

**PENGEMBANGAN MEDIA PANGGUNG BONEKA BERBASIS KEARIFAN
LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PESERTA
DIDIK FASE A SEKOLAH DASAR**

Risma Wulandari¹, Dwi Heryanto², Evi Rahmawati³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia

¹rismawulandari@upi.edu, ² dwi_heryanto@upi.edu, ³ evirahmawati@upi.edu

ABSTRACT

This research is based on the discovery that phase A elementary school students still lack speaking skills, particularly in terms of confidence, fluency, pronunciation, diction, and voice volume. The lack of concrete, interesting, and contextual learning media is one of the reasons why students are less active in speaking activities in class. Therefore, this study aims to develop learning media in the form of a Local Wisdom-Based Puppet Stage that can improve students' speaking skills. This study uses the Design and Development (D&D) model ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The research instruments are validation sheets, structured observations, interviews, and tests. The research participants consisted of 17 phase A students at a public elementary school in Bandung, learning practitioners, media experts, and subject matter experts. The average validation results from subject matter experts, media experts, and learning experts indicated that the media falls into the "highly suitable" category for use. The results of the students' tests before and after the media trial showed an increase with the n-gain score in the high category. Based on these results, it can be concluded that this local wisdom-based puppet stage media is suitable and effective for use in Indonesian language learning to improve the speaking skills of Phase A students.

Keywords: Learning Media Development, Speaking Skills, Phase A

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan berbicara peserta didik fase A Sekolah Dasar khususnya dalam aspek keberanian, kelancaran, pelafalan, diksi, dan volume suara. Kurangnya media pembelajaran yang konkret, menarik, dan kontekstual menjadi salah satu penyebab peserta didik kurang aktif dalam kegiatan berbicara di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Panggung Boneka Berbasis Kearifan Lokal yang dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik fase A Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) model ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Instrumen penelitian ini adalah lembar validasi, observasi terstruktur, wawancara, dan tes. Partisipan penelitian ini terdiri dari 17 peserta didik fase A di salah satu SD Negeri Kota Bandung, praktisi pembelajaran, ahli media, dan ahli materi. Hasil rata-rata validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori "sangat layak" untuk

digunakan. Hasil dari perolehan tes peserta didik sebelum dan sesudah uji coba media menunjukkan peningkatan dengan nilai n-gain berada pada kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media panggung boneka berbasis kearifan lokal ini layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik Fase A.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Keterampilan Berbicara, Fase A

A. Pendahuluan

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dikembangkan secara optimal sejak dini. Berbicara didefinisikan sebagai keterampilan untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan ide, gagasan, perasaan melalui penggunaan kata-kata atau bunyi artikulasi (Wulandari, 2024). Keterampilan ini menjadi dasar penting dalam kehidupan sosial peserta didik karena memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dan menginformasikan gagasan kepada orang lain secara jelas dan efektif (Napitupulu dkk., 2023).

Menurut Rahmawati dkk (2024) indikator keterampilan berbicara meliputi keberanian, lafal, tata bahasa, kosakata, kelancaran, isi pembicaraan, dan penampilan. Jika peserta didik mampu memenuhi indikator-indikator berbicara seperti keberanian, lafal, tata bahasa, kosakata, kelancaran, isi

pembicaraan, dan penampilan, maka komunikasi yang dilakukan akan lebih efektif dan bermakna.

Observasi awal yang dilakukan di salah satu sekolah dasar negeri di Kota Bandung menunjukkan bahwa banyak peserta didik kelas II yang belum menunjukkan keberanian untuk berbicara di depan kelas, masih menggunakan lafal yang kurang tepat, volume suara yang pelan, dan diksi yang kurang sesuai. Hal ini menunjukkan adanya permasalahan serius yang perlu segera ditangani dalam aspek keterampilan berbicara. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, konkret, dan kontekstual memperparah keadaan. Media yang digunakan guru sebagian besar bersifat visual statis seperti gambar atau presentasi PowerPoint, yang cenderung membuat siswa pasif dan kurang terlibat secara langsung dalam proses belajar.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget dalam

Hijriati (2021) anak usia 7-8 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan perlu bersifat interaktif dan memungkinkan peserta didik untuk berperan aktif, bergerak dan mengekspresikan diri. Salah satu media yang sesuai adalah media panggung boneka. Panggung boneka memungkinkan peserta didik mengekspresikan diri melalui karakter boneka yang dimainkan, sehingga dapat meningkatkan keberanian berbicara dan memperluas kosakata dalam suasana yang menyenangkan.

Lebih lanjut, pengintegrasian kearifan lokal dalam media pembelajaran juga menjadi aspek penting untuk memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan memperkuat identitas budaya siswa. Didukung dengan kebijakan Nasional tentang pendidikan berbasis keunggulan lokal/kearifan lokal, salah satunya pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 BAB XIV Pasal 50 ayat 5 yang menegaskan bahwa pemerintah kabupaten/kota mengelola pendidikan dasar dan

menengah, serta satuan pendidikan yang berbasis pendidikan lokal. Maka untuk mendukung hal itu, peneliti mengintegrasikan kearifan lokal dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini, panggung boneka yang dikembangkan berbasis kearifan lokal Jawa Barat dengan mengangkat tema permainan tradisional seperti engklek dan ucing sumput, serta menggunakan boneka berbahan kulit jagung sebagai representasi nilai lokal dan keberlanjutan lingkungan. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar berbicara tetapi juga mengenal dan menghargai budayanya sendiri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media panggung boneka berbasis kearifan lokal yang layak dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik fase A Sekolah Dasar. Fokus penelitian mencakup desain awal media, hasil validasi, produk akhir, dan hasil implementasi di lapangan.

Penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memiliki manfaat khusus dalam pendidikan yaitu memberikan gambaran tentang pengembangan media ajar berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan membuat

pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Desain and Development (D&D) dengan model ADDIE, yang meliputi lima tahap diantaranya: Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch pada tahun 2009 (Mesra, 2023).

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan guru terkait media pembelajaran keterampilan berbicara. Data diperoleh melalui wawancara dan observasi terhadap pembelajaran di kelas II salah satu sekolah dasar negeri Kota Bandung. Ditemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan berbicara, dan media yang digunakan guru belum mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Tahap desain dilakukan dengan membuat rancangan awal media, termasuk karakter boneka, panggung pop-up, skenario cerita, dan LKPD. Cerita yang digunakan bertema

permainan tradisional Jawa Barat sebagai wujud penguatan nilai kearifan lokal. Kemudian, tahap pengembangan dilakukan dengan mewujudkan desain ke dalam bentuk produk fisik menggunakan bahan lokal seperti kulit jagung dan kardus daur ulang.

Setelah itu, produk divalidasi oleh tiga pihak: ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Validasi dilakukan menggunakan angket skala Likert 1–4 dengan rentang dan kategori sebagai berikut.

Tabel 1 Rentang Presentase dan Kriteria Kelayakan Media

No	Interval Nilai	Kategori
1	75%-100%	Sangat Layak
2	51%-75%	Layak
3	25%-50%	Kurang Layak
4	0%-25%	Tidak Layak

Adapun rumus persentase yang digunakan untuk menghitung kelayakan media yang telah dinilai oleh validator ahli dengan mengisi skala Likert adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

P = presentase hasil validasi

$\sum x$ = jumlah skor jawaban

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

Produk kemudian direvisi sesuai saran dan dilakukan implementasi kepada 17 peserta didik fase A. Data dikumpulkan menggunakan instrumen

berupa lembar observasi keterampilan berbicara, soal pretest dan posttest.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan rumus n-gain untuk mengukur peningkatan skor. Analisis N-gain bertujuan untuk melihat seberapa berpengaruh pemberian tindakan implementasi media yang dilakukan (Utami dkk., 2024) dan kualitatif untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahapan dalam pengembangan media panggung boneka berbasis kearifan lokal meliputi analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Berikut adalah hasil pelaksanaannya.

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap *analysis*. Tahap ini dilakukan mencakup analisis masalah, analisis kebutuhan, dan analisis kurikulum.

Berdasarkan analisis masalah yang dilakukan melalui wawancara, didapati bahwa keterampilan berbicara peserta didik di fase A masih rendah dan belum menguasai indikator keterampilan berbicara

secara optimal, yaitu keberanian, pelafalan, kosakata, kelancaran, volume suara, dan intonasi. Selanjutnya pada analisis kebutuhan, ditemukan keterbatasan pada media pembelajaran yang biasa digunakan guru hanya sebatas powerpoint dan buku ajar.

Kemudian peneliti melakukan analisis kurikulum khususnya capaian pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia elemen berbicara. Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemdikbudristek (2024), peserta didik pada fase A diharapkan mampu menceritakan kembali teks narasi yang dibaca atau didengar, dengan topik tentang diri sendiri, keluarga, dan lingkungan sekitar. Kemudian untuk mencapai hal tersebut, indikator keterampilan berbicara yang perlu dicapai mencakup: pelafalan yang baik, pemilihan diksi yang tepat, keberanian, kelancaran, volume suara yang baik.

Tahap selanjutnya adalah tahap *design*, tahap ini dilakukan perancangan desain awal media pembelajaran secara digital secara kasar beserta panduan ukurannya sebelum nantinya dibuat media dalam

bentuk fisik. Desain yang dibuat meliputi desain karakter boneka, panggung, dan box penyimpanannya. Desain media dapat dilihat pada gambar 1 dan 2 berikut:



Gambar 1 Desain Boneka



Gambar 2 Desain Box Panggung

Tahapan selanjutnya setelah melakukan analisis dan desain pada model ADDIE, peneliti melaksanakan tahap *development*.

Pengembangan media dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media pembelajaran dan LKPD. Buku panduan penggunaan media pembelajaran ini ditujukan untuk guru sebagai pedoman pemakaian media pembelajaran di kelas sedangkan LKPD digunakan untuk peserta didik sebagai penunjang pembelajaran di kelas ketika menggunakan media

pembelajaran panggung boneka berbasis kearifan lokal.

Hasil pengembangan produk media panggung boneka kemudian dikembangkan lebih lanjut melalui proses validasi. Validasi oleh ahli bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran panggung boneka yang sudah dibuat. Peneliti melakukan validasi kepada tiga ahli, antara lain ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran atau praktisi pembelajaran. Pengumpulan data validasi ahli dilakukan dengan menyerahkan angket validasi yang sudah dibuat, kemudian ahli memberikan penilaian dan masukan. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 2, 3, dan 4 berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kriteria
Kelayakan Isi	100%	Sangat Layak
Kelayakan Bahasa	88%	Sangat Layak
Penyajian	100%	Sangat Layak
Aspek Belajar Mandiri	100%	Sangat Layak

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase	Kriteria
Tampilan Media	100%	Sangat Layak
Kemudahan Penggunaan	100%	Sangat Layak
Aspek Lainnya	100%	Sangat Layak

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Aspek	Persentase	Kriteria
-------	------------	----------

Aspek Materi	100%	Sangat Layak
Aspek Pembelajaran	95%	Sangat Layak
Aspek Desain	100%	Sangat Layak

Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Validasi dari ahli materi memperoleh skor rata-rata 97%, ahli media 100%, dan praktisi pembelajaran 98%, yang seluruhnya termasuk kategori “sangat layak”.

Penilaian ini sejalan dengan pendapat Yeni dkk (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif harus mampu merangsang partisipasi aktif peserta didik dan memberikan dampak psikologis positif terhadap pemahaman materi.

Tahap selanjutnya adalah tahap *Implementation*. Partisipan penelitian pada tahap implementasi sebanyak 17 peserta didik. Pengujian dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan keterampilan berbicara peserta didik dengan lima indikator yaitu pelafalan, pemilihan kata, keberanian, kelancaran, dan volume suara. Hasil Skor pretest-posttest dan perolehan N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Skor *Pretest-Posttest* dan N-Gain

Skor \bar{x}		N Gain	Kategori
Pretest	Posttest	Score	
9,65	17,12	0,74	Tinggi

Setelah dilaksanakan pretest posttest, rata-rata skor tes unjuk kerja keterampilan berbicara saat pretest adalah sebesar 9,65 dari skor maksimal 20. Sedangkan skor rata rata penilaian tes keterampilan berbicara ketika posttest adalah sebesar 17,12. Rata-rata hasil *pretest-posttest* ini menggambarkan adanya peningkatan dari keterampilan berbicara peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain dari skor pretest dan posttest yang sudah dikerjakan peserta didik, diketahui rata-rata skor N-gain adalah 0,74. Berdasarkan kategori yang dikemukakan oleh Hake apabila hasil uji N-gain sebesar 0,74 termasuk dalam kategori “tinggi”. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa bahwa penggunaan media panggung boneka berbasis kearifan lokal efektif meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik Fase A secara signifikan.

Peningkatan keterampilan berbicara ini didukung oleh proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan ekspresi diri melalui boneka, sebagaimana dikemukakan oleh Pranata (2017) bahwa media boneka membantu anak

berimajinasi dan mengekspresikan ide mereka secara lisan. Selain itu, penggunaan media yang berbasis nilai lokal juga menciptakan koneksi antara peserta didik dan budaya di sekitar mereka (Rummar, 2022; Siahaan, 2018) yang memperkuat makna pembelajaran.

Tahap selanjutnya dari pengembangan media ini adalah *evaluation*. Setelah dilakukan tahap-tahap sebelumnya, dilakukan proses evaluasi atau perbaikan berdasarkan saran dari para ahli antara lain ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan mencakup perubahan nama karakter boneka, perbaikan font judul pada cover media, dan perbaikan penulisan tata bahasa pada buku panduan media pembelajaran, teks cerita narasi, dan LKPD agar sesuai dengan kaidah penulisan yang benar.

Produk akhir dari penelitian ini adalah seperangkat media panggung boneka berbasis kearifan lokal yang terdiri dari empat buah boneka karakter, panggung pop up, box koper, panduan guru, dan LKPD untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Produk akhir pengembangan media dapat dilihat pada gambar 3,4, dan 5 berikut.



Gambar 3 Hasil Pengembangan Box Media



Gambar 4 Hasil Pengembangan Panggung Boneka



Gambar 5 Hasil Pengembangan Boneka karakter

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peneliti telah mengembangkan media panggung

boneka berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik fase A Sekolah Dasar yang terdiri dari boneka karakter, panggung pop up, box koper, buku panduan guru, dan LKPD. Proses desain dan pembuatan media dilakukan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik fase A dan kearifan lokal Jawa Barat.

Hasil validasi media panggung boneka kepada ahli materi sebanyak dua kali, ahli media sebanyak satu kali, serta praktisi pembelajaran sebanyak satu kali menunjukkan bahwa media yang dikembangkan “sangat layak” untuk digunakan.

Peningkatan keterampilan berbicara peserta didik fase A sekolah dasar setelah menggunakan media panggung boneka berbasis kearifan lokal menunjukkan hasil yang signifikan. Terdapat peningkatan pada setiap indikator berbicara berdasarkan pretest dan posttest.

Dari hasil penelitian ini, disarankan agar guru dapat mengembangkan dan menerapkan media serupa yang kontekstual dan interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah. Penelitian selanjutnya dapat memperluas penerapan media ini ke keterampilan

berbahasa lainnya, seperti menyimak atau menulis, serta dilakukan pada konteks sekolah yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152.
<https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek No 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.
- Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In <https://doi.org/10.31219/Osf.io/D6Wck>.
- Napitupulu, E. E., Luga, N., & Simamora, N. (2023). Pelatihan Public Speaking Yang Baik Dan Benar Bagi Mahasiswa Yang Dilaksanakan. *Journal Abdimas Mutiara*, 4(1), 82–85.
- Pranata, Y. . . S. P. . & S. A. (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 627–636.
- Rahmawati, A., Lubis, F., Gulo, F. T., Nadzifa, N. H., Yulina, R., Theresia, T., & Wijaya, Y. (2024).

- Analisis Kemampuan Menyimak Anak Kelas V SDN 064037, Kecamatan Medan Tembung, Kota Medan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 890–895. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2216> .571
- Rummar, M. (2022). Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah. *Syntax Transformation*, 3(12).
- Siahaan, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Prociding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 2, 649–651.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 BAB XIV Pasal 50 ayat 5
- Utami, R., Agustiani, R., & Septy, L. (2024). Pengembangan Vlog Pembelajaran Matematika Dengan Konteks Zakat Mal Pada Materi Bentuk Aljabar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Integrasinya*, 2(2), 14–23. <https://doi.org/10.62426/pi.v2i2.68>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 5(02), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Wulandari, O. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa. 1(4), 132–143.
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Armi Eka Putri, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93–102. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2>