



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 2998-3008

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Kelas I SDN 115 Pekanbaru

Khofifah Nurti Br Regar<sup>1✉</sup>, Siti Quratu Ain<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Islam Riau

Email: [khofifahnurtibrregar@student.uir.ac.id](mailto:khofifahnurtibrregar@student.uir.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui validitas media boneka tangan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng kelas I SDN 115 Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini menggunakan tiga tahap yaitu (1) tahap *analysis* (analisis), yaitu analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum, (2) tahap *design* (perancangan), yaitu perancangan pembuatan media pembelajaran sesuai kebutuhan, (3) tahap *development* (pengembangan) adalah tahap uji validitas. Sumber data di peroleh dari data primer yaitu guru, siswa dan validator, sedangkan data sekunder di peroleh dari buku, jurnal, artikel serta referensi dari internet yang berkaitan dengan penelitian pengembangan. Data yang dikumpulkan melalui teknik wawancara, angket dan dokumentasi. Di analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian aspek materi media boneka tangan memperoleh persentase 94,5% dengan kriteria sangat valid dan aspek media media boneka tangan memperoleh persentase 92,5% dengan kriteria sangat valid. Secara keseluruhan validitas media boneka tangan memperoleh nilai rata-rata 92,5% sehingga media boneka tangan ini berkriteria sangan valid tanpa revisi.

Kata Kunci: *Media, Boneka Tangan, Materi Dongeng*

## Abstract

This study aims to determine the validity of hand puppet media in class I fairy tale subjects Indonesian SDN 115 Pekanbaru. This research uses development research with the ADDIE development model. This research uses three stages, namely (1) the analysis stage, namely teacher needs analysis, student needs analysis and curriculum analysis, (2) the design stage, which is the design of making learning media as needed, (3) the *development* stage is the validity test stage. Data sources are obtained from primary data, namely teachers, students and validators, while secondary data is obtained from books, journals, articles and references from the internet related to development research. Data collected through interviews, questionnaires and documentation techniques. Analyzed qualitatively and quantitatively. The results of this study showed that the assessment of the material aspect of hand puppet media obtained a percentage of 94.5% with very valid criteria and the media aspect of hand puppet media obtained a percentage of 92.5% with very valid criteria. Overall, the validity of hand puppet media obtained an average value of 92.5% so that this hand puppet media was very valid without revision.

*Keywords: Media, Hand Puppet, fairy tale material*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik-baiknya terhadap lingkungan, sehingga akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan mereka mampu berinteraksi dengan masyarakat. Menurut Ahmadi (2014:39) Pendidikan pada hakekatnya adalah mengembangkan potensi seseorang atau anak didik dengan mendorong kegiatan belajar. Pendidikan adalah kegiatan interaksi dan hasil interaksi manusia dengan lingkungannya, yaitu perubahan tingkah laku. Berdasarkan UU No.20 Tahun 2003 Bab 1 ayat 1 pendidikan merupakan usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan sangat berkaitan dengan kurikulum, dimana kurikulum dijadikan sebuah pedoman dalam suatu pendidikan.

Kurikulum ialah inti dari proses pendidikan karena dalam ruang lingkup pendidikanlah yang mempengaruhi proses pembelajaran. Menurut Hamalik (2019:17) kurikulum merupakan program pendidikan yang dirancang untuk mengajar siswa. Dalam program ini, siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang mengarah pada perubahan dan perkembangan perilaku pada siswa, sesuai dengan tujuan pendidikan dan pembelajaran, dan sekolah menyediakan lingkungan yang memberikan kesempatan belajar bagi siswa, oleh karena itu kurikulum harus disusun sedemikian rupa agar tujuan tersebut dapat tercapai. Kurikulum sebagai seperangkat

rencana dan pengaturan isi dan materi yang digunakan, dan kurikulum ialah seperangkat mata pelajaran yang tidak terbatas yang dipakai untuk kegiatan belajar mengajar. Semua itu dapat mempengaruhi perkembangan siswa, banyak mata pelajaran, salah satunya adalah pelajaran bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia adalah aspek yang harus dididik siswa di sekolah karena bertujuan untuk mempersiapkan mereka dalam pemahaman melalui panduan, pengetahuan dan latihan untuk meningkatkan pengetahuan intelektual dan sastra siswa. Menurut Ali (2020:35) menyatakan bahwa di sekolah dasar, bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang dapat dipakai untuk mengembangkan aktivitas siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia seringkali dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran apapun untuk menyampaikan materi, yang menjadi salah satu penyebab materi pembelajaran tidak terserap oleh siswa. Maka dari itu, perlu adanya media hendaknya digunakan dalam proses belajar mengajar, supaya dapat diterima dan memahaminya, serta memudahkan guru dalam penyampaian materi.

Media pembelajaran adalah alat atau fasilitator yang dipakai guru untuk mengomunikasikan pembelajaran agar siswa lebih mudah mengasimilasi apa yang dipelajarinya. Khususnya dalam pembelajaran di sekolah, penggunaan media pembelajaran sangatlah penting. Menurut Gunawan dan Ritonga (2019:1-2) media ialah dipakai untuk kebutuhan belajar mengajar, media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran dan perasaan, merangsang minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, serta memberikan penjelasan kepada siswa agar proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Salah satu media yang dapat memenuhi kriteria tersebut adalah penggunaan media boneka tangan.

Menurut Anbarwati dkk (2021:156) Boneka tangan adalah boneka yang terbuat dari kain flanel, biasanya berbentuk seperti orang atau hewan yang wajah, tangan dan badan dapat dimainkan dengan tangan dan digerakkan dengan jari. Selain itu media boneka tangan ini sangat cocok untuk siswa karena pada dasarnya setiap anak menyukai boneka. Anak-anak merasa senang saat belajar sambil bermain, mereka merasakan semangat baru, karena belajar menggunakan media yang belum pernah menggunakan media boneka tangan dalam pembelajaran, sehingga mereka sangat antusias, penasaran dengan media yang akan digunakan, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 1 Februari 2023 kepada guru wali kelas I di SDN 115 Pekanbaru yang bernama Ibu Afzurina Kurniawati S.Pd, diketahui bahwa kesulitan dalam proses pembelajaran, guru masih belum mampu membangkitkan perhatian dan minat siswa dalam menyimak dongeng. Pada saat guru membacakan dongeng, siswa lebih dominan bermain dan tidak memperhatikan guru di depan. Sehingga, hal itu menghambat perkembangan belajar siswa, kesulitan ketika menjawab soal maupun pertanyaan,

dan rendahnya hasil belajar siswa. Penyebab tersebut kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media selama proses pembelajaran. Guru cenderung menggunakan media gambar dalam pembelajaran terutama dalam Bahasa Indonesia. Namun, dalam materi dongeng guru tidak menggunakan media yang menarik dan hanya memanfaatkan buku, sehingga menyebabkan siswa kurang dalam minat belajar, cenderung bermain-main, selalu merasa bosan, dan tidak mendengarkan penjelasan guru.

Berdasarkan permasalahan uraian di atas, peneliti ingin mengembangkan media yang dapat membangkitkan minat belajar bahasa Indonesia terutama dalam materi dongeng yaitu dengan menggunakan media boneka tangan. Ari Siswant (Sofi dan Praheto, 2023:112) menyatakan bahwa dikembangkan boneka tangan ini dapat bermanfaat dan efektif dalam pembelajaran karena dapat mengembangkan imajinasi, dan kemampuan belajar yang tinggi, melatih percaya diri, menumbuhkan daya kreatif, melatih lisan dan ekspresi. Tujuan dikembangkannya boneka tangan ini untuk membangkitkan keterampilan menyimak siswa sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan baik. Dalam media boneka tangan peneliti membuatnya semenarik mungkin dengan menggunakan berbagai bentuk atau figur yang sesuai dengan materi dongeng yang disampaikan. Oleh karena itu, peneliti berharap proses pembelajaran melalui media boneka tangan ini dapat membantu siswa dalam menyimak dan memahami materi yang dijelaskan guru.

Berdasarkan uraian diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Kelas 1 SDN 115 Pekanbaru".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan secara bersamaan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiartini dan kadek (2018:281) model pengembangan ADDIE terdapat 5 tahapan: (*Analysis, Design, Development, Implementasi, dan Evaluation*). Namun penulis merencanakan hanya melakukan penelitian terbatas sampai tahap pengembangan (*Development*), dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga peneliti miliki.

Dalam penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder Sumber data di peroleh dari data primer yaitu guru, siswa dan validator, sedangkan data sekunder di peroleh dari buku, jurnal, artikel serta referensi dari internet yang berkaitan dengan penelitian pengembangan. Subjek dalam penelitian ini yaitu satu orang guru yakni Ibu Afzurina Kurniawati S.Pd guru kelas 1 SDN 115 Pekanbaru dan 3 siswa kelas 1 SDN 115 Pekanbaru serta 4 validator yang masing-masing ahli ada 2 validator. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara, angket dan dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian ini berfokus pada pengembangan. Berdasarkan pendapat Sugiyono (dalam Annisa dan Zaka, 2021:4791) metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk yang telah ada menjadi praktis dan efisien. Dalam penelitian ini memiliki tujuan yaitu akan mengembangkan atau membuat sebuah ciptaan media boneka tangan dengan valid dipakai untuk bantuan peningkatan bagi guru dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti akan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi, dan Evaluation*) untuk mengembangkan produk. Pada penelitian yang dilakukan, peneliti membatasi penelitian hingga tahap ke 3 yakni tahap *development* atau pengembangan saja. Angko dan Mustaji (2013:4) berpendapat ada alasan mengapa model ADDIE relevan diterapkan sebab model ini fleksibel dan efektif. Hal ini diperkuat dengan pendapat Hamidah, dkk (dalam Ismi dan Siti 2021:83) pada tahapan dalam model ADDIE mudah dan dinamis dalam pelaksanaannya serta disusun secara sistematis sehingga setiap tahapan dilakukan dengan baik.

Untuk menanggapi dua rumusan masalah yang peneliti rumuskan ialah proses mengembangkan media boneka tangan pada materi dongeng kelas I dan validasi media boneka tangan pada materi dongeng kelas I sampai peneliti bisa menjelaskan berikut ini:

1. Prosedur mengembangkan media boneka tangan materi dongeng. Dalam mengembangkan media boneka tangan diketahui tiga tahapan peneliti tempuh yaitu:
  - a. Di SDN 115 Pekanbaru menemukan permasalahan melalui wawancara dan observasi dengan guru Kelas I. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, terdapat permasalahan bahwa guru hanya menggunakan buku saat membaca dongeng, itu sebabnya membuat siswa merasa bosan, tidak fokus, dan banyak bermain, sehingga tidak mendengarkan atau menyimak guru dalam membacakan dongeng. Hal ini merupakan kurangnya kreatifitas guru untuk membuat media yang dapat dipadukan pada mata pelajaran, guru hanya mengandalkan buku saja pada mata materi dongeng.  
Seharusnya guru lebih kreatif serta inovatif untuk menghadirkan media pembelajaran menarik agar terciptanya suasana belajar yang kondusif serta menyenangkan. Kemudian peneliti mencoba menghadirkan sebuah inovasi yang diyakini efektif, maka solusinya adalah dengan mengembangkan media boneka tangan materi dongeng.
  - b. Setelah mendapatkan masalah peneliti melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa melalui observasi dan wawancara. Pada proses analisis pengembangan, media boneka tangan dilaksanakan peneliti agar mengetahui kebutuhan yang diinginkan guru dan siswa. Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang bertujuan agar menemukan poin-poin yang perlu dikembangkan ketika menyusun media untuk

memenuhi kebutuhan siswa Suwarti dkk (dalam Yunsi dan Zaka, 2022:120). Tahap ini menjadi acuan dalam pengembangan media boneka tangan ini diperoleh dari berdasarkan analisis kebutuhan, analisis kebutuhan siswa, juga analisis kurikulum. Analisis dilaksanakan untuk menemukan informasi ketika mengembangkan media boneka tangan agar memenuhi kebutuhan siswa pada kegiatan pembelajaran.

- c. Selanjutnya menyusun desain media boneka tangan sesuai dengan desain yang telah ditentukan yaitu: *Pertama*, memastikan jenis alat dan bahan media yang akan dipakai yaitu dengan menggunakan kain flanel, gunting, jarum, lem bakar, pensil, pena, penghapus, benang jahit, dakron, korek, pernak-pernik seperti mata boneka dan mutiara untuk hiasan. *Kedua*, pada boneka tangan siput menentukan sesuai ukuran tangan dan peneliti menggunakan kertas Hvs untuk menentukan pola awal pada boneka siput dengan ukuran lebar kepala siput 17 cm, panjang kepala siput 14 cm, lebar badan siput 14 cm, panjang badan siput 16 cm, lebar cangkang siput 20 cm, panjang cangkang siput 26 cm, lebar antena siput 4 cm, panjang antena siput 14 cm, lebar mata siput 4 cm, panjang mata siput 6 cm, lebar tangan siput 5 cm, panjang tangan siput 8 cm, lebar mulut siput 1 cm, dan panjang mulut siput 5 cm. Selanjutnya pada boneka tangan kelinci menentukan sesuai ukuran tangan dan peneliti menggunakan Hvs untuk menentukan pola awal pada boneka tangan kelinci, menggunakan kain flanel dengan ukuran lebar kepala kelinci 17 cm, panjang kepala kelinci 13 cm, lebar badan kelinci 15 cm, panjang badan kelinci 20 cm, lebar tangan kelinci 5 cm, panjang tangan kelinci 7 cm, lebar mata kelinci 2 cm, panjang mata kelinci 2 cm, lebar telinga 9 cm, panjang telinga 16 cm, lebar hidung 6 cm, dan panjang hidung 6 cm. *Ketiga*, Menentukan desain dan warna tampilan boneka tangan. Karena peneliti mengambil materi dongeng pembelajaran Bahasa Indonesia, media yang dibuat adalah media boneka tangan berbentuk hewan yang digunakan untuk memperagakan cerita dongeng sesuai dengan hasil wawancara kebutuhan. Sehingga warna yang akan digunakan sesuai dengan karakter hewan yang ada didalam cerita dongeng dengan berbentuk media tiga dimensi. *Keempat*, Memotong, membuat dan menyatukan bahan-bahan yang sudah disediakan agar membentuk hewan sungguhan.

## 2. Validitas Media Boneka Tangan

Tahap uji validasi, validator ahli materi menilai tentang kesesuaian materi pada media yang dibuat. Adapun dua orang validator ahli materi ialah Ibu Desi Sukenti, S.Pd., M.A selaku dosen KA Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dari fakultas FKIP Universitas Islam Riau dan Ibu Sudarmiati S.Pd (Guru Wali Kelas 2 SDN 115 Pekanbaru). Ibu Desi dan Ibu Sudarmiati adalah guru dan dosen yang kompeten di bidang pengajaran bahasa Indonesia.

Validator ahli materi memberi penilaian produk menggunakan kuesioner yang disertakan pada lembar validator Produk. Setelah dilaksanakan pada ahli materi, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan komentar dan saran yang diterima.

Hasil yang didapat pada validator ahli materi dengan validasi pertama memperoleh nilai rata-rata 73,6% dengan kriteria valid. Ahli materi memberikan komentar dan saran yaitu fokuskan pada materi dongeng dilihat pada indikator pembelajaran, dan ketika menulis angket gunakan ejaan dengan benar sesuai dengan EYD (Ejaan yang di Sempurnakan). Kemudian peneliti melaksanakan perbaikan agar materi yang dipertunjukkan teliti dan benar sehingga didapat validator ahli materi dan validasi kedua mendapatkan nilai rata-rata 94,5% dengan kategori sangat valid.

Validator ahli media menilai mengenai bentuk media boneka tangan. Atas dua orang validator ahli media yaitu : Bapak Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd (Dosen Universitas Riau) dan Ibu Isriyani, S.Pd (Guru Wali Kelas 5 SDN 115 Pekanbaru) ahli pada bidang desain. Validator ahli desain memberikan penilaian produk menggunakan kuesioner yang disertakan dalam lembar validasi produk. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli media, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan komentar dan saran yang diterima.

Hasil yang didapat dari validator ahli media oleh validasi pertama memperoleh rata-rata 88,8% dengan kriteria sangat valid. Ahli desain memberi komentar dan saran tentang produk media boneka tangan siput dan kelinci alangkah baiknya dibuat nama karakter yang unik sehingga dapat membedakan boneka tangan yang peneliti kembangkan dengan milik peneliti lain, Pada media boneka kelinci sebaiknya ditambahkan atau diberi baju agar lebih menarik dan tidak terlalu polos, Pada boneka tangan kelinci alangkah baiknya diperkecil bagian hidung, kepala dibulatin sedikit, dan ditambah hiasan pipi pada boneka kelinci, dan Pada boneka tangan kelinci sebaiknya ditambah warna, atau pernak-pernik seperti pita, dan lain sebagainya pada boneka agar lebih menarik dan unik. Setelah mendapatkan komentar dan saran dari ahli media, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan tentang tampilan media boneka tangan maka skor dari validator ahli media pada validasi kedua memperoleh nilai rata-rata 92,5% dengan kriteria sangat valid.

Setelah hasil kelengkapan validasi media boneka tangan pada 2 validasi direkap, maka peneliti mendapatkan hasil rata-rata keseluruhan untuk 4 validator. Adapun hasil validasi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Keseluruhan Aspek

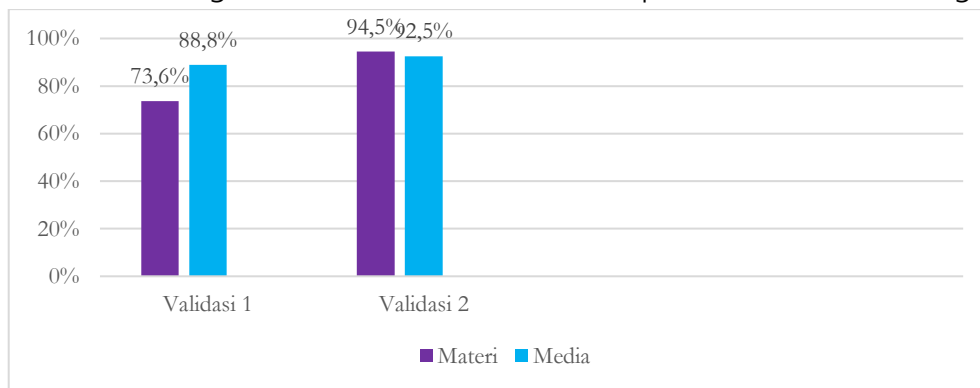
Aspek yang Dinilai	Persentasi Validasi (%)	
	I	II
Materi	73,6%	94,5%
Media	88,8%	92,5%
Rata-rata	81,2%	93,5%

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Tabel 1. ialah hasil validasi dari keseluruhan aspek media boneka tangan yakni ahli materi dan ahli media yang diperoleh dari 4 validator dua kali validasi. Pada media boneka tangan dapat dilihat pada validasi 1 mendapatkan rata-rata nilai sebesar 81,2% dan validasi kedua terlihat mengalami peningkatan dengan persentase rata-rata sebesar 93,55%.

Hasil penelitian seluruh aspek media boneka tangan oleh materi dan ahli media pada validasi pertama dan validasi kedua dapat disajikan bentuk diagram berikut ini:

Gambar 1. Diagram Hasil Penilaian Seluruh Aspek Media Boneka Tangan

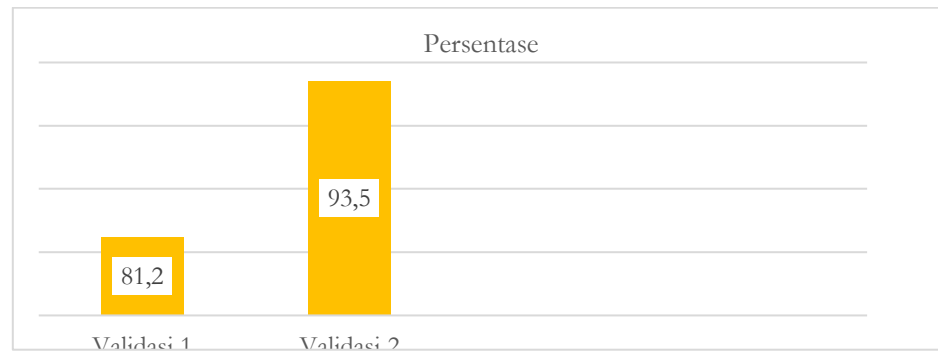


(Dokumen: Sumber Peneliti)

Gambar 1. Pada validasi pertama diperoleh skor rata-rata media boneka tangan sebesar 73,6% dan oleh validasi kedua sebesar 81,2% diperoleh hasil penilaian materi desain produk media boneka tangan. Dari sini terlihat bahwa validasi kedua meningkat secara signifikan dibandingkan dengan validasi awal sebesar 12,3%.

Perbandingan antara hasil yang diperoleh dari validasi pertama dan kedua untuk media boneka tangan dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Validitas Media Boneka Tangan



(Dokumen: Sumber Peneliti)

Diagram 2. ini menunjukkan bahwa media boneka tangan meningkat dari 73,6% menjadi 81,2%. Hal ini dikarenakan peneliti melakukan perbaikan media boneka tangan sesuai dengan komentar serta saran yang disampaikan oleh 4 validator. Oleh karena itu perbandingan hasil akhir validasi media boneka tangan yang dilakukan oleh seluruh validator. Sehingga hasil akhir validasi media boneka tangan yang dilakukan oleh krisanti, dkk (2020:1) menyatakan bahwa kelayakan dari hasil validasi sebesar 94% dengan kategori "sangat layak" digunakan. Berikutnya bisa disimpulkan bahwa anak kelas II SD dapat menggunakan media pembelajaran boneka tangan untuk mendengarkan dan menyimak dongeng.

Adapun kelebihan yang dimiliki media boneka tangan materi dongeng pada pembelajaran yang dikembangkan adalah : *Pertama*, media bisa dilihat dari segala arah sehingga mudah untuk dipahami. *Kedua*, media dapat memberikan pengalaman dan pengajaran langsung kepada siswa sehingga memberikan pesan serta kesan yang bermanfaat. *Ketiga*, media yang dikembangkan sesuai dengan cerita dongeng "Kelinci dan Siput" sehingga dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa. *Keempat*, bahan yang digunakan dalam media boneka tangan ini sangat ramah lingkungan dan mudah didapat. *Kelima*, media boneka tangan yang dikembangkan adalah media tiga dimensi yang dibuat berukuran sedang sehingga sangat praktis serta mudah dibawa kemana-mana.

Kekurangan dari media boneka tangan yang peneliti kembangkan yaitu: *pertama*, dalam menggunakan media boneka tangan jangan diletakkan disembarang tempat agar tidak mudah kotor, dikarenakan bahan kain flanel yang mudah menyerap dan warna yang digunakan bersifat terang. *Kedua*, peneliti menggunakan kain flanel dengan bahan tersebut mudah berbulu.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: Pengembangan media pembelajaran boneka tangan dikembangkan dengan memperhatikan materi pembelajaran, capaian pembelajaran (Cp) dan untuk siswa kelas I SDN 115 Pekanbaru, tujuan pembelajaran sesuai berdasarkan materi dongeng. Proses pengembangan media boneka tangan terdiri dari dua tahap yaitu tahap pembuatan media boneka tangan, setelah media boneka tangan jadi, peneliti melakukan validasi media kepada dua validator ahli materi dan dua validator ahli media. Hasil validator ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa kualitas media boneka tangan tersebut sudah memenuhi standar validitas.

Berdasarkan kriteria validasi yang telah ditetapkan oleh validator, media pembelajaran berupa boneka tangan pada dongeng yang telah dibuat sangat valid. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh skor persentase sebesar 94,5% dengan kriteria "Sangat Valid" dan validasi ahli media diperoleh skor persentase sebesar 92,5% dengan kriteria "Sangat Valid". Artinya kriteria "sangat valid" menghasilkan skor rata-rata sebesar 93,5%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Rulam. (2014). *Pengantar Pendidikan (Asas & Filsafat Pendidikan)*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Ali, Muhammad. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan, 3 (1).
- Anbarwati, Dyah, A, dkk. (2021). *Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam, 4 (2).
- Angko, Nancy dan Mustaji. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya*. Jurnal Kwangsan, 1 (2).
- Annisa, Leni, A dan Zaka, Hadikusuma, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Kelas IV SDN 104 Pekanbaru*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 2 (5).
- Gunawan dan Ritonga, Asnil, Aidah. (2019) *Media Pembelajaran Berbasis Industri*. Medan: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ismi, Ivina, N. Dan Siti, Quratul, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas V SD Negeri 104 Pekanbaru*. Jurnal of Elementary School (JOES), 1 (4).
- Krisanti, Rosaria, Y, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar*.

Jurnal Pendidikan Dasar, 2 (2).

Sofi, Aulia, N, S dan Biya, Ebi, P. (2023). *Penggunaan Media Boneka Tangan Untuk Pembelajaran Berbicara Pada Siswa Kelas Redah Sekolah Dasar*. 2 (1).

Sugihartini, Nyoman dan Kadek, Yudiana. (2018). *ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 2 (15).

*Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Jakarta: SINAR GRAFIKA.

Yunsi, Yulia dan Zaka, Hadikusuma, R. (2022) *Pengembangan Komik Mitigasi Bencana Alam Di Pekanbaru Untuk Siswa Kelas V SDN 21 Pekanbaru*. Jurnal Guru Kita, 2 (6).