

Pengembangan Media Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa

B. Linda Noviyanawati^{1*}, A. A. Gede Agung² 

^{1,2} Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 17, 2022

Revised March 20, 2022

Accepted August 14, 2022

Available online August 25, 2022

Kata Kunci:

Pengembangan, Boneka Jari Tangan, Keterampilan Berbicara.

Keywords:

Development, Finger Puppets, Speaking Skills.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan dan keterampilan berbicara peserta didik kelas II, berdampak langsung pada hasil belajar peserta didik yang dibuktikan dengan perolehan nilai siswa masih mendapatkan nilai 64 ke bawah. Nilai tersebut di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu ≥ 75 untuk nilai rata-rata. Penelitian ini bertujuan menganalisis validitas media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subyek uji coba penelitian ini adalah 1 orang ahli isi pembelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 orang ahli media pembelajaran, 3 orang uji coba perorangan dan 9 orang uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data menggunakan kuisioner dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini yaitu: (1) Rancang bangun media boneka tangan. (2) Validitas media boneka jari tangan berdasarkan *review* ahli isi memperoleh skor 91,66% dengan kualifikasi sangat baik, *review* ahli desain pembelajaran memperoleh skor 90% dengan kualifikasi sangat baik, *review* ahli media memperoleh skor 85,41% dengan kualifikasi baik, uji perorangan memperoleh skor 89,16% dengan kualifikasi baik, dan uji kelompok kecil memperoleh skor 88,88% dengan kualifikasi baik. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran boneka jari tangan yang dikembangkan layak untuk diterapkan pada muatan bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas II SD.

ABSTRACT

The low ability and speaking skills of second grade elementary school students, have a direct impact on student learning outcomes as evidenced by the acquisition of students' scores still getting a score of 64 and below. This value is below the Minimum Completeness Criteria (KKM) which is ≥ 75 for the average score. The purpose of this study is to access the reliability of This study aims to determine the design and validity of the finger puppet learning media using the SAVI approach. This type of research uses development research, using the ADDIE development model (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). One learning content expert, one instructional design expert, one instructional media expert, three solo trials, and nine small group trials were the topics of this study trial. The data collection method used a questionnaire with quantitative descriptive data analysis techniques. The results of this study are: (1) Design of hand puppet media. (2) The validity of the finger puppet media based on the content expert review obtained a score of 91.66% with very good qualifications, the learning design expert review obtained a score of 90% with very good qualifications, the media expert review obtained a score of 85.41% with good qualifications, test individuals scored 89.16% with good qualifications, and small group test obtained a score of 88.88% with good qualifications. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the development of finger puppet learning media developed is feasible to be applied to Indonesian language content for the speaking skills of second grade elementary school students.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang ditempuh oleh seseorang secara sadar dan terencana untuk dapat mengembangkan potensi dirinya ke arah yang lebih baik lagi dan mendapatkan perkembangan fisik, mencetak karakter yang ditandai oleh adanya perubahan tingkah laku maupun pengetahuan (Rini Purnawati & Mustika, 2021; Ridwan & Wulansari, 2019). Keberhasilan dalam bidang pendidikan seperti dalam kegiatan pembelajaran terdapat perubahan perilaku peserta didik baik meliputi perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik ditandai dengan pembelajaran yang berkualitas yang tercipta dari lingkungan belajar yang kondusif sehingga seluruh peserta didik berperan aktif dalam kegiatan tersebut (Annisa et al., 2020; Safitri, 2020). Berbicara merupakan kemampuan dalam berkomunikasi yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan

*Corresponding author.

E-mail addresses: baiqlinda99noviyanawati@gmail.com (B. Linda Noviyanawati)

sebagai bentuk dalam mengembangkan kemampuan interaksi sosialnya (Anjeli & Latifah, 2021; Zahro et al., 2020). Kegiatan berbicara merupakan kegiatan yang biasa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari untuk menyampaikan pesan, ide atau gagasan kepada pendengar atau penerima pesan dan memudahkan dalam berinteraksi dengan orang lain (Indahyani et al., 2014; Nadia Intan Suradinata & Maharani, 2020). Pelajaran bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membangun kemampuan bahasa anak, pengajaran bahasa Indonesia tidak sekedar mengembangkan aspek komunikasi siswa, akan tetapi mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berimajinasi, melatih kemampuan emosional, dan tidak kalah penting menambah wawasan pengetahuan siswa (Chrisyarani, 2018; Feriyanti, 2020). Dalam pelajaran bahasa Indonesia ini kemampuan berbicara anak bisa dilatih sejak dini sebagai bentuk dalam mengasah keterampilan anak selain dari pemberian teori semata. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak, tentunya guru dituntut untuk memberikan fasilitas belajar seperti media pembelajaran yang digunakan. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa adalah media boneka jari tangan yang digunakan untuk menarik minat belajar siswa serta melatih kemampuan berbicara melalui bermain peran menggunakan boneka jari tangan tersebut.

Namun pada kenyataannya kegiatan belajar mengajar saat ini belum bisa dikatakan kondusif atau sesuai hasil yang diharapkan. Hal tersebut dikarenakan masih terdapat peserta didik yang tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Seperti yang kita ketahui bahwa, saat ini dunia sedang berada dalam situasi yang memprihatinkan baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Masa pandemi covid-19 telah membawa perubahan yang sangat signifikan terutama dalam bidang pendidikan. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara langsung sekarang dilakukan secara online atau melalui sosial media (Handarini & Wulandari, 2020; Salsabila et al., 2020). Dengan adanya pandemi ini berdampak langsung terhadap keterampilan siswa terutama siswa kelas rendah khususnya kelas II Sekolah Dasar. Salah satu bentuk masalah keterampilan tersebut adalah keterampilan berbicara. Hal ini didukung dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring berakibat pada kemampuan interaksi peserta didik, peserta didik kurang terampil dalam berbicara terutama saat diadakannya tanya jawab. Sehingga berdampak langsung terhadap hasil belajar, minat, dan percaya diri siswa dalam berinteraksi. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai siswa masih terdapat siswa yang mendapatkan nilai di bawah 64. Sehingga Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang ditetapkan yaitu ≥ 75 untuk nilai rata-rata. Maka dari itu, perlu dilakukannya sebuah pengembangan media pembelajaran, salah satunya adalah mengembangkan media pembelajaran boneka jari tangan.

Media pembelajaran boneka jari tangan merupakan media yang sesuai dengan karakteristik anak yaitu bermain sambil belajar, media boneka juga mudah dijumpai dan sangat dekat dengan anak. Selain itu, media boneka jari tangan juga merupakan media konkret dan sesuai pada tahap belajar anak yang belajar secara nyata. Boneka jari tangan merupakan media yang digunakan oleh anak yang dapat memberikan ketertarikan dan semangat dalam mengikuti suatu kegiatan. Boneka adalah suatu bentuk tiruan dari manusia, binatang atau tumbuhan yang terbuat dari kain ataupun kayu yang diperankan sesuai tokoh yang digunakan (Wahyuni et al., 2021). Boneka jari tangan merupakan media pembelajaran yang cocok diterapkan dalam pelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara yang sesuai dengan aspek kemenarikan, kemudahan pengoperasian, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik dan melibatkan anak secara aktif dalam ke dalam cerita yang dibawakan (Fakhrudin & Inayati, 2015; Prananta et al., 2017). Penggunaan media boneka jari tangan cocok digunakan di kelas rendah yang sesuai dengan daya imajinasi anak dengan tingkat antusias yang tinggi jika belajar dengan media nyata (Bhakti et al., 2016; Krisanti et al., 2020). Boneka jari tangan tersebut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan bahasa lisan anak. Berbicara merupakan kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain untuk dapat menyampaikan pesan, informasi, maupun ide dan gagasan yang dimilikinya. Penelitian pengembangan ini sejalan dengan penelitian relevan yang menyatakan bahwa media boneka jari tangan layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan kemampuan bahasa lisan anak (Sintia et al., 2021). Selanjutnya penelitian terkait pengembangan media boneka tangan yang menyatakan bahwa media boneka tangan layak diterapkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap bullying (Chuang & Yanti, 2021; Lestariningsih & Parmiti, 2021). Penelitian relevan lainnya menunjukkan pengembangan boneka jari pada tema 5 subtema 1 di kelas I SD dinyatakan valid untuk diterapkan sebagai media pembelajaran (Sumiati & Tirtayani, 2021; Wijaya & Mustika, 2022). Hasil penelitian terdahulu menyatakan media pembelajaran boneka yang terbuat dari bahan kain flanel yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak pada kegiatan bercerita (Musyawaroh et al., 2021). Belum adanya pengembangan media pembelajaran boneka jari tangan dengan menerapkan pendekatan

SAVI yang didukung dengan buku bahan ajar yang digunakan untuk melatih keterampilan berbicara siswa. Oleh karena itu pengembangan media boneka jari tangan berpendekatan SAVI akan menjadi sebuah pembaharuan dalam pengembangan media pembelajaran konkret untuk siswa di kelas rendah. Pengembangan media pembelajaran dapat membantu guru untuk mengatasi masalah komunikasi siswa di kelas rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI pada muatan bahasa Indonesia di kelas rendah. Media ini dipilih untuk menciptakan media pembelajaran konkret dengan menerapkan pendekatan SAVI yang berarti belajar dengan somatic, auditori, visual, dan intelektual yang memudahkan dalam melatih keterampilan berbicara siswa kelas II sekolah dasar.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dilakukan atau langkah yang ditempuh untuk mengembangkan produk pembelajaran seperti media pembelajaran, materi atau bahan ajar dengan runtutan kegiatan yang sistematis (Rayanto, 2020). Penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu dengan mengembangkan produk berupa media pembelajaran boneka jari tangan untuk keterampilan berbicara siswa kelas II SD dengan dilaksanakannya validasi terhadap produk media pembelajaran tersebut. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap sistematis yaitu tahap analisis (*Analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*) (Tegeh & Kirna, 2013). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa kuesioner. Kuesioner yang digunakan untuk mengetahui validitas produk berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli isi, ahli desain pembelajaran, serta ahli media pembelajaran. Kuesioner juga diberikan kepada siswa sebagai subjek uji coba perorangan dengan melibatkan tiga orang siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah, serta uji kelompok kecil dengan melibatkan sembilan orang siswa dengan pembagian menjadi tiga kelompok yang terdiri dari tiga orang dengan kemampuan tinggi, tiga orang dengan kemampuan sedang, dan tiga orang dengan kemampuan rendah. Berikut disajikan metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Matriks Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

No	Tujuan Penelitian	Metode dan Instrumen Penelitian	Sifat Data	Teknik Analisis Data
1.	Rancang Bangun Produk	Kuesioner	Skor	Deskriptif Kuantitatif
2.	Validitas Produk	Kuesioner	Skor	Deskriptif Kuantitatif

Pada tahap pengumpulan data, penelitian ini menggunakan metode kuesioner berupa angket untuk mengumpulkan data hasil *review* ahli isi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta hasil uji yang diberikan kepada siswa pada saat uji perorangan dan kelompok kecil. Pada Tabel 2,3,4, dan 5 disajikan kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 2. Kisi-kisi Kuesioner Ahli Isi/Materi Pelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Kurikulum	1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1	3
		2) Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	2	
		3) Kesesuaian materi yang disajikan dalam media boneka jari tangan sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	
2	Materi	4) Materi pelajaran dapat memotivasi siswa	4	9
		5) Materi bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan nyata	5	
		6) Materi mudah dipahami	6	
		7) Materi menarik perhatian dan fokus siswa	7	
		8) Materi disajikan didukung dengan media yang tepat	8	
		9) Materi didukung dengan media yang tepat	9	
		10) Konsep yang disajikan jelas dan mudah dipahami	10	

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
3	Kebahasaan	11) Bahasa yang digunakan baik dan benar	11	2
		12) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa	12	
Jumlah				12

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Tujuan	1) Kejelasan tujuan pembelajaran	1, 2,	2
2	Strategi	1) Kejelasan tahapan materi pembelajaran	3	
		2) Pemberian kesempatan siswa untuk belajar mandiri	4	
		3) Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	5	
		4) Kemenarikkan media dalam memotivasi	6	
		5) Materi memberikan masalah nyata bagi siswa dan fokus belajar siswa	7,8	
3	Evaluasi	1) Memberikan soal latihan untuk pemahaman siswa	9	2
		2) Adanya umpan balik kepada siswa	10	
Jumlah				10

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Teknis	1) Kemudahan menggunakan media	1	4
		2) Media dapat membantu siswa dalam pemahaman materi yang dibawakan	2	
		3) Media boneka jari tangan dapat melatih kemampuan intelektual siswa	3, 4	
2	Tampilan	4) Penggunaan media sesuai dengan materi	5	8
		5) Ketepatan penyajian media	6	
		6) Kualitas tampilan media	7	
		7) Kemudahan pengenalan tokoh	8, 9	
		8) Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	10	
		9) Ketepatan pemilihan media dengan materi	11	
		10) Penggunaan narasi yang sesuai	12	
Jumlah				12

Tabel 5. Kisi-kisi Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator	No. Butir	Banyak Butir
1.	Visualisasi	1) Kemenarik media pembelajaran	1, 2	2
		2) Kemenarik warna yang digunakan		
2.	Penyajian Materi	1) Kemudahan memahami materi	3, 4, 5	3
		2) Kejelasan uraian materi		
		3) Keseimbangan materi dengan evaluasi		
3.	Teknis	1) Kemudahan pengoperasikan media	6, 7	2
		2) Kejelasan penggunaan media dalam kehidupan nyata		
5.	Motivasi	1) Memberikan semangat/motivasi belajar	8, 9	2
		2) Memusatkan fokus siswa		
6.	Evaluasi	1) Kesesuaian soal dengan materi	10	1
Jumlah				10

Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis deskriptif kuantitatif. Metode ini digunakan untuk mengolah data dalam bentuk skor yang diperoleh berdasarkan hasil kuesioner yang

dilakukan. Metode kuesioner atau angket adalah cara mengumpulkan data dengan memberikan daftar yang berisi pernyataan kepada responden mengenai aspek-aspek yang ingin diukur. Untuk mengetahui hasil penilaian dari kuesioner yang telah diisi menggunakan skala *Likert* pada Tabel 6.

Tabel 6. Skala Likert

Skor	Keterangan
Skor 1	Sangat Tidak Setuju
Skor 2	Tidak Setuju
Skor 3	Setuju
Skor 4	Sangat Setuju

(Sugiyono, 2019)

Skor yang telah didapatkan dihitung dalam bentuk persentase dengan membandingkan hasil keseluruhan jawaban dari skor ideal berdasarkan hasil masing-masing angket. Untuk mengambil keputusan kategori atau kualifikasi yang ditetapkan pada persentase skor pada Tabel 7.

Tabel 7. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Nilai	Kategori
1.	90 - 100	4	Sangat Baik
2.	75 - 89	3	Baik
3.	65 - 74	2	Cukup baik
4.	55-64	1	Kurang

(Tegeh & Kirna, 2013)

Berdasarkan kualifikasi yang didapatkan, dapat ditentukan keputusan bahwa media yang dikembangkan valid atau layak berdasarkan perhitungan hasil skor yang di deskripsikan dari tingkat persentase yang diperoleh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Rancang bangun penelitian pengembangan media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI disesuaikan dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan sistematis. Tahap pertama adalah tahap analisis (*Analyze*). Pada tahap ini dilakukan analisis terkait kebutuhan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan guru dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini diketahui bahwa kemampuan siswa dalam berkomunikasi terutama pada pelajaran bahasa Indonesia kurang dan berdampak langsung terhadap hasil belajarnya. Penyebabnya seperti kurangnya variasi yang digunakan oleh guru seperti media pembelajaran. Kemudian dilakukan analisis KD dan indikator pembelajaran yang bertujuan sebagai patokan dalam penentuan cakupan materi dalam pembelajaran. Setelah itu menganalisis materi untuk menentukan cakupan materi yang digunakan sehingga memiliki alur materi yang jelas.

Tahap kedua adalah tahap perancangan (*Design*). Pada tahap ini dilakukan kerangka struktur isi pembelajaran pada muatan bahasa Indonesia, merumuskan tujuan pembelajaran, merancang desain perangkat media pembelajaran seperti bahan yang digunakan, desain tampilan boneka jari tangan, serta warna penyesuaian warna yang digunakan. Tahap tiga adalah tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini dilakukan tahapan dalam pengembangan media boneka jari tangan sesuai dengan rancangan yang ditetapkan. Tahapan yang dilakukan seperti tahap pembuatan media, membuat angket validitas untuk validator, serta angket untuk uji produk kepada peserta didik. Tahap keempat adalah tahap implementasi (*Implementation*). Tahapan ini dilakukan dengan melakukan uji validitas dari validator seperti ahli isi, desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Setelah produk tersebut valid, kemudian diimplementasikan kepada siswa. Tahap kelima adalah tahap evaluasi (*Evaluation*). Tahap ini merupakan tahap untuk menilai secara keseluruhan produk apakah produk tersebut sudah valid atau tidak. Evaluasi yang dilakukan menggunakan evaluasi formatif yang meliputi validasi oleh para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Media pembelajaran boneka jari tangan yang dikembangkan diharapkan valid atau layak sehingga dapat diterapkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Untuk itu dilakukan berbagai tahapan uji coba produk yaitu (1) Uji ahli isipembelajaran; (2) uji ahli desain pembelajaran; (3) uji ahli media pembelajaran; (4) uji coba perorangan; dan (5) uji coba

kelompok kecil. Uji coba produk dilakukan oleh para ahli yang berkompeten dalam bidangnya, uji coba perorangan dan kelompok kecil dilakukan kepada peserta didik. Simpulan dari hasil uji produk yang telah dilakukan ditunjukkan pada [Tabel 8](#).

Tabel 8. Persentase Perolehan Uji Coba Produk Media Boneka Jari Tangan

No.	Subjek Uji Coba	Hasil	Kualifikasi	Keterangan
1	Uji Ahli Isi/Materi Pelajaran	91,66%	Sangat Baik	Revisi sesuai arahan
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	90%	Sangat Baik	Revisi sesuai arahan
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	85,41%	Baik	Revisi sesuai arahan
4	Uji Coba Perorangan	89,66%	Baik	Tidak perlu revisi
5	Uji Coba Kelompok Kecil	88,88%	Baik	Tidak perlu revisi

Berdasarkan hasil perolehan persentase pada tabel di atas menunjukkan bahwa persentase hasil validitas pengembangan media pembelajaran boneka jari tangan yaitu (1) Uji ahli isi pembelajaran sebesar 91,66% dengan kualifikasi sangat baik, (2) uji ahli desain pembelajaran sebesar 90% dengan kualifikasi sangat baik, (3) uji ahli media pembelajaran sebesar 85,41% dengan kualifikasi baik, (4) uji coba perorangan sebesar 89,66% dengan kualifikasi baik, dan (5) uji coba kelompok kecil sebesar 88,88% dengan kualifikasi baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran boneka jari tangan valid secara keseluruhan. [Tabel 9](#) ditunjukkan saran dari para ahli yang bersifat merevisi media boneka jari tangan yang dikembangkan.

Tabel 9. Komentar dan Revisi

No	Komentar dan Saran	Revisi
1	Tambahkan satu lagi indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta menambahkan satu cerita untuk materinya.	Menambahkan indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta cerita singkat pada materi pelajaran.
2	Tambahkan identitas pembelajaran, serta tunjukkan bagian yang mengarah ke pendekatan SAVI yang digunakan.	Menambahkan identitas pembelajaran, serta memberikan keterangan bagian yang menunjukkan pendekatan yang digunakan.
3	Tambahkan tokoh boneka jari tangan, serta perbaiki panggung boneka jari tangan dengan warna yang menarik.	Menambahkan tokoh boneka jari tangan beserta tampilan panggung boneka.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran yaitu boneka jari tangan untuk siswa kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui rancang bangun media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI pada muatan bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin, (2) mengetahui validitas media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI pada muatan bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin. Tahap yang ditempuh dalam pengembangan media boneka tangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap sistematis yaitu tahap analisis (*Analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), serta evaluasi (*evaluation*). Penelitian terdahulu menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan yang terprogram dengan runtutan kegiatan atau langkah yang sistematis untuk memecahkan masalah dalam kegiatan belajar ([Tegeh & Kirna, 2013](#)).

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli isi/materi dan desain pembelajaran menunjukkan skor persentase dari kuesioner yang digunakan sebesar 91,66% dan 90% dengan kualifikasi sangat baik. Setelah itu, validitas berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran menunjukkan skor persentase sebesar 85,41% dengan kualifikasi baik. Menurut ahli isi, indikator dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sesuai dengan isi materi yang disajikan. Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik terutama pada tahap mengembangkan kebahasaan peserta didik yang baik meliputi bahasa lisan dan tulisan. Selain itu cerita yang disajikan sesuai dengan KD dan indikator pembelajaran, sehingga peserta didik dapat menemukan dan memahami makna pelajaran dengan baik. Kemudian menurut ahli desain pembelajaran, media konkret sangat sesuai dengan kebutuhan siswa kelas rendah yang dilengkapi dengan warna, teks, dan juga bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, desain pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar membuat siswa tertarik untuk belajar dalam mengembangkan bahasanya.

Selanjutnya menurut ahli media pembelajaran, media yang disajikan tepat dan mudah untuk diimplementasikan oleh siswa pada proses pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan uji perorangan untuk media boneka jari tangan yang subjek uji melibatkan siswa kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin berjumlah tiga orang dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Hasil dari uji perorangan yang dilakukan menunjukkan skor persentase kuesioner sebesar 89,16% dengan kualifikasi baik. Dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil melibatkan sembilan orang siswa kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin yang dibagi menjadi tiga kelompok dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah menunjukkan skor persentase sebesar 88,88% dengan kualifikasi baik. Hasil uji coba terhadap siswa dapat disimpulkan bahwa media boneka jari tangan dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar anak. Selain itu, dengan dilengkapi dengan buku cetak siswa lebih tertarik untuk belajar membaca dan memahami materi yang dilengkapi dengan cerita yang menarik dan mampu memusatkan fokus belajar siswa. Sehingga untuk keterampilan dalam berbicara dapat diatasi melalui penggunaan media boneka jari tangan yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa penggunaan media boneka jari tangan berpendekatan SAVI pada muatan bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin memperoleh kualifikasi sangat baik berdasarkan hasil uji ahli dan kualifikasi baik berdasarkan hasil uji coba kepada siswa, sehingga dapat dinyatakan bahwa produk ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan penggunaan media boneka jari terhadap keterampilan berbicara siswa layak digunakan sebagai media pembelajaran (Anjeli & Latifah, 2021; N. I. Suradinata & Maharani, 2020). Sehingga mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dalam belajar (Nissa & Renoningtyas, 2021). Selain itu penggunaan media boneka jari tangan dapat mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak dalam bercerita (Febrianti, 2021; Sumitra et al., 2019). Sehingga penggunaan media pembelajaran boneka jari tangan mampu untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan berdampak pada hasil belajar siswa (Prananta et al., 2017; R. Purnawati & Mustika, 2021). Kelebihan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran boneka jari tangan yang dilengkapi dengan media pembelajaran cetak berupa buku pelajaran menggunakan pendekatan SAVI (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual) yang sesuai dengan karakteristik peserta didik terutama untuk peserta didik kelas rendah yang ada pada tahap operasional konkret. Melalui penelitian ini diharapkan adanya perhatian yang lebih mendalam bagi peserta didik yang belum terampil dalam belajar bahasa lisan. Implikasi dari penelitian ini adalah terciptanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan dapat digunakan oleh guru dalam mengatasi kemampuan berbahasa lisan anak kelas rendah. Penelitian ini terbatas pada media konkret berpendekatan SAVI pada muatan bahasa Indonesia Tema 3 Subtema 4 bagi siswa kelas II SD, sehingga diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan produk lebih baik lagi.

4. SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media boneka jari tangan berpendekatan SAVI pada muatan bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin menghasilkan produk yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan kualifikasi sangat baik berdasarkan hasil uji yang dilakukan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anjeli, Y. N., & Latifah, N. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Saga VI Kabupaten Tangerang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.30738/wa.v5i1.8444>.
- Annisa, M. N., Wiliyah, A., & Rahmawati, N. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Zaman Serba Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 35–48. <https://doi.org/10.36088/bintang.v2i1.558>.
- Bhakti, C. P., Hasan, S. U. N., & Indriyani, W. (2016). Boneka Jari Sebagai Media untuk Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 3(2), 24–33. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/552/490>.
- 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)*, 2(1), 57–62. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2199>.
- Chuang, S., & Yanti, M. E. (2021). Mengembangkan Nilai-nilai Moral dan Pendidikan Kristiani melalui Penggunaan Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini. *Jurnal Teruna Bhakti*, 4(1), 21–35. <https://doi.org/10.47131/jtb.v4i1.86>.

- Fakhrudin, A., & Inayati, A. U. (2015). Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Tema Lingkungan Kelas Ii Sd Negeri 02 Medayu Kabupaten Pemalang. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN: "Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi,"* November, 80–85.
- Febrianti, A. (2021). Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak TK Idhata Cambayya. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 2(2), 52–63. <https://doi.org/10.37216/aura.v2i2.602>.
- Feriyanti, Y. G. (2020). Komunikasi Pendidikan antara Guru dan Murid dalam Memberikan Keterampilan Literasi (Study pada Siswa-siswi SD N 20 Sungailiat Bangka). *Klitika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1). <https://doi.org/10.32585/klitika.v2i1.716>.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran daring sebagai upaya study from home (SFH) selama pandemi covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p496-503>.
- Indahyani, N. W. T., Suniasih, N. W., & Wiarta, I. W. (2014). Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Buku Bergambar Untuk Pengembangan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok B TK Titi Dharma Denpasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/paud.v2i1.3339>.
- Krisanti, R. Y., Suprihatien, S., & Suryarini, D. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 24. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.918>.
- Lestariningsih, M. D., & Parmiti, D. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 71–79. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35944>.
- Musyawahroh, M., Sutarto, J., & Aeni, K. (2021). Effectiveness of Puppet-Assisted Media in Strengthening Religious Characteristic Value and Language Skill of Early Childhood. *Journal of Primary Education*, 10(2), 228–239. <https://doi.org/10.15294/JPE.V10I2.48787>.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>.
- Prananta, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, A. (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Digital Storytelling. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2, 627–636. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i5.10332>.
- Purnawati, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Tema 5 Subtema 1 di Kelas I SDN 193 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6735–6742. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2019>.
- Purnawati, Rini, & Mustika, D. (2021). *Pengembangan Media Boneka Jari Tema 5 Subtema 1 di Kelas I SDN 193 Pekanbaru*. 5, 6735–6742.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Ridwan, & Wulansari, W. (2019). Pengembangan Manual Book Boneka Tangan Berkarakter dengan Model Tadzkirah untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Positif Anak Usia Dini. *Efektor*, 6(2), 173–181.
- Safitri, K. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 264–271. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.456>.
- Salsabila, U. H., Sari, L. I., Lathif, K. H., Lestari, A. P., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>.
- Sintia, S., Hayati, F., & Oktariana, R. (2021). Pengembangan Alat Permainan Puzzle Untuk Menstimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B di TK Alam Pelangi Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(2). <https://www.jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/download/636/294>.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet. In Sugiyono. Remaja Rosdakarya. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220–230. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>.
- Sumitra, A., Windarsih, C. A., Elshap, D. S., & Jumiati, D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita Menggunakan Boneka Jari. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 1–5. <https://doi.org/10.22460/ts.v6i1p%25p.1487>.

- Suradinata, N. I., & Maharani, E. A. (2020). Pengaruh bercerita berbantuan media boneka tangan terhadap kemampuan berbicara anak. *Journal of Education Research*, 1(1), 28–37. <https://doi.org/10.37985/joe.v1i1.4>.
- Suradinata, Nadia Intan, & Maharani, E. A. (2020). Pengaruh Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(2), 72–81. <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i2.11>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Wahyuni, S., Astini, B. N., Suarta, I. N., & Astawa, I. M. S. (2021). Pengembangan Boneka Kulit Jagung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Indonesian Journal Of Elementary And Childhood Education*, 2(1), 185–190. <http://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/635%0A>.
- Wijaya, D. C., & Mustika, D. (2022). Pengembangan Media Diorama Tema Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(2), 125–147. <http://journal.civiliza.org/index.php/ijois/article/view/112%0A>.
- Zahro, M. F., Fiorentisa, I. F., & Fatini, A. (2020). Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita dengan Boneka Tangan. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 14–21. <https://doi.org/10.35719/preschool.v1i1.2>.