

Pengembangan Media *Hand Puppet* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Kelas III SDN 014629 Pematang Sei Baru

Humairoh Purba¹, Faisal², Irsan³, Septian Prawijaya⁴, Dody F. Pandimun Ambarita⁵

^{1,2,3,4,5} Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel: humairoh8888.tba@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *Hand Puppet* yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas III SDN 014629 Pematang Sei Baru T.A 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas III berjumlah 29 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan angket instrument penilaian kelayakan, kepraktisan, dan keefektivan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media yang telah dikembangkan dinilai layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil penilaian validasi ahli desain media mendapatkan skor 91% masuk kriteria penilaian "Sangat Layak". Kemudian persentase hasil penilaian validasi ahli konten (isi) media mendapatkan skor 93% kriteria penilaian "Sangat Layak" serta hasil uji coba lapangan angket respon guru mendapatkan skor 93% yang masuk kedalam kriteria "Sangat Praktis".

Kata Kunci: Pengembangan, Media *Hand Puppet*, Keterampilan Menyimak

Abstract

This study aims to produce Hand Puppet media that is valid, practical and effective for improving the listening skills of class III students at SDN 014629 Pematang Sei Baru T.A 2022/2023. This research is a development research that refers to the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were 29 students in class III. The research instruments used in data collection were observation, interviews and questionnaires for assessing feasibility, practicality and effectiveness. The results of the study show that the media products that have been developed are considered suitable for use in learning activities. This can be seen from the percentage of the results of the validation assessment by the media design expert who scored 91% in the "Very Eligible" assessment criteria. Then the percentage of the results of the validation of media content (content) experts got a score of 93% of the "Very Eligible" assessment criteria and the results of the teacher response questionnaire field trial got a score of 93% which is included in the "Very Practical" criteria.

Keywords: Development, Hand Puppet Media, Listening Skills

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan kepada siswa disekolah adalah bahasa Indonesia. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengetahuan, dan latihan dalam meningkatkan pengetahuan intelektual mereka menuju pemahaman yang lebih baik. Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, terdapat standar kompetensi yang berlandaskan pada hakikat pembelajaran bahasa. Pembelajaran bahasa bertujuan untuk mengajarkan siswa berkomunikasi, sedangkan pembelajaran sastra

bertujuan untuk mengajarkan siswa menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaannya (Chrisyarani, 2018, h. 58).

Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar. Tujuan khusus pembelajaran bahasa Indonesia adalah menanamkan kegemaran membaca, menulis, menyimak, dan berbicara kepada siswa sehingga mereka dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga bertujuan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia (Maula, 2018, h. 1).

Mata pelajaran bahasa Indonesia melibatkan empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling terkait satu sama lain. Namun, di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan menyimak sering menjadi kendala bagi siswa. Keterampilan menyimak merupakan kegiatan awal dalam proses pemerolehan bahasa, di mana siswa mendengarkan dan berusaha memahami apa yang disampaikan.

Menurut Abidin (2015, h. 93), "Keterampilan menyimak merupakan kegiatan aktif yang sungguh-sungguh dilakukan untuk memahami pesan yang disampaikan secara lisan". Pembelajaran menyimak saat ini masih kurang mendapat perhatian yang cukup, sehingga dianggap sebagai mata pelajaran kurang penting. Padahal, keterampilan menyimak memegang peran penting dalam mempelajari banyak hal, terutama dalam dunia pendidikan. Sebagian besar pelajaran disampaikan oleh guru melalui ujaran, sehingga penting bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan menyimak. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak perlu diberikan perhatian lebih agar seimbang dengan keterampilan berbahasa lainnya di sekolah. Mulai dari sekolah dasar, keterampilan menyimak harus diajarkan sejak dini dalam pelajaran bahasa Indonesia.

Salah satu cara efektif untuk mengembangkan keterampilan menyimak siswa adalah dengan menggunakan metode bercerita. Metode ini bertujuan untuk menyampaikan informasi secara sistematis berupa fakta atau konsep-konsep, serta menampilkan materi atau mengatur kegiatan belajar mengajar dengan cara mendukung pengembangan kemampuan tertentu. (Irmayani, dkk., 2021, h. 21).

Menurut Izzati dan Yulsyofriend (dalam Irmayani, dkk., 2021, h. 21) pemilihan metode bercerita didasarkan pada kemampuan tersebut untuk meningkatkan kemampuan menyimak anak secara signifikan. Penggunaan metode bercerita sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif anak. Struktur perkembangan kognitif anak akan bergantung pada seberapa baik anak tersebut dapat mendengarkan informasi baru.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan pada hari Rabu tanggal 16 November 2022 di SD Negeri 014629 Pematang Sei Baru pada kelas III, yang diamati ialah proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, yang terlihat bahwa gurunya masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana. Dampak pada hal tersebut berpengaruh pada siswa akibatnya terdapat beberapa siswa yang Kurang motivasi belajar yang membuat siswa malas, melamun serta mengantuk saat proses pembelajaran. Beberapa siswa merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang tertarik pada pelajaran Bahasa Indonesia, kurang percaya diri saat diminta mengajukan pendapat, pada saat diskusi hanya 4 siswa yang aktif. Dari observasi itu dapat dilihat bahwa kemampuan menyimak siswa masih rendah, dan siswa belum mampu untuk menyimak dengan baik. Penyebab rendahnya keterampilan menyimak dikarenakan kurangnya media.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari wali kelas III dengan Ibu Azlina Fitri, didapati informasi bahwa beliau mengatakan bahwa Sekolah ini merupakan sekolah penggerak, namun masih diterapkan di kelas I & IV, sedangkan di kelas III yang ingin diteliti masih menggunakan kurikulum 2013. Oleh karena itu pembelajaran di kelas III tidak selalu menggunakan media pembelajaran, pembuatan media cukup jarang saya lakukan karena keterbatasan waktu, sehingga hanya pada waktu-waktu tertentu dan pada saat materi yang benar-benar membutuhkannya saja saya membuatnya. Oleh karena itu siswa menjadi kurang aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia. Media yang saya gunakan seperti media gambar yang diprint dari kertas HVS,

dan gambar-gambar tersebut ditempel pada karton. Media pembelajaran sangat penting dilakukan namun dikarenakan keterbatasan saya yang kurang mampu menyediakan media, mengakibatkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Masalah keaktifan siswa, dapat dilihat dari beberapa aspek. Bisa saja dari siswa itu sendiri, seperti siswanya yang sedang kurang sehat atau kurang enak badan dalam proses belajar. Dari segi gurunya, dapat dilihat dari kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran, dan dilihat dari materi yang diajarkan misalnya materinya kurang menarik, sehingga materi perlu dirancang sedemikian menarik agar siswa minat dan menjadi aktif dalam belajar. Kurangnya media dalam proses belajar mengakibatkan kemampuan menyimak siswa di kelas III masih rendah. Beberapa siswa terlihat bosan, melamun bahkan mengantuk saat proses pembelajaran, mereka menjadi tidak fokus dan tidak dapat menyimak pelajaran dengan baik.

Akibat hal tersebut materi yang diajarkan tidak efektif, materi tidak sampai kepada siswa. Terbukti dari proses tanya jawab yang dilakukan, siswa tidak mampu untuk menjawab, hanya beberapa siswa yang mampu untuk menjawab. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam keterampilan menyimak, fakta ini dapat dilihat dari kurangnya media pembelajaran yang tidak digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran khususnya bahasa Indonesia serta kurangnya kemampuan guru dalam mengatasi situasi di dalam kelas sehingga mengakibatkan siswa tidak mendengarkan atau menyimak apa yang disampaikan oleh guru.

Keterampilan menyimak siswa di kelas III SD Negeri 014629 tergolong masih rendah. Berdasarkan hal tersebut dampak yang terjadi yaitu siswa kurang memahami keterampilan menyimak dan siswa kurang antusias dalam belajar. Chrisyarani (2018, h. 58) mengatakan bahwa salah satu penyebab belum terserapnya materi pelajaran secara menyeluruh karena pembelajaran bahasa Indonesia seringkali disampaikan tanpa menggunakan media pembelajaran.

Solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan menyimak ialah dengan menggunakan media pembelajaran. Selama proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menarik perhatian siswa guna mendorong minat dan motivasi siswa. Media *hand puppet* salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk keterampilan menyimak. Media *hand puppet* adalah boneka yang dijadikan alat bantu untuk digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Jenis boneka yang digunakan adalah boneka tangan yang terbuat dari potongan-potongan kain.

Penggunaan *hand puppet* digunakan dengan metode bercerita akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran melalui penggunaan media *hand puppet*, dan pembelajaran menjadi lebih aktif, imajinatif, dan kreatif, yang akan berdampak pada perkembangan kognitif anak. Bahkan, penggunaan boneka tangan dalam bercerita terbukti dapat meningkatkan kecerdasan bahasa anak, kreativitas, dan aspek perkembangan lainnya.

Menurut Risnayanti (dalam Datuamas, 2016, h. 31) media boneka tangan (*hand puppet*) digunakan dalam kegiatan pendidikan bahasa, tetapi penerapannya tidak mudah karena memerlukan keterampilan khusus dari guru. Sedangkan Ekasriadi (dalam Datuamas, 2016, h. 31) menjelaskan bahwa boneka tangan merupakan tiruan dari manusia dan hewan. Setiap jenis boneka memiliki ciri khasnya sendiri dan digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya *hand puppet*, yang memungkinkan penggunaannya dengan jari, seperti yang digunakan pada boneka si Unyil.

Permana (2015, h. 134), menyatakan bahwa "Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh pengalaman yang relevan melalui penggunaan media di kelas". Selain itu, media ini juga dapat membantu siswa dalam membuat konsep abstrak menjadi lebih nyata. Mariana & Zubaidah (2015, h. 167), menyatakan bahwa media boneka dipilih sebagai alat untuk pembelajaran bercerita karena siswa memiliki ide atau bahan cerita, keberanian, kemampuan berbahasa, dan kemampuan

ekspresi. Media boneka tangan sangat membantu untuk mengembangkan keterampilan menyimak. Media boneka tangan dapat menjadi cara alternatif dan kreatif bagi guru untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan menyimak siswa.

Media *hand puppet* sangat diminati oleh siswa karena dengan *hand puppet* dapat mendorong dan memotivasi siswa untuk fokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung dan dapat membangkitkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan media *hand puppet* menumbuhkan minat siswa untuk belajar dan fokus dalam pembelajaran serta memudahkan siswa untuk dapat menyimak apa yang telah diajarkan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti sangat tertarik untuk meneliti tentang keterampilan menyimak dengan menggunakan media *hand puppet*. Maka peneliti mengambil judul "Pengembangan Media *Hand Puppet* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas III SD Negeri 014629 Pematang Sei Baru T.A 2022/2023". Penelitian ini bertujuan menghasilkan *e-module* berbasis *flip builder* pada tema 6 subtema 2, mengetahui kelayakan *e-module* berbasis *flip builder*, mengetahui tanggapan guru dan siswa, serta keefektifan produk *e-module* yang telah dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *Hand Puppet* yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas III SDN 014629 Pematang Sei Baru T.A 2022/2023.

METODE

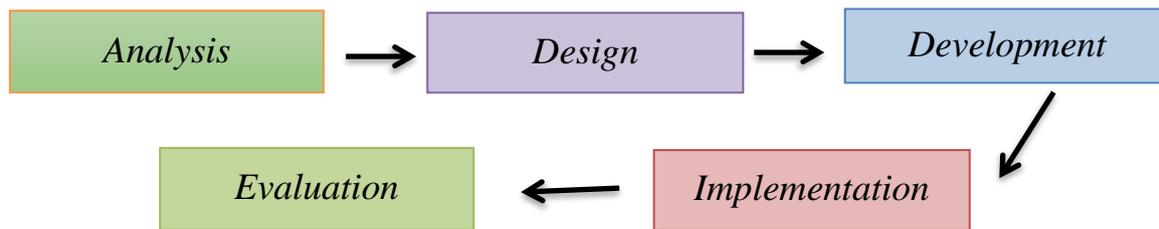
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk lalu dilakukan pengujian terhadap produk tersebut. Menurut Sugiyono (2017, h. 297), "Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk". Pengembangan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaharui produk yang telah ada (agar lebih praktis, efektif, dan efisien), atau menciptakan produk baru (yang belum pernah ada sebelumnya). Memvalidasi produk berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektifitas atau validasi produk tersebut. Penelitian dan pengembangan ini berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *hand puppet* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Negeri 014629 Pematang Sei Baru, kecamatan Tanjung Balai, Kabupaten Asahan, Sumatera Utara. Waktu pelaksanaan penelitian ini akan dilaksanakan dari bulan Mei-Juli 2023 pada semester genap (II) Tahun ajaran 2022/2023.

Subjek penelitian merupakan orang dan benda yang diamati dalam rangka sebagai sasaran. Adapun subjek penelitian yang penulis maksud ialah siswa kelas III SD Negeri 014629 Pematang Sei Baru yang terdiri dari 29 siswa, 12 laki-laki dan 17 Perempuan. Sedangkan Subjek penelitian pengembangan media *Hand Puppet* yaitu validasi angket, ahli konten (isi), ahli desain dan validasi soal/tes, uji coba praktikalitas dan uji coba efektifitas.

Prosedur penelitian adalah serangkaian tahap-tahap yang sistematis dan terarah yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang relevan dalam rangka menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Tujuan dari prosedur penelitian ini adalah untuk memastikan bahwa data yang diperoleh akurat, kredibel, dan dapat diandalkan sehingga hasil penelitian dapat diinterpretasikan dengan baik dan kesimpulan yang diambil memiliki dasar yang kuat.

Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Menurut Robert Maribe Branch (2009) ADDIE singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian Pengembangan (R&D)

Pada tahap analisis dilakukan analisis beberapa aspek diantaranya analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis perangkat pembelajaran dan analisis kurikulum dan materi. Pada tahap desain atau perancangan, peneliti merancang media *hand puppet*, menyusun materi dan soal, serta menyusun instrumen penilaian media. Pada tahap pengembangan media akan mulai dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan desain yang telah ditetapkan. Desain produk yang telah disusun, dikembangkan dengan membuat produk media *hand puppet*, validasi instrument angket, validasi ahli desain media, validasi ahli konten media dan validasi tes/soal. Pada tahap pelaksanaan akan dilakukan pada kelas III SDN 014629 Pematang Sei Baru sebagai uji coba lapangan. Sebelumnya produk diuji coba oleh guru. Setelah itu Guru dan siswa diberi angket sebelum media *hand puppet* di uji coba di lapangan, untuk menilai kepraktisan media tersebut. Selanjutnya peneliti memberikan soal *pre-test* kepada siswa. kemudian peneliti melakukan uji coba produk media *hand puppet* dan materi yang sudah dikembangkan dan dinyatakan layak digunakan. Setelah penerapan produk, peneliti memberikan soal *post-test* kepada siswa untuk menilai keefektifan media *hand puppet*. Selanjutnya pada tahap evaluasi yaitu proses untuk menganalisis media pada tahap revisi. Apabila sudah tidak terdapat revisi maka media layak digunakan.

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah wawancara, lembar validasi, tes, angket dan dokumnetasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang dibagi berdasarkan sumber perolehan data yang terdiri dari instrumen wawancara, validasi ahli desain media, validasi ahli konten media, angket respon guru, angket repon siswa, dan juga instrumen tes.

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam pengembangan media *hand puppet*. Dalam penelitian pengembangan ini teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data yang dianalisis berupa data dari instrumen kelayakan dari ahli media, ahli materi dan respon guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data kualitatif dalam penelitian ini adalah berupa kritik dan saran dari validator ahli desain media dan konten media yang di analisis sebagai dasar untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan dan memperoleh kelayakan media produk tersebut. Data kuantitatif diperoleh dari hasil skor yang berupa angket penilaian yang diperoleh dari validator ahli desain media dan ahli konten media materi.

HASIL

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini peneliti telah mengembangkan produk media pembelajaran berupa media *Hand Puppet* sebagai media konkrit, dimana media ini dapat menarik minat belajar siswa khususnya di kelas III SD Negeri 014629 Pematang Sei Baru. Hal ini dilakukan untuk membantu proses pembelajaran supaya lebih menarik sehingga dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 014629 Pematang Sei Baru yang berlokasi di Pematang Sei Baru, kecamatan Tanjung Balai, kabupaten Asahan, Sumatera Utara. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas III SD Negeri 014629 Pematang Sei Baru yang terdiri dari 29 siswa, 12 laki-laki dan 17 Perempuan. Sedangkan Subjek penelitian pengembangan media *Hand Puppet* yaitu validasi angket, ahli konten (isi), ahli desain dan validasi soal/tes, uji coba praktikalitas dan uji coba efektifitas.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and development*) yang menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *Hand Puppet* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *hand puppet* dengan langkah-langkah dalam penelitian pengembangan model ADDIE, dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Perlaksanaan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah melakukan analisis (*Analysis*) pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis perangkat pembelajaran dan analisis kurikulum dan materi. Adapun hasil yang diperoleh pada tahap analisis tersebut adalah sebagai berikut:

- Analisis kebutuhan diperoleh hasil bahwa sekolah SD Negeri 014629 Pematang Sei Baru membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- Hasil analisis siswa diperoleh hasil bahwa kemampuan menyimak siswa masih rendah, dan siswa belum mampu untuk menyimak dengan baik. Penyebab rendahnya keterampilan menyimak dikarenakan kurangnya media. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran *hand puppet* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa.
- Hasil analisis perangkat pembelajaran diperoleh bahwa SD Negeri 014629 Pematang Sei Baru menggunakan perangkat pembelajaran yang terdiri dari buku tema kelas III Tematik terpadu kurikulum 2013 dan RPP.
- Hasil analisis kurikulum dan materi diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan di SDN 014629 Pematang Sei baru adalah kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka dan penelitian ini menggunakan pembelajaran tematik dengan tema 8 Praja Muda Karana, sub tema 3 Aku Suka Bertualang, muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn.

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah tahap desain (*design*). Tahap desain merupakan tahapan perancangan media *hand puppet* (boneka tangan) yang meliputi perancangan media yaitu menentukan bahan yang ingin digunakan seperti kain flannel atau kain bekas yang masih layak, menentukan alat yang ingin digunakan, menentukan pola dan bentuk yang akan dibuat, serta menentukan warna dan ukuran media yang akan dikembangkan. Setelah itu peneliti menyusun materi dan soal yang akan diajarkan dan akan divalidasi oleh validator. Peneliti merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum 2013 dengan tema 8 Praja Muda Karana, subtema 3 Aku Suka Bertualang, pembelajaran 2. Kemudian peneliti menyusun instrument penelitian berupa angket yang akan digunakan untuk melihat kelayakan suatu media pembelajaran.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan (*development*) pada tahap ini dilakukan pembuatan produk media *hand puppet* dan validasi ahli desain dan ahli konten media. Adapun hasil yang diperoleh pada tahap desain tersebut ialah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Alat dan Bahan Media Hand Puppet

Alat dan Bahan	Gambar
Kain flannel berwarna dan pensil	

Rol dan benang jahit		
Jarum dan gunting		
Dakron dan kertas hvs		
Mata mainan dan lem tembak		
Mesin jahit dan pernik-pernik		

Berikut cara pembuatan media *hand puppet* yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Pembuatan Media *Hand Puppet*

Cara pembuatan	Gambar
Pertama siapkan kertas hvs, pensil, dan rol untuk membuat pola badan, tangan, dan kepala yang diinginkan.	
Gambarlah pola diawali dengan badannya, di lanjut dengan tangan kiri dan kanan sesuai dengan ukuran badan yang telah dibuat. Selanjutnya gambar pola kepala disesuaikan dengan ukuran badannya. Lalu pola tersebut digunting.	

<p>Ambil kain flannel untuk ditempelkan ke pola yang telah dibuat, gunting kain flannel mengikuti pola.</p>	
<p>Rapikan flannel yang telah digunting sesuai pola yang diinginkan, Selanjutnya siapkan mesin jahit atau jarum jahit, jahit bagian badan terlebih dahulu, dilanjut jahit bagian tangan.</p>	
<p>Setelah itu jahit mengikuti pola bagian kepala, sisakan sedikit untuk memasukkan dakron kebagi kepala, masukkan dakron kedalam bagian kepala hingga penuh dan padat. Selanjutnya jahit bagian yang terbuka.</p>	
<p>Satukan semua bagian badan,tangan dan kepala hingga berbentuk boneka.</p>	
<p>Selanjutnya tambahkan mata, hidung, mulut, dan rambut. Terakhir tambahkan hiasan sesuai keinginan kita.</p>	

Pada tahap keempat yaitu *implementation* atau pelaksanaan dilakukan pada saat media dan materi dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Media pembelajaran yang sudah valid dan layak kemudian dilakukan uji coba produk lapangan. Dengan kata lain, *implementation* merupakan langkah uji coba lapangan yang dilakukan disekolah tempat penelitian. Subjek uji coba pemakaian produk ialah siswa kelas III SD Negeri 014629 Pematang Sei Baru dengan jumlah siswa 29 siswa. Siswa diberikan pembelajaran tematik dengan tema 8 Praja Muda Karana, sub tema 3 Aku Suka Bertualang, pembelajaran ke-2, dengan muatan terpadu Bahasa Indonesia dan PPKn. Pembelajaran disesuaikan dengan RPP yang peneliti kembangkan. Pembelajaran pada uji coba produk ini menggunakan media *hand puppet*. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur tingkat praktis dan efektif media yang dikembangkan digunakan secara langsung.

Tahap terakhir pada model pengembangan ADDIE adalah tahap *Evaluation* (evaluasi). Tahap evaluasi bertujuan untuk melihat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan pada setiap proses penilaian produk yang telah dilakukan pada saat validasi. Berikut data hasil penilaian produk setiap tahap sebagai berikut:

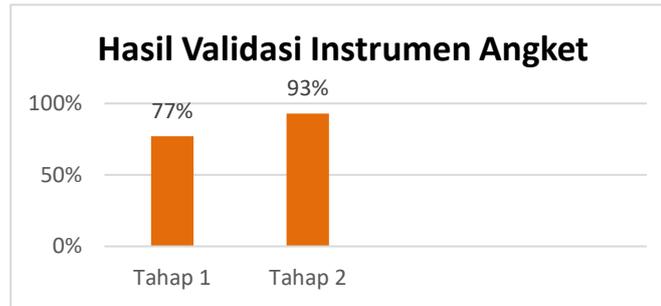


Diagram 4. 1 Hasil Validasi Instrumen Angket

Berdasarkan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa validasi instrumen angket pada tahap 1 yang dilakukan oleh Ibu Lala Jelita Ananda, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan mendapatkan skor 77 % masuk kriteria penilaian “Layak” dengan keterangan “Layak digunakan dengan revisi”. Hasil validasi tahap 2 memperoleh skor 93 % masuk kriteria penilaian “Sangat Layak” dengan keterangan “Layak digunakan tanpa revisi”. Jadi instrumen angket media pembelajaran *hand puppet* siap digunakan dilapangan tanpa adanya revisi.

Selanjutnya hasil penilaian dari ahli desain media oleh validator mengenai media *hand puppet* sebagai berikut:

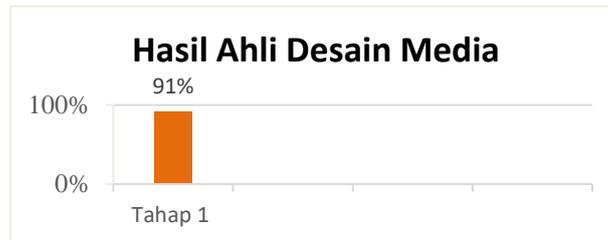


Diagram 4. 2 Hasil Ahli Desain Media

Berdasarkan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa validasi ahli media pada tahap 1 yang dilakukan oleh Bapak Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan mendapatkan skor 91 % masuk kriteria penilaian “Sangat Layak” dengan keterangan “Layak digunakan tanpa revisi”. Jadi produk media pembelajaran *hand puppet* siap digunakan dilapangan untuk kegiatan pembelajaran tanpa adanya revisi.

Hasil penilaian dari ahli konten (isi) media oleh validator mengenai media *hand puppet* yaitu:

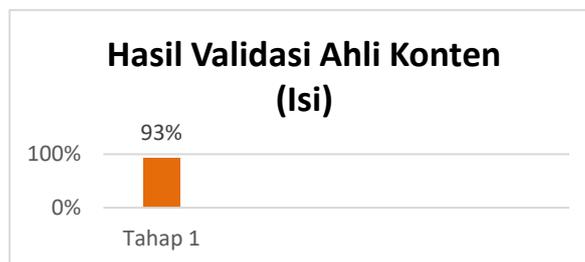


Diagram 4. 3 Hasil Ahli Konten (Isi) Media

Berdasarkan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa validasi ahli konten (isi) pada tahap 1 yang dilakukan oleh Bapak Dr. Edizal Hatmi, SS., M.Pd. selaku dosen PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan mendapatkan skor 93 % masuk kriteria penilaian “Sangat Layak” dengan keterangan “Layak digunakan tanpa revisi”. Jadi materi pada media pembelajaran *hand puppet* siap digunakan dilapangan untuk kegiatan pembelajaran tanpa adanya revisi.

Hasil penilaian dari validasi tes/soal media oleh validator mengenai media *hand puppet* yaitu:

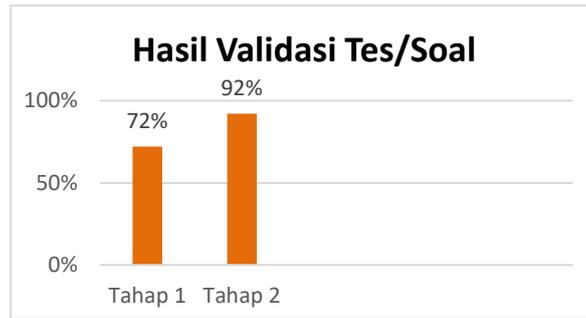


Diagram 4. 4 Hasil Validasi Tes

Berdasarkan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa validasi Tes/soal pada tahap 1 yang dilakukan oleh Bapak Fahrur Rozi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan mendapatkan skor 72% masuk kriteria penilaian “Layak” dengan keterangan “Layak digunakan dengan revisi”. Hasil validasi tahap 2 memperoleh skor 92% masuk kriteria penilaian “Sangat Layak” dengan keterangan “Layak digunakan tanpa revisi”. Jadi, soal pada media pembelajaran *hand puppet* siap digunakan dilapangan tanpa adanya revisi.

Hasil penilaian dari angket repon guru pada media pembelajaran oleh wali kelas III SD Negeri 014629 Pematang Sei Baru yaitu



Diagram 4. 5 Hasil Penilaian Angket Respon Guru

Berdasarkan diagram di atas, hasil uji coba lapangan yang dilakukan oleh guru wali kelas III yaitu Ibu Azlina Fitri mendapatkan skor 93% yang masuk kedalam kriteria “Sangat Praktis” dengan keterangan “Produk siap digunakan tanpa adanya revisi” digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penilaian dari angket repon siswa mengenai media pembelajaran *hand puppet*. Angket ini diberikan untuk siswa kelas III SD Negeri 014629 Pematang Sei Baru untuk menilai kepraktisan media pembelajaran yaitu:



Diagram 4. 6 Hasil Penilaian Angket Respon Siswa

Berdasarkan diagram di atas, hasil uji coba lapangan yang dilakukan oleh siswa kelas III yang berjumlah 29 siswa mendapatkan skor 91% yang masuk kedalam kriteria “Sangat Praktis” dengan keterangan “Produk siap digunakan tanpa adanya revisi” digunakan dalam proses pembelajaran.

Efektivitas media pada penelitian ini menggunakan instrument tes oleh siswa kelas III SD Negeri 014629 Pematang Sei Baru untuk menilai keefektifan media pembelajaran. Tahap pelaksanaan instrument tes peneliti memberikan soal *pre-test* dan *post-test* berupa pilihan

berganda kepada siswa sebanyak 29 siswa. Di bawah ini diagram hasil penilaian dari hasil efektifitas media pembelajaran sebagai berikut:

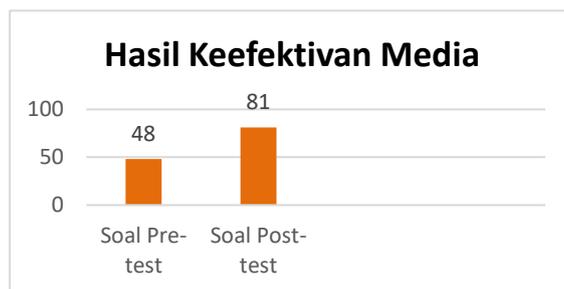


Diagram 4. 7 Hasil Penilaian Efektivitas Media

Berdasarkan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *pre-test* siswa diperoleh rata-rata 48 dan nilai *post-test* siswa diperoleh rata-rata 81. Dapat diperoleh nilai *pre-test* dan nilai *post-test* dengan menggunakan rumus N-gain menunjukkan peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran dilakukan sebesar “0,67” dengan kategori “sedang”. dapat disimpulkan bahwa, media ini efektif untuk digunakan pada siswa kelas III di SD Negeri 014629.

PEMBAHASAN

Kelayakan dari media pembelajaran *Hand Puppet* dilihat dari hasil data validasi oleh ahli Desain media dan Konten (isi) media. Validasi desain media dilakukan oleh dosen Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Medan yaitu Bapak Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd. dan validasi konten (isi) media dilakukan oleh dosen Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Medan yaitu Bapak Dr. Edizal Hatmi, SS., M.Pd.

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli Desain media pada tahap 1 yang dilakukan oleh Bapak Putra Afriadi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan mendapatkan skor 91 % masuk kriteria penilaian “Sangat Layak” dengan keterangan “Layak digunakan tanpa revisi”. Jadi produk media pembelajaran *hand puppet* siap digunakan dilapangan untuk kegiatan pembelajaran tanpa adanya revisi.

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli konten (isi) pada tahap 1 yang dilakukan oleh Bapak Dr. Edizal Hatmi, SS., M.Pd. selaku dosen PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan mendapatkan skor 93 % masuk kriteria penilaian “Sangat Layak” dengan keterangan “Layak digunakan tanpa revisi”. Jadi materi pada media pembelajaran *hand puppet* siap digunakan dilapangan untuk kegiatan pembelajaran tanpa adanya revisi.

Berdasarkan skor yang diperoleh dari validator ahli desain dan ahli konten (isi) media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Hand Puppet* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Juga ada penelitian terdahulu yang mendukung dan menunjukkan bahwa media *Hand Puppet* ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran, seperti Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Agusmi Rauza KS (2020) dengan judul “Pengembangan Media *Hand Puppet* untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Awal Anak Usia Dini” menyatakan bahwa hasil penelitian yang telah dikembangkan sebuah produk *Hand puppet* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bicara awal anak. Pada instrumen validasi materi yang dilakukan oleh validator ahli materi ada beberapa aspek yang dijadikan panduan dalam melakukan penilaian kelayakan dari materi yang disajikan. Penyajian hasil penilaian mendapatkan kategori “sangat Baik”. Sedangkan instrumen validasi media mencakup 4 aspek yang diamati yaitu : fisik, bentuk, warna dan ukuran hand puppet, sehingga hasil penilaian dari ahli media mendapatkan kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Maryam Isnaini Damayanti (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Untuk Keterampilan Menulis Naraasi Siswa Kelas III Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa hasil kevalidan produk dapat dilihat dari hasil persetujuan yang diberikan oleh ahli media melalui proses validasi

dimana skor yang diperoleh adalah 80% dengan kategori valid, dan hasil validasi materi memperoleh skor 80% dengan kategori valid. Media dapat dibilang sebagai media yang sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media *Hand Puppet* layak atau valid digunakan untuk pembelajaran, dapat disimpulkan media *Hand Puppet* layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa di kelas III.

Selanjutnya kepraktisan dari media pembelajaran *Hand Puppet* dilihat dari hasil data validasi angket respon guru dan angket respon siswa oleh guru kelas III dan siswa kelas III SD Negeri 014629 Pematang Sei Baru. Praktikalitas media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kepraktisan suatu media pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan yang dilakukan oleh guru wali kelas III yaitu ibu Umi Kalsum mendapatkan skor 93% yang masuk kedalam kriteria "Sangat Praktis" dengan keterangan "Produk siap digunakan tanpa adanya revisi". Data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan yang dilakukan oleh siswa kelas III yang berjumlah 29 siswa mendapatkan skor 91% yang masuk kedalam kriteria "Sangat Praktis" dengan keterangan "Produk siap digunakan tanpa adanya revisi" digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa dinyatakan bahwa media *hand puppet* praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian terdahulu juga menyatakan media *hand puppet* praktis untuk digunakan, peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Maryam Isnaini Damayanti (2021) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Untuk Keterampilan Menulis Naraasi Siswa Kelas III Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa hasil kepraktisan dapat diketahui dari hasil respon guru yang memperoleh skor 86% dan skor dari respon siswa 86,5 jika dilihat dari skor yang diperoleh tersebut media dapat dibilang sebagai media yang sangat praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Adapun keefektivan dari media pembelajaran *Hand Puppet* dilihat dari hasil data *pre-test* dan *post-test* oleh siswa kelas III SD Negeri 014629 Pematang Sei Baru berjumlah 29 siswa. Efektivitas media pembelajaran bertujuan untuk mengetahui keefektivan suatu media pembelajaran. Data yang dihasilkan dari nilai *pre-test* siswa diperoleh rata-rata 48 dan nilai *post-test* siswa diperoleh rata-rata 81. Dapat diperoleh nilai *pre-test* dan nilai *post-test* dengan menggunakan rumus N-gain menunjukkan peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran dilakukan sebesar "0,67" dengan kategori "sedang".

Berdasarkan hasil dari *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan dapat diperoleh bahwa media *hand puppet* efektif dalam proses pembelajaran. Peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Agusmi Rauza KS (2020) dengan judul "Pengembangan Media *Hand Puppet* untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Awal Anak Usia Dini" menyatakan bahwa boneka tangan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena media ini sangat efektif dalam membantu anak belajar bahasa. Kelebihan dari media *hand puppet* ialah sebagai berikut: (1) Tidak membutuhkan banyak waktu dan tempat; (2) Boneka dibuat sesuai dengan karakter dalam cerita; (3) Tidak membutuhkan skill yang rumit untuk pemain; (4) Dapat mengembangkan imajinasi dan aktifitas siswa serta menambah suasana belajar yang menyenangkan; (5) Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pelajaran yang disajikan.

SIMPULAN

Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain media serta pengisian angket respon guru dan siswa maka media *hand puppet* layak dan praktis digunakan di lapangan untuk kegiatan pembelajaran tanpa adanya revisi. Selain itu hasil keefektivan media *hand puppet* menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran dilakukan sebesar "0,67" dengan kategori "sedang". Dapat disimpulkan bahwa media *hand puppet* efektif untuk digunakan pada siswa kelas III di SDN 014629. Adapun saran berkaitan dengan penelitian ini yaitu diharapkan media *hand puppet* yang telah dikembangkan dapat dijadikan bahan ajar pendukung sebagai referensi tambahan bagi siswa pada pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter* (ketiga). Bandung: PT Refika Aditama.
- Chrisyarani, D. (2018). Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), h. 57–62.
- Datuamas, K. (2016). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Anak Kelompok A2 TK Aisyiyah 1 Tolotolo. *Jurnal Bahasa Antodea*, 4(2), h. 28–37.
- Irmayani, A., Syamsuardi, P. (2021). Metode Bercerita dengan Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Anak. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1).
- Mariana, S., dan Zubaidah, E. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita siswa kelas V SD Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), h. 166–176.
- Maula, R. (2018). *Pengaruh Media Hand Puppet Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mendengarkan Cerita* (Skripsi). Banten: Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Permana, E. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), h. 133–140.
- Rauza, A. (2020). *Pengembangan Media Hand Puppet untuk Meningkatkan Kemampuan Bicara Awal Anak Usia Dini* (Skripsi). Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Sugiyono. (2017a). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development* (ketiga). Bandung: ALFABETA,cv.
- _____. (2017b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (ke-25). Bandung: ALFABETA,cv.