

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI HEWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA TEMA 7 SUBTEMA 2 SISWA KELAS 1 SDN 2 MARONGE

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



DI SUSUN OLEH:

PUTRI NABILA

Nim. 117180096

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN PELAJARAN 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI HEWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA TEMA 7 SUBTEMA 2 SISWA KELAS 1 SDN 2 MARONGE

Telah memenuhi syarat dan di setujui
Pada Tanggal, 16 Juli 2021

Dosen Pembimbing I



Abdillah, M.Pd
NIDN. 0824048301

Dosen Pembimbing II



Nursita Sari, M.Pd
NIDN. 0825059102

Menyetujui
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Prodi Studi



Haifaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

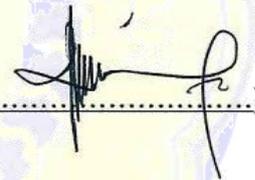
SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI HEWAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA TEMA 7 SUBTEMA 2
SISWA KELAS 1 SDN 2 MARONGE**

Skripsi atas nama Putri Nabila telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, Rabu 23 Juli 2021

Dosen Penguji

1. Abdillah, M.Pd (Ketua) (.....)
NIDN. 0824048301
2. Sintayana Muhardini, M.Pd (Anggota I) (.....)
NIDN. 0810018901
3. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd (Anggota II) (.....)
NIDN. 0827079002

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Putri Nabila

Nim : 1171800906

Alamat : Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Boneka Jari Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas 1 SDN 2 Maronge”**, adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik dimanapun.

Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat secara sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 23 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



PUTRI NABILA
Nim. 117180096



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : PUTRI NABILA
NIM : 117180096
Tempat/Tgl Lahir : Sumbawa, 15 Mei 1998
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085-338-328-654
Judul Penelitian : -

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI HEWAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA TEMA 7 SUBTEMA
2 SISWA KELAS 1 SDN 2 MARONGE

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 39%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 16-08-2021

Penulis



PUTRI NABILA
NIM. 117180096

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar S.Sos.M.A.
MIDN: 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website: <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail: upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : PUTRI NABILA
NIM : 117180096
Tempat/Tgl Lahir : Sumbawa, 15 Mei 1998
Program Studi : PDS
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 - 338 - 328 - 654
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI HEWAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA TEMA 7 SUBTEMA
2 SISWA KELAS 1 SDN 2 MARDNEE

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 16-08-2021

Penulis


PUTRI NABILA
NIM. 117180096

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT


Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

USAHA tak semua yang ditakdirkan datang dengan kemudahan, ingat ada takdir
yang perlu diusahakan

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahilalamin atas segala nikmat, taufik serta karunia yang Allah SWT berikan, sholawat serta salam selalu saya ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua termasuk umat yang mendapatkan syafa'at darinya, Aamiin.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta Bapak Hamdan Ismail (Alm) dan Ibu Muliati yang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan yang tidak pernah bosan mendoakan saya, membimbing, menyayangi serta tidak pernah letih berjuang untuk mebiayai hidup dan pendidikan saya. Mereka yang selalu terpatri dalam jiwa saya. Terimakasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayang yang mampu membuat saya sampai pada titik ini.
2. Teruntuk mbak Ayu, kakak Fery, Abang dan keponakanku Hanin, yang selalu memberikan saran, motivasi, menghibur serta semangat dari jauh kepada saya. Terimakasih

3. Teruntuk para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan.
4. Teruntuk sahabat seperjuangan saya ditanah rantauan Elly, Yani dan Elmi yang selalu memberikan saran dan motivasi serta membantu dalam penulisan karya ini terimakasih atas semua kebersamaan kita selama ini, penulis ucapkan Jazakumullahu khairan katsir



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Boneka Jari Hewan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas 1 SDN 2 Maronge”.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

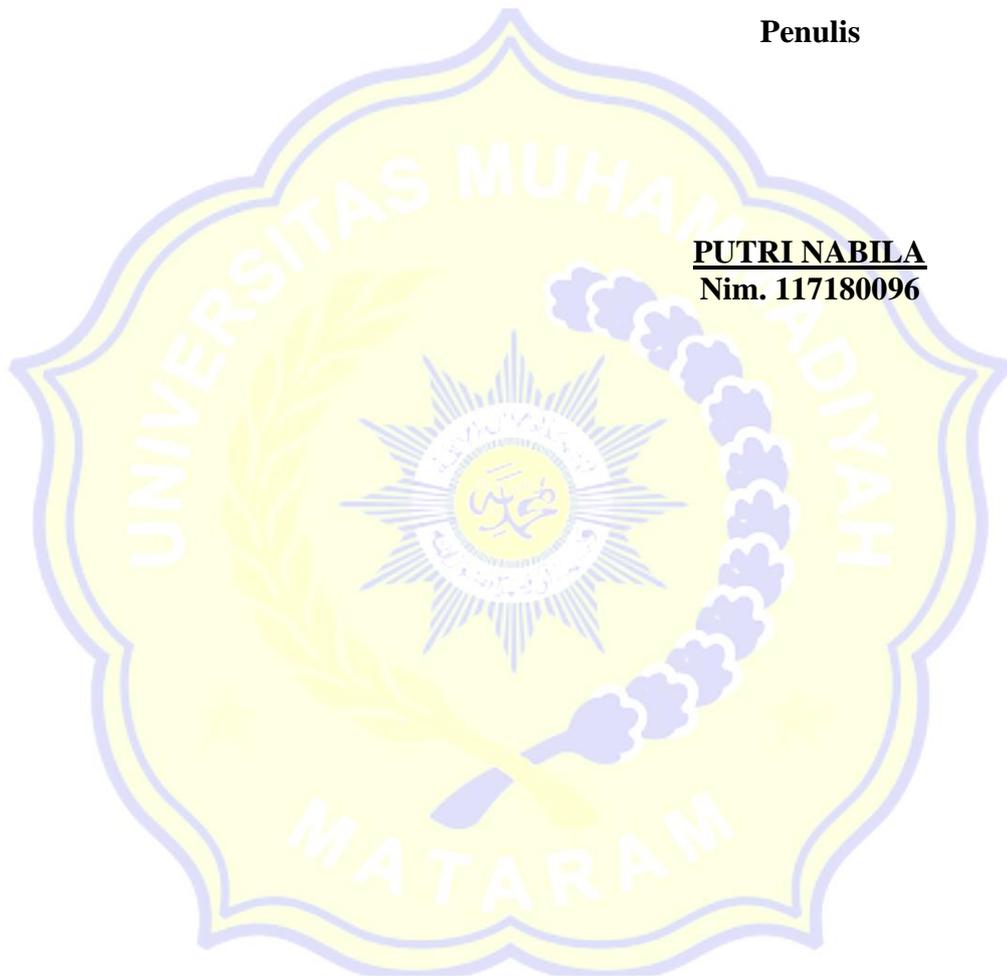
1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Ghani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd, M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD.
4. Bapak Abdillah, M.Pd selaku pembimbing ke I (pertama)
5. Ibu Nursina Sari, M.Pd selaku pembimbing ke II (kedua)
6. Bapak kepala sekolah SDN 2 Maronge beserta guru dan stafnya.
7. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 23 Juni 2021

Penulis

PUTRI NABILA
Nim. 117180096



Putri Nabila. 2021. “**Pengembangan Media Boneka Jari Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas 1 SDN 2 Maronge**”. Skripsi. Mataram: Unniversitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Abdillah, M.Pd

Pembimbing 2 : Nursina Sari, M.Pd

ABSTRAK

Boneka jari hewan merupakan media yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar yang dimainkan oleh jari tangan, dapat dipakai untuk media peningkatan hasil belajar, melatih daya imajinasi anak, atau juga sebagai alat peraga di Sekolah Dasar dengan tujuan pengembangan mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media permainan boneka jari hewan untuk meningkatkan hasil belajar pada tema 7 subtema 2 siswa kelas 1 SDN 2 Maronge. Penelitian ini termaksud penelitian pengembangan (*Development research*) media boneka jari hewan yang dari *Borg and Gall* dengan instrument pengumpulan data yaitu lembar observasi, lembar angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yaitu analisis data untuk ahli validasi media dan materi, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media permainan boneka jari hewan yang dikembangkan, diperoleh data dari 2 validator ahli media dengan persentase 87,5% dan 2 validator ahli materi dengan persentase 90% pada kategori sangat valid, (2) Media permainan boneka jari hewan berdasarkan hasil angket respon siswa diperoleh data persentase dengan 88,5% dari respon siswa uji terbatas di kelas 2 SDN 2 Maronge, pada kategori sangat praktis (3) Keefektifan media permainan boneka jari hewan dilihat d data hasil uji lapangan di kelas I SDN 2 Maronge, dengan persetase rata-rata nilai siswa 78,3% pada kategori Efektif. Sehingga dengan demikian dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN 2 Maronge.

Kata kunci: Media Boneka Jari Hewan, Hasil Belajar

Putri Nabila. 2021. **The Development of Animal Finger Puppet Media to Improve Students' Learning Outcomes in Grade 1 SDN 2 Maronge Theme 7 Sub-theme 2.** A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Abdillah, M.Pd
Second Advisor 2 : Nursina Sari, M.Pd

ABSTRACT

Animal finger puppets are finger-controlled media that can be used to improve learning outcomes, train children's imagination power, or as teaching aids in elementary schools. The goal is to develop knowledge of the validity, practicality, and effectiveness of game media animal finger puppets to improve students' learning outcomes on theme 7 sub-theme 2 of grade 1 SDN 2 Maronge. This study comprises data gathering devices such as observation sheets, questionnaire sheets, and documentation, as well as development research on animal finger puppet media from Borg and Gall. Data analysis for media and material validation specialists, practicality analysis, and media effectiveness analysis are among the data analysis methodologies. The findings revealed that (1) in the extremely valid category, the produced animal finger puppet game media received data from two media expert valuers with a percentage of 87.5% and two material expert valuers with a percentage of 90%, (2) based on student responses to a questionnaire, animal finger puppet game media received 88.5% of the limited test in class 2 SDN 2 Maronge in the very practical category, (3) the statistics from the field test results in class I SDN 2 Maronge show that the animal finger puppet game medium is effective, with an average student score of 78.3% in the Effective category. So that students in class I at SDN 2 Maronge can improve their learning results.

Keywords: *Animal Finger Puppet Media, Learning Outcomes*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Pengembangan.....	7
1.4 Manfaat Pengembangan.....	7
1.5 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
1.6 Pentingnya Pengembangan	9
1.7 Asumsi dan keterbatasan pengembangan	11
1.8 Definisi Istilah.....	11
BAB II TINJAUAN TEORI.....	12
2.1 Penelitian yang relevan	12
2.2 Kajian Teori	15
2.2.1 Media Pembelajaran.....	15
2.2.2 Media Boneka Jari Hewan	22
2.2.3 Hasil Belajar Siswa	27
2.2.4 Pembelajaran Tematik di SD	34
2.2.5 Pembelajaran Tematik SD dengan Boneka Jari Hewan	39
2.3 Kerangkar berpikir	46

BAB III METODE PENGEMBANGAN	47
3.1 Model Pengembangan.....	47
3.2 Prosedur Pengembangan.....	48
3.3 Uji coba Produk	52
3.4 Jenis Data	53
3.5 Instrument Pengumpulan Data.....	54
3.6 Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	64
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	64
4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Data	64
4.1.2 Perencanaan.....	65
4.1.3 Pengembangan Draft Produk Awal.....	66
4.2 Hasil Uji Coba Produk	67
4.2.1 Uji coba lapangan awal	67
4.2.2 Uji coba lapangan utama	71
4.2.3 Uji pelaksanaan lapangan/empiris	72
4.3 Revisi Produk.....	75
4.4 Pembahasan.....	78
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	80
5.1 Simpulan	80
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-kisi Soal.....	61
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	64
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	65
Tabel 3.4 Lembar angket respon siswa.....	66
Tabel 3.5 Kategori Kevalidan Produk.....	67
Tabel 3.6 Kriteria Angket Repon Siswa	68
Tabel 3.7 Kriteria Gain Skor ternormalisasi	69
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Media.....	73
Tabel 4.2 Hasil rata-rata presentase ke-dua validator	74
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli materi.....	75
Tabel 4.4 Data hasil Rata-rata presentase ke-duat Ahli Materi	76
Tabel 4.5 Analisis Angket respons siswa dan skor uji terbatas	77
Tabel 4.6 Hasil Keefektifan uji lapangan.....	80
Tabel 4.5 Hasil Revisi Media Permainan Boneka Jari Hewan	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Boneka Jari hewan	23
Gambar 2.2. Alur Kerangka Berpikir.....	52
Gambar 3.1 Design Borg and Gall	54
Gambar 4.1. Tampilan Media Permainan Boneka Jari Hewan.....	83



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah proses yang mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan. Pendidikan memiliki proses yang diarahkan oleh pendidik agar sasarannya dari perubahan itu dapat tercapai sesuai harapan (Hambali, 2013: 3). Pendidikan sangat penting dilakukan oleh seorang anak, guna mengalami sebuah proses yang akan membawa perubahan dalam dirinya. Pendidikan berfungsi membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan diri yang mencakup pengembangan semua potensi diri, kecakapan, dan karakteristik pribadi ke arah yang positif, baik bagi diri sendiri maupun lingkungannya (Sukmadinata & Syaodih, 2012: 2).

Proses belajar mengajar merupakan sebuah inti dari kegiatan pendidikan, karena dalam proses tersebut peserta didik diharapkan akan mengalami perubahan sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Tujuan pendidikan akan tercapai apabila kegiatan belajar mengajar dengan baik. Menurut Brow (Suryosubroto, 2010: 2) bahwa tugas dan peran guru antara lain menguasai dan mengembangkan materi pembelajaran, merencanakan dan mempersiapkan pembelajaran setiap hari serta mengontrol dan memberikan evaluasi terhadap kegiatan siswa. Proses belajar mengajar merupakan kecakapan guru dalam menciptakan komunikasi edukatif dengan peserta didik yang mencakup segi kognitif, efektif dan psikomotor sebagai

upaya pembelajaran sesuatu berdasarkan perencanaan sampai tahap evaluasi dan tindak lanjut agar tercapai tujuan pendidikan, sesuai kurikulum yang ditetapkan pemerintah.

Kurikulum merupakan inti dalam proses pendidikan, karena kurikulum berada di bidang pendidikan yang berpengaruh terhadap hasil pendidikan (Sukmadinata & Syaodih, 2012:3). Kurikulum di Indonesia sudah mengalami perkembangan sejak tahun 1945 sampai kurikulum 2013. Perkembangan kurikulum tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, meningkatkan proses pembelajaran, serta rancangan pembelajaran yang ada di sekolah. Kurikulum menjadi bagian dari keberhasilan tercapainya tujuan pendidikan dan perkembangan kurikulum yang dianggap sebagai penentu masa depan anak bangsa. Oleh karena itu, kurikulum yang baik sangat diharapkan dapat mengimplementasikan di sekolah, agar dapat menghasilkan masa depan anak bangsa yang akan berpengaruh pada kemajuan bangsa dan Negara (Sukma, 2013:2).

Model pembelajaran yang ditetapkan dalam K13 di jenjang Sekolah Dasar (SD) yaitu model pembelajaran secara tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran melalui penggunaan tema. Peserta didik tidak mempelajari materi mata pelajaran secara terpisah. Mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar sudah melebur menjadi satu kegiatan pembelajaran dalam sebuah tema. Kegiatan pembelajaran tetap dikembangkan dari kompetensi dasar setiap mata

pelajaran. Kompetensi yang dicapai terdiri atas tiga aspek, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan (Kemendikbud, 2013:9).

Aspek keterampilan sebagai bagian dari kompetensi dasar di dalam pembelajaran tematik yaitu Tema 7 dan Subtema 2 yang harus disesuaikan adalah kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara merupakan salah satu yang tidak lain bagian dari keterampilan berbahasa. Berdasarkan survei oleh Paul (Tarigan, 2008:139) bahwa penggunaan waktu pada keterampilan berbahasa 45% untuk mendengarkan (menyimak), 30% untuk berbicara, 16% untuk membaca, dan 9% untuk menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan antara satu sama lainnya. Izzati, dkk (2013:89) bahwa keterampilan berbicara merupakan bekal untuk seseorang anak agar dapat berkomunikasi dengan dunia luar sebagai lingkungannya. Keterampilan berbicara seorang anak selain dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran baik di lingkungan keluarga juga dapat dikembangkan di lingkungan sekolah. Melalui kemampuan berbicara seseorang itu dapat menjelaskan suatu peristiwa, segala hal kondisi atau keadaan, maupun segala bentuk interaksi sosial. Dengan begitu proses pembelajaran melalui metode tematik dalam mengembangkan keterampilan berbicara, setidaknya guru perlu menggunakan metode maupun sumber belajar seperti media yang tepat. Penggunaan metode, sumber belajar maupun media yang tepat dan sesuai akan memberikan hasil belajar yang signifikan bagi siswa (Dengeng, 2013:16)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas 1 SDN 2 Maronge, diperoleh hasil bahwa hasil belajar yang diajarkan oleh guru kelas

dengan tema 7 subtema 2 memiliki hasil belajar yang sangat rendah. Hal ini terukur dari kegiatan umpan balik yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran, dimana banyak dari siswa yang merasa malu dan tidak percaya diri untuk berbicara dikarenakan keterampilan berbicara yang dimiliki masih kurang. Sehingga mereka mengalami kesulitan dalam menyampaikan jawaban. Rata-rata jawaban yang diberikan oleh peserta didik hanya dalam bentuk penggalan kata-kata yang belum sempurna sehingga mencapai kalimat maupun beberapa kalimat.

Dari hasil wawancara dengan guru bahwa selama proses pembelajaran selama ini sekedar hanya memanfaatkan buku paket dan beberapa buku cerita seadanya, tanpa adanya pemanfaatan media belajar yang bervariasi. Sehingga ini menjadi kendala dalam keterlaksanaan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Aqib (2014: 50), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Dalam menggunakan media boneka jari hewan pada tema 7 subtema 2 untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara. Karena apabila kegiatan belajar mengajar tidak divariasikan maka akan menimbulkan kejenuhan, kebosanan dan hasil belajar yang memuaskan tidak akan tercapai.

Boneka jari hewan merupakan boneka yang hanya terdiri dari kepala, sedangkan bagian badan dan kakinya merupakan baju yang akan menutup jari orang yang memainkannya dan cara memainkannya juga hanya memakai tangan (tanpa menggunakan alat bantu yang lain). Penyuluhan dengan media

Boneka jari hewan bisa dikatakan sangat efektif sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau nasehat pada anak-anak terkait hal yang baik dan buruk untuk dilakukan (Asridiana, 2017: 15). Boneka jari merupakan media yang digunakan untuk bercerita yang dimainkan oleh jari tangan, dapat dipakai untuk media bercerita anak, melatih daya imajinasi anak, atau juga sebagai media di Taman Kanak-kanak. Manfaat boneka jari bagi kemampuan berbahasa anak yaitu dengan boneka jari anak akan mengeluarkan ide-ide dan pemikiran secara bebas sehingga melatih keterampilan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Boneka adalah mainan yang pantas untuk diajak bicara. Anak akan berinteraksi dengan boneka seolah-olah boneka tersebut dapat memahami bahasa manusia. Media boneka jari merupakan media pembelajaran yang di desain untuk dapat menumbuhkan keterampilan berbicara dan menyimak siswa, media boneka jari ini adalah media yang sudah sering dipakai. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih menyukai mainan seperti boneka dibandingkan dengan hanya tulisan. Apalagi jika boneka dibuat sesuai dengan materi yang sesuai, sudah jelas akan menambah semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media yang menarik akan menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik dalam keterampilan berbicara, sehingga perhatian peserta didik dalam pembelajaran dapat lebih besar dan pemahaman peserta didik akan semakin baik (Arsyad, 2016:7). Penggunaan media boneka jari hewan dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Dengan media boneka jari hewan ini peneliti berkolaborasi dengan guru disana. Dengan menggunakan

media boneka jari hewan guru disana menggunakan metode bercerita agar keterampilan berbicara anak meningkat. Ketika dalam kegiatan bercerita guru memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan tanya jawab, anak diminta untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Misalnya mereka ingin bercerita tentang si kancil, mereka tidak bisa cuma menyebutkan si kancil tetapi dengan adanya cerita tentang si kancil melalui media boneka jari hewan mereka tahu karakter si kancil, sehingga mereka bisa menjelaskan dari melihat bentuk media boneka jari hewan.

Kelebihan penggunaan media boneka jari hewan dalam pembelajaran yaitu dapat menarik perhatian peserta didik, meningkatkan keterampilan berbicara, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, efektif dan lebih variatif (Satyarini, 2010: 15). Dengan adanya media pembelajaran maka komunikasi guru dan anak menjadi meningkat sehingga akan terjadi timbal balik pengetahuan dari guru ke murid dan dari murid ke guru. Kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna dan lebih efektif karna anak bukan cuma pasif mendengarkan guru namun ada komunikasi timbal balik antara keduanya.

Dengan demikian, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Boneka Jari Hewan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 2 Siswa Kelas 1 SDN 2 Maronge”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah:

1. Bagaimana pengembangan media boneka jari hewan untuk meningkatkan hasil belajar pada tema 7 subtema 2 siswa kelas 1 SDN 2 Maronge?
2. Bagaimana hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan media boneka jari hewan untuk meningkatkan hasil belajar pada tema 7 subtema 2 siswa kelas 1 SDN 2 Maronge?

1.3 Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Mengetahui pengembangan media boneka jari hewan untuk meningkatkan hasil belajar pada tema 7 subtema 2 siswa kelas 1 SDN 2 Maronge.
2. Menguji hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan media boneka jari hewan untuk meningkatkan hasil belajar pada tema 7 subtema 2 siswa kelas 1 SDN 2 Maronge.

1.4 Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan oleh penelitian yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran tematik
 - b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan untuk penerapan pada materi pokok yang lain.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi;

a. Sekolah

Tersedianya media sebagai alat pendukung pembelajaran dapat memberikan sumbangan nyata kepada pengelola sekolah khususnya dalam rangka meningkatkan media pembelajaran di sekolah

b. Pendidik

Membantu pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran

c. Peserta Didik

Mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang terkandung dalam pembelajaran tematik serta meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga keterampilan berbicara meningkat

d. Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran tematik serta dapat mengembangkan pola pikir mahasiswa sebagai calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif sebagai salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan

1.5 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk untuk menghasilkan media yang baik dan menarik dalam pembelajaran, maka rancangan media permainan boneka jari hewan yang akan dikembangkan sebagai berikut.

1. Media pengembangan boneka jari hewan diperuntukan untuk siswa kelas 1 sekolah dasar sebagai sumber belajar tambahan
2. Media boneka jari hewan digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara

3. Media boneka jari hewan dibuat dari bahan dasar kain flanel yang mudah untuk dibawa, untuk digunakan belajar, dipindahkan, ringan dan tentunya aman sehingga guru maupun peserta didik tidak kesulitan saat menggunakan media tersebut.
4. Ukuran media boneka jari hewan yaitu \pm 25 cm, terdapat lubang jari tangan di bawah boneka untuk tempat memasukkan jari tangan dan menggerak-gerakkan boneka
5. Media boneka jari hewan mengacu pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 5 kelas 1 Sekolah Dasar.
6. Media boneka jari hewan dapat digunakan peserta didik dalam belajar, seperti:
 - a. Siswa dapat belajar membedakan tokoh atau karakter dalam bercerita
 - b. Siswa dapat mengetahui kemampuan dalam bercerita sesuai dengan tema cerita
 - c. Siswa dapat belajar berhitung
 - d. Siswa dapat mengenal angka
 - e. Siswa mampu mengurutkan bilangan lebih dari dan kurang dari mulai dari yang terkecil sampai yang terbesar.

1.6 Pentingnya Pengembangan

- 1 Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat melahirkan konsep-konsep baru guna menambah sumber dan bahan informasi mengenai

media boneka jari hewan, serta berbagai informasi dan pengkajian lebih lanjut.

2. Bagi guru dan siswa dapat meningkatkan mutu pembelajaran dengan penggunaan pengembangan media boneka jari hewan yang inovatif dan menyenangkan.
3. Melalui pengembangan media boneka jari hewan yang bertema 7 subtema 2 mengacu pada proses pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.

1.7 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1. Asumsi dari peneliti dan pengembangan
 - a. Belum pernah dilakukan oleh guru dalam penggunaan media yang berfungsi sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterampilan berbicara.
 - b. Peneliti akan mengembangkan media permainan boneka jari hewan sebagai alat komunikasi dalam sebuah proses pembelajaran, serta dengan adanya penggunaan media secara efektif bisa membantu siswa untuk semangat belajar.
2. Keterbatasan pengembangan
 - a. Media yang dikembangkan ini hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang memudahkan guru dalam melatih siswa pada pembelajaran tematik pada materi tema 7 subtema 2.
 - b. Dari 10 tahapan bold and gall hanya 9 tahapan saja yang akan dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya.

- c. Media ini hanya dirancang untuk pembelajaran tematik kurikulum 2013 kelas I materi tema 7 subtema 2.

1.8 Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah proses atau menjabarkan spesifik rancangan dari produk yang di kembangkan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khususnya berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.
2. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dibuat berdasarkan tema tertentu, dalam pembahasanya tema tersebut ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pelajaran yang akan ditekankan adalah bahasa Indonesia, dan Matematika.
3. Media boneka jari hewan adalah media boneka jari yang terbuat dari kain flanel dengan berbagai macam bentuk yang disajikan dalam bentuk boneka jari yang bisa digunakan untuk bercerita. Media tersebut juga dapat digunakan untuk berhitung.
4. Keterampilan berbicara atau yang disebut sebagai retorika merupakan seni berbicara yang bisa dimiliki seseorang yang bertujuan untuk menyampaikan pesan lisan secara efektif, sebagai bentuk komunikasi kepada orang lain, dengan indikator Keterampilan berbicara seperti latar sangat jelas, intonasi kata/suku kata sangat tepat, berbicara sangat lancar, penampilan dan sikap sangat baik dan percaya diri sangat baik, sangat memahami isi pembicaraan.

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian terkait dalam penelitian pengembangan ini yaitu

1. Penelitian terkait dilakukan oleh Nenden Tia Pramtiona (2018) dengan judul “Pengembangan Media Boneka Jari Untuk Pengenalan Karir Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah Di SD Muhammadiyah Wonokromo II”. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan metode (*Research & Development*). Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa Pada validasi ahli materi mendapat skor rata-rata 3,68 dengan konversi baik dan layak digunakan. Pada validasi ahli materi tahap kedua mendapat skor 4.76 dengan konversi sangat baik dan layak digunakan. Uji coba produk mendapat skor 100% dengan konversi sangat baik dan layak digunakan. Hasil penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa Media Bimbingan karir tentang pengenalan karir dengan kategori sangat baik. Hal tersebut berarti media layak dan dapat dipertanggungjawabkan.

Perbedaan antara penelitian ini dengan peneliti di atas yaitu terletak variabel yang diteliti dimana meneliti tentang pengenalan karir siswa dalam pengembangan media boneka jari sedangkan pada penelitian ini meneliti tentang peningkatan keterampilan berbicara menggunakan pengembangan media boneka jari hewan. Sedangkan persamaan pada penelitian ini dengan penelitian di atas yaitu sama-sama menggunakan media boneka jari.

2. Penelitian terkait dilakukan oleh Denna Delawanti Chrisyarani tahun (2018) dengan judul “Pengembangan Media Boneka jari dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang”. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan metode (*Research & Development*). Hasil dari mengembangkan ini berupa: (1) rancangan media boneka jari, (2) pedoman penggunaan guru. Rancangan media boneka jari disesuaikan berdasarkan cerita anak yang dikembangkan peneliti berjudul Adikku, Dani dan Persahabatan. Spesifikasi media boneka jari yaitu dirancang dengan tinggi ± 25 cm, terdapat lubang tangan di bawah boneka untuk tempat memasukkan tangan dan menggerak-gerakkan boneka, boneka dibuat dari kain flanel berwarna-warni. Untuk memainkan boneka jari di lengkapi dengan panggung boneka. Media boneka jari dilengkapi dengan pedoman penggunaan guru, teknik bercerita, petunjuk penggunaan boneka, RPP dan LKS. Pedoman ini dirancang untuk mempermudah guru dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media boneka jari.

Perbedaan antara penelitian ini dengan peneliti di atas yaitu terletak variabel yang diteliti dimana meneliti tentang metode cerita dalam pengembangan media boneka jari sedangkan pada penelitian ini meneliti tentang peningkatan keterampilan berbicara menggunakan pengembangan media boneka jari hewan. Sedangkan persamaan pada penelitian ini dengan penelitian di atas yaitu sama-sama menggunakan media boneka jari.

3. Penelitian terkait dilakukan oleh Regina Delmina Tiran (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Boneka Pada Materi pokok Mengenal Teks Petunjuk Kesehatan Tubuh dalam Subtema Gemar Berolahraga Untuk Kelas Satu (I) Sekolah Dasar”. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan metode (*Research & Development*). Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh dua pakar media pembelajaran, media tersebut memperoleh skor rata-rata 3,2 (baik) dan 3,4 (baik). Penilaian yang dilakukan oleh dua guru kelas I (satu) SD menghasilkan skor rata-rata yang sama yaitu 3,9 (baik) dan 4.00 (baik). Hasil penilaian oleh keempat validator tersebut dirata-rata sehingga media tersebut memperoleh skor rata-rata 3,62 dengan kategori “baik”. Dengan demikian, media yang dikembangkan sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah khususnya bagi siswa kelas I (satu) sekolah dasar.

Perbedaan antara penelitian ini dengan peneliti di atas yaitu terletak variabel yang diteliti dimana meneliti tentang hasil belajar dalam pengembangan media boneka sedangkan pada penelitian ini meneliti tentang peningkatan keterampilan berbicara menggunakan pengembangan media boneka jari hewan. Sedangkan persamaan pada penelitian ini dengan penelitian diatas yaitu sama-sama menggunakan media boneka jari.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2016:3). Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Arsyad (2016:5), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Sedangkan Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) mengatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.

Hanafiah & Suhana (2010: 59) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong peserta didik belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme.

Sedangkan Ibrahim dan Syaodih (2003: 112) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemampuan peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar

2.2.1.1 Fungsi Media Pada Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2013:2) mengatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan Hamalik (dalam Arsyad, 2016:51) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Arsyad (2016:19) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, bahwa fungsi media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar pada diri peserta didik dengan menggerakkan segala sumber belajar yang efektif dan efisien. Media yang ditampilkan diharapkan membuat peserta didik merasa tertarik terhadap materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan.

2.2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Fathurrohman dan Sutikno

(2010: 67) diantaranya yaitu:

1. Menarik perhatian peserta didik.
2. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.

3. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
4. Mengatasi keterbatasan ruang.
5. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
6. Waktu pembelajaran bisa dikondisikan.
7. Menghilangkan kebosanan peserta didik dalam belajar.
8. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar.
9. Melayani gaya belajar peserta didik yang beraneka ragam, serta;
10. Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Arsyad (2016:328) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain

seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Selanjutnya Miarso (2007: 458) mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah; (1) Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal, (2) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik, (3) Media dapat melampaui batas ruang kelas, (4) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya, (5) Media menghasilkan keseragaman pengamatan, (6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru, (7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar, (8) Media memberikan pengalaman yang integral/meyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak, (9) Media memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri, (10) Media mampu meningkatkan kemampuan new literacy yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungannya, (11) Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, dan (12) Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri pengajar maupun peserta didik. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, karena pembelajaran dengan menggunakan media dapat menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi lebih langsung

antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu untuk mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif, serta mempercepat pemahaman peserta didik mengenai materi yang sedang dijelaskan oleh guru.

2.2.1.3 Jenis Media Pembelajaran

Sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan. Ada beberapa jenis media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2010: 3-4) yaitu :

1. Media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, komik, dan lain-lain.
2. Media tiga dimensi seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain.
3. Media proyeksi seperti film, strip, dan lain-lain
4. Lingkungan

Seel dan Glasgow dalam Arsyad, A (2016:35) menyebutkan bahwa jenis media dibagi menjadi dua kategori luas yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir sebagai berikut:

1. Media Tradisional
 - a. Visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi opaque (tidak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, dan filmstrips.

- b. Visual yang tidak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, dan papan info.
 - c. Audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset.
 - d. Penyajian multimedia dibedakan menjadi slide plus suara dan multi image.
 - e. Visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi, dan video.
 - f. Media cetak seperti buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, dan hand out.
 - g. Permainan, diantaranya teka-teki, simulasi, dan permainan papan.
 - h. Realita, dapat berupa model, specimen (contoh), dan manipulatif (peta, miniatur, boneka).
2. Media Teknologi Mutakhir
- a. Media berbasis telekomunikasi diantaranya adalah teleconference dan distance learning.
 - b. Media berbasis mikroprosesor terdiri dari CAI (Computer Assisted Instruction), Games, Hypermedia, CD (Compact Disk), dan Pembelajaran Berbasis Web

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara bervariasi sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Sebelum menyampaikan materi pembelajaran hendaknya guru memilih media yang tepat agar proses pembelajaran terasa menyenangkan dan mempercepat pemahaman peserta didik.

2.2.2 Media Boneka Jari Hewan

Boneka jari adalah boneka yang dapat dimasukkan ke jari tangan, bentuknya kecil seukuran jari tangan orang dewasa (Gunarti, dkk, 2010:123). Jenis boneka yang digunakan adalah boneka jari yang terbuat dari potongan kain flanel. Boneka jari adalah media yang dapat digunakan oleh guru berupa boneka yang terbuat dari kain flanel yang dapat dimasukkan ke jari tangan yang memiliki karakter dan bentuk yang tertentu. Zaman, dkk (2011:42) mengatakan bahwa tujuan permainan boneka jari yaitu untuk mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi, dan bergotong royong di samping melatih keterampilan jari jemari tangan.

Boneka jari dapat dibentuk menjadi beberapa karakter sesuai dengan pembelajaran yang akan diberikan oleh guru. Sujiono (2011:37), mengatakan bahwa anak pada usia 3-6 tahun senang mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urut dan mudah dipahami.

Boneka jari adalah sebuah alat permainan yang biasanya dimainkan oleh orang tua saat membacakan cerita pada anaknya, hal ini bertujuan agar anak tidak mengalami kebosanan saat mendengarkan cerita. Selain untuk memfokuskan perhatian anak, alat permainan ini digunakan karena bentuknya yang lucu dan mudah dibuat dari bahan flanel atau kain perca. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Imawati (2009: 62) bahwa boneka jari adalah maskot mungil yang di pasang pada jari untuk dimainkan saat mendongeng atau bercerita.

Keutamaan boneka jari tidak hanya dilihat dari cara pembuatannya yang mudah dan bentuknya yang lucu, akan tetapi boneka jari sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran bagi anak. Pelicand et.al, (2004: 2) dalam jurnal yang mereka tulis, boneka dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan usia anak-anak sehingga membantu terjadinya proses kreatif pada anak

Dengan demikian, pada saat memberikan pelajaran, anak diminta untuk memainkan boneka jari tersebut melalui cerita sederhana. Cerita yang dapat dibawakan dapat disesuaikan dengan tema-tema yang dikembangkan berdasarkan tingkat perkembangan anak. media yang digunakan sebagai pelengkap di dalam bercerita atau mendongeng, sehingga membantu proses pembelajaran dan menumbuhkan keterampilan berbicara.



Gambar 2.1. Boneka Jari hewan

Berdasarkan pendapat para ahli tentang media boneka jari hewan dapat disimpulkan bahwa Media boneka jari dapat menjadi salah satu alternatif media yang efektif untuk digunakan dalam mengembangkan metode dan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan fungsi yang ingin dicapai.

2.2.2.1 Manfaat Media Boneka jari

Ada beberapa manfaat yang diambil dari menggunakan media boneka jari saat bercerita, antara lain pendapat Tadzkiroatun Musfiroh (2005: 22) adalah :

1. Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya, dan persiapan yang terlalu rumit.
2. Tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara boneka dapat dibuat cukup kecil dan sederhana.
3. Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi pemakaiannya.
4. Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.

Dini Erla Mufida (2013: 23) manfaat media boneka jari dalam kegiatan bercerita adalah :

1. Sebagai penyampaian pesan moral
2. Siswa mampu bercerita di hadapan teman-temannya sesuai dengan imajinasi atau fantasinya dengan baik
3. Menyalurkan dan mengembangkan emosi
4. Membantu mengenalkan proses berbuat baik kepada orang lain
5. Sarana hiburan dan penarik perhatian.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan boneka jari dalam kegiatan bercerita mempunyai banyak manfaat. Salah satunya adalah dapat mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira dalam mengikuti kegiatan bercerita, sebagai penyampaian pesan moral,

dan sebagai sarana hiburan dan penarik perhatian anak dalam meningkatkan keterampilan berbicara. Boneka jari juga dapat mendorong siswa untuk berani berimajinasi karena imajinasi penting sebagai salah satu kemampuan mengembangkan keterampilan berbicara.

2.2.2.2 Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Boneka Jari

Boneka jari digunakan dalam kegiatan belajar, harus dipersiapkan dengan matang sesuai dengan tema yang dipergunakan. Hal ini agar tujuan pembelajaran terlaksana dengan baik. Menurut Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati (2005: 78), maka perlu kita perhatikan beberapa hal, antara lain:

1. Rumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, dengan demikian akan dapat diketahui apakah tepat penggunaan boneka jari untuk kegiatan pembelajaran.
2. Pembelajaran dengan media boneka jari ini hendaknya jangan lama.
3. Isi cerita sesuai dengan umur dan daya imajinasi anak.
4. Selesai permainan hendaknya berdiskusi tentang peran yang telah dilaksanakan dan pesan moral dalam bercerita menggunakan media boneka jari.

Tadzkiroatun Musfiroh (2005: 50) berpendapat bahwa pemilihan bercerita dengan menggunakan boneka jari akan tergantung pada usia dan pengalaman anak. Guru hanya mengenalkan benda, cara menggunakan boneka dan menyiapkan alat peraga pendukungnya kemudian anak dibiarkan sendiri memainkan boneka. Guru hanya memotivasi saja atau guru turut bermain agar suasana bermain boneka jari dapat lebih menarik.

Dwi Perwita (2016:30) mengatakan bahwa langkah-langkah dalam menggunakan media boneka jari adalah, sebagai berikut:”

1. Pertama memasang boneka pada jari tangan,
2. Lalu mengenalkan tokoh yang akan dimainkan kepada siswa,
3. Setelah itu melakukan dialog sesuai dengan yang diperankan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini pembelajaran boneka jari harus memiliki tujuan yang jelas. Pada saat pembelajaran berlangsung hendaknya pembelajaran boneka jari jangan terlalu lama karena anak akan cepat bosan terhadap kegiatan yang memakan waktu yang lama. Setelah selesai kegiatan pembelajaran boneka jari hendaknya guru melakukan dialog atau tanya jawab kepada anak supaya anak memahami tujuan dari semua kegiatan tersebut.

2.2.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Boneka Jari

Setyarini (2010:13) menyebutkan bahwa media boneka jari memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan media boneka jari ialah:

1. Lebih mudah memahami pelajaran, khususnya kosakata baru dan pengucapannya;
2. Media boneka jari menawarkan peserta didik untuk mengeksplorasi diri melalui beberapa aktivitas verbal maupun non-verbal.
3. Suasana kelas yang menjadi lebih komunikatif, interaktif serta kondusif;

4. Siswa dapat bereksplorasi dengan beragam puppet dan mendapatkan pengalaman dalam menggunakan bahasa sesuai topik yang sedang mereka pelajari.
5. Efisien terhadap waktu, tempat, biaya dan persiapan karena tidak harus digunakan dalam panggung yang besar.
6. Tidak perlu memerlukan keterampilan yang rumit karena dapat dimainkan oleh siapa saja.
7. Dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana gembira.

Lanjut Setyarini (2010:14) menyatakan adapun kelemahan dari media boneka jari, yaitu kelas yang besar merupakan kendala bagi guru yang mengelola kelas, peserta didik sulit diajak untuk berkonsentrasi dan mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru, perbedaan keragaman peserta didik sehingga guru harus memahami secara individu, guru harus mempersiapkan media boneka jari, gerakan dan kegiatan kelasnya.

2.2.3 Hasil belajar Siswa

2.2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar. Menurut Sudjana dalam Kunandar (2010: 276) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

Menurut Susanto (2013 : 5) hasil belajar peserta didik adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, selain itu, hasil belajar juga merupakan perubahan- perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Bloom dalam Sudjana (2012: 22-23) mengungkapkan bahwa:

1. Ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
2. Ranah afektif yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, percaya diri dan santun.
3. Ranah Psikomotor adalah menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak yang beriman dan berakhlak mulia.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap seseorang setelah mengikuti proses belajar. Adapun indikator hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni meliputi 3 aspek yakni aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Namun peneliti membatasi hanya pada aspek kognitif yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, dan

analisis, hal itu nanti akan terlihat dalam berlangsungnya proses pembelajaran.

Dalam hal ini tingkat berpikir kognitif menurut Bloom merupakan segala aktivitas yang menyangkut otak dibagi 6 tingkat yaitu:

1. C1 (pengetahuan)

Mengingat, merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Pengetahuan dapat dibedakan menjadi 3 bagian yaitu: 1. Pengetahuan tentang hal pokok 2. Pengetahuan tentang cara melakukan hal pokok 3. Pengetahuan tentang hal yang umum (mengingat, menghafal, dan menyebut).

2. C2 (pemahaman)

Pemahaman yang bersangkutan dengan inti dari sesuatu, ialah suatu bentuk pengertian atau pemahaman yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan. Seperti pesan, bacaan, dan komunikasi (menjelaskan, menerangkan, dan merangkum)

3. C3 (penerapan)

Merupakan proses yang kontinyu, dimulai dari siswa menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan prosedur buku/standar yang sudah diketahui. (menghitung, membuktikan, dan melengkapi)

4. C4 (Analisis)

Merupakan memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap

bagian tersebut dan mencari bagaimanakah keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan. (memilih, membedakan, dan membagi)

5. C5 (mencipta)

Mengarah pada proses kongnitif meletakkan unsur-unsur secara bersamaan untuk me bentuk satu kesatuan yang mengarahkan siswa untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengkoordinasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. (merangkai, merancang, dan mengatur)

6. C6 (Evaluasi)

Menentukan materi dan metode untuk tujuan tertentu. Berkaitan dengan penentuan secara kuantitatif atau tentang nilai materi atau metode untuk maksud memenuhi tolak ukur tertentu. (mengkritik, menilai, menafsirkan)

2.2.3.2 Faktor yang mempengaruhi hasil Belajar

Menurut Slameto (2010:54) Hasil belajar yang dicapai seorang peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik dalam diri (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh 3 faktor yaitu:

1. Faktor dari dalam diri peserta didik (internal) meliputi 3 aspek yaitu aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (bersifat rohaniyah) serta faktor kelelahan.

Aspek fisiologis yaitu kondisi umum jasmani peserta didik. Yang termasuk di dalam aspek jasmani yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh. Hal ini sangat mempengaruhi semangat peserta didik dalam mengikuti pelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Aspek psikologis yaitu kondisi umum kejiwaan atau kerohanian, yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas hasil belajar peserta didik. Diantara faktor-faktor rohaniah peserta didik adalah tingkat kecerdasan atau intelegensi peserta didik, perhatian, sikap, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan peserta didik.

Faktor kelelahan ini meliputi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (psikis).

2. Faktor dari luar diri peserta didik (eksternal) yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik. Lingkungan di sekitar peserta didik yaitu lingkungan sosial seperti keluarga, guru, para staf, administrasi dan teman-teman sekelas peserta didik. Dan juga lingkungan non esensial seperti rumah, sekolah, alat-alat belajar dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran pada materi-materi pelajaran.

Adapun pendapat yang senada dikemukakan oleh Walisman (2007:158), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil

interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu, keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal berasal dari peserta didik, orang tua seharusnya ikut serta untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik dengan cara mensupport dan selalu mengawasi pada saat belajar di rumah, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri peserta didik, disini pendidik harus lebih kreatif dalam proses pembelajaran, pendidik dituntut se kreatif mungkin untuk

membuat anak senang dan tidak jenuh pada proses pembelajaran yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran seperti media monopoli.

2.2.3.3 Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap peserta didik (aspek afektif), untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut :

Pemahaman konsep

Pemahaman menurut Bloom (1979: 89), diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengartikan apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan. Maka dalam hasil belajar siswa akan terlihat keterampilan proses, sikap serta perilaku dalam mengikuti pembelajaran didalam kelasnya.

Dari pernyataan menurut para ahli bahwa hasil belajar adalah suatu tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di sekolah dan dinyatakan dalam skor yang diperoleh siswa dalam pembelajaran tertentu merupakan bahan perubahan perilaku setelah mengalami aktifitas pembelajaran baik itu dalam pengetahuan, afektif dan sikap siswa itu sendiri. Belajar merupakan suatu proses dari seorang yang ingin

memperoleh suatu perubahan perilaku yang relatif dan bertujuan mencapai hasil belajar yang instruksional.

Maka hasil belajar dalam penelitian ini adalah aspek kognitif pengetahuan. hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang dihadapi setiap siswa dalam memperoleh suatu pembelajaran di sekolah, hasil belajar tidak berupa pengetahuan, afektif, dan sikap akan tetapi perilaku yang dapat menyesuaikan siswa dalam berbagai masalah dan mencari solusi dalam menyelesaikannya baik itu dalam perilaku dan perbuatan.

Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk rana kognitif. Dalam penelitian ini diamati yaitu ranah kognitif dimana diantaranya (C1) mengingat, (C2) memahami, (C3) menerapkan, (C4) menganalisis. Tingkat kognitif adalah tingkat yang berkaitan dengan kemampuan otak dalam berpikir untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki.

2.2.4 Pembelajaran Tematik di SD

Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Disebut “bermakna”, menurut Rusman di karenakan dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung yang menghubungkan dengan konsep lain yang telah dipahami. Jadi tematik itu adalah keterpaduan muatan pembelajaran dalam materi pembelajaran.

Tidak hanya itu, ahli lain mengemukakan Fathorrohman, (2015: 16) Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar peserta didik yang baik dalam kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Pembelajaran adalah rangkaian peristiwa atau (*events*) yang mempengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah, Menurut Gagne dan Briggs: 1979 (dalam Majid, 2014: 141). Peneliti melihat ada keselarasan dari teori yang pertama dengan teori yang kedua ini. Dimana teori pertama menjelaskan bahwa tematik ialah gabungan dari beberapa muatan dengan tujuan mendidik peserta didik dalam mencapai hasil belajar. Sedangkan teori kedua menjelaskan bahwa tematik ialah rangkaian peristiwa yang mempengaruhi proses belajar kearah yang lebih baik.

Nurul Hidayah (2015: 15) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam sebuah tema tertentu. Pembelajaran tematik integratif memiliki satu tema yang aktual dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi satu pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik utuh diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang mengelola serta mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema dan menjadi pembahasan yang menarik. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses yang utuh untuk membelajarkan siswa dimulai dari

perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Sependapat Nurul Hidayah (2015: 17), Mamat pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari berbagai mata pelajaran menjadi satu topik pembelajaran. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik. Bermaknanya artinya bahwa pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari secara langsung dan nyata yang menghubungkan antar-konsep dalam intra maupun antar-mata pelajaran, Menurut Majid (2014: 85).

Dengan demikian pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang menggabungkan beberapa muatan pembelajaran kedalam satu pembahasan guna mencapai dan melahirkan proses belajar mengajar yang produktif dan efektif. Tematik juga ialah pembelajaran yang mengintegrasikan materi kedalam berbagai mata pelajaran.

2.2.4.1 Tujuan Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik memiliki sejumlah tujuan, salah satunya pembelajaran harus berpusat Memudahkan peserta didik memahami

hubungan yang bermakna antara materi dalam pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari

- a. Menumbuhkan moral dan sopan santun peserta didik
- b. Mengembangkan kompetensi peserta didik karena proses pembelajaran pada siswa (*student center*) agar materi yang dipelajari mudah dipahami.

Siswa pada usia sekolah dasar mempunyai karakteristik senang bermain, sehingga pendekatan dalam pembelajaran tematik ini dapat menghubungkan berbagai bidang studi yang mencerminkan dunia nyata dan dalam rentang kemampuan dan perkembangan siswa (Majid, 2014: 87)

Trianto, (2011: 158) pembelajaran tematik memiliki arti penting dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun tujuan pembelajaran tematik yang menjadi alasan dasar antara lain:

- a. Dunia siswa merupakan dunia nyata
- b. Proses pemahaman siswa terhadap suatu peristiwa lebih terorganisasi
- c. Pembelajaran akan lebih bermakna
- d. Memberikan peluang untuk siswa mengembangkan kemampuan diri
- e. Memperkuat kemampuan yang diperoleh

Kemendikbuk (2014: 16) Tujuan pembelajaran Tematik Terpadu adalah:

1. Mudah memusatkan mata pembelajaran dalam tema yang sama
2. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pembelajaran dalam tema yang sama.

3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran yang lebih mendalam dan berkesan.
4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
5. Lebih bergairah belajar Karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
6. Lebih merasakan maafaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam kontek tema yang jelas
7. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan bahkan lebih atau pengayaan
8. Budi perkerti dan moral siswa dapat di tumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi perkerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Dengan demikian tujuan pembelajaran tematik memiliki delapan item. Dari delapan item ini mencirikan bahwa tujuan pembelajaran tematik adalah untuk membantu dan melengkapi unsur-unsur yang terdapat pada tematik. Jika sebagian unsur dalam tematik tidak lengkap atau kurang, maka tujuan tematik dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dianggap belum memenuhi kelayakan.

2.2.5 Pembelajaran Tematik SD dengan Boneka Jari Hewan

Pembelajaran tematik di sekolah dasar sangat membantu peserta didik dalam membentuk pengalaman, keterampilan, dan sikap. Pastowo (2019: 15) Pembelajaran tematik memiliki karakteristik, antara lain:

1. Pembelajaran berpusat pada siswa
2. Memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa
3. Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan
4. Menyajikan konsep dari berbagai aspek
5. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Peneliti menyimpulkan, karakteristik dalam pembelajaran tematik ini harus berpusat pada siswa. Misalnya dalam pembelajaran yang dipusatkan oleh guru terhadap materi yang disampaikan harus tertuju pada siswa. Setelah itu harus memberikan pengalaman, menekankan pemahaman yang bermakna, paham dengan semua konsep dan menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan.

Andi Prastowo, (2014:100) sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki karakteristik –karakteristik sebagai berikut:

1. Adanya Efisiensi

Efisiensi mengandung beberapa arti Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat menyebutkan yaitu: Ketepatan cara dalam menjalankan sesuatu (dengan tidak membuang waktu, tenaga, dan biaya) atau istilah lain kedayagunaan; ketepatgunaan; atau kesangkilan.

2. Kontekstual

Model pembelajaran tematik juga menggunakan pendekatan kontekstual. Kontekstual disini secara istilah maknanya, berhubungan dengan situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian.

3. Student Centered (Berpusat pada siswa)

Guru tidak diperkenankan memperlakukan siswa sebagai pihak yang pasif. Karena, dalam pembelajaran tematik guru hanya sebagai fasilitator dalam arti melakukan hal berikut ini : pertama memfasilitasi kegiatan belajar para siswa; kedua, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan melayani pertanyaan mereka; ketiga, member ruang sepenuhnya agar mereka bisa berekspresi sesuai dengan tema pembelajaran; keempat, merangsang keingintahuan para siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan; kelima, member kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan atau mengungkapkan pemahamanaan mereka.

4. Memberikan Pengalaman Langsung (Autentik)

Menyuguhkan pengalaman langsung disini maksudnya adalah para siswa dituntut mengalami dan mendalami materi secara langsung dengan diri mereka masing-masing.

5. Pemisahan Mata Pelajaran yang Kabur

Ketidak pemisahan antaramata pelajaran ini bukan berarti menghilangkan esensi mata pelajaran dan mengaburkan tujuan pembelajaran.

6. Holistis

Dalam pembelajaran berbasis kurikulum tematik, guru harus menyajikan konsep-konsep dari berbagai materi pelajaran.

7. Fleksibel

Guru dalam pembelajaran tematik tidak boleh kaku ketika mengadakan kegiatan belajar mengajar.

8. Hasil Pembelajaran Berkembangan Sesuai Minat dan Kebutuhan Siswa

Maksudnya, yang di peroleh siswa dari kegiatan belajar adalah sesuatu yang memang sangat berguna bagi mereka, sangat dibutuhkan, sangat di gemari, serta sangat memenengaruhi perkembangan intelektual dan kehidupan mereka.

9. Kegiatan Belajarnya Sangat Relevan dengan Kebutuhan Siswa SD/MI

Melalui pembelajaran tematik, proses mental anak akan bekerja secara aktif dalam menghubungkan informasi yang terpisah-pisah menjadi satu kesatuan yang utuh.

10. Kegiatan yang Dipilih dari Minat dan Kebutuhan Siswa

Pendekatan pembelajaran tematik bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pembelajaran.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan gabungan antara dua atau tiga mata pembelajaran yang menjadi tema sehingga mempermudah dalam proses penyampaian oleh guru dalam kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran tematik itu sendiri adalah memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari serta meningkatkan kreatifitas siswa dan mengembangkan kemampuan siswa sesuai dengan bakat dan minat siswa.

Tujuan utama dari pembelajaran tematik berupa berbahasa pada Anak di lembaga pendidikan adalah untuk lebih menambah kosakata-kosakata anak selain yang telah ia dapatkan dirumah atau dengan kata lain dapat disebut dengan bahasa ibu, dengan menggunakan cara maupun media pendukung agar anak mampu berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulisan. Berhubungan dengan sifat anak yang mudah bosan, maka cara dan media yang dilakukan haruslah menggunakan cara dan media yang menarik bagi anak. Dengan cara dan media boneka jari hewan yang menarik akan membuat anak senang untuk mengikuti pembelajaran tematik sehingga pembelajaran dapat diserap anak secara maksimal. Untuk itu perlunya inovasi dan kreativitas dari tenaga pendidik untuk menciptakan media pendukung yang menarik bagi anak.

Pada pembelajaran tema 7 subtema 2 terdiri atas 6 pembelajaran, namun peneliti mengambil pembelajaran 5, didalam pembelajaran tersebut terdapat dua mata pelajaran yakni Bahasa Indonesia dan matematika dengan menggunakan kompetensi dasar dan indikator sebagai berikut:

Tema 7	: Benda Hewan dan Tanaman di Sekitarku
Sub Tema 2	: Hewan di Sekitarku
Pembelajaran	: 5
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (5 x 35 menit)

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8. Merinci ungkapan penyampaian terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah	3.8.1 Mengidentifikasi hewan buas dan jinak berdasarkan teks cerita yang dibacakan
4.8. Mempraktikkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis.	4.8.1 Mengklasifikasi hewan buas dan jinak berdasarkan teks cerita

Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3. Membandingkan dua bilangan sampai dua angka	3.3.1 Mengidentifikasi bilangan asli menggunakan

dengan menggunakan kumpulan benda konkret	benda konkret
4.3 Mengurutkan bilangan-bilangan sampai dua angka dari bilangan terbesar atau sebaliknya dengan menggunakan kumpulan benda-benda konkret	4.3.1 Menyelesaikan soal-soal perbandingan banyak benda

- Materi: 1. Teks Deskriptif (Benda hewan dan tanaman di sekitarku) Jenis hewan bermacam-macam ada hewan buas dan ada hewan jinak. Hewan buas biasanya tidak bisa di pelihara sedangkan hewan jinak bisa dipelihara. Contoh hewan buas : ular, buaya, dan harimau. Sedangkan Hewan jinak contohnya : ikan, kupu-kupu dan ayam.

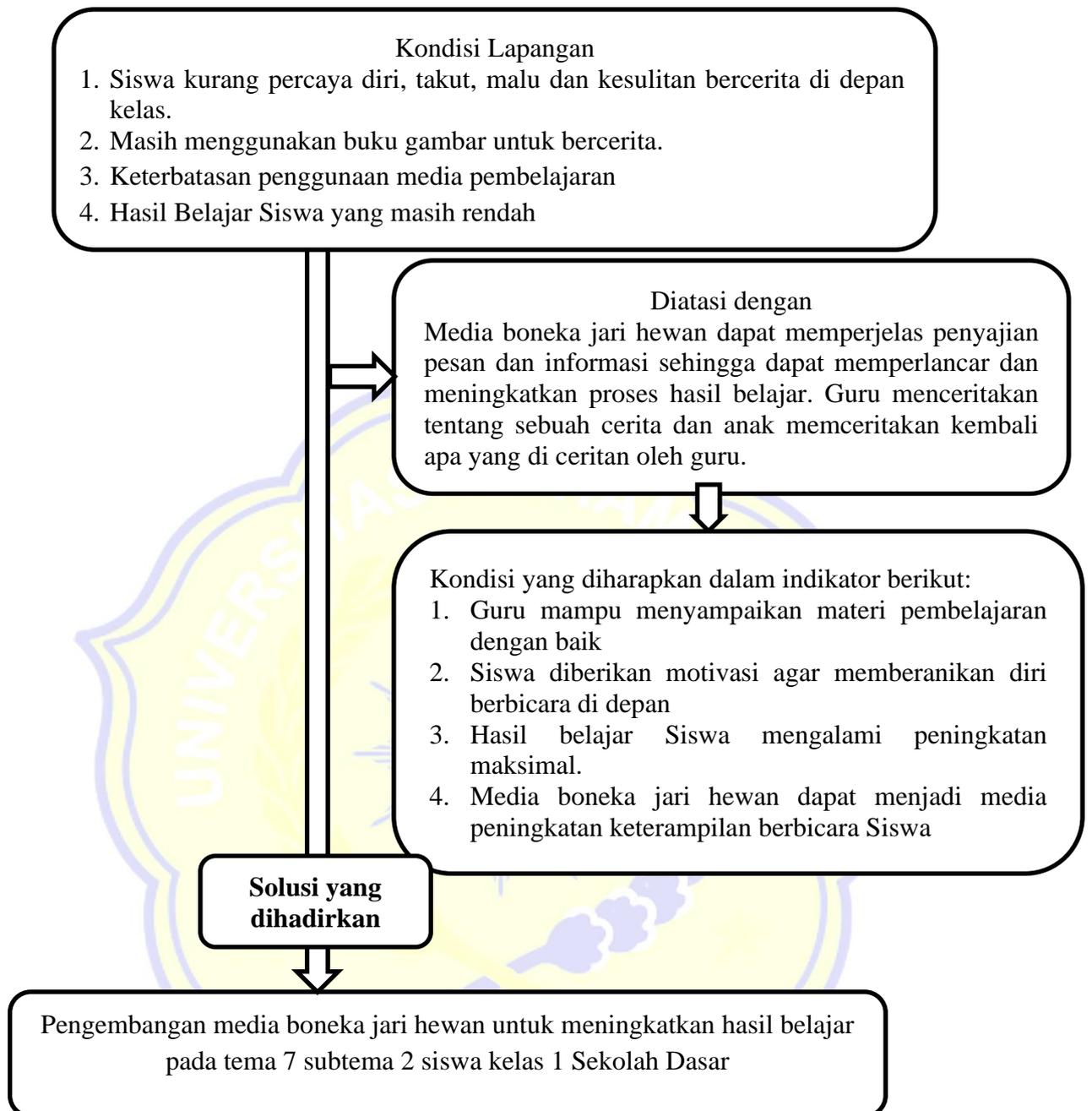
2.3 Kerangka Berfikir

Masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran dapat membuat peserta didik merasa jenuh. Pengelolaan kelas yang dilakukan oleh pendidik harus mampu membuat peserta didik merasa nyaman berada di kelas. Selain itu peserta didik juga harus menjadi aktif saat di dalam kelas. Selain itu, khusus dalam aspek membaca, guru harus pintar-pintar memilih metode atau teknik untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar tercapai kompetensi yang digunakan. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, karena dalam aspek membaca sangat rentang sekali membuat peserta didik merasa jenuh dan mengantuk saat di dalam kelas. Hal-hal tersebut yang dapat menghambat peserta didik kurang menyukai pembelajaran yang berhubungan dengan aspek berbicara.

Keterampilan bercerita dan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan

keterampilan berkomunikasi yang baik. Keterampilan berbicara dan menyimak mempunyai pengaruh terhadap keterampilan berbahasa lainnya seperti berkomunikasi, membaca dan menulis. Pembelajaran bahasa seringkali mengalami kendala yang menyebabkan siswa tidak termotivasi dan merasakan kejenuhan. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Sehingga membuat siswa tidak minat dan enggan mengikuti pembelajaran. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap menyimak yang di peroleh siswa. Untuk dapat mengatasi masalah tersebut dalam pembelajaran menyimak guru harus mempunyai strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik akan pelajaran menyimak itu sendiri.

Dengan menerapkan kemampuan bercerita menggunakan media boneka jari hewan. Metode bercerita yaitu strategi yang diguna akan untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam pendidikan itu sendiri. Pembelajaran bertujuan untuk memunculkan keaktifan anak melalui pembelajaran yang secara langsung melibatkan anak untuk menceritakan sendiri pengalamannya dengan menggunakan media. Media boneka jari hewan tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dalam berbicara melalui metode bercerita.



Gambar 2.2. Alur Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

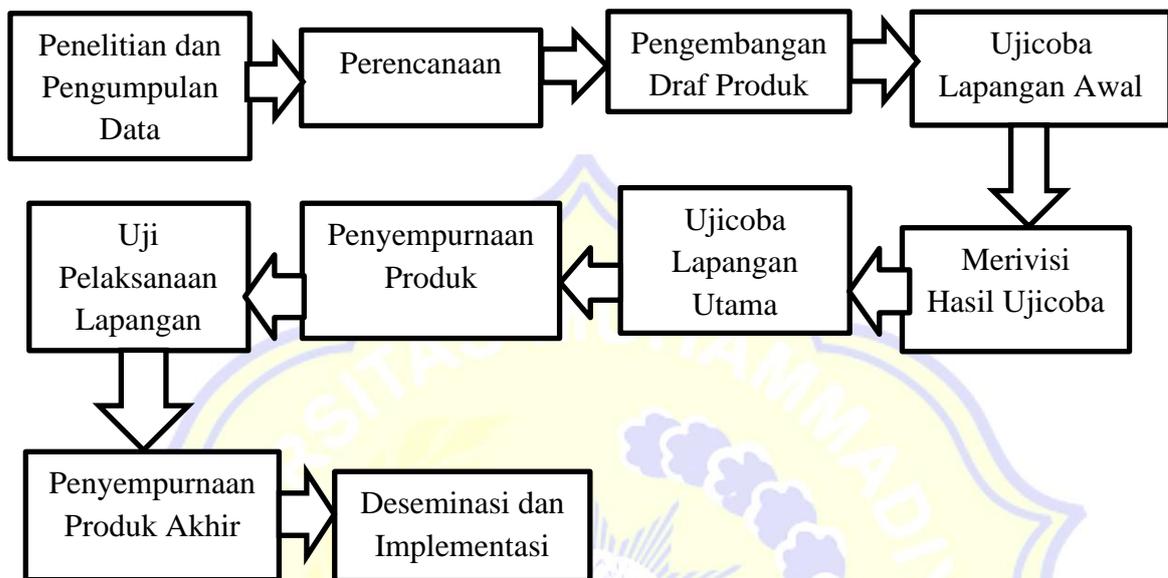
3.1 Media Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan adalah suatu proses mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Model prosedural yang digunakan mengacu pada tahap-tahap yang telah dikembangkan oleh Borg & Gall (Sari, 2015: 83), yang terdiri atas sepuluh langkah yaitu::

1. *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data)
2. *Planning* (Perencanaan)
3. *Develop preliminary form of product* (Pengembangan Draft Produk)
4. *Preliminary field testing* (Uji coba Lapangan Awal)
5. *Main product revision* (Merevisi Hasil Uji coba)
6. *Main field testing* (Uji Coba Lapangan Utama)
7. *Operational product revision* (Penyempurnaan produk hasil uji lapangan)
8. *Operationa field testing* (Uji pelaksanaan Lapangan operasional/ Empiris)
9. *Final product revision* (Penyempurnaan produk akhir)
10. *Disemination and implementation* (Diseminasi dan implementasi)

Adapun penelitian yang akan peneliti lakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan design yang di adaptasi dari design Borg and Gall yaitu pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Design Borg and Gall

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran boneka jari hewan materi benda, hewan dan tanaman di sekitarku menggunakan model yang dikemukakan oleh Borg and Gall yaitu dengan model penelitian pengembangan R&D yang terdiri dari sepuluh tahapan. Berikut penjelasan langkah-langkah pengembangan dari tahapan menurut model Borg and Gall:

1. *Research and information collecting (Penelitian dan Pengumpulan Data)*

Tahap studi pendahuluan merupakan tahap awal untuk hal persiapan pengembangan dalam penelitian ini. Tahap ini terdiri dari studi pustaka/studi literatur dan observasi. Studi pustaka/ literatur dilakukan untuk memperoleh informasi terhadap kebutuhan yang mendukung

pengembangan produk yang sesuai dengan kurikulum 2013. Sekolah yang dituju pada studi lapangan dalam penelitian ini adalah SDN 2 Maronge Kelas I.

2. *Planning (Perencanaan)*

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), yang sesuai dengan produk yang akan dikembangkan. Analisis ini penting untuk menentukan pola keterkaitan KI dan KD yang dipilih pada suatu tema. Hasil dari analisis dijadikan sebagai dasar untuk analisis indikator pembelajaran hingga tujuan pembelajaran untuk mengembangkan produk. Perumusan tujuan pembelajaran ini dapat mempermudah peneliti dalam menentukan cakupan materi yang disampaikan, menentukan jenis penilaian yang digunakan, menyusun kisi-kisi penilaian, dan dapat menentukan ketercapaian kompetensi yang diambil. Adapun permasalahan yang timbul dalam pembelajaran yang dapat diidentifikasi antara lain:

- Hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang rendah, terukur dari kurangnya penggunaan media.
- Guru hanya berpatokan pada buku saja sehingga siswa tampak kurang tertarik saat melakukan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru yang memiliki banyak tanggung jawab sehingga tidak memiliki waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran yang lebih kreatif.

Permasalahan tersebut di atas dijadikan sebagai dasar dalam menentukan media boneka jari hewan yang dibutuhkan agar dalam penerapannya tepat dan efisien.

3. *Develop preliminary form of product (Pengembangan Draft Produk)*

Tahap pengembangan draft merupakan kegiatan penyusunan produk boneka jari hewan dengan tema 7 untuk meningkatkan hasil belajar kelas I SDN 2 Maronge. Penyusunan produk awal media boneka jari hewan pembelajaran akan menghasilkan produk boneka jari hewan yang didalamnya mencakup:

- a. Boneka
- b. Bentuk tiruan hewan dan angka

4. *Preliminary field testing (Uji coba Lapangan Awal)*

Tahap uji coba lapangan merupakan kegiatan melakukan tahap validasi pada draft produk boneka jari hewan yang dikembangkan. Tahap validasi melibatkan dua dosen dan dua guru sebagai ahli materi maupun media. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan dari dosen ahli, guru mengenai kebenaran isi dan format atau desain dari media boneka jari hewan yang dikembangkan.

5. *Main product revision (Merevisi Hasil Uji coba)*

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah merevisi produk yang sudah di kembangkan. Hasil penilaian yang berupa saran dan masukan dari validator dijadikan pedoman dalam merevisi media boneka

jari hewan di tahap selanjutnya. Hasil dari proses revisi yang layak dan siap di uji cobakan secara terbatas pada tahap uji coba lapangan utama.

6. *Main field testing (Uji Coba Lapangan Utama)*

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah uji coba terbatas yang dilakukan pada siswa kelas II SDN 2 Maronge untuk melihat kepraktisan dari produk yang dikembangkan dalam skala terbatas (kecil). Hasil uji coba terbatas akan dijadikan sebagai dasar pelaksanaan dalam revisi untuk penyempurnaan produk hasil uji lapangan operasional/empiris.

7. *Operational product revision (Penyempurnaan produk hasil uji lapangan)*

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah merevisi produk yang sudah di kembangkan. Hasil penilaian yang berupa saran dan masukan dari validator dijadikan pedoman dalam merevisi produk boneka jari hewan yang layak dan siap di uji cobakan dalam skala besar pada tahap uji coba lapangan utama.

8. *Operationa field testing (Uji pelaksanaan Lapangan operasional/Empiris)*

Pada tahap uji coba lapangan operasional/empiris ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas I SDN 2 Maronge.

9. *Final product revision (Penyempurnaan produk akhir)*

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan sebagai bentuk penyempurnaan produk yang dikembangkan sehingga dapat diterapkan untuk sekolah lainnya.

10. *Disemination and implementation (Diseminasi dan implementasi)*

Produk akhir pada penelitian ini berupa media boneka jari hewan yang telah melewati proses validasi oleh ahli, dan guru yang kemudian melalui uji coba skala terbatas serta uji coba skala luas yang kemudian dapat di implementasikan kepada siswa kelas I SDN 2 Maronge untuk meningkatkan hasil belajar. Namun karena keterbatasan waktu dan biaya yang dihadapi oleh peneliti maka tahapan ini tidak bisa dilakukan oleh peneliti, jadi media pembelajaran ini hanya terbatas di SDN 2 Maronge saja.

3.3 Uji Coba Produk

3.3.1 Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan kegiatan pengembangan yang dilakukan secara individu. Kegiatan yang dilaksanakan yaitu mulai melakukan observasi lapangan, membuat bahan ajar berintegrasi life skills dan menguji kelayakan produk dengan cara validasi oleh validator ahli.

Dari penelitian terhadap produk yang dikembangkan peneliti yang dilakukan oleh para ahli, baik ahli media maupun ahli materi maka diperoleh produk akhir. Kemudian produk akhir tersebut akan dilakukan uji coba yang dilakukan dikelas I SDN 2 Maronge. Pada tema 7 subtema 2. Hal tersebut dilakukan untuk menguji apakah ada peningkatan keterampilan berbicara melalui pengembangan produk media pembelajaran boneka jari hewan.

3.3.2 Subjek Uji coba

Subjek uji coba adalah kepada siapa melakukan uji coba tersebut. Subjek uji coba lapangan utama siswa kelas II SDN 2 Maronge dengan jumlah 10 orang dan uji coba lapangan operasional kelas I SDN 2 Maronge. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan terhadap ketercapaian proses pembelajaran yang efektif setelah digunakan media permainan boneka jari hewan yang bertempat di SDN 2 Maronge. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2020/2021

3.4 Jenis Data

Data yang yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini berupa kualitatif dan kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif yaitu data yang berupa tanggapan dan saran dari ahli materi, ahli media, dan respon siswa. Data kualitatif ini diperoleh pada proses validasi produk dan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi produk yang dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif yaitu data yang berupa skor penilaian dari produk yang dikembangkan, skor lembar validasi, penilaian siswa dan nilai tes hasil belajar. Data kuantitatif ini yang dijadikan penentuan kualitas produk yang dikembangkan,

3.5 Instrument Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik tes dan teknik non tes yang terdiri dari wawancara dan angket.

3.5.1 Instrumen Tes

Arikunto (Priatna 2008) tes adalah serangkaian pernyataan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes digunakan untuk mengukur proses pembelajaran dengan memberikan penilaian terhadap proses pembelajaran ataupun pekerjaan siswa sebagai hasil belajar yang mencerminkan tingkat penguasaan materi siswa. Sedangkan menurut Endang Poerwanti dijelaskan bahwa tes sekumpulan tugas yang harus diselesaikan atau serangkaian soal yang harus dijawab siswa untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaan cakupan materi yang dibutuhkan serta untuk memenuhi tujuan pengajaran tertentu.

Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau hasil belajar. Tes diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran tematik melalui media boneka jari hewan. Adapun tes yang diberikan berupa soal uraian dengan jumlah 10 soal. Sedangkan untuk mengukur indikator soal tersebut peneliti menggunakan Taksonomi Bloom dengan tingkatan C1, C2.

Tabel 3.1. Kisi-kisi Soal

T/TS	Muatan Pembelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek yang di ukur		Jumlah Soal
				C1	C2	
Tema 7 Benda Hewan dan Tanaman di Sekitarku Subtema 2 Hewan di Sekitarku	Bahasa Indonesia	3.8 Merinci ungkapan penyampaian terimakasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah, dan petunjuk kepada orang lain dengan menggunakan bahasa yang santun secara lisan dan tulisan yang dapat dibantu dengan kosakata bahasa daerah	3.8.1 Mengidentifikasi hewan buas dan jinak berdasarkan teks cerita yang dibacakan	1, 2	4	3
						2
		4.8 Mempraktikkan ungkapan terima kasih, permintaan maaf, tolong, dan pemberian pujian dengan menggunakan bahasa yang santun kepada orang lain secara lisan dan tulis	4.8.1 Mengklasifikasi hewan buas dan jinak berdasarkan teks cerita	3,6		2
	Matematika	3.3 Membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan kumpulan benda konkret	3.3.1 Mengidentifikasi bilangan asli menggunakan benda konkret	5	7,8	3
	4.3 Mengurutkan bilangan-bilangan sampai dua 3.3.8 membandingkan	4.3.1 Menyelesaikan soal-soal perbandingan banyak benda		9.10	3	

		bilangan dengan istilah lebih dari, kurang dari, atau sama dengan (41-99)				
Jumlah soal						10

3.5.2 Instrumen

a. Lembar Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan baik orang maupun objek lainnya. (Sugiyono, 2019: 203) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi ini digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru kelas I SDN 2 Maronge untuk menilai proses pembelajaran yang dilakukan peneliti yang nantinya akan diberi masukan berupa saran dan kritikan sebagai perbaikan proses pembelajaran.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumen. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang bentuknya tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data disekolah dan identitas antara lain nama siswa dan daftar nilai siswa. Dokumentasi juga digunakan untuk pengambilan foto dalam pelaksanaan penelitian.

c. Lembar Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, ketepatan rancangan atau desain media pembelajaran, serta ketepatan isi media pembelajaran apakah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar siswa kelas I Sekolah Dasar. Angket yang dibuat oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari ahli materi, ahli media, dan respon siswa mengenai kelayakan dan ketertarikan media yang telah dibuat oleh peneliti, sehingga diperoleh skor dari konten yang ada pada media tersebut untuk bahan pengembangan produk selanjutnya

d. Lembar Angket validasi ahli materi

Validasi materi diberikan pada satu dosen atau guru ahli materi. Hasil lembar validasi oleh dosen atau guru ahli materi digunakan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan atau dirancang dalam mencapai kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan. Hal-hal yang divalidasi oleh ahli materi antara lain: kesesuaian indikator dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.

Langkah-langkah validasi materi adalah mendatangi para ahli materi, yaitu dosen dan guru kelas ahli materi yang ditunjuk sebagai validator diminta untuk menilai dan memberikan masukan baik kelebihan maupun kekurangan dari produk yang dikembangkan. Sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya. Kelemahan yang sudah diidentifikasi tersebut kemudian direvisi dan dijadikan dasar perbaikan agar menghasilkan produk yang diharapkan. Ahli materi

bertugas memberikan penilaian dengan memberi tanda *chek list* (√) dalam materi yang disertakan dalam media boneka jari hewan.

Kategori	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Baik	3
Sangat Baik	4

(Sugiyono 2019:412)

Tabel 3.2 Lembar angket validasi ahli materi

No	Aspek yang di nilai	Nomor Pernyataan
1	Materi yang disajikan dalam media permainan boneka jari hewan sesuai dengan Kompetensi Inti pada kurikulum 2013	1
2	Materi yang di sajikandalam media permainan boneka jari hewan sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013	2
3	Materi yang di sajikan dalam media permainan boneka jari hewan sesuai dengan indikator	3
4	Materi yang disajikan dalam media permainan boneka jari hewan sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013	4
5	Media yang di sajikan sesuai dengan tema 7 subtema 2	5
6	Materi yang disajikan dalam media permainan boneka jari hewan jelas dan mudah dipahami siswa	6
7	Kosakata yang digunakan siswa jelas dan komunikatif	8
8	Materi yang disajikan dalam bentuk boneka jari hewan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa	9
9	Materi yang disajikan dalam media boneka jari hewan sudah mencakup tema 7 subtema 2	10
10	Media boneka jari hewan sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan	7
Jumlah		10

e. Lembar Angket validasi ahli media

Hal-hal yang divalidasi oleh ahli media pembelajaran antara lain: kesesuaian dan kebenaran materi/konsep, adanya kegiatan siswa untuk melakukan pemecahan masalah. Pengisian angket dengan memberikan tanda *cek list* (√) pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria penilaian dibawah ini.

Kategori	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Baik	3
Sangat Baik	4

(Sugiyono 2019:412)

Tabel 3.3 Lembar angket validasi ahli media

N O	Kriteria yang dinilai	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Penyajian media	Kemenaarikan media	1
		Media tidak rusak	2
		Kesesuaian media dengan materi	3
		Penggunaan bahasa mudah dipahami	6
		Kemudahan mengoperasikan media	8
		Media dapat menarik rasa ingin tahu	9
2	Model tampilan	Media dapat meningkatkan hasil belajar	10
		Huruf	4,5
		Media mudah digunakan	7
Jumlah			10

f. Lembar Angket respon siswa

Tabel 3.4 Lembar angket respon siswa

No.	Indikator	Nomor Instrumen
1.	Media boneka jari hewan ini sangat menarik sehingga memotivasi saya untuk belajar	1
2.	Tampilan boneka jari hewan ini dapat meningkatkan pengetahuan saya dalam belajar	2
3.	Media ini tidak membosankan dalam belajar	7

	karena gambarnya bagus, unik dan menarik	
4.	Saya senang belajar menggunakan media boneka jari hewan	5
5.	Bahasa yang digunakan dalam media boneka jari hewan mudah dipahami	6
6.	Materi yang disajikan dalam media boneka jari hewan mudah dipahami	9
7.	Tampilan media boneka jari hewan yang disajikan sangat jelas	4
8.	Media boneka jari hewan ini dapat saya gunakan untuk belajar sendiri diluar jam sekolah	3
9.	Media boneka jari hewan ini membuat saya lebih paham tentang materi pada tema 7 subtema 2	10
10.	Media boneka jari hewan ini tidak mengandung unsur negative	8
Jumlah		10

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis kemudian digunakan untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan sehingga diperoleh media permainan boneka jari hewan yang layak sesuai dengan kriteria yang ditentukan yaitu valid, praktis dan efektif

1. Analisis Kevalidan

Rochmad (2012: 69) kevalidan suatu media permainan boneka jari hewan dapat merujuk pada dua hal, yaitu apakah media yang dikembangkan sesuai teoritiknya serta terdapat konsistensi internal pada setiap komponennya. Validitas media pembelajaran dikatakan valid apabila media pembelajaran dinyatakan layak digunakan dengan revisi atau tanpa revisi oleh validator. Suatu media pembelajaran dikatakan valid apabila skornya lebih dari 75, minimal 76.

Analisis data hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan

dengan mencari rata-rata penilaian validator. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$NV = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan: NV = Nilai uji validitas produk

Untuk memperkuat data hasil penilain kelayakan, dikembangkan jenjang kualifikasi kriteria kelayakan kriteria analisis nilai rata-rata yang digunakan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.5 Kategori Kevalidan Produk

interval skor	Kriteria kevalidan	Keterangan
0 < NV ≤ 55	Tidak Valid	Tidak sesuai
55 < NV ≤ 75	Cukup valid	kurang sesuai
75 < NV ≤ 85	Valid	cukup sesuai
85 < NV ≤ 100	Sangat Valid	Sesuai

Purwanto (dalam Septiyanti, 2017).

2. Analisis Kepraktisan

Rochmad (2012:70) mengemukakan bahwa suatu media pembelajaran dikatakan praktis jika praktisi atau ahli menyatakan bahwa media pembelajaran yang di kembangkan dapat diterapkan dilapangan. Suatu media pembelajaran dikatakan praktis apabila skornya adalah lebih dari 60 minimal 61. Data tentang respon siswa diperoleh dari angket siswa terhadap media permainan boneka jari hewan yang dianalisis. Presentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = respon peserta didik

Untuk memperkuat data hasil kelayakan adapun kreteria nilai analisis nilai rata-rata yang digunakan dalam tabel berikut :

Tabel 3.6 Kriteria Angket Repon Siswa

interval skor	Kriteria kepraktisan
$0 < P \leq 20$	Tidak Praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$80 < P \leq 100$	Sangat Praktis

Ridwan (Septiyanti, 2017)

Berdasarkan analisis kepraktisan di atas, media pembelajaran yang dihasilkan dikatakan praktis apabila hasil angket respon siswa memenuhi kriteria minimal cukup praktis.

3. Analisis keefektifan Media

Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara siswa yang dihitung melalui pretest dan posttest dapat dihitung dengan rumus *N-Gain*,

$$n - gain = \frac{(\% \text{ rata - rata posttest}) - (\% \text{ rata - rata pretest})}{100 - \% \text{ rata - rata pretest}}$$

Untuk mengetahui besarnya peningkatan pada hasil keterampilan berbicara peserta didik digunakan persamaan nilai gain. Nilai gain diperoleh berdasarkan perhitungan terhadap data keterampilan berbicara peserta didik dengan rumus gain yang kemudian diklasifikasikan dengan kriteria gain skor ternormalisasi menurut hake (Sari, 2018), disajikan pada tabel 3.10

Tabel 3.7 Kriteria Gain Skor ternormalisasi

Kriteria Peningkatan Gain	Skor Ternormalisasi
g-Tinggi	$g \geq 0,7$

g- \Sedang	$0.7 > g \geq 0,3$
g-Rendah	$g < 0,3$

Hake (Sari, 2018).

