

## PENGEMBANGAN MEDIA 3D MINI PANGGUNG BONEKA TANGAN UNTUK KETERAMPILAN BERBICARA

Nur Dwi Wulandari<sup>1\*</sup>, Afakhrul Masub Bakhtiar<sup>2</sup>, dan Iqnatia Alfiansyah<sup>3</sup>  
<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia  
[wdari8893@gmail.com](mailto:wdari8893@gmail.com) , [afakh@umg.ac.id](mailto:afakh@umg.ac.id) , dan [iqnatia@umg.ac.id](mailto:iqnatia@umg.ac.id)

### Abstrak

penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan untuk Keterampilan Berbicara. Pengembangan media ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Develop), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan yang diterapkan pada materi cerita rakyat berjudul "Timun Mas" dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II UPT SD Negeri 18 Gresik dengan melibatkan 27 peserta didik. Data dikumpulkan melalui wawancara, validasi media pembelajaran, dan angket respon peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa media 3D Mini Panggung Boneka Tangan masuk dalam kriteria "Sangat Valid" dengan hasil validasi oleh validator ahli sebesar 92% dan oleh validator materi sebesar 96%. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media 3D Mini Panggung Boneka Tangan dapat menarik antusias peserta didik saat proses pembelajaran materi cerita rakyat, hal ini dibuktikan juga dengan perolehan skor dari pengisian angket respon peserta didik sebesar 97% yang masuk dalam kategori "Sangat Baik", sehingga hasil evaluasi media 3D Mini Panggung Boneka Tangan mendapatkan respon positif dari pengguna. **Kata kunci:** ADDIE. 3D Mini Hand Puppet Stage.

### Abstract

Conducts research aimed at developing 3D Mini Hand Puppet Stage learning media to improve speaking skills. The development of this media follows the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The outcome of this development research is the 3D Mini Hand Puppet Stage learning media, which is intended for use in teaching the folklore material titled "Timun Mas" in Indonesian language lessons. The research was carried out in class II of UPT SD Negeri 18 Gresik involving 27 students. Data was collected through interviews, validation of learning media, and student response questionnaires. The results of the analysis show that the 3D Mini Hand Puppet Stage media is include in the "Very Valid" criteria with validators of 92% and by material validators of 96%. The implementation results show that the 3D Mini Hand Puppet Stage media can attract student's enthusiasm during the process

### Article History

Received: Januari 2025  
 Reviewed: Januari 2025  
 Published: Januari 2025  
 Plagiarism Checker No  
 234.GT8.,35  
 Prefix DOI : Prefix DOI :  
 10.8734/Sindoro.v1i2.36  
**5 Copyright : Author  
 Publish by : Sindoro**



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

*of learning folklore material. This is also proven by the score obtained from filling out the student response questionnaire of 97% which is in the "Very Good" category so that the media evaluation results 3D Mini Stage Hand Puppets get a positive response from user. Keyword : ADDIE. 3D Mini Hand Puppet Stage.*

## 1. Pendahuluan

Bahasa adalah alat utama dalam komunikasi. Menyampaikan informasi melalui bahasa lisan dapat lebih mudah dipahami oleh lawan bicara, tetapi diperlukan penguasaan bahasa yang baik dalam berkomunikasi secara lisan. Terdapat empat keterampilan dalam berbahasa, yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicara sangat penting untuk dimiliki oleh setiap peserta didik. (Anbarwati et al., 2021). Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Undiana Wireksi, S.Pd.SD. guru kelas II di UPT SD Negeri 18 Gresik, menunjukkan bahwa peserta didik sangat memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk digunakan dalam proses belajar.. Undiana Wireksi, S.Pd.SD. saat mengajar dikelas selalu menggunakan media pembelajaran, tetapi media tersebut hanya sebatas video animasi saja. Peserta didik terkadang merasa jenuh jika hanya melihat video yang ditayangkan didepan kelas. Kejenuhan tersebut dirasakan oleh Undiana Wireksi saat beliau mengajar materi cerita rakyat kepada peserta didik. awalnya seluruh peserta didik antusias dalam melihat tayangan cerita tersebut, tapi lama-kelamaan mereka merasa bosan. Rasa bosan ini timbul karena faktor media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Mereka hanya terbatas pada mendengarkan dan melihat tayangan video tanpa adanya interaksi langsung dengan media pembelajaran yang tersedia.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Suparlan (2020) mendefinisikan media sebagai gabungan dari manusia dan materi bertujuan untuk memberikan peserta didik pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Media ini digunakan oleh guru dalam proses belajar untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Media pembelajaran tersedia dalam berbagai bentuk, ada yang bersifat dua 2 dimensi dan ada pula yang tiga dimensi. Media 3D adalah media yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal, serta dapat dilihat dari berbagai sudut (Purba & Sihombing, 2021). Peneliti memilih untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbentuk 3D, karena media pembelajaran tiga dimensi ini belum pernah diterapkan di UPT SD Negeri 18 Gresik.

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti berupa boneka tangan yang dilengkapi dengan mini panggung sandiwara. Boneka tangan ini terbuat dari kain flannel dan memiliki bentuk yang menyerupai manusia, hewan, dan makhluk hidup lainnya (Sofi & Praheto, 2023). Media boneka tangan ini sangat sesuai untuk peserta didik kelas II, karena cocok dengan usia mereka. Peserta didik akan menikmati proses belajar sambil bermain, selain itu media 3D ini akan membangkitkan semangat baru, karena mereka bisa turut berinteraksi dengan menggunakan media tersebut, proses pembelajaran akan menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan bermakna. Keterbaharuan media 3D mini panggung boneka tangan ini terletak pada isi materi yang termuat dan tokoh cerita yang dibuatnya. Peneliti memiliki ketertarikan besar untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan untuk Keterampilan Berbicara" dengan harapan dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan media pembelajaran sebelumnya.

## 2. Tinjauan Pustaka

### a. Pengembangan

Pengembangan Menurut Gay dalam Fahrurrozi & Mohzana (2020) mendefinisikan pengembangan adalah upaya untuk menciptakan atau meningkatkan suatu produk agar dapat dimanfaatkan atau digunakan oleh konsumen, sedangkan Seals & Richey berpendapat bahwa pengembangan merupakan serangkaian prosedur atau langkah-langkah terstruktur untuk menilai desain, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses, dan produk agar memenuhi standar validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

### b. Model Pengembangan

Raiser dan Molenda merupakan dua pakar yang berpengaruh pada model pengembangan khususnya pada model ADDIE. Mereka memiliki cara yang berbeda dalam menggambarkan ADDIE. Raiser merumuskan ADDIE dengan menggunakan kata kerja (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate), sementara itu Molenda mendeskripsikan komponen ADDIE menggunakan kata benda Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi adalah singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate. Model ADDIE diterapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran.

### c. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu media dan pembelajaran. Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Menurut Hamijaya, media adalah segala jenis perantara yang digunakan untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, 9 gagasan, dan pendapat agar dapat diterima oleh audiens yang dituju. Sementara itu, pembelajaran diartikan sebagai kondisi yang memfasilitasi seseorang dalam melakukan kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar dapat mempengaruhi efektivitas proses belajar (Tarial et al., 2022).

#### 1. Jenis- jenis Media Pembelajaran

Menurut Ramli dalam Fatmala & Hartati (2020), mengatakan bahwa jenis Media pembelajaran dapat dibagi menjadi lima kategori, diantaranya :

- 1) Media Visual
- 2) Media Audio
- 3) Media Audio-Visual
- 4) Media Interaktif.
- 5) Media Cetak

Media pembelajaran yang umum digunakan dalam proses belajar mengajar meliputi :

- 1) Media Grafis
- 2) Media Audio
- 3) Media Proyeksi
- 4) Media Audio-Visual

#### 2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad dalam (Fadilah et al., 2023) Manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:

- 1) Alat Penyampaian Pesan.
- 2) Memberikan Pengalaman Belajar Langsung.
- 3). Meningkatkan Minat dan Perhatian Peserta Didik
- 4) Meningkatkan Ingatan Peserta Didik
- 5) Meminimalisir Miskonsepsi Peserta didik

#### 3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Heinich dalam (A. P. Wulandari et al., 2023) terdapat beberapa kriteria penting yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu :

- 1) Keselarasan dengan Tujuan Pembelajaran Media harus relevan.

- 2) Kesesuaian dengan Ciri-ciri Peserta Didik
- 3) Keselarasan dengan Materi Media pembelajaran harus sesuai dengan jenis dan konten materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- 4) Efisiensi Biaya Media pembelajaran yang dikembangkan.
- 5) Keamanan dan Kesehatan Media pembelajaran harus dibuat dari bahan yang aman untuk digunakan tanpa adanya resiko terhadap kesehatan fisik maupun mental peserta didik.

#### **d. Media 3D**

Pengertian Media 3D Daryanto dalam Purba & Sihombing (2021) mengatakan bahwa media 3D adalah media yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi/ketebalan, serta dapat dilihat dari berbagai arah. Media 3D ini tidak diproyeksikan, melainkan ditampilkan secara langsung dalam bentuk tiga dimensi.

##### **1. Karakteristik Media 3D**

Beberapa karakteristik media 3D antara lain sebagai berikut :

- 1) Mampu menampilkan objek secara diam dan cocok untuk mengajarkan keterampilan tertentu.
- 2) Media 3D mendukung metode pembelajaran baik dilakukan secara berkelompok maupun individu.
- 3) Mampu mengintegrasikan teori & praktik.
- 4) Dapat disimpan secara praktis.
- 5) Media 3D cenderung lebih mahal dibandingkan dengan media grafis.
- 6) Media 3D praktis digunakan untuk semua jenis ukuran (Asmoro & Pramono, 2019).

Hal itu sejalan dengan yang dikatakan oleh Tarial,( 2022) bahwa karakteristik yang dimiliki oleh media 3D diantaranya :

- 1) Memiliki dimensi panjang, lebar, serta tinggi.
- 2) Mempunyai volume dan ruang.
- 3) Keindahannya dapat dinikmati dari berbagai arah.

##### **2. Manfaat Media 3D**

Media 3D ini memiliki manfaat seperti yang dikatakan oleh Edgar Dale dalam (Purba & Sihombing, 2021) antara lain :

- 1) Peserta didik dapat melihat serta berinteraksi dengan bantuan media.
- 2) Memudahkan peserta didik untuk cepat memahami bentuk dari media tersebut karena mendekati benda aslinya.
- 3) Peserta didik merasa termotivasi untuk belajar berkat media 3D yang menarik.
- 4) Mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

##### **3. Kelebihan Media 3D**

Kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran berbentuk 3D :

- 1) Menyuguhkan pengalaman belajar yang langsung pada peserta didik.
- 2) Menyajikan informasi secara konkret.
- 3) Mampu menghindari verbalisme.
- 4) Mampu menampilkan objek secara keseluruhan, baik dari segi struktur maupun fungsinya.
- 5) Fleksibilitas pandangan.
- 6) Mampu digunakan untuk memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik (Tarial et al., 2022).

##### **4. Kekurangan Media 3D Disamping kelebihan media pembelajaran 3D, media pembelajarn 3D juga memiliki berapa kekurangan diantaranya :**

- 1) Membutuhkan biaya produksi yang tinggi.

- 2) Keterbatasan akses.
- 3) Memerlukan banyak waktu.
- 4) Membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup dan perawatan agar kondisi media 3D tetap baik (Meilindawati et al., 2023).

e. Boneka Tangan

1. Pengertian Boneka Tangan

Menurut Daryanto (2015) boneka tangan ialah objek imitasi yang menyerupai bentuk manusia atau hewan. Gunarti (2014) juga beranggapan bahwa boneka tangan merupakan jenis boneka yang berukuran lebih besar dibandingkan dengan boneka jari yang digunakan sebagai sarana atau alat bantu oleh guru dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Boneka Tangan

Manfaat pemanfaatan media boneka tangan dalam proses pembelajaran antara lain :

- 1) Menarik Keterlibatan Peserta Didik
- 2) Mengembangkan Keterampilan Berbahasa
- 3) Meningkatkan Imajinasi dan Kreativitas.
- 4) Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak-anak
- 5) Mengajarkan Nilai

f. Keterampilan Berbahasa

1. Pengertian Keterampilan Berbahasa

Keterampilan berbahasa adalah kemampuan setiap orang dalam menggunakan bahasa secara efektif dan tepat dalam berbagai bidang komunikasi. Tarigan (2008) berpendapat bahwa keterampilan berbahasa dalam kurikulum sekolah meliputi 4 hal, salah satunya yaitu Keterampilan berbicara, Keterampilan berbicara adalah tahap kedua setelah keterampilan menyimak, jika setiap individu memiliki keterampilan menyimak yang baik, maka hal ini dapat menunjang keterampilan 17 berbicaranya. Berbicara dapat dilakukan oleh siapa saja, tetapi hanya sebagian yang dapat berbicara dengan terampil sehingga dapat menarik perhatian pendengarnya..

g. Tinjauan Materi Cerita Rakyat

1. Pengertian Cerita Rakyat Cerita rakyat merupakan karya sastra yang disampaikan secara lisan dari generasi ke generasi (Nova & Putra, 2022). Cerita rakyat merupakan cerita yang mencerminkan budaya, nilai-nilai, kepercayaan, serta tradisi masyarakat dimana cerita tersebut berkembang. Cerita rakyat mampu untuk mengembang aspek kognitif, psikomotorik, serta aspek afektif pada anak. Cerita rakyat 18 menyampaikan amanat yang tidak hanya dialami oleh tokohnya saja, namun juga dibagikan ja;an cerita yang mengandung gagasan tertentu yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Ramdhani et al., 2019).

2. Jenis-jenis Cerita Rakyat

Menurut Nurgiyantoro dalam Harahap (2019), ada 3 jenis cerita rakyat diantaranya :

- 1) Mitos Mitos
- 2) Legenda.
- 3) Dongeng

h. Unsur- unsur Cerita Rakyat

Unsur- unsur dongeng terdiri dari beberapa elemen penting yang membentuk keseluruhan cerita, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Tema Pokok atau gagasan utama yang menjadi dasar cerita.
- 2) Tokoh/Penokohan
- 3) Alur (Plot).
- 4) Latar (setting)

5) Amanat Pesan moral yang terkandung dalam cerita.

i. Ciri-ciri Cerita Rakyat

Menurut Brunvard, Carvalho, dan Neto dalam Harahap (2019), ciri-ciri dari cerita rakyat sebagai berikut:

1) Disebarluaskan secara Verbal

2) Cerita rakyat disampaikan dikalangan kelompok tertentu dalam periode waktu yang cukup Panjang. 3) Cerita rakyat hadir di berbagai jenis yang berbeda.

4) Cerita rakyat bersifat tanpa penulis, yang berarti nama penciptanya sudah tidak dikenali lagi.

5) Kisah ini bersifat tradisional.

6) Cerita rakyat mengandung nilai luhur kemasyarakatan.

j. Manfaat Cerita Rakyat

Manfaat cerita rakyat sangat beragam dan memberikan dampak positif pada berbagai aspek perkembangan anak serta kehidupan sosial. Berikut beberapa manfaatnya:

1) Merangsang Imajinasi dan Kreativitas

2) Mengajarkan Nilai-Nilai Moral dan Etika

3) Meningkatkan Kemampuan Bahasa Mendengarkan dan membaca

4) Memperkuat Hubungan Emosional Membacakan cerita rakyat

5) Mengembangkan Empati & Pemahaman Sosial Empati dan pemahaman sosial

6) Membangkitkan Minat Membaca Cerita rakyat.

7) Mengajarkan Pemecahan Masalah Cerita rakyat berisi konflik dan penyelesaian masalah. (Fitriani, 2019).

### 3. Metodologi

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran untuk pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita rakyat. Media yang dikembangkan adalah Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan. Model penelitian pengembangan. ADDIE adalah salah satu panduan untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung proses belajar mengajar. ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Robert Maribe Branch, 2009).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 18 Gresik, Desa Pundung, Ngargosari, Kecamatan Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur, dengan kode pos 61124. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024-2025. Peneliti melaksanakan penelitian disana, karena UPT SD Negeri 18 Gresik pada proses pembelajaran sebelumnya belum pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk 3D.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah sebuah produk pengembangan dalam bentuk media 3D Mini Panggung Boneka Tangan dengan melibatkan 27 peserta didik di kelas II UPT SD Negeri 18 Gresik.

D. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan, hasil validasi media dari uji materi dan ahli yang dilakukan oleh dua dosen pendidikan serta dua guru kelas, ditambah dengan 27 respon positif dari peserta didik terhadap media 3D mini panggung boneka tangan.

E. Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan ini mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima tahap-tahapan sesuai dengan teori dari Branch (2009), yaitu :



**Tabel 3.1 Tahapan Model Penelitian ADDIE**

**1. Tahap analisis (*Analysis*)**

Pada tahap pertama yaitu analisis dilakukan melalui beberapa tahapan yang pertama adalah dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis media pembelajaran. Analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan guru wali kelas II di UPT SD Negeri 18 Gresik.

a. Analisis Kebutuhan Peserta didik

Analisis pertama dilakukan sebelum mengembangkan media, peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan cara wawancara bersama wali kelas II UPT SD Negeri 18 Gresik, untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan guru terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan.

b. Analisis kurikulum

Digunakan untuk memahami kurikulum yang diterapkan di UPT SD Negeri 18 Gresik.

c. Analisis Materi

Tahap analisis materi ini bertujuan untuk mengidentifikasi materi-materi yang dipelajari oleh peserta didik.

d. Analisis Media Pembelajaran

Analisis terakhir yaitu analisis media pembelajaran yang dilakukan melalui wawancara bersama wali kelas II. Tahap ini juga menentukan media pembelajaran seperti apa yang akan diimplementasikan.

**2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap ini mencakup rencana pembuatan media yang akan dikembangkan. Awal mula, peneliti menentukan kerangka desain dalam pembuatan mini panggung dan tokoh cerita yang terlibat dalam cerita rakyat yang berjudul “Timun Mas”.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Langkah ini merupakan proses pengembangan media pembelajaran yang telah dirancang dan dibuat. Tahap pengembangan meliputi kegiatan seperti yang tertera :

#### a. Membuat Media Pembelajaran

Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah melaksanakan pengembangan media yang telah disusun pada tahap desain atau perancangan awal.

#### b. Validitas Media Pembelajaran

Uji validasi dilakukan oleh para pakar, yaitu dua dosen pendidikan dan dua guru kelas II dari UPT SD Negeri 18 Gresik. Dalam tahapan validasi media terdapat dua proses validasi yang dilakukan oleh pakar materi dan pakar media.

##### 1). Validasi Ahli Media

##### 2). Validasi Ahli Materi

#### c. Revisi

Setelah proses validasi, produk pengembangan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan diperbaiki sesuai dengan komentar serta masukan yang berasal dari ahli materi dan ahli media agar media pembelajaran yang dibuat sesuai berdasarkan kebutuhan peserta didik.

### 4. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan langkah penerapan atau penggunaan media 3D mini panggung boneka tangan setelah melalui tahap validasi. Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan digunakan oleh guru kelas II dalam pembelajaran materi cerita rakyat dengan judul "Timun Mas"

kepada peserta didik yang berjumlah 27 peserta didik di UPT SD Negeri 18 Gresik.

### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Langkah ini merupakan tahap terakhir yang dilakukan oleh peneliti terhadap media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan meliputi pengecekan untuk memastikan bahwa media pembelajaran telah diperbaiki dengan baik berdasarkan komentar dan saran dari validator dan dapat digunakan sesuai apa yang diharapkan.

## F. Teknik & Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian adalah metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Teknik Pengumpulan Data
  - a. Wawancara
  - b. Validasi Media Pembelajaran
  - c. Angket Respon Peserta Didik
2. Instrumen Pengumpulan Data
  - a. Lembar Wawancara
  - b. Lembar Validasi Media Pembelajaran
  - c. Lembar Angket Respon Peserta Didik

#### g. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah langkah berikutnya setelah data berhasil dikumpulkan, di mana data tersebut akan diproses lebih lanjut dan dianalisa (Arikunto, 2013).

- a. Analisis Hasil Wawancara
- b. Analisis Hasil Validasi Media Pembelajaran

Adapun rumus yang digunakan dalam pengolahan data untuk menganalisa hasil validasi media dan materi seperti berikut:

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Banyak validator}}$$

(Purwanto, 2011)

**Tabel 3.1 Presentase Kevalidan Media Pembelajaran**

Interval Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

(Riduwan, 2015)

Kesimpulan yang diperoleh mengenai hasil validasi media 3D Mini Panggung Boneka Tangan, jika diperoleh skor minimal  $\geq 61\%$  maka media 3D Mini Panggung Boneka Tangan dikatakan memenuhi kriteria minimal "Valid" untuk digunakan dalam pembelajaran (Riduwan, 2015).

- c. Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik

Tujuan hasil angket adalah untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran yang menggunakan media 3D

Mini Panggung Boneka Tangan yang telah dikembangkan. Semua jawaban peserta didik dihitung berdasarkan banyaknya kolom yang diisi dengan jawaban Ya atau Tidak.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Penjelasan rumus :

P = Persentase skor penilaian

f = Skor yang diperoleh

n = Skor maksimal yang diharapkan

**Tabel 3.2 Petunjuk Penilaian Angket Respon Peserta Didik**

Nilai	Skor
Ya	1
Tidak	0

**Tabel 3.3 Presentase Tanggapan Peserta Didik**

Interval Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Tidak Baik

(Dewi et al., 2022)

Kesimpulan yang diperoleh mengenai hasil angket mengenai tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan, jika respon peserta didik mencapai minimal  $\geq 61\%$ , maka media tersebut dikategorikan memenuhi kriteria minimal "Baik"

untuk digunakan dalam pembelajaran (Dewi et al., 2022).

#### 4. Hasil dan Pembahasan

hasil penelitian disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE yang telah dikembangkan oleh (Robert Maribe Branch, 2009) model penelitian ini mencakup langkah-langkah Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

##### A. Hasil Penelitian

##### 1. Proses Pengembangan Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan

##### a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis terdiri dari empat langkah, yaitu :

- 1) Analisis Kebutuhan

Langkah analisis diawali dengan kegiatan pada tahap ini mencakup analisis terhadap kebutuhan peserta didik dan guru. Proses analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas II UPT SD Negeri 18 Gresik, bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan media yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.

2) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk memahami kurikulum yang diterapkan di UPT SD Negeri 18 Gresik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa UPT SD Negeri 18 Gresik telah menerapkan Kurikulum Merdeka disemua jenjang kelas.

3) Analisis Materi

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap materi pembelajaran yang diajarkan di kelas II UPT SD Negeri 18 Gresik. Hasil wawancara dengan wali kelas II menunjukkan bahwa materi yang disampaikan umumnya hanya menggunakan buku paket dan video saja.

4) Analisis Media Pembelajaran

Tahap analisis yang terakhir yaitu analisis media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, Undiana Wireksi, S.Pd.SD.

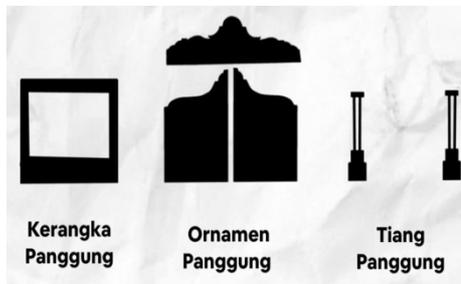
**b. Tahap Perancangan (*Design*)**



Tahap perancangan meliputi dua langkah utama, yaitu:

- 1) Penentuan Bahan Media Pembelajaran
- 2) Rancangan Media Pembelajaran

**Gambar 4.1 Kerangka Mini Panggung Sandiwara**



**Gambar 4.2 Kerangka Tubuh Boneka Tangan**

**c. Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Tahap pengembangan adalah langkah ketiga dalam penelitian ini, yang bertujuan untuk menghasilkan alat bantu pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik yang sesuai

untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. tahap pengembangan terdiri dari 3 langkah yaitu :

1) Pembuatan Media

Langkah ini melibatkan pengembangan media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Proses pengembangan dilakukan melalui beberapa langkah berikut, antara lain :

a) Menyiapkan Bahan & Alat.

**Gambar 4.3 Alat & Bahan Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan**



b) Membuat Pola

**Gambar 4.4 Pola Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan**



c) Proses Pembuatan Boneka Tangan

Proses yang dilakukan setelah menyiapkan bahan dan membentuk pola



media.

**Gambar 4.5 Bagian Boneka Tangan setelah Dijahit & Diisi Dakron**



**Gambar 4.6 Produk Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan**

## d) Proses Pembuatan Panggung Sandiwara



Gambar 4.7 Produk Pengembangan Media Pembelajaran Panggung Sandiwara

## 2) Validasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli melalui dua proses, yaitu validasi media dan validasi materi. Proses validasi dilakukan oleh seorang validator yang bertugas untuk memberikan nilai dan saran secara tertulis pada lembar validasi yang telah disediakan.

- a) Validasi Ahli Media
- b) Validasi Ahli Materi
- c) Revisi

Perbaikan media dilakukan pada tahap revisi. Revisi media pembelajaran disesuaikan dengan saran dari validator. Saran ini dijadikan acuan untuk memperbaiki media agar memberikan media pembelajaran yang lebih baik lagi. Berikut ini adalah saran dan masukan dari keempat validator:

- (1) Ukuran boneka belum mencerminkan proporsional. buto ijo bisa diperbesar.
- (2) Sudah bagus dan menarik untuk peserta didik.
- (3) Media sudah sangat tepat digunakan pembelajaran 3D, panggung sudah bagus dan menarik bagi peserta didik.
- (4) Secara umum media pembelajaran 3D mini panggung boneka tangan sudah bagus dan sangat menarik.

Berdasarkan beberapa komentar dan saran dari validator, peneliti akan melakukan revisi pada boneka tangan buto ijo yang memiliki ukuran kurang besar, untuk itu peneliti akan memperbaiki boneka tangan buto ijo dengan memperbesar ukurannya, sehingga terlihat lebih realistis.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap uji coba dilakukan melalui uji coba media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan peserta didik kelas II di UPT SD Negeri 18 Gresik. Pelaksanaan implementasi dilakukan melalui proses belajar mengajar yang dilaksanakan pada hari Sabtu 16 November 2024.



Gambar 4.8 Antusias Peserta Didik Menggunakan Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dari model penelitian ADDIE yaitu tahap evaluasi. Di tahap ini peneliti melihat bagaimana respon pengguna media 3D Mini Panggung Boneka Tangan yang telah peneliti kembangkan.

## 2. Hasil Validitas Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan

#### a. Validasi Ahli Media

Media pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan dinilai oleh Ismail Marzuki, S.Ag., M.Pd. dan Fajar Agus Hari Firmansyah, M.Pd. pada tanggal 8 dan 12 November 2024. Validator akan memberikan tanda centang pada setiap aspek penilaian media yang tertulis dilembar validasi serta menyampaikan masukan dan rekomendasi pada lembar validasi yang telah disiapkan.

Gambar 4.9 Pelaksanaan Validasi oleh Ahli Media



Peneliti merekap hasil skor dari lembar validasi yang berupa tanda centang menjadi angka untuk mempermudah proses perhitungan. Jumlah skor yang didapat akan dihitung menggunakan rumus, sehingga diperoleh hasil persentase nilai, sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validasi} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{21}{25} \times 100 \\ &= 84\% \end{aligned}$$

Peneliti merekap hasil skor dari lembar validasi yang berupa tanda centang menjadi angka untuk mempermudah proses perhitungan. Jumlah skor yang didapat akan dihitung menggunakan rumus, sehingga diperoleh hasil persentase nilai, sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validasi} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{25}{25} \times 100 \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Setelah menghitung persentase nilai dari masing-masing validator, didapatkan nilai yang berbeda. Penilaian dari validator pertama menghasilkan nilai sebesar 84%, sedangkan penilaian media dari validator kedua menghasilkan nilai sebesar 100%, karena terdapat dua validator, maka peneliti harus mendapatkan nilai rata-rata dari kedua nilai yang diperoleh. Nilai rata-rata ini digunakan sebagai hasil akhir untuk menentukan apakah media pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan masuk dalam kriteria kevalidan atau tidak. Perhitungan rata-rata nilai dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$\begin{aligned} \text{Rata - rata} &= \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{banyak validator}} \\ &= \frac{84\% + 100\%}{2} \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan rumus rata-rata diatas, media pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan memperoleh rata-rata nilai yang diperoleh dari validator ahli media adalah 92%. Dengan diperolehnya persentase sebesar 92%, maka media pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan masuk dalam kriteria "Sangat Valid".

**b. Validasi Ahli Materi**

Proses validasi materi dilakukan oleh guru kelas II di UPT SD Negeri 18 Gresik pada tanggal 14-15 November 2024. Validator yang melakukan validasi media pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan yaitu Undiana Wireksi, S.Pd.SD dan Tety Wahyu Nurdiana S.Pd. Validator akan memberikan tanda centang (✓) pada setiap aspek penilaian media yang tertulis dilembar validasi serta menyampaikan masukan dan rekomendasi pada lembar validasi.



**Gambar 4.10 Pelaksanaan Validasi oleh Ahli Materi**

Peneliti merekap hasil skor dari lembar validasi yang berupa tanda centang menjadi angka untuk mempermudah proses perhitungan. Jumlah skor yang didapat akan dihitung menggunakan rumus, sehingga diperoleh hasil persentase nilai, sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validasi} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{24}{25} \times 100 \\ &= 96\% \end{aligned}$$

Peneliti merekap hasil skor dari lembar validasi yang berupa tanda centang menjadi angka untuk mempermudah proses perhitungan. Jumlah skor yang didapat akan dihitung menggunakan rumus, sehingga

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validasi} &= \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{24}{25} \times 100 \\ &= 96\% \end{aligned}$$

Setelah menghitung persentase nilai yang diperoleh dari masing-masing validator menunjukkan hasil yang sama dari kedua validator sebesar 96%, karena terdapat dua validator, maka peneliti harus mendapatkan nilai rata-rata dari kedua nilai yang diperoleh.. Nilai rata-rata ini digunakan sebagai hasil akhir untuk menentukan apakah media pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan masuk dalam kriteria kevalidan atau tidak. Perhitungan rata-rata nilai dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\begin{aligned} \text{Nilai Rata - rata} &= \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{banyak validator}} \\ &= \frac{96\% + 96\%}{2} \\ &= 96\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan rumus rata-rata diatas, media pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 96% dari validator ahli materi. Dengan diperolehnya persentase sebanyak 96%, maka media pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan masuk dalam kriteria “Sangat Valid”.

### 3. Hasil Respon Peserta Didik terhadap Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan

Kuesioner tanggapan peserta didik digunakan untuk mengetahui respon yang diberikan oleh peserta didik kelas II UPT SD Negeri 18 Gresik terhadap media 3D Mini Panggung Boneka Tangan setelah digunakan dalam proses pembelajaran.

Gambar 4.11 Pengisian Angket Respon Peserta Didik



persentase yang diperoleh dari kuesioner tanggapan peserta didik sebesar 97%, artinya hasil respon peserta didik bisa dinyatakan memenuhi kriteria “Sangat Baik”. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Dewi et al., (2022) mengatakan, jika respon peserta didik mencapai skor minimal  $\geq 61\%$ , maka media 3D Mini Panggung Boneka Tangan masuk dalam kriteria minimal “Baik” digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari angket respon peserta didik yang telah diisi oleh 27 peserta didik kelas II UPT SD Negeri 18 Gresik menghasilkan skor prosentase sebesar 97%, yang artinya media 3D Mini Panggung Boneka Tangan telah melebihi standar skor minimal yang telah ditetapkan, maka dari hasil angket respon peserta didik, media 3D Mini Panggung Boneka Tangan dikatakan “Sangat Baik” untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

### B. Pembahasan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah produk berupa media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar dikelas, berupa pengembangan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan. Penelitian pengembangan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan dengan menerapkan model ADDIE yang dikemukakan (Robert Maribe Branch, 2009). Model penelitian ini mencakup langkah-langkah Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tujuan dari hal ini adalah untuk mengetahui apakah alat bantu pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sudah pantas digunakan untuk diuji cobakan. Fase selanjutnya yaitu tahap uji coba yang dilaksanakan dikelas II UPT SD Negeri 18 Gresik pada tanggal 16 November 2024. Kegiatan implementasi diawali dengan pembukaan yang berisi kegiatan do'a, perkenalan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan, *ice breaking*. Kegiatan selanjutnya yaitu peneliti bercerita didepan kelas menggunakan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan. Fase terakhir dalam penelitian ini adalah fase evaluasi, di mana pada tahap ini peneliti menghitung persentase skor yang diperoleh dari setiap lembar validasi dan lembar angket tanggapan peserta didik. Hasil dari pengisian lembar validasi dan angket respon peserta didik didapatkan respon pengguna media yang sangat positif. Para guru dan dosen yang terlibat dalam proses validasi media serta peserta didik sangat suka dan senang dengan dikembangkannya media 3D Mini Panggung Boneka Tangan, dan diharapkan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan dapat bermanfaat dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan divalidasi oleh empat validator yang berperan, yaitu 2 ahli media yang merupakan dosen pendidikan, yaitu Ismail Marzuki, S.Ag., M.Pd., serta Fajar Agus Hari Firmansyah, M.Pd. serta 2 validator ahli materi adalah guru kelas II di UPT SD

Negeri 18 Gresik Undiana Wireksi, S.Pd.SD. dan Tety Wahyu Nurdiana S.Pd. Proses validasi media 3D Mini Panggung Boneka Tangan oleh ahli dilakukan pada bulan November 2024. Keempat validator memberikan nilai yang sangat valid terhadap media pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan yang sudah dikembangkan. Hal tersebut bisa terlihat dari hasil uji kevalidan tentang media 3D Mini Panggung Boneka Tangan dari validator ahli media dan ahli materi. Hasil validasi media pembelajaran oleh validator ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 92%, sementara hasil validasi media pembelajaran oleh validator ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 96%. Hal ini menunjukkan bahwa media 3D Mini Panggung Boneka Tangan memenuhi kriteria "Sangat Valid" berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan materi, karena nilai rata-rata yang diperoleh telah melampaui standar minimal skor yang ditentukan.

Pada tanggal 16 November 2024, peneliti melakukan uji coba atau implementasi pembelajaran menggunakan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan yang telah dikembangkan. Tujuan dari proses ini adalah untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta didik terhadap media 3D Mini Panggung Boneka Tangan yang baru pertama mereka lihat dan gunakan dalam proses pembelajaran. Cara yang digunakan peneliti untuk mengukur Tanggapan peserta didik diperoleh dengan membagikan kuesioner yang berisi beberapa pertanyaan, yang nantinya akan diisi oleh 27 siswa dengan memberikan tanda centang (☐) pada kolom "Ya" atau "Tidak" selaras dengan pendapat mereka terkait media 3D Mini Panggung Boneka Tangan yang telah mereka gunakan. Mengacu pada hasil analisis tanggapan peserta didik, persentase kuesioner tanggapan yang diperoleh mencapai 97%. Hal ini menunjukkan bahwa tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan masuk dalam kriteria "Sangat Baik".

Teori media pembelajaran berdasarkan pendapat dari Gerlach dan Ely dalam Suparlan (2020) serta John D. Latuheru, yang mengatakan bahwa media berfungsi untuk menyampaikan pesan edukatif yang sangat relevan dengan hasil penelitian ini. Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan ini digunakan untuk menyampaikan cerita rakyat Timun Mas yang mengandung nilai pendidikan seperti keberanian dan kebaikan. Hasilnya, media ini mempermudah peserta didik dalam memahami materi secara menyenangkan serta interaktif, selaras dengan fungsi edukatif yang dijelaskan oleh Gerlach dan Ely. Media 3D Mini Panggung Boneka tangan berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk ikut serta secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan digunakannya media 3D Mini Panggung Boneka Tangan, pesan edukatif disampaikan secara menarik, yang terbukti dari tingginya respon positif peserta didik yang mencapai 97% terhadap media 3D Mini Panggung Boneka Tangan.

## 5. Simpulan

### A. Kesimpulan

1. Proses Pengembangan Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan Media 3D Mini Panggung Boneka tangan dikembangkan dengan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Tahap pertama yaitu analisis, ada empat hal yang dianalisis yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi, serta analisis media pembelajaran. Tahap yang kedua yaitu tahap perancangan, disini peneliti memilih bahan yang sesuai dan aman untuk digunakan sebagai media 3D Mini Panggung Boneka Tangan, bahan utama untuk membuat media ini yaitu berupa kain flannel dan karton *board*. Peneliti menggunakan bantuan aplikasi *Ibizpaint & Phonto* untuk membuat pola atau rancangan media. Tahap yang ketiga yaitu tahap pengembangan, ditahap ini media 3D Mini Panggung Boneka Tangan mulai dikembangkan dan dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi serta terdapat kegiatan revisi setelahnya. Tahap yang keempat yaitu tahap implementasi, media 3D Mini Panggung Boneka Tangan diujicobakan di kelas II

UPT SDN 18 Gresik dengan melibatkan 27 peserta didik, dipenghujung kegiatan implementasi terdapat kegiatan untuk mengisi angket respon oleh peserta didik. Tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi, tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon pengguna media yang diketahui dari hasil lembar validasi media oleh validator dan hasil angket respon peserta didik.

## 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan telah memenuhi standar nilai yang telah ditentukan, dimana nilai rata-rata yang diperoleh dari ahli media mencapai 92%, sementara dari ahli materi mencapai 96% yang masuk dalam kriteria "Sangat Valid."

## 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Implementasi media 3D Mini Panggung Boneka Tangan yang telah dilaksanakan bersama peserta didik di kelas II UPT SD Negeri 18 Gresik juga menunjukkan adanya respon positif saat menggunakan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil angket tanggapan peserta didik yang mencapai 97%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

Oleh karena itu, media pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan yang telah dikembangkan mampu dijadikan sebagai alternatif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

## B. Saran

Peneliti melakukan ujicoba dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita rakyat berjudul "Timun Mas" menggunakan alat bantu pembelajaran 3D Mini Panggung Boneka Tangan. Hasilnya sangat baik dibandingkan saat hanya menggunakan video atau buku cerita saja. Hal ini juga didukung oleh respon peserta didik yang lebih interaktif. Oleh karena itu, disarankan untuk menggunakan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan atau alat bantu pembelajaran 3D lainnya saat menyampaikan materi cerita rakyat pada peserta didik.

## Daftar Referensi

- Afrianto, I., & Ash-Shiddiqy, A. R. (2020). Boneka Tangan untuk Meningkatkan Pengetahuan Bullying pada Siswa Kelas IV SDN Ujung Menteng 07 Pagi. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 4(2), 187-195. <https://doi.org/10.30653/001.202042.137>
- Ahmadi, M., Ardianti, S. D., & Pratiwi, I. A. (2021). Nilai Pendidikan Karakter Dalam Cerita Rakyat Sendang Widodari Kabupaten Kudus. *Progres Pendidikan*, 2(1), 1-6. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.55>
- Aisnaini, A., Kurniati, R. A., Amelia, F., Ramadhani, T. A., & Hasanah, L. (2022). Implementasi Metode Bercerita dengan Menggunakan Media Boneka Tangan di Taman Kanak-Kanak Ar Rasyid Implementation of The Storytelling Method Using Hand Puppet Media at Ar Rasyid Kindergarten. *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD*, 9(2), 172-181. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/index>
- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). *Kajian Teori Keterampilan Berbicara*. July, 1- 23.
- Anbarwati, D. A., Hilmiyati, F., & Farhurohman, O. (2021). Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa. *Al- Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(2), 153-166. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i2.3608>
- Anjeli, Y. N., & Latifah, N. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN Saga VI Kabupaten Tangerang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.30738/wa.v5i1.8444>
- Asmoro, S. widi, & Pramono, J. (2019). *ANIMASI 2D&3D* (Tyas (ed.)). Penerbit ANDI.

- Azmi, R., Astini, B. N., Rachmayani, I., & Fahrudin, F. (2023). Pengembangan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2557-2565. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1795>
- Cahyani, I. R. (2020). *PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D di SMA*. 5, 57-68.
- Dewi, A. M., Widyanto, A., & Ahadi, R. (2022). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Pada Materi Sistem Pernapasan di SMA 7 Banda Aceh. *Jurnal Ar-Raniry*, 10(2), 89-95.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Fadilla, W. N., Misdalina, & Nurhasana, P. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Pada Materi Dongeng Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1813-1818.
- Fahrurrozi, M., & Mohzana. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoretis dan Praktik* (K. Nardi (ed.)). Universitas Hamzanwandi Press.
- Fariyah, N., Imanah, U. N., & Hidayati, E. W. (2018). Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada Materi Barisan dan Deret Bilangan. *MAJAMATH: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 142. <https://doi.org/10.36815/majamath.v1i2.294>
- Fatmala, Y., & Hartati, S. (2020). Pengaruh Membuat Ecoprint terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusari*, 4(2), 1143-1155.
- Fitriani, W. (2019). Dongeng Dapat Membentuk Karakter Anak Menuju Budi Pekerti Yang Luhur. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 178-183. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i1.270>
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, S. A. (2022). Pengembangan media uno math untuk mengukur pemahaman konsep luas bangun datar. *Jurnal All Fields of Science J-LAS*, 2(1), 209-217. <http://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFOSJ-LAS>
- Harahap, O. F., Napitupulu, M., & Batubara, N. S. (2022). *Media Pembelajaran Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. CV. Azka Pustaka.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28-38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ilham, M., & Wijati, I. A. (2020). *Keterampilan Berbicara Pengantar Keterampilan Berbahasa* (T. Rokhmawan (ed.)). Lembaga Academic & Research Institute.
- Implikasinya, D. A. N., Sekolah, D. I., & Kunci, K. (2024). *Jurnal Citra Pendidikan Anak*. 3, 916-922.
- Jaya, M. P. S., Susanti, D. S., & Ahmad, S. (2022). Pengembangan boneka tangan berbasis kearifan lokal sebagai media pendidikan antikorupsi pada anak usia dini. *Ljese*, 2(3), 141-147.
- Krisanti, R. Y., Suprihatien, S., & Suryarini, D. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 24. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.918>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (n.d.). *MODEL ADDIE UNTUK PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH BERBANTUAN 3D*. 516-525.

- Kurniawan, R. A., Hasanah, R., Ilmu, T., Alam, P., Tarbiyah, F., Keguruan, I., Islam, U., Kiai, N., Achmad, H., Jember, S., & Artikel, I. (2022). *Bioeduca: Journal of Biology Education Pengembangan Game Quarted Card pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP/MTs*. 4, 113-125. <http://journal.walisongo.ac.id/index.php/bioeduca>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *SportScience and Education Journal*, 1(1), 31-37. <https://doi.org/10.33365/.v1i1.622>
- Marwah, S. (2022). *Peningkatan Kemampuan Konsentrasi Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Boneka Tangandi Raudhatul Athfal Taufiqurrahmankota Jambi*. 3(2), 55-69.
- Meilindawati, R., Zainuri, Z., & Hidayah, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL E- DuMath*, 9(1), 55-62. <https://doi.org/10.52657/je.v9i1.1941>
- Merdiyatna, Y. Y. (2019a). Nilai-Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat Panjalu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 143-148.
- Merdiyatna, Y. Y. (2019b). Struktur, Konteks, Dan Fungsi Cerita Rakyat Karangkamulyan. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 38-45. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v1i2.1283>
- Nova, I. S., & Putra, A. (2022). Eksplorasi Etnomatematika pada Cerita Rakyat. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 67-76. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1497>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.)). CV. Jejak, anggota IKAPI.
- Oktaviani, L., & Ayu, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 437-444. <http://www.ppm.ejournal.id/index.php/pengabdian/article/view/731>
- Pamuji, S. S., & Setyami, I. (2021). *Keterampilan Berbahasa*. Guepedia.
- Purba, N. A., & Sihombing, V. T. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Menulis Puisi Dengan Menggunakan Media Visual Tiga Dimensi (3D) Kelas V Sd Negeri 091281 Batu Iv. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 322-343. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i2.1320>
- Ramdhani, S., Yuliastri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman Nilai- Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklmah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343-348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Robert Maribe Branch. (2009). Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Issue 9).
- Santika, A., & Nasution. (2021). Pengembangan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Peserta Didik Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 03(02), 83-96.
- Sari, E., Sumarno, S., & Setya Putri, A. D. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 150. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17761>

- Sari, G. R., Habibi, M. A. M., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B Tk Asmaul Husna Desa Embung. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 2(1), 14-21. <https://doi.org/10.29303/jmp.v2i1.3519>
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). Modul MEDIA PEMBELAJARAN. *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*, 2013-2015.
- Sofi, A. N. S., & Praheto, B. E. (2023). Penggunaan media boneka tangan untuk pembelajaran berbicara pada siswa kelas rendah sekolah dasar. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 109-121. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.79>
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298-311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Tarial, T., Suratno, S., & Idrus, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Berbantuan Sketchup 3D Untuk Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Smk. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 829-840. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1173>
- Waryanti, E., Puspitoningrum, E., Violita, D. A., & Muarifin, M. (2021). Struktur Cerita Anak Dalam Cerita Rakyat Timun Mas dan Buto Ijo Dalam Saluran Youtube Riri Cerita Anak Interaktif (Kajian Sastra Anak). *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 12-29.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, B., Maryani, S., Defini, A. D., April, N. L., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Article, I., Media, L., Studies, S., & Commons, C. (2024). *Analisis Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media*. 3(01), 26-40.