

**PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BONEKA TANGAN UNTUK MELATIH
KETERAMPILAN MENYIMAK ANAK DI KELAS III SD NEGERI 5 PAGAR ALAM**

Nofa Dwijayanti¹ Muhammad Dhorim²

^{1,2} Institut Agama Islam Pagar Alam

nofadwijayanti02@gmail.com¹, Dhorim7@gmail.com²

ABSTRACT

This research is based on students' listening skills that are not optimal and traditional learning. In this study, the research and development method (Research and Development) was applied using the ADDIE development model which includes the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. This study aims to: 1.) Know the procedure for developing hand puppet teaching media to train listening skills, 2.) Determine the feasibility of developing hand puppet teaching media to train listening skills, 3.) Knowing the response of teachers and students to the development of hand puppet teaching media to train listening skills. The sample of this study was 22 students in grade IIIA. Data collection techniques include: expert validation results, questionnaires, tests, and analysis techniques to improve listening skills using the N-Gain Score. The results of this study show that: 1.) the researcher produced a teaching medium for hand puppets to train listening skills in Indonesian subjects. 2.) The hand puppet teaching media that was developed was determined to be suitable for use as a medium in practicing listening skills. Based on the validation results (media experts) obtained 92%, (material experts) obtained 98%, (linguists) obtained 98%. The overall validation results were obtained on average of 96%. 3.) The teacher's response to the development of hand puppet teaching media obtained a percentage of 100% with the category "Very Feasible". Meanwhile, student responses got a percentage of 98% with the category "Very Feasible". The teaching media of hand puppets has been proven to be effective in practicing listening skills through the N-Gain Score, obtained the average results of listening skills training reaching 0.7563 or 75.6 which is included in the Effective category.

Keywords: Hand Puppet Development, Listening Skills.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keterampilan menyimak siswa yang belum optimal dan pembelajaran yang bersifat tradisional. Pada penelitian ini diterapkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian ini bertujuan untuk: 1.) Mengetahui prosedur pengembangan media ajar boneka tangan untuk melatih keterampilan menyimak, 2.) Mengetahui kelayakan pengembangan media ajar boneka tangan untuk melatih keterampilan menyimak, 3.) Mengetahui respon guru dan siswa terhadap pengembangan media ajar boneka tangan untuk melatih keterampilan menyimak. Sampel penelitian ini siswa kelas IIIA berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi: hasil validasi ahli, angket, tes, dan teknik analisis peningkatan keterampilan menyimak menggunakan N-Gain Score. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1.) peneliti menghasilkan media ajar boneka tangan untuk melatih keterampilan menyimak mata pelajaran Bahasa Indonesia. 2.)

Media ajar boneka tangan yang dikembangkan ditetapkan layak digunakan sebagai media dalam melatih keterampilan menyimak. Berdasarkan hasil validasi (ahli media) diperoleh 92%, (ahli materi) diperoleh 98%, (ahli bahasa) diperoleh 98%. Hasil validasi keseluruhan diperoleh rata-rata sebesar 96%. 3.) Tanggapan guru terhadap pengembangan media ajar boneka tangan memperoleh persentase 100% dengan kategori "Sangat Layak". Sementara tanggapan siswa mendapatkan persentase 98% dengan kategori "Sangat Layak". Media ajar boneka tangan terbukti efektif di gunakan untuk melatih keterampilan menyimak melalui N-Gain Score, diperoleh rata-rata hasil dari latihan keterampilan menyimak mencapai 0,7563 atau 75,6 yang termasuk dalam kategori Efektif.

Kata Kunci: Pengembangan Boneka Tangan, Keterampilan Menyimak.

A. Pendahuluan

Latar Belakang

Perkembangan sistem pendidikan saat ini memerlukan perubahan dalam metode pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga pada penciptaan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Sejalan dengan kebutuhan pendidikan tersebut peran Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi elemen yang sangat penting dalam menambah kualitas pengalaman belajar para siswa.

Oleh karena itu, media pengajaran yang sesuai dapat membangun suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan karakter siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif.

Pendapat para pakar semakin menguatkan pemahaman tersebut. Menurut pendapat Gagne (1970) mengungkapkan bahwa media terdiri dari berbagai elemen dalam konteks pendidikan yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Di sisi lain, Briggs (1970) menjelaskan media sebagai seluruh alat fisik yang dapat menyampaikan informasi dan menginspirasi siswa untuk terlibat dalam proses belajar. (Pagarra *et al.*, 2022). Dengan begitu, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai pendukung dalam proses belajar, tetapi juga sebagai alat strategis untuk mendorong motivasi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Di samping itu, penggunaan media dalam pembelajaran juga sangat penting karena dapat menghemat waktu. Dengan kata lain, belajar menggunakan media bisa membuat penyampaian materi,

khususnya yang baru dan belum dikenal oleh siswa, menjadi lebih mudah dipahami (Nurfadhillah *et al.*, 2021) . Selain itu media pembelajaran bersifat fleksibel dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa indonesia karena mampu membantu siswa memahami materi secara nyata.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan bidang pengetahuan yang penting dan perlu dikuasai oleh setiap siswa di Indonesia, sebab bahasa berfungsi sebagai sarana utama untuk memahami dan menyampaikan informasi. Sebagai warga negara indonesia, kemampuan berbahasa yang baik bukan sekedar membantu dalam komunikasi sehari-hari, namun juga berpengaruh pada keberhasilan siswa dalam memahami berbagai pelajaran lainnya. Di antara semua keterampilan berbahasa yang dipelajari, keterampilan menyimak memiliki peranan utama sebagai dasar pengembangan kemampuan berbicara, membaca dan menulis.

Keterampilan menyimak menempati posisi sebagai kemampuan inti dalam belajar Bahasa Indonesia

yang sangat berpengaruh dalam meningkatkan kecakapan berbahasa secara keseluruhan. Akan tetapi pada praktiknya keterampilan menyimak sering menghadapi berbagai permasalahan baik dari peserta didik, pengajar, maupun alat bantu pembelajaran (Fatihah, 2025).

Dalam pelaksanaan pembelajaran di SD N 5 Pagar Alam, khususnya pada anak-anak kelas IIIA berkenaan dengan pelajaran menyimak Bahasa Indonesia, terungkap bahwa mereka masih sering kehilangan konsentrasi saat guru membacakan cerita atau menerangkan materi. Mereka cepat merasa jenuh, kurang memberikan perhatian, dan belum bisa menyampaikan ulang isi cerita dengan baik. Kondisi ini membuktikan bahwa kemampuan menyimak yang dilakukan masih bersifat tradisional, yaitu hanya mengandalkan buku dan penjelasan dari guru tanpa dukungan media yang menarik. Tidak hanya itu ketidak fokusan siswa dalam proses pembelajaran menyimak dapat menimbulkan beragam dampak buruk terhadap proses dan hasil pembelajaran. Siswa mengalami penurunan kemampuan di dalam memahami materi yang diajarkan

sehingga pemahaman terhadap informasi penting menjadi rendah. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi karena tidak mampu memahami isi dengan baik. Hal ini berpengaruh pada penurunan hasil pembelajaran, terutama pada aspek keterampilan menyimak.

Keadaan ini menunjukkan bahwa diperlukan penggunaan media belajar yang memudahkan siswa dalam melatih keterampilan menyimak. Oleh karena itu peneliti menghadirkan boneka tangan sebagai solusi inovatif untuk menggambarkan karakter dalam cerita, sehingga siswa lebih terfokus, terlibat secara emosional, dan tertarik untuk mendengarkan isi cerita dengan seksama. Penggunaan media berupa boneka tangan juga dapat meningkatkan imajinasi, empati, dan rasa keingintahuan murid terhadap konten yang disampaikan. Karena media ajar boneka tangan menggabungkan unsur bentuk, warna, gerakan, dan ekspresi yang mampu menarik perhatian peserta didik.

Hal ini sejalan dengan sudut pandangan (Nur *et al.*, 2023) yang

mengungkapkan bahwa boneka tangan merupakan salah satu peralatan pengajaran yang bisa dimanfaatkan untuk memperbaiki dan mendukung aktivitas belajar para siswa.

Landasan Teori

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mendukung cara penyampaian informasi agar lebih menarik, efektif, dan bisa menciptakan atmosfer baru bagi siswa sehingga meningkatkan semangat belajar mereka (Susilawati, 2025). Faktor yang sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar adalah media. Tingkat keberhasilan baik dalam proses maupun hasil pendidikan yang diinginkan dipengaruhi oleh pemanfaatan media yang efektif. (Dewi *et al.*, 2021).

Peran Media Pembelajaran

Media mencakup semua sumber daya fisik yang mampu menyampaikan informasi dan mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber daya bagi pendidik untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar dan meningkatkan

keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Hasan *et al.*, 2021).

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pendidikan dapat dikategorikan berdasarkan indra yang terlibat atau diakses, seperti: Pertama, media audio merujuk pada jenis media yang menyampaikan pesan yang hanya bisa diterima melalui pendengaran. Kedua, media visual adalah media yang mengedepankan penggunaan indra penglihatan. Ketiga, media audio-visual adalah jenis media yang mampu menyajikan suara dan tampilan penglihatan sekaligus, sehingga pesan dapat diterima melalui indra penglihat dan pendengar secara bersamaan (Habibah & Fauziah, 2025). Keempat media realia adalah media objek nyata yang bisa dilihat, dirasakan, dan dapat di Gerakan (Fahri, 2020).

Media Pembelajaran yang Efektif

Peserta didik di kelas rendah berada pada tahap perkembangan pemikiran nyata (Piaget), sehingga mereka lebih mudah menerima materi pelajaran melalui objek nyata, tampilan yang menarik, dan kegiatan langsung. Oleh karena itu, alat belajar yang paling sesuai adalah yang bersifat nyata, sederhana, menarik, mudah dimengerti, dan relevan bagi siswa

serta membuat mereka merasa senang serta nyaman (Mana, 2021).

Definisi Boneka Tangan

Menurut (Anbarwati *et al.*, 2021). Boneka tangan terbuat dari kain flanel dan umumnya dirancang dalam bentuk manusia atau hewan, dengan muka, tangan, dan tubuh yang dapat dikontrol dengan tangan dan digerakkan menggunakan jari. Di samping itu, penggunaan boneka tangan sangat ideal untuk siswa karena Secara umum, boneka digemari anak-anak. Mereka menikmati belajar melalui bermain, yang memberikan mereka kegembiraan baru. Hal ini terjadi karena mereka menjelajahi media yang belum pernah mereka alami sebelumnya, yang membuat mereka sangat antusias dan penasaran dengan alat-alat yang akan mereka gunakan.

Keunggulan dan Kelemahan Boneka Tangan

Keunggulan boneka tangan dianggap cocok untuk pembelajaran murid kelas bawah karena mereka dapat belajar secara alami dan autentik melalui tampilan boneka yang menarik dan lucu dipadukan dengan penyampaian pesan melalui suara dan gerakan boneka mendorong

siswa cepat tanggap terhadap informasi yang disampaikan (Alex.gazeroock, Barsihanor, 2020).

Selain keunggulan ada juga kelemahan boneka tangan antara lain: Media ini memerlukan kemampuan guru untuk menggerakkan dan menghidupkan karakter, sehingga jika guru tidak terampil, penyampaian materi menjadi tidak maksimal.

Pengertian Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak merupakan penguasaan individu dalam memahami makna pesan yang diterima, menafsirkan isi, dan memberikan respon yang sesuai. Menyimak tidak hanya sebatas mendengarkan suara, tetapi juga mencakup fokus, pemahaman, dan penafsiran isi komunikasi.

H.G. Tarigan mendefinisikan menyimak sebagai proses yang melibatkan mendengarkan dengan baik simbol-simbol verbal, memahami, menghargai, dan menafsirkan arti dari pesan yang disampaikan oleh pembicara melalui kata-kata atau ucapan. Sementara itu Anderson berpendapat bahwa menyimak dianggap sebagai suatu proses yang luas yang melibatkan mendengarkan, memahami, dan menafsirkan simbol-simbol lisan (Laia, 2020).

Menyimak sangat penting untuk perkembangan bahasa, dalam mempelajari bahasa Indonesia. Orang yang memiliki kemampuan mendengarkan yang baik akan lebih mudah memahami apa yang dikatakan oleh orang lain, serta lebih mudah untuk memberikan tanggapan atau merespons pernyataan dari orang yang diajak bicara (Islam & Sumatera, 2023).

B. Metode Penelitian

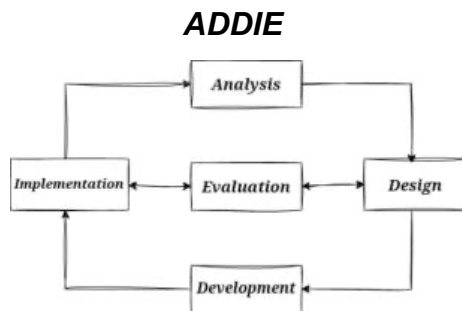
Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah *Research and Development* (penelitian & pengembangan). Penelitian R&D merupakan suatu metode yang bertujuan untuk menyempurnakan produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru, sekaligus menguji seberapa efektif, layak, dan menarik produk tersebut dalam konteks pendidikan (Sugiyono, 2013).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah ADDIE singkatan dari *analyze, design, delopment, implemet*, dan *evaluate*. Teori ini muncul pada tahun 1967 yang dikembangkan oleh Robert A. Reiser dan Michael Molenda.

Model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu : *Analyze* (analisis),

Design (perencanaan), *Devlopment* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi) (Dhori, 2020).

Gambar 1. Model Pengembangan



Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran dan kebutuhan siswa.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk mendapatkan informasi tentang kendala dan kebutuhan dalam proses belajar mengajar.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah hal yang ditampilkan untuk memperoleh informasi langsung dari tempat penelitian, termasuk foto-foto, modul pengajaran, buku-buku, data jumlah siswa, atau informasi relevan lainnya.

4. Angket

Angket digunakan untuk mendapatkan data kelayakan dari

ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan respon guru serta siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

5. Soal atau Tes

- a) Pretest diberikan sebelum memanfaatkan media pembelajaran boneka tangan
- b) Posttest diberikan setelah memanfaatkan media pengajaran boneka tangan.

Analisis peningkatan keterampilan menyimak menggunakan N-Gain Score.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Validator Ahli

Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen berupa angket/kuesioner dengan skala likert.

Tabel 1. Skala Penilaian Validator Ahli

Skor	Kriteria
1	Sangat Baik
2	Baik
3	Cukup
4	Kurang
5	Sangat Kurang

(Sugiyono, 2013)

Data kuantitatif dari hasil validasi dianalisis dengan cara menghitung presentase kelayakan, menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian presentase yang sudah di dapatkan selanjutnya diinterpretasikan ke dalam kategori-kategori kelayakan:

Tabel 2. Kevalidan Angket

Rentang Persentase	Kategori Kelayakan
81–100%	Sangat Layak
61–80%	Layak
41–60%	Cukup Layak
21–40%	Kurang Layak
≤ 20%	Tidak Layak

Penilaian

(Arikunto, 2010 dalam Zuhriyyatul *et al.*, 2022).

2. Analisis Data Respon Guru dan Siswa

Respon guru dan siswa dilakukan menggunakan instrument berupa angket/kuesioner dengan skala likert.

Tabel 3. Skala Pemberian Skor Respon

Skor	Kriteria
1	Sangat Baik
2	Baik
3	Cukup
4	Kurang
5	Sangat Kurang

(Sugiyono, 2013)

3. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan catatan lapangan selama proses pengembangan dan uji coba media. Analisis dilakukan dengan memproduksi kembali data, menampilkan data, dan mengambil keputusan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang berjudul “Pengembangan Media Ajar Boneka Tangan untuk Melatih Keterampilan Meyimak Anak di Kelas III SD Negeri 5 Pagar Alam” yang bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media ajar boneka tangan dalam pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada Tema 6 “Tersesat” cerita yang digunakan berjudul “Tersesat di Lereng Gunung Dempo”. Model pengembangan yang diterapkan yaitu ADDIE mengacu pada tahapan pengembangan yang

mencakup Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

1. Prosedur Pengembangan Media Ajar Boneka Tangan

Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE dilakukan melalui beberapa tahap antara lain sebagai berikut :

a. Analisis (*Analyze*)

Analisis adalah tahap awal yang dilakukan oleh peneliti untuk memikirkan pengembangan media pembelajaran menggunakan boneka tangan. Tahap ini mencakup analisis kebutuhan siswa serta analisis materi pembelajaran.

1) Analisis kebutuhan siswa

Kebutuhan siswa dianalisis untuk memahami keadaan awal keterampilan menyimak dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III A SD Negeri 5 Pagar Alam.

Hasil wawancara dengan guru kelas III A SD Negeri 5 Pagar Alam yang bernama ibu Dofika Anggreani, S.Pd, menjelaskan dalam pembelajaran menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas IIIA hanya menggunakan buku cerita

fiksi yang terdapat di perpustakaan sekolah kemudian beliau membacakan buku tersebut didepan kelas tanpa memanfaatkan media atau alat bantu lainnya. Akhirnya, siswa berpotensi merasa jenuh dan tidak memperhatikan guru oleh karena itu keterampilan dalam menyimak belum optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, menunjukkan diperlukan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam melatih keterampilan menyimak. sehingga siswa lebih terfokus, terlibat secara emosional, dan tertarik untuk mendengarkan isi cerita dengan seksama.

2) Analisis materi pembelajaran

Analisis materi pembelajaran dilakukan peneliti pada Kurikulum Merdeka yang sedang diterapkan d khususnya pada kelas III A .

Tabel 4. Hasil Analisis Materi Pembelajaran

Muatan	Kelas	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Bab	Materi	Judul Cerita
Bahasa Indonesia	III	Peserta didik mampu menyimak teks lisan sederhana dan memahami informasi yang disampaikan, mampu mengidentifikasi tokoh, alur, latar, serta pesan dari cerita, serta dapat menceritakan kembali isi cerita menggunakan bahasanya sendiri.	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi informasi penting dari cerita yang disampaikan melalui media boneka tangan (tokoh, alur, latar, pesan). 2. Peserta didik mampu menyimak cerita secara fokus dan menunjukkan perhatian melalui respon lisan dan nonverbal. 3. Peserta didik mampu menjawab pertanyaan guru tentang isi cerita dengan benar. 4. Peserta didik dapat menceritakan kembali isi cerita secara runtut dan sederhana.	6	Menyimak	<i>Jessica di Lereng Gunung Dieng</i>

b. Tahap Desain (*Design*)

Fase desain dikenal juga istilah rancangan, peneliti mengembangkan konsep media boneka tangan yang menarik, mudah, dan relevan dengan tema materi. Pada fase ini, juga dibuat sketsa naskah cerita, karakter boneka, pemilihan warna, bahan yang digunakan, serta cara penggunaannya dalam proses pembelajaran menyimak. Selain itu, juga disusun alat validasi, modul ajar, dan lembar penilaian untuk menyimak.

Tabel 5. Hasil Desain Karakter Boneka Tangan

No	Desain Karakter	Nama Karakter
1.		Nek Ima
2.		Sari
3.		Pak Dadang
4.		Kakek Penjaga Hutan

c. Pengembangan (*Development*)

Pada langkah ini, media boneka tangan dibuat berdasarkan desain yang telah dirancang, Selanjutnya, media ini divalidasi oleh tiga ahli yaitu: ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Masukan dari para

ahli itu digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media agar siap dipakai dalam proses pembelajaran.

Hasil Pengembangan Media Ajar Boneka Tangan

Produk boneka dibuat berdasarkan pola dengan Diameter produk, tinggi 24-26 cm, lebar kepala 13 cm dan lebar tangan 21-22 cm, lebar badan 15 cm. Dapat digunakan oleh siswa maupun guru.

Gambar 2. Hasil Pengembangan Media Ajar Boneka Tangan.



Boneka tangan memiliki empat tokoh antara lain: Nek Ima, Sari, Pak Dadang, dan Kakek Penjaga Hutan.

Gambar 3. Panggung Media Ajar Boneka Tangan.



Panggung boneka tangan dibuat untuk mendukung penggunaan

boneka, panggung dilengkapi latar tempat dalam cerita.

d. Implementasi (*Implementation*)

Media yang telah dikembangkan kemudian diuji di kelas IIIA SD Negeri 5 Pagar Alam. Peneliti memanfaatkan boneka tangan untuk menyampaikan narasi, menarik minat siswa, dan melatih kemampuan menyimak.

Gambar 4. Proses Pembelajaran Menggunakan Media Ajar Boneka Tangan (Kegiatan Menyimak Cerita).



e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah langkah akhir dalam model penelitian ADDIE. Pada fase ini, peneliti mengevaluasi hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, serta respons guru dan siswa terhadap media yang telah dibuat. Hasil evaluasi di fase pengembangan merujuk pada penilaian dari para ahli berupa komentar, saran, dan masukan yang digunakan sebagai landasan untuk

perbaikan produk. Data validasi yang diperoleh selanjutnya digunakan untuk menguji mutu produk dan menilai pengembangan media ajar boneka tangan dalam melatih kemampuan menyimak siswa kelas III, sampai ditetapkan bahwa media yang dikembangkan berkualitas dan cocok digunakan dalam pembelajaran sementara respon guru dan siswa digunakan untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media ajar boneka tangan.

2. Kelayakan Pengembangan Media Ajar Boneka Tangan untuk Melatih Keterampilan Menyimak Anak di Kelas III.

Hasil Validasi ahli media, materi dan bahasa

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Validasi Media Ajar Boneka Tangan

No	Validasi	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Nilai (%)	Kategori
1.	Ahli Media	46	50	92%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	49	50	98%	Sangat Layak
3.	Ahli Bahasa	49	50	98%	Sangat Layak
Jumlah		144	150	96 %	Sangat Layak

Hasil menunjukkan ahli media memberikan skor 46 dari skor maksimal 50 dengan persentase 92%. Sementara itu ahli materi memberi skor 49 dari skor maksimal 50 dengan

persentase 98%, kemudian ahli bahasa memberikan skor 49 dari skor maksimal 50 dengan persentase 98%,. berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian ketiga validator media ajar boneka tangan yang dikembangkan peneliti masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kesimpulan media boneka tangan ini siap untuk diterapkan disekolah.

Setelah media ajar boneka tangan diterapkan di kelas III A SD Negeri 5 Pagar Alam, maka diperoleh hasil penelitian melalui N-gain Score berdasarkan perhitungan nilai Pretest dan Posttest Adalah sebagai berikut:

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	21	.00	1.00	.7563	.30233
Ngain_Persen	21	.00	100.00	75.6349	30.23278
Valid N (listwise)	21				

Dari hasil perhitungan skor N-gain Score pada penelitian Pengembangan Media Ajar Boneka Tangan untuk Melatih Keterampilan Menyimak siswa di Kelas III SD Negeri 5 Pagar Alam, diperoleh rata-rata sebesar 0,7563 atau 75.6 termasuk dalam kategori **Efektif**. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran boneka tangan yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak.

3. Respon Guru dan Siswa Terhadap Pengembangan Media Ajar Boneka Tangan

Selanjutnya hasil angket respon guru dan siswa validasi responden guru terhadap pengembangan media ajar boneka tangan. Diperoleh diperoleh nilai 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Sementara dari keseluruhan validasi responden siswa. Diperoleh nilai 98% dengan kriteria “Sangat Layak”. Dapat disimpulkan bahwa Media ajar boneka tangan efektif di gunakan untuk melatih keterampilan menyimak anak kelas III.

D. Kesimpulan

Media ajar boneka tangan dianggap sangat valid atau sangat layak digunakan sebagai media ajar dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia tema 6 tersesat di kelas III SD Negeri 5 Pagar Alam hal ini dibuktikan melalui hasil validasi ketiga ahli yang memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Sementara Respon guru mencapai persentase 100% yang tergolong dalam kategori “Sangat Layak”, sedangkan respon siswa memperoleh persentase 98% yang juga termasuk dalam kategori

“Sangat Layak”. Adapun hasil dari latihan keterampilan menyimak mencapai 0,7563 atau 75,6 yang termasuk dalam kategori **Efektif**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media ajar boneka tangan efektif di gunakan untuk melatih keterampilan menyimak anak kelas III.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex.gazerock, Barsihanor, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas I di SDIT Robbani Banjar Baru. *jurnal madrasah ibtidaiyah*, 5(2), 95–102.
- Anbarwati, D. A., Hilmiyati, F., & Farhurohman, O. (2021). *Pengembangan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa*. 4(2), 153–166.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat media pembelajaran inovatif dengan aplikasi articulate storyline*. Unp Press.
- Dhori, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Tema V Subtema 1 Kelas IV di SD/MI. *UIN Sunan Kalijaga*.
- Fahri, M. U. (2020). *Media Pembelajaran Realia*. November, 1–3.
- Fatihah, S. N. (2025). *Problematika Bahasa Indonesia Keterampilan Menyimak di Sekolah Dasar*. 10, 186–193.
- Habibah, A., & Fauziah, N. N. (2025). *Klasifikasi Jenis-Jenis Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI / SD*. 9, 18355–18363.
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Media Pembelajaran*. CV TAHTA MEDIA GROUP.
- Islam, U., & Sumatera, N. (2023). *Analisis Kemampuan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 2(2), 48–56.
- Laia, A. (2020). *Menyimak Efektif* (D. Harefa (ed.); Pertama, D). Lutfi Gilang.
- Mana, L. H. A. (2021). Respon Siswa Terhadap Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(4), 418–429.
- Nur, A., Sofi, S., & Praheto, B. E. (2023). *Penggunaan media boneka tangan untuk pembelajaran berbicara pada siswa kelas rendah sekolah dasar*. 1(2), 109–121.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (2021). Peranan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. UNM, Makassar.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susilawati, S. (2025). Peran Bahan Ajar , Media Dan Sumber Belajar : Kunci Sukses Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mahasiswa FIAI-UII*, 7(1), 2.
- Zuhriyyatul, A., Zakaria, A., Niam, F., & Yudho, A. (2022). Pengembangan Media Boneka Tangan Materi Hidup Rukun untuk Meningkatkan Kemandirian dan Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar. *Patria Educational*, 2(1), 14.