BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan model *4D* yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu penetapan (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*desseminet*). Tahapan dalam pengembangan penelitian ini sebagai berikut:

1. *Define*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap *define* adalah kegiatan yang berfokus pada analisis terhadap situasi yang dihadapi guru, karakteristik siswa, dan konsep-konsep yang akan diajarkan.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara kepada guru. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Nurhayati, S.Pd selaku walikelas IV di SDN Kedaung Wetan 6 di peroleh informasi bahwa kemampuan berbicara siswa masih rendah dan alat peraga untuk pembelajaran keterampilan berbicara ini belum tersedia,

selama ini guru melakukan pembelajaran hanya menggunakan metode role playing tanpa adanya media yang dapat membangkitkan semangat serta rasa ingin tahu siswa. Oleh karena itu sangat dibutuhkan media berupa boneka tangan yang sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik, karakteristik peserta didik sehingga pembelajaran lebih efektif.

b. Analisis Kurikulum

Setelah melakukan analisis kebutuhan, selanjutnya dilakukan analisis kurikulum. Analisis yang dilakukan ialah mengidentifikasi kompetisi dasar yang terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV dalam kurikulum 2013. KD yang sesuai dengan tema 8 subtema 1 daerah tempat tinggalku.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan menyesuaikan materi yang terdapat pada kurikulum 2013. Tujuan dilakukan analisis materi yaitu agar pengembangan cerita dan boneka tangan ini sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat pada tema 8 subtema 1 daerah tempat tinggalku. Analisis materi merajuk pada buku teks yang berjudul “Buku Guru dan Buku

Siswa Kurikulum 2013 Tema 8 Daerah Tempat tinggalku untuk SD/MI Kelas IV" karangan Henny Kusumawati (2017).

d. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan dari hasil analisis kebutuhan, kurikulum, dan materi menjadi indikator hasil belajar.

2. *Design*

Tahap *design* dilakukan kegiatan perancangan dalam pengembangan media Boneka Tangan. Perancangan ini merupakan solusi dalam pembelajaran bahasa indonesia pada keterampilan berbicara agar siswa dapat lebih mudah dalam mengekspresikan imajinasinya melalui boneka tangan, dapat menambah tingkat kepercayaan diri siswa, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Tahap ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Story Board

Pembuatan *story board* ini dimaksudkan sebagai perencanaan awal agar pembuatan produk Boneka Tangan menjadi lebih terarah dan terkonsep sehingga dapat dengan mudah menyusun pengembangan produk Boneka Tangan.

b. Tema

Dalam tahap ini perlu menentukan tema atau desain untuk membuat produk, perlu pertimbangan yang matang agar konsistensi penyusunan produk terjaga dalam pembuatannya. Tema yang digunakan yakni terdapat pada teks cerita. Desain boneka tangan dibuat menggunakan kain jenis voelba sebagai bahan pembuat boneka, kemudian membuat pola menyerupai bentuk suatu benda yang dikembangkan menjadi memiliki mulut, setelah dibuat pola kemudian disatukan dengan bahan kain yang telah disediakan dan dijahit dengan rapi.

3. *Develop*

Pembuatan produk pada media Boneka Tangan menggunakan bahan kain jenis voelba untuk lapisan terluarnya, kemudian membuat pola Boneka Tangan dengan bentuk pesawat yang memiliki mulut, layangan kelelawar yang memiliki mulut dan layangan berbentuk belah ketupat yang memiliki mulut, disitulah letak pengembangan nya pada produk boneka tangan ini yaitu memiliki mulut untuk digerakan sehingga dapat diperagakan seperti sedang berbicara, setelah pola terbuat kemudian dijahit dengan rapi pada kain yang sudah di persiapkan.

4. *Desseminate*

Proses penyebaran merupakan tahap akhir pengembangan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarluaskan produk peneliti yang telah dilakukan. Pada tahap ini penggunaan media pembelajaran boneka tangan akan disebarluaskan dengan cara memberikan kepada guru kelas di sekolah selaku praktisi.

5. Validasi Desain/ Uji Ahli

Validasi dilakukan terhadap produk awal awal digunakan untuk memperbaiki kekurangan sehingga pengembangan media boneka tangan yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh 1 orang dosen dan 1 orang guru. 1 orang dosen sebagai validator ahli media, 1 orang guru sebagai validator ahli materi. Setiap validator diminta untuk memvalidasi instrumen yang telah disediakan oleh peneliti sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihannya.

a. Validasi Ahli Media

Ahli media pada penelitian ini yaitu ibu Fitri Mhelawati selaku dosen UIN SMH Banten jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah. Untuk mengetahui validasi dari segi uji ahli ini digunakan instrument penilaian validasi uji ahli media

dilihat dari aspek kesesuaian media boneka tangan dengan pembelajaran dikelas. Berikut ini hasil validasi ahli media:

Tabel 4.1

Hasil Validasi Penilaian Ahli Media

No	**Aspek Penilaian**	**Skor Ahli Media**
1.	Ukuran Media Boneka Tangan	19
2.	Desain Media Boneka Tangan	14
Jumlah		33

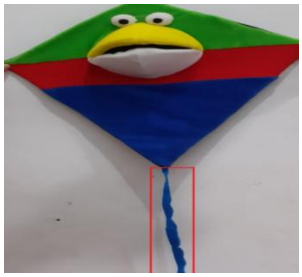
Berdasarkan tabel kriteria penilaian analisis data validasi ahli media didapatkan jumlah skor perolehan 33, skor maksimal berdasarkan instrumen adalah 35, sehingga didapat:

$$\text{NP (\%)} = \frac{33}{35} \times 100 = 94\%$$

maka masuk pada kriteria “sangat layak” sehingga dapat diuji cobakan dengan perbaikan sesuai saran.

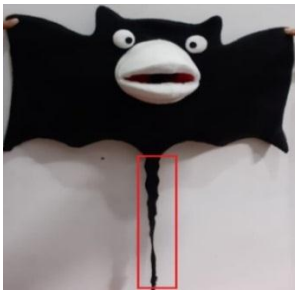
Gambar 4.1

Layang-layang

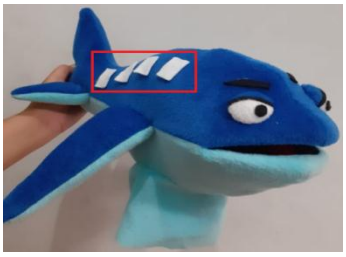


(sebelum revisi) **(sesudah revisi)**

Layangan Kalong (kelelawar)



(sebelum revisi) **(sesudah revisi)**



(sebelum revisi) **(sesudah revisi)**

b. Validasi Ahli Materi

Penilaian yang dilakukan berfokus pada penilaian produk media boneka tangan pada aspek bahasa dan materi. Pada aspek materi terdapat dua komponen aspek penilaian yaitu relevansi materi dan keakuratan materi. Terdapat satu orang ahli materi pada penelitian ini yaitu ibu Nurhayati, S.Pd selaku Walikelas IV di SDN Kedaung Wetan 6.

Validasi oleh ahli materi dilakukan pada hari Sabtu, 26 September 2020. Berikut hasil validasri oleh ahli materi yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.2

Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi

No	**Aspek Penilaian**	**Skor Ahli Materi**
1.	Relevansi Materi	20
2.	Keakuratan Materi	15
3.	Komunikatif	10

4.	Dialog dan Interaktif	14
5.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	9
Jumlah		68

Berdasarkan hasil penelitian validasi materi di atas, menunjukkan bahwa dari ahli materi diperoleh nilai 68 dari 14 pertanyaan, skor maksimal berdasarkan instrument adalah 70 sehingga didapat:

NP (%) = $\frac{68}{70} \times 100 = 97\%$ (Sangat layak). maka hasil validasi media boneka tangan yang dikembangkan menunjukkan bahwa materi yang digunakan sudah baik dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak untuk menanamkan karakter atau pesan moral. Selanjutnya ahli materi menyarankan untuk memperbaiki penulisan atau kesalahan dalam penulisan teks cerita tersebut, berikut hasil perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi:

Gambar 4.2

Revisi Ahli Materi (sebelum direvisi)

Si hitam penghancur pesawat

Pada suatu desa yang berada dipinggiran bandara, setiap hari lebih dari 10 pesawat terbang melintasi angkasa, penduduk sekitar telah terbiasa dengan suara bising lalu lalang pesawat. Uniknya terdapat sebuah kebiasaan bagi anak-anak kecil pun orang dewasa bermain layang-layang di tengah hamparan sawah dan lapangan, pihak bandara telah melarang untuk itu karena akan mengganggu serta membahayakan pesawat dan penduduk sekitar namun masyarakat tidak menggubris larangan itu.

Pada siang yang terik, terdapat banyak layangan yang meliuk indah di angkasa salah satunya adalah si kalong hitam dan si segitiga, mereka yang terbang paling tinggi dari pada layangan lainnya.

"hei segitiga, ayo kita terbang lebih tinggi lagi" kata si kalong

"ah tidak, bagaimana jika nanti ada pesawat yang melintas?" tolak segitiga.

"tidak akan, ayo kau ini payah sekali" balas si kalong. Meledek.

"baiklah" akhirnya segitiga pun mengikuti si kalong untuk terbang lebih tinggi.

saat sedang asik terbang sambil menikmati pemandangan dari atas, angin bertiup sangat kencang membuat segitiga tersadar.

"hei kalong, angin bertiup sangat kencang, itu pertanda bahwa sebentar lagi akan ada pesawat yang melintas" kata segitiga mengingatkan kalong.

"wah iyaa, sepertinya asik jika kita tantang pesawat itu untuk lomba terbang" balas si kalong

"ada-ada saja kamu, tidak akan bisa karena itu bahaya" kata segitiga

"ah kamu nya saja yang penakut" ejek si kalong

"terserah kau saja, aku ingin turun" kata segitiga sambil berlalu meliuk turun.

Dari kejauhan terlihat pewasat dengan diiringi oleh angin yang berhembus sangat kencang.

"hei layangan kalong, turunlah kau menghalangi jalan lintasan ku" kata pesawat

"hei pesawat jelek, aku tidak akan turun. Sebaliknya aku akan menantangmu untuk terbang lebih cepat" tantang si kalong

"aku bisa lebih cepat dari mu tapi itu akan membahayakan diriku sendiri, kamu, serta orang-orang yang ada dibawah sana" kata pesawat

"bilang saja kau takut, dasar pesawat jelek" ejek si kalong

"terserah kau saja, cepat minggir hembusan angin akan semakin kencang dan bisa membuatmu tersedot ke dalam baling-baling ku" ujar pesawat mengingatkan.

"tidak akan, aku akan terbang lebih tinggi dan melawan hembusan angin itu" balas si kalong pongah.

Jarak pesawat dan layangan kalong itu semakin dekat akan tetapi si kalong itu masih pongah meliuk-liukan badan nya menantang angin, hingga tiba hembusan angin yang

sangat besar membuat si kalong oleng, disisi lain pesawat berusaha untuk menjauh dari layangan kalong itu, tetapi hembusan angin terlalu kencang sehingga si kalong benar-benar tersangkut pada baling-baling pesawat.

"wah ahhhhh tidakkkkk" teriak si kalong panik

"sudah kubilang, kalong!!" teriak susulan dari pesawat (teks dihilangkan)

Pesawat pun semakin tidak bisa mengontrol dirinya yang rusak akibat si kalong, ia terus meliuk sembarang sebelum akhirnya terjatuh dan meledak.

"aaaaah tidakkkk" teriak pesawat untuk yang terakhir kalinya.

Akhirnya kecelakaan pesawat pun terjadi dan menimpa rumah penduduk sekitar, dan kalong pun mati karena ikut terjatuh bersama pesawat.

Gambar 4.3

Revisi Ahli Materi (setelah direvisi)

Si hitam penghancur pesawat

Pada suatu desa yang berada dipinggiran bandara, setiap hari lebih dari 10 pesawat terbang melintasi angkasa, penduduk sekitar telah terbiasa dengan suara bising lalu lalang pesawat. Uniknya terdapat sebuah kebiasaan bagi anak-anak kecil pun orang dewasa bermain layang-layang di tengah hamparan sawah dan lapangan, pihak bandara telah melarang untuk itu karena akan mengganggu serta membahayakan pesawat dan penduduk sekitar namun masyarakat tidak menggubris larangan itu.

Pada siang yang terik, terdapat banyak layangan yang meliuk indah di angkasa salah satunya adalah si kalong hitam dan si layang-layang, mereka yang terbang paling tinggi dari pada layangan lainnya.

"hei segitiga, ayo kita terbang lebih tinggi lagi" kata si kalong

"ah tidak, bagaimana jika nanti ada pesawat yang melintas?" tolak layang-layang.

"tidak akan, ayo kau ini payah sekali" balas si kalong. Meledek.

"baiklah" akhirnya layang-layang pun mengikuti si kalong untuk terbang lebih tinggi.

saat sedang asik terbang sambil menikmati pemandangan dari atas, angin bertiup sangat kencang membuat layang-layang tersadar.

"hei kalong, angin bertiup sangat kencang, itu pertanda bahwa sebentar lagi akan ada pesawat yang melintas" kata layang-layang mengingatkan kalong.

"wah iyaa, sepertinya asik jika kita tantang pesawat itu untuk lomba terbang" balas si kalong

"ada-ada saja kamu, tidak akan bisa karena itu bahaya" kata layang-layang.

"ah kamu nya saja yang penakut" ejek si kalong

"terserah kau saja, aku ingin turun" kata layang-layang sambil berlalu meliuk turun.

Dari kejauhan terlihat pewasat dengan diiringi oleh angin yang berhembus sangat kencang.

"hei layangan kalong, turunlah kau menghalangi jalan lintasan ku" kata pesawat

"hei pesawat jelek, aku tidak akan turun. Sebaliknya aku akan menantangmu untuk terbang lebih cepat" tantang si kalong

"aku bisa lebih cepat dari mu tapi itu akan membahayakan diriku sendiri, kamu, serta orang-orang yang ada dibawah sana" kata pesawat

"bilang saja kau takut, dasar pesawat jelek" ejek si kalong

"terserah kau saja, cepat minggir hembusan angin akan semakin kencang dan bisa membuatmu tersedot ke dalam baling-baling ku" ujar pesawat mengingatkan.

"tidak akan, aku akan terbang lebih tinggi dan melawan hembusan angin itu" balas si kalong pongah.

Jarak pesawat dan layangan kalong itu semakin dekat akan tetapi si kalong itu masih pongah meliuk-liukan badan nya menantang angin, hingga tiba hembusan angin yang

sangat besar membuat si kalong oleng, disisi lain pesawat berusaha untuk menjauh dari layangan kalong itu, tetapi hembusan angin terlalu kencang sehingga si kalong benar-benar tersangkut pada baling-baling pesawat.

"wah..!! tidakkkkk" teriak si kalong panik

Pesawat pun semakin tidak bisa mengontrol dirinya yang rusak akibat si kalong, ia terus meliuk sembarang sebelum akhirnya terjatuh dan meledak.

"aaaaah tidakkkk!!!" teriak pesawat untuk yang terakhir kalinya.

Akhirnya kecelakaan pesawat pun terjadi dan menimpa rumah penduduk sekitar, dan kalong pun mati karena ikut terjatuh bersama pesawat.

2. Uji coba terbatas

Langkah selanjutnya adalah menguji produk media boneka tangan yang telah divalidasi oleh para ahli materi. Tujuan uji coba produk ini ialah untuk mengetahui hasil pemahaman siswa terhadap pembelajaran setekah menggunakan media boneka tangan ini. Peneliti melakukan proses pembelajaran dengan 2 hari pertemuan yang berbeda. Pada hari pertama peneliti melakuka proses pembelajaran Tema 8 Subtema 1 Daerah Tempat Tinggalku. Selanjutnya pada pertemuan kedua peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan media boneka tangan yang dimainkan oleh siswa secara langsung dengan cara bermain peran, sebelum proses pembelajaran dimulai peneliti memberikan instrumen penilaian keterampilan berbicara pada guru kelas untuk menilai perkembangan berbicara siswa. Pada kedua pertemuan ini dilaksanakan secara *door to door* dikarenakan sistem pembelajaran yang biasanya dilakukan di sekolah dasar diliburkan karena adanya wabah Covid-19, saat ini lembaga sekolah dasar menghimbau agar siswa-siswi melakukan pembelajaran di rumah.

Melihat dari respon pengguna, produk media boneka tangan ini diuji coba pada siswa kelas IV Sekolah Dasar sebanyak 30 siswa, namun peneliti hanya mengambil sampel sebanyak 10 siswa sebagai responden.

Uji coba lapangan dilakukan kepada 10 peserta didik di kelas IV SDN Kedaung Wetan 6 Kota Tangerang, yaitu pada hari Senin, 28 September 2020. Berikut hasil instrumen hasil penilaian keterampilan berbicara siswa:

Tabel 4.3

Hasil Uji Coba Siswa

No.	**Responden**	**Jumlah Nilai**	**Skor Maksimal Instrument**	**Skor/Nilai Akhir**	**Keterangan**
1.	Zivana	42	45	93%	Sangat Baik
2.	Nada	42	45	93%	Sangat Baik
3.	Ajeng	41	45	91%	Sangat Baik
4.	Imelda	42	45	93%	Sangat Baik
5.	Lili	41	45	91%	Sangat Baik

6.	Syaqila	43	45	95%	Sangat Baik
7.	Ubaydilah	42	45	93%	Sangat Baik
8.	Arya	42	45	93%	Sangat Baik
9.	Nuri	42	45	93%	Sangat Baik
10.	Hana	42	45	93%	Sangat Baik

Kriteria Uji Kelayakan Respon Siswa

81%-100%= Sangat Baik

61%-80%= Baik

41%-60%= Cukup

21%-40%= Kurang

0%-20%= Sangat Kurang[1]

Berdasarkan respon peserta didik pada uji coba lapangan, data tersebut menunjukan bahwa rata-rata respon peserta didik terhadap pengembangan media boneka tangan dalam melatih kemampuan berbicara siswa 93% dengan kategori “sangat baik” dilihat dari aspek penilaian yang sudah tertera.

[1] Riduan, 2013, *Dasar-Dasar Statistika*, (Bandung; Alfabeta)

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kelayakan Produk Media Boneka Tangan

Pengembangan media boneka tangan terhadap kemampuan berbicara merupakan penelitian dan pengembangan untuk membantu atau sebagai penunjang pembelajaran guru dan siswa di dalam kelas dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi melalui cerita yang akan disampaikan, selain itu juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa mampu mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Pada langkah pertama dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan analisis masalah untuk mencari tahu permasalahan yang terdapat di SD. Pada tahap kedua, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara *study literatur* dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan yang sesuai dengan pengembangan media yang kaan dirancang. Salah satu tahap pengumpulan data yaitu penyesuaian Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) serta indikator yang mewakili materi yang akan disampikandalam pengembangan media.

Setelah dilakukan pengumpulan data, lalu dilakukan tahapan pengembangan desain produk yakni dengan tahapan awal terlebih dahulu yaitu pembuatan *story board.* Pembuatan *story board* ini bertujuan untuk perencanaan diawal agar pembuatan produk boneka tangan menjadi lebih terarah dan terkonsep sehingga dapat dengan mudah menyusun produk boneka tangan, selanjutnya menentukan tema atau desain yang ingin digunakan. Setelah melakukan pengembangan desain produk, dilakukan tahapan validasi desain produk. Media boneka tangan ini belum diketahui kelayakannya sehingga dibutuhkan uji validasi produk oleh para ahli yang berkompeten dibidangnya.

Berdasarkan pada hasil uji validasi yang sudah dilakukan yakni terdapat dua orang ahli yang menjadi validator ahli materi dan validator ahli media. Penilaian validasi materi dilakukan oleh ahli materi yang melibatkan satu orang guru SDN Kedaung Wetan 6 selaku wali kelas IV.

Ahli materi memberikan komentar dan saran yaitu materi cerita sudah baik, namun nama penokohan lebih disesuaikan dengan bentuk media boneka tangan untuk lebih memperdalam karakter tokoh dalam cerita. Kemudian peneliti melakukan perbaikan dengan cara merubah kembali isi cerita dan nama penokohan agar sesuai

dengan bentuk boneka tangan dan siswa dapat lebih mendalami sifat penokohan yang ada dalam cerita. Hasil validasi tersebut dapat dinyatakan dengan layak dan dapat diuji cobakan karena peneliti telah memperbaiki materi yang telah disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa dan cerita yang telah dirubah kembali kedalam sastra anak agar siswa lebih memahami dan mudah dalam mencerna isi cerita sehingga maksud dan tujuan dari isi cerita tersebut dapat tersampaikan dan menarik perhatian siswa karena mudah dipahami.

Penilaian ahli media dilakukan oleh satu orang dosen PGMI UIN SMH Banten dengan kategori nilai yang diperoleh 94% termasuk pada kategori “sangat layak”. Komponen dianggap layak oleh ahli media yaitu aspek komunikasi visual terdiri dari ukuran media dan desain media. Namun masih ada beberapa kekurangan terhadap media boneka tangan yang diberikan komentar oleh validator media yaitu munculkan lebih banyak asken penunjang boneka bentuk pesawat belum terdapat jendela pada badan pesawat, boneka tangan layang-layang belum terdapat buntut atau di ilustrasikan sebagai benang seperti layang-layang pada umumnya. Maka peneliti memperbaiki bagian bentuk boneka tangan yang terdapat kekurangan tersebut dengan menambahkan jendela pada

badan pesawat dan ilustrasi benang pada layang-layang agar terlihat lebih sesuai dengan fakta nya.

Hasil validasi dapat dinyatakan "sangat layak" karena media boneka tangan yang telah dibuat sesuai dengan fungsinya yaitu dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa, melatih keterampilan berbahasa siswa, serta dapat mendorong siswa menjadi percaya diri dan berfikir untuk memuat nada pada cerita. Sebab dengan menggunakan boneka tangan dapat melibatkan interaksi antar siswa, menumbuhkan rasa senang dan percaya diri pada siswa, serta bisa memberikan pengalaman yang baru bagi siswa dalam belajar, sehingga siswa pun tidak hanya mendengarkan cerita yang disampaikan oleh guru nya saja akan tetapi siswa dpat bermain peran menggunakan media boneka tangan.

Hasil dari penelitian ini juga sependapat dengan penelitian lain yaitu media boneka tangan dirancang untuk mempermudah guru dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan. Instrumen yang dirancang adalah angket kelayakan produk untuk mengetahui kemenarikan dari media boneka tangan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media boneka tangan untuk siswa kelas V SD. Media boneka tangan dipilih

sebagai penunjang pembelajaran bahasa Indonesia tentang cerita anak dan dapat menarik minat siswa dalam belajar.[2]

2. Kemampuan Berbicara Peserta Didik

Setelah proses validasi selesai, kemudian dilanjutkan dengan uji coba lapangan pada produk media boneka tangan. Uji coba produk ini dilakukan di kelas IV. Pada tahap uji coba ini peneliti melibatkan 10 orang siswa yang dilakukannya melalui *door to door* dikarenakan SD yang hendak digunakan untuk uji coba produk media boneka tangan diliburkan karena adanya wabah Covid-19. Hasil akhir dari penelitian ini dengan penilaian hasil keterampilan berbicara siswa mencapai hasil dari skor presentase rata-rata sebesar 91% dengan kategori "sangat baik", siswa bersemangat saat pelaksanaan pembelajaran, siswa merepon dengan baik saat bermain peran menggunakan media boneka tangan, interaksi antar siswa terbangun dengan efektif dan baik. Hal ini dikarenakan media yang dikembangkan memiliki kemenarikan, penyampaian pesan yang baik dan mudah digunakan pada siswa.

---

[2] Denna Delawati Chrisyarani, *"Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang"* Forum: Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), Vol. 2 No. 1 Januari 2018. https://core.ac.uk/download/pdf/231317263.pdf

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian lain bahwa 1) penerapan media boneka tangan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terlaksana dengan baik, terlihat dari perencanaan, aktivitas siswa dan guru, serta respon siswa terhadap media yang ditunjukan oleh perhatian, antusias, semangat, keaktifan, memaham materi, kerjasama kelompok, siswa memperoleh pengalaman baru dalam meningkatkan keterampilan berbicara melalui kegiatan bercerita. 2) terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI At-Thayyibah Kecamatan Gambut.[3]

Namun nilai tersebut belum sempurna dikarenakan adanya perbedaan karakterisitik pada tiap siswa, seperti ada siswa yang kurang konsentrasi dalam menangkap pembelajaran dan adapula siswa yang cepat menerima pembelajaran yang diberikan, hal ini sehubungan dengan pendapat Ibrahim dan Syaodih.[4] Peserta didik ada yang memiliki proses berfikir lebih cepat dan adapula yang memili proses berfikir lebih lambat dalam menangkap pelajaran,

---

[3]Khairunisa, Dina Aryanti, *"Penerapan Media Boneka Tangan dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IIIB MI At-Thayyibah" Vol. VIII, Nomor 02, Hal (107-116), September,* 2018.

[4] Ibrahim dan Syaodih, *Perencanaan Pengajaran,* (Jakarta: Rineka Cipta), 2013, hal:18

dimana ini berpengaruh terhadap materi pembelajaran pada pengembangan media boneka tangan ini.

Penelitian ini tentunya tidak terlupa dari kendala yang didapat mulai dari pembuatan sampai penelitian uji coba lapangan. Adapun kendala yang dihadapi saat pembuatan media adalah pada saat desain. Peneliti harus membuat pola boneka sesuai dengan penokohan dalam cerita satu persatu, melihat dari berbagai referensi di internet dan peneliti mendatangkan langsung kepada salah satu pengrajin yang pernah membuat boneka tangan, sehingga penelitipun membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menghasilkan bentuk boneka, bahan, warna, dan alur cerita yang sesuai dengan penyesuaian bentuk karakter boneka tangan yang bagus dan menarik dengan berkonsep benda mati yang dibuat seolah-olah hidup seperti manusia. Waktu pembuatan desain ini membutuhkan sekitar 1 bulan sebelum masuk pada proses penjaitan bentuk pola boneka tangan. Pada proses penjaitan agar lebih rapi dan maksimal peneliti memakai jasa penjait dan biaya yang dikeluarkan tidak begitu banyak untuk menjahit tiga buah boneka tangan yang menyerupai pesawat terbang, layang-layang berbetuk kelelawar dan layang-layang berbentuk belah ketupat, cara memainkannya adalah memasukan seluruh tangan dan jari

pada boneka dan letakan jari-jari pada bagian mulut boneka untuk menggerakan nya saat peran berbicara.

Selanjutnya kesulitan yang dialami oleh peneliti saat uji coba lapangan melalui pembelajaran bermain peran adalah ketika hendak memulai kegiatan bermain peran peneliti memerlukan waktu yang cukup banyak dan panjang, mulai dari menerangkan kepada siswa mengenai pembelajaran bermain peran, melatih siswa berfikir untuk memuat nada pada cerita, mendorong siswa untuk percaya diri dalam memerankan media boneka tangan serta bisa menumbuhkan rasa berani pada siswa agar dapat berdiskusi dengan siswa lain. Kendala yang dialami peneliti sejalan dengan pendapat Sagala Syaiful yaitu bahwa dalam memainkan metode bermain peran akan memakan banyak waktu, mulai dari waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan saat pertunjukan.[5]

Bicara tentang kendala atau kelemahan dari media boneka tangan melalui pembelajaran bermain peran pasti ada juga kelebihannya pada media boneka tangan tersebut. Pada saat pembelajaran berlangsung uji coba yang dilakukan secara *door to door* berjalan dengan lancar, siswa pun terlihat sangat antusias dan

[5] Sagala, Syaiful, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung; Alphabeta) 2011, hal: 23

semangat dalam mengikuti proses pembelajaran walaupun awal nya terlihat masih malu-malu dan belum percaya diri tetapi dengan diberikan motivasi akhirnya siswa pun mencoba untuk tampil berani dan percaya diri. Adapun kelebihan dari media boneka tangan adalah siswa mampu mengembangkan dan menemukan pengetahuan yang baru berdasarkan cara mereka sendiri, serta dapat melatih imajinasi dan dapat mengembangkan kreativitasnya yang dimiliki oleh siswa dalam bermain peran dan dengan menggunakan media boneka tangan ini dapat terjadi interaksi maupun komunikasi antar sesama siswa lain secara menyenangkan.

Berdasarkan pembahasan diatas, hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media boneka tangan yaitu “layak digunakan di lapangan”. Dari hasil penelitian didapatkan penilaian dari para ahli maupun respon siswa bahwa media boneka tangan telah memenuhi kriteria keberhasilan dan dapat membantu siswa mendapatkan pengalaman baru terkait pembelajaran dan media boneka tangan ini sangat membantu guru dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran karena efesien terhadap waktu, ruang, biaya, serta dapat mendorong imajinasi dan keaktifan sisa dalam menambah suasana menyenangkan.