa dituntut untukk memunyai pengetahuan dan pemahamanmyang cukup tentang media pembelajaran yang terkait dengan pengembangan.

Guruu merupakann salahhsatuu faktorr penentuu keberhasilann suatuu pembelajaran, salah satunya mataa pelajarann bahasaa Indonesiaa materii menyimakk dongeng. Siswaa harus mampu mendengarkan dann memahamim materi yang diberikan oleh guru, karenaa tujuan kemampuan menyimak adalah agar siswa dapat memahami sebuah informasi yang didapatkan. Tentunya dengan mengetahui tujuan pembelajaran tersebut perlu adanya media yang dapat memperjelas isi suatu dongeng yang diberikan oleh guru kepada siswa, sehingga dapat menggunakan mainan boneka tangan yang dikembangkan menjadi media pembelajaran menyimak dongeng.

Pemilihan media pembelajaran boneka tangan ini berdasarkan pengalaman penulis saat melaksanakan PPL bahwa, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang ada yaitu buku LKS, teks cerita, papan tulis, dan gambar-gambar yang ditempel di depan kelas yang membuat siswa cepat bosan dan gaduh didalam kelas. Menurut Umam, dkk (2019:3) Dengan penggunaan penggunaan buku standart umum dan belum dimanifestasikan sesuai dengan materi dapat mengurangi pemahaman siswa terhadap isi materi yang disampaikan oleh guru. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya tambahan media pembelajaran boneka tangan yang diharapkan dapat mengembangkan aktivitas belajar siswa dan antusias siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia materiamenyimak khususnya padaasiswaa kelasmII. Penggunaan boneka tangan ini disesuaikan dengan dongeng yang akan disampaikan dan dilengkapi dengan pangung untuk memperlihatkan latar tempat yang akan di tampilkan. Media pembelajaran boneka tangan ini sangatlah ccocok digunakanapada siswaakelas rendah,akarena siswaakelas rendahi masih mempunyai daya imajinasi yang tinggi dan memiliki antusias dalam belajar jika mereka menggunakan media nyata atau media tiga dimensi dan dapat didemonstrasikan di depan kelas.

Kegiatan pengembangan dilaksanakan dengan tujuan: 1) Menghasilkan media pembelajaran boneka tangan yang laayak, diterapkan pada mata pelajaran menyimak dongeng kelas II SekolahaDasar, 2)aMengetahui efektivitas pemanfaatan mediaapembelajaran boneka tangan dalama proses pembelajaran berdasarkan hasil dariavalidasi ahliamateri danavalidasi ahliamedia.

Berdasarkan. efektivitas pemanfaatan media pembelajaran dan melihat keadaan yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan penelitian karena adanya wabah COVID-19, maka penulis membatasi penelitian yang dilaksanakan, yaitu hanya penyusunan perangkat pembelajaran saja.

**Media Pembelajarann**

Pengertian media dalam kegiatan pembelajaran lebih dimaknai menjadi alat photografis atau elektronis dalam menangkap, mengoperasikan, serta mengatur ulang informasi visual/verbal (Arsyad, 2013:3). Selanjutnya Danim (2008:7) media pendidikan diartikan sebagai perangkat seorang pendidik dalam membangun komunikasi dengan siswanya. Pendapat Jalinus dan Ambiyar (2016:4) menyatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu mengenai perangkat lunak danperangkat kerasdapat diterapkan dalam memberikan materi dari sumber pembelajaran kepada siswa baik secara mandiri ataupun kelompok maka, dalam pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan perhatian siswa dan minat belajar siswa sehingga kegiatan pembelajaran tersebut menjadi lebih efektif.

Darimbeberapa paparan dimatas dapatt disimpulkan bahwammedia pembelajaran adalahh sarana yangmdapat menyalurkanminformasi mengenai pembelajaran darii seorang guru kepadaa siswanya, sehingga dapat merangsang rasa ingin tahu siswa lebih tinggi, maka tujuanapembelajaran dapatatercapai dengannbaik.

**Macam-macam Media Pembela.jarann**

Seorang guru tentunya memerlukan suatu media pembelajaran untuk menyampaikan informasi pembelajaran supaya informasi yang diberikan diterima dengan baik, selain itu dapat merangsang rasa ingin tahu siswa lebih baik. Menurut Desiningrum, dkk (2017: 137) macam-macam media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 antara lain :

1. Mediaaaudio

Mediaaaudio merupakan bentuk alat peraga yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar yang mengeluarkan suara saja, sehingga hanya menggunakan alat indera pendengar.

1. Mediaavisual

Mediaavisual merupakan bentuk alat peraga yanggberupa gambar atau lukisan dan hanya bisa dilihat menggunakan alat inderaapenglihatan.

1. Mediaaaudio-visual

Mediaaaudio-visual merupakan jenissmediaaberupa gambar yangadapat bergerak dan mengeluarkan suara, sehingga menggunakan indera penglihatan dannindera pendengar media tersebut adalah vidio.

1. Multimediaa

Multimedia merupakan sarana yang menyangkut semua indera pada satu kegiatan belajar.

Berdasarkannpenjelasan diatas, penulis menyimpulkan. bahwa bentuk media.adapat. dijabarkan menjadi. empat jenissyaitu mediaaaudio, mediavvisual, mediaaaudio-visual, dan media multimediaa. Padaa penelitiana kali inii penelitii menggunakanl sebuah medial visual 3D berupa bonekal tanganl, karena boneka tangan hanya dapat dilihat dari berbagai arah, namun tidak menghasilkan suara, serta dalam klasifikasinya boneka tangan termasukl dalaml medial tigal dimensil.

**Boneka**a **Tangan sebagai Media**. **Pembelajaran**. **Bahasa Indonesia**

Berdasarkan permasalahan yang ditemui penulis, sering kali pada pembelajaran bahasa Indonesia guru jarang atau bahkan tidak menggunakan media untuk menyampaikan suatu informasi terutama pada materi menyimak dongeng, maka penulis menggunakan media pembelajaran boneka tangan untuk menarik perhatian dan antusias belajar siswaa.

Metodeebercerita dengan berbantuan mediaaboneka tangan adalah caraayang tepat pada proses belajar, karenaadengan bantuan media siswa bisa mengembangkan kemampuan imajinasinya, kemampuan menerima pelajaran dengan baik, mengajarkan anak untuk bersimpati dan berempati, membantu siswa memberikan contoh dalam menanggapi suatu kejadian atau memecahkan permasalahan berdasar pada pengalaman dan menarik pesan yang terdapat pada sebuah cerita (Chrisyarani, 2018 : 59).

Menurut Widowati (2016:2.583) boneka merupakan benda yang disenangi oleh anak-anak, maka pemilihan boneka tangan sangatlah cocok karena dapat menarik perhatian siswa. Adapun Andriani (2017:4) berpendapat bahwa dengan penerapan media boneka tangan guru dengan mudah membantu siswa dalam memperlihatkan hal abstrak, pengasahan rasa, rangsangan pada kreativitas, menemukan pandangan, serta menjelaskan konsep/rancangan supaya membangkitkan kesenangan siswa dalam pembelajaran menyimak/mendengarkan.

Dari beberapa paparan dii atasl dapatl disimpulkan. bahwa. boneka. tangan dapat digunakan sebagaii sarana pembelajaran. pada anak-anak, karena yang dapat menyerap pembelajaran lebih tinggi yang disampaikan oleh guru dan dapat memvisualkan hal-hal abstrak serta menggantikan objek nyata.

**Pengertian Menyimak dalam Bahasaa Indonesiaa**

Siswa harus memiliki keterampilan dari sekolah dasar yaitu keterampilan bahasa yang baik. Dalam bahasa Indonesia, diharuskan siswa memiliki empat ada empat keterampilan berbahasa yakni: mendengarkan; berbicara; membaca; dan menulis. Keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan antara satu dengan lainnya (Susanto, 2013:241). Setiap siswa mempunyai daya pikir yang berbeda, salah satunya keterampilan menyimak. Pendapat tersebut didukung oleh Nopriani, dkk (2016:122) menyimak merupakan suatu kegiatan mendengarkan dengan cara menyimak, sehingga anak mengetahui memahami pesan dan informasi yang telah diberikan. Selain itu, menyimak juga diartikan sebagai keterlibatan dalam kegiatan mendengarkan dan melihat informasi yang didapat sehingga hasilnya akan semakin baik juga.

Menurut Omih (2017:63) menyimak merupakan proses keterampilan yang mencangkup kegiatan. mendengarkan, identifikasi, mengapresiasi, menginterprestasi untuk mendapatkan informasi dan memahami arti dari komunikasi yang disampaikan secara lisan.

Dari, beberapa, pengertian, di atass dapatt disimpulkann bahwa, menyimak adalahh suatuu prosess ketrampilan yangg melibatkan keterampilan mendengarkan, guna mendapatkan informasi yang disampaikan kepada pendengar secara lisan.

**Definisi Dongeng**

Dongeng merupakan cerita fiktif yang digunakan dalam menghibur dan menyampaikan nilai budi pekerti dari cerita tersebut (Habsari, 2017:23), sedangkan menurut Trianto (2007:46) dongeng merupakan cerita sederhana yang tidak benar terjadi atau peristiwa yang tidak biasa terjadi. Dongeng mempunyai kegunaan untuk memberikan didikan moral dan bersifat menghibur serta termasuk dalam cerita tradisional.

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwasanya dongeng adalah cerita fiktif yang mengandung nilai moral dan menghibur. Cerita tersebut merupadan dasar dari imajinasi seorang anak.

**Jenis-jenis Dongeng**

 Dongeng memunyai banyak jenis yang dapat diceritakan kepada anak-anak, jenis-jenis dongeng tersebut dapat menarik perhatian dan mengembangkan imajinasi seorang anak. Menurut Habsari (2017:23) jenis-jenis dongeng dapat dibagi menjadi tujuh, yaitu: 1)mitos, adalah jenis dongeng yang menggambarkan hal-hal magis seperti cerita tentang dewa-dewa, peri atau Tuhan; 2)sage, adalah bentuk dongeng yang menceritakan kepahlawanan, keberanian, atau sihir; 3)fable, adalah bentuk dongeng yang menceritakan hewan yang bisa berbicara atau berperilaku layaknya manusia; 4)legenda, adalah bentuk dongeng yang menceritakan suatu peristiwa tentang asal mula suatu benda atau tempat; 5)cerita jenaka, adalah cerita yang berkembang di masyarkat dan bisa menghibur; 6)cerita pelipur lara, berbentuk diskripsi yang bertujuan untuk menghibur tamu di pesta dan kisah yang diceritakan oleh seorang ahli;7)cerita perumpamaan, adalah bentuk dongeng yang mengandung makna.

**Unsur-unsur Dongeng**

Agar dongeng menjadi sempurna dan diminati banyak pembaca pastinya dalam penyusunannya memiliki unsur didalamnya. Menurut Trianto (2007:46) Unsur pembangun dari dongeng ada enam yaituu::

1. Tema

Tema yaitu pokok pemikiran yang digunakan sebagai dasar pengarang, pokok pemikiran pengarang, dan ide pokok masalah. Di dalam dongeng biasanya diuraikan beberapa hal, seperti: 1)moral tentang kejadian kemenangan melawan kejahatan; 2)kejadian dimasa lalu, tempatnya sangat jauh sekali; 3)tidak ada kemungkinan tugas dilakukan; 4)mantra ajaib, misal dapat mengubah manusia menjadi hewan; 5)munculnya daya tarik dari kebaikan maupun kasih sayang; 6)pemberian pertolongan pada orang baik, dan lain sebagainya.

1. Penokohan

Penokohan dapat menunjukkan tokoh dan perwatakan sang tokoh. Tokoh merupakan pelaku atau pemeran sebuah cerita melalui watak berbagai aksi yang dilakukannya. Pelaku yang biasa diperankan di dalam dongeng seperti:a)dewa dan dewi, ibu dan saudara tiri yang jahat, raja dan ratu, pangeran dan putri; b)peri, wanita penyihir, raksasa, orang kerdil, putri duyung, monster, naga; c)binatang, misalnya: keong emas, ikan ajaib dan kancil; d)kastil, hantu yang memikat, kerajaan, dan negeri ajaib; e)benda ajaib, missal lampu ajaib, cincin, permadani, dan cermin.

1. Latar

Latar adalah keterangan dari suasana kejadian peristiwa pada tempat serta waktu. Latar memberikan cerita secara konkret dan jelas. Untuk penentuan latar sangat penting untuk memberikan kesan realistis dan jelas. Dalam latar cerita ini dibagi menjadi tiga, yaitu: 1)l atar tempat, tempat kejadian peristiwa; 2)Latar waktu, masa waktu tertentu ketika terjadinya peristiwa dalam cerita; 3)Latar suasana, gambaran keadaan peristiwa dalam sebuah cerita.

1. Sudutt Pandangg

Merupakan kedudukan/posisi pengarang dalam cerita, cara pandang pengarang. Sudut pandang setiap pengarang dalam cerita sangatlah berbeda. Pengarang dapat memakai sudut pandang orang pertama (aku, saya). Sudut pandang orang kedua (kamu, kau). Dan terakhir dapat menggunakan sudut pandang orang ketiga (ia, dia, atau nama orang).

1. Amanatt

Adalah pesan yang disampaikan pengarang melalui sebuah cerita.

 Berdasarkan uraian di atas adanya karakteristik dongeng yang membantu mengembangkan imajinasi siswa dalam memahami isi dongeng, maka peneliti mengembangkan media boneka tangan menjadi media pembelajaran yang sesuai.

**METODOLOGI PENGEMBANGANn**

Pada penelitian pengembangan mediaa pembelajarann boneka tangan penulis mengacuupadaapengembangannADDIEe*(analysis, design, development, implementation, and evaluation)*. Menurut Cahyadi (2019:35) model ADDIE adalah suatu model desain pembelajaran yang menunjukkan langkah-langkah dasar pada sistem pembelajaran dalam penerapannya sangatlah mudah dilakukan. Model ini dibuat secara tersusun dengan terstrukturnya urutan kegiatan dalam usaha memecahan masalah belajar dalam kaitannya dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik pembelajaran Tegeh dan Kirna (2013:16). Tahapan modell ADDIEe dapat dilihat pada gambar 1. Namun karena kondisi yang idak memungkinkan untuk melaksanakan penelitian, maka penelitian kali ini akan berhenti pada proses validasi ahli saja.

*Analisys*

*Implementation*

*Development*

*Design*

 **Gambar 1 Metode ADDIE**

Adapun prosedur pengembangan model ADDIE sebagai berikutt::

1. **Tahapp *Analysis* (Analisiss)**

Tahapp analisiss merupakann prosess analisis kebutuhan, mengidentifikasi apaa yangg akann dipelajari olehh pesertaa didikk, maka langkah yang ditempuh pengembangan adalah penggalian informasi melalui pengamatan pengalaman peneliti saat melaksanakan PPL di kelas dua sekolah dasar. Sesuai dengan pengamatan yang dilaksanakan peneliti ditemukan saatt pembelajarann bahasaa Indonesiaa kususnya materii menyimakk, guru hanya menggunakan media papan tulis, buku ajar, serta gambar-gambar yang diambil dari internet dan ditempel di papan tulis untuk dilihat bersama-sama dalam satu kelas.

1. **Tahap *Design* (Desain)**

Tahap desain/perencanaan terdirii darii kegiatannpenyusunannkerangkaa strukturr isii pembelajarann bahasa Indonesia kelas II dan menyusun desain perangkat media pembelajaran. Pada tahap penyusunan kerangka struktur isi pembelajaran bahasa Indonesia dikonsultasikan oleh ahli materi dan pada tahap penyusunan media akan dikonsultasikan oleh ahli media. Dalam langkah desain yang pertama dilakukan adalah merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran. Setelah selesai menyyusun tujuan pembelajaran selanjutnya menyusun desain perangkat media, dan langkahh-langkahhnya sebagaii berikutt:

1. Menentukann jeniss bahan perangkat mediaa pembelajaran yangg akan dipakai. Bahan yang akan digunakan pada media boneka tangan adalah kaos kaki, kain flannel, dan kardus bekas sebagai panggungnya.
2. Menentukan ukuran perangkat media pembelajaran boneka tangan. Ukuran kaos kaki dewasa, kain flannel sesuai ukuran yang diinginkan dan kardus bekas ukuran 34cm x 26cm x 33cm.
3. Menentukan desain tampilan boneka tangan yaitu dapat ditampilkan seperti boneka sesuai dengan tokoh dalam cerita dan dilengkapi dengan panggung sebagai latar tempat kejadiannya dalam dongeng, sedangkan lubang pada kaos kaki digunkan untuk masuknya tangan saat mempraktekkan.
4. Menentukan warna yang akan digunakan pada media boneka tangan, yaitu menggunakan kaos kaki berwarna bebas, dan kain flannel warna-warni.
5. **Tahap *Development* (Pengembangan)**

Tahap *development* disusun menjadi dua tahap untuk membuat sebuah media pembelajaran dari mainan boneka tangan, tahap tersebut meliputi:

1. Ttahap Pembuatan Media Pembelajaran Boneka Tangan

Padaa tahapp inii bahan yangg telahh disiapkan akan dii desian atauu dii buat sesuaii dengann materi yang digunakan nantinya.

1. Tahap Validasi

Tahap validasi dilakukan olehh dosenn ahlii. Ahlii mediaa dilakukann olehh Yudha Popiyanto, S.Pd., M.Pd. sedangkan ahlii materii dilakukann olehh dua orang ahli yaitu Rini Damayanti, S.Pd, M.Hum selaku dosen bahasa dan sastra Indonesia dan Dina Dwi Wahyuni P, S.Pd. selaku guru kelas 2. Hasil validasi berupa angket yang sudah dibuat oleh penulis.

1. **Tahap Implementasi**

Melihat adanya wabah COVID-19 tidak ada kemungkinan untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat ttidak dapat dilaksanakan disekolah, sehingga penelitian kali ini akan berhenti padaa tahapp validasii ahlii mediaa dann ahlii materii.

1. **Tahapp Evaluasii**

Padaa tahap inii penelitii dapat melaksanakan evaluasii dari tahapp validasi yangg dilaksanakan olehh ahlii mediaa dann ahlii materii, sebagai tolak ukur keberhasilan pembuatan media boneka tangan yang digunakan pada materi menyimak dongeng. Tahap analisis ini pula dipergunakan untuk mengukur kelayakan dan efektivitas media tersebut. Hasil evaluasi ini berupa angket validasi media dan materi.

**Jeniss Dataa**

Dataa yangg digunakann berupaa kualitatif. Dataa kualitatiff digunakan untukk mengukur tanggapan ahli media dan materi yang terangkum dalam butir-butir pertanyaan pada angket yang dibuat oleh peneliti sebagai tolak ukur kelayakan media dan metiri.

**HASIL DAN PEMBAHASAN PENGEMBANGAN**

 Pada dongeng kali ini penulis mengambil judul “Merpati Baik Hati”, sehingga boneka tangan dibentuk menjadi burung Beo dan burung Merpati, boneka tersebut terbuat dari kaos kaki dengan ukuran dewasa. Bagian sayap burung dibuat dari kain flannel dengan warna sesuai dengan tokoh. Untuk pembuatan panggung boneka tangan menggunakan 2 kardus air mineral ukuran 34cm x 26cm x 33cm yang digabung menjadi satu sebagai latar tempat dongeng. Pada bagian kiri digunakan untuk latar hutan dan pada bagian kanan digunakan untuk latar rumah, kardus yang sudak disiapkan dibuang bagian atas kardus dan dilubangi berbentuk kotak mempentuk seperti pigura foto namun memiliki volume. Kardus tersebut dilapisi dengan kain flannel sesuai dengan ukuran dan warna yang diinginkan, untuk mempercantik panggung dilengkapi dengan hiasan sesuai latar tempat pada dongeng yang akan disampaikan.

 Produk media boneka tangan yang telah dibuat harus melalui langkah vvaalidasi media yang dilakukan oleh ahlinya yakni bapak Yudha Popiyanto, S.Pd., M.Pd. ddan validasii materii dilakukann olehh dua orang ahli materi yaitu Rini Damayanti, S.Pd, M.Hum dan Dina Dwi Wahyu P, S.Pd selaku guru kelas 2. Tahapp validasii inii dilakukann untukk mengetahui kelayakann mediaa yangg diterapkan padaa mataa pelajarann bahasaa Indonesiaa materii menyimakk dongengg. Hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 94% menurut ahli media, produk yang dibuat menarik perhatian siswa dan layak digunakan untuk siswa kelas 2. Pada hasil validasi materi dari validator pertama memperoleh persentase sebesar 88,3% dan persentase dari validator kedua sebesar 86,6% menurutt ahlii materi, materi yang dibuat sesuai dengan media boneka tangan, sehingga efektif dalam menarik perhatian siswa dan adanya peningkatan antusias belajar lebih tinggi. Sehingga dari persentase validasi dapat dikatakan bahwa media boneka tangan layak digunakan pada siswa kelas dua dengan materi menyimak dongeng.

 Setelah melaksanakan tahap validasi maka tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba yang akan dilakukan pada siswa Sekolah Dasar, namun mengingat keadaan yang tidak memungkinkan karena wabah COVID-19, maka penulis tidak melaksanakan uji coba pada siswa Sekolah Dasar, sehingga sebagai tolak ukur kelayakan penulis hanya sampai pada tahap validasi saja.

Berikut penyajian hasil validasi media pembelajaran boneka tangan dan materi yang telah dibuat oleh penulis pada **lampiran halaman 12.**

**SIMPULAN**

Media pembelajaran boneka tangan sangat tepat digunakan dalam pembeajaran bahasaaIndonesia materii menyimaka dongeng. Dengan pengembangan mediaaboneka tanganaini penulis memberikan panggung boneka untuk menunjukkan latar tempat kejadian dongeng yang akan disampaikan dengan begitu pembelajaran akan lebih efektif dan menarik, serta dapat mengembangkan daya imajinasinya lebih tinggi. Untuk mengetahui kelayakan media tersebut penulis mengaplikasikan model pengembangan ADDIE *(analysis, design, development, implementation, and evaluation)* pada tahapan *development* mendapatkannkelayakan dari hasil validasi yang di lakukan penulis, Yudha Popiyanto, S.Pd., M.Pd sebagai validator ahli media dan dua validator ahli materi yaitu Rini Damayanti, S.Pd., M.Hum dan Dina Dwi Wahyu P, S.Pd. Hasil kelayakan media sebesar 94%, sedangkan hasil kelayakan materi pada validator pertama sebesar 88,3% dan validator kedua sebesar 86%. Maka dariahasil tersebutadapat disimpulkan bahwaamedia bonekaatangan layak digunakannpada mataapelajaran bahasaa Indonesiaamateri menyimakadongeng siswaakelas IIaSekolah Dasar.

**Sarann**

 Adapunnsaran yanggdapat penulisnsampaikan yaitu:

1. Jika tidak adanya halangan seperti saat ini karena adanya wabah COVID-19, maka hasil kelayakan dapat dilakukan langsung pada siswa kelas II.
2. Media boneka tangan dapat menggunakan panggung dengan latar tempat yang lebih banyak lagi.
3. Guruudapat menggunakan media bonekantangan untukkmenghidupkan suasana belajar siswaayang menyenangkan.

# **Daftar Pustaka**

Ambiyara, N. J. (2016). *Media Dan Sumber Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.

Andriani, R. (2017). Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas I SDN Ponggok Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016/2017. *Simki-Pedagogia*, 4.

Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Education Journal,* 35*.*

Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD),* 59*.*

Danim, S. (2008). *Media Komunikasi Pendidikan.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Desiningrum, N., Endang Nuryasana, dan Leni Yuliana. (2017). *Teknologi Pembelajaran.* Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.

Habsari, Z. (2017). Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak. *Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi,* 23*.*

Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media Dan Sumber Belajar.* Jakarta: Kencana.

Nopriani, Y., Sri Saparahayuningsih , dan Yulidesni . (2016). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dengan Metode Bercerita Melalui Media Boneka Jari. *Jurnal Ilmiah Potensia,* 122.

Omih. (2017). Penerapan Metode Bercerita Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V SDN Panyingkiran 3 Kabupaten Semedang. *Mpd,* 63.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar.* Jakarta: Prenadamedia Group.

Tegeh, I. M., & I Made Kirna. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Ejournal.Undiksa.Ac.Id, 16.*

Trianto, A. (2007). *Pasti Bisa Pembahasan Tuntas Kompetensi Bahasa Indonesia Untuk SMP Dan MTS Kelas VII.* Esis.

Umam, N. K., Afakhrul Masub Bakhtiar, dan Hardian Iskandar. (2019). Pengembangan Pop Up Book Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Slempitan. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 3.*

Widowati, D. A. (2016). Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas II B SD Negeri Margoyasan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar,* 2.583.