

**ANALISIS KEBUTUHAN AWAL PENGEMBANGAN MEDIA UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA
DENGAN BER CERITA SISWA**

Dewi Mukti Kartikaningrum¹, Sumarno², Ida Dwijayanti³
^{1,2,3}Magister Pendidikan Dasar Universitas PGRI Semarang
¹dewimuktikartika6695@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the initial needs of media development as an effort to improve speaking skills of elementary school's students by storytelling. The method used in this research is descriptive qualitative with research instruments in the form of observation, questionnaires, and interviews. Data analysis techniques used include data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Based on the results of the initial needs instrument data analysis, it was found that student's speaking ability was still low, students were embarrassed to speak in front of the class, did not dare to express opinions, were nervous, and halted when speaking caused by inadequate facilities and infrastructure, the learning environment was not conducive, lack of support from parents, and teachers have not used appropriate learning media. The results obtained show that the data on student's reading interest is still low and the learning method used by the teacher is uninteresting because it does not use additional media. Most students said they were more interested in additional media story in the form of hand puppets which is 53.8%. Furthermore, this study can be used as an initial needs analysis for media development in the form of hand puppet media profiles that are appropriate for storytelling activities.

Keywords: needs analysis, media, hand puppets, storytelling

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan awal pengembangan media sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan berbicara dengan bercerita siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif kualitatif dengan instrument penelitian berupa observasi, angket, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil analisis data instrumen kebutuhan awal diketahui bahwa kemampuan berbicara siswa masih rendah, siswa malu berbicara didepan kelas, tidak berani mengeluarkan pendapat, grogi, dan tersendat-sendat saat berbicara yang disebabkan oleh sarana dan prasarana yang kurang memadai, lingkungan belajar tidak kondusif, kurangnya dukungan dari orang tua, serta guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat. Hasil yang diperoleh memperlihatkan data minat baca pada siswa yang masih rendah dan kurang menariknya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru karena tanpa menggunakan media tambahan. Sebagian besar siswa mengaku lebih tertarik dengan tambahan media cerita berupa boneka tangan yaitu sebanyak 53,8%. Lebih lanjut kajian ini dapat digunakan sebagai analisis kebutuhan awal pengembangan media berupa profil media boneka tangan yang tepat untuk kegiatan bercerita.

Kata Kunci: analisis kebutuhan, media, boneka tangan, bercerita

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan alat yang paling penting dalam berkomunikasi. Lawan bicara akan dengan mudah mengerti sesuatu yang disampaikan dengan bahasa lisan. Namun berbahasa lisan pun diperlukan penguasaan bahasa yang baik dan luas serta cara berbicara yang lugas sehingga pesan yang ingin disampaikan kepada lawan bicara dapat diterima dengan baik dan tepat sasaran.

Pada masa anak-anak kemampuan berbicara juga sudah dimulai sejak dini, diawali oleh kemampuan menyimak. Pada masa inilah kemampuan berbicara dipelajari dengan lebih baik (Guntur, 2015). Berbicara diartikan bukan hanya sebatas pelafalan bunyi atau kata-kata, namun berbicara sebagai sarana agar dapat menyampaikan gagasan serta ide yang telah dirangkai sesuai kebutuhan pendengar atau penyimak, apakah bahan pembicaraan atau informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik atau tidak oleh pendengar, apakah pembicara dapat bersikap dengan tenang dan menguasai diri atau tidak saat menyampaikan gagasannya kepada pendengar, hal itu yang perlu

diperhatikan serta terus dilatih oleh setiap orang (Lee, 2014).

Kemampuan berbahasa sendiri mencakup empat keterampilan dasar yaitu meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Salah satu keterampilan berbahasa yang utama bagi manusia untuk berkomunikasi adalah keterampilan berbicara. Hal ini didukung oleh pendapat Maidar G. Arsjad dan Mukti (1991: 17- 22) bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang kompleks, yang tidak hanya mencakup persoalan ucapan atau lafal dan intonasi. Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi(1998: 32) juga mengemukakan bahwa pengembangan keterampilan berbicara di sekolah dasar terutama kelas 3 adalah secara vertikal tidak secara horizontal, maksudnya pada awalnya anak-anak sudah dapat mengungkapkan pesan secara langsung tetapi belum sempurna. Makin lama strukturnya semakin benar, pilihan katanya semakin tepat, serta kalimat-kalimatnya semakin bervariasi.

Berdasarkan sejumlah pendapat sebelumnya, bisa disimpulkan bahwa berbicara adalah suatu kegiatan menyampaikan informasi atau suatu

ide, gagasan, pendapat, pikiran, isi hati seseorang kepada orang lain untuk menjalin komunikasi pada lingkup kehidupan sehari-hari. Berbicara juga bisa dianggap sebagai kemampuan secara global untuk menyampaikan isi pikiran ataupun pendapat seseorang kepada lawan bicara dengan memakai bahasa lisan sehingga orang lain dapat memahami dengan baik (Abbas, 2006). Namun demikian, kemampuan berbicara secara formal belum tentu dimiliki oleh setiap orang karena memerlukan pelatihan dan segala bentuk ujian dan pengarahan serta bimbingan yang intensif.

Salah satu pembelajaran bahasa yang diajarkan di sekolah dasar adalah bercerita. Hal ini didukung oleh pendapat Burhan Nurgiyantoro (2001: 289) bahwa bercerita merupakan salah satu bentuk tugas yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara siswa yang bersifat pragmatis. Ketepatan ucapan, tata bahasa, kosakata, kefasihan dan kelancaran, menggambarkan bahwa siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik. Bercerita juga merupakan sarana komunikasi linguistik yang kuat dan menghibur sehingga dapat memberikan pengalaman kepada siswa untuk saling mengenal.

Berdasarkan hasil observasi pada 4 Sekolah Dasar yaitu di SDN Lobang 01, SDN Lobang 02, SDN Amongrogo 01, dan SDN Pujut 01, terdapat permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru masih sebatas menggunakan kegiatan tanya jawab sesuai materi, dan pelaksanaan pembelajaran masih kurang variatif dalam penggunaan media pembelajaran dalam bidang sastra khususnya bercerita. Pada pelajaran Bahasa Indonesia yaitu keterampilan bercerita hanya menggunakan media teks cerita dari LKS. Permasalahan lain yang timbul dari pihak siswa antara lain: (1) sikap siswa yang menolak ketika diminta maju kedepan untuk bercerita, (2) suara siswa yang cenderung lirih dan hanya dapat didengar oleh siswa lain yang tempat duduknya di barisan depan, (3) siswa masih kekurangan bahan dalam bercerita, (4) siswa belum menguasai intonasi dan ekspresi saat bercerita, serta (5) kurangnya antusias dalam kegiatan bercerita karena siswa cenderung malu untuk tampil dan bercerita di depan kelas. Hal tersebut juga tidak luput dari peran guru yang masih kurang variatif dalam menggunakan media pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Padahal

penggunaan media dapat menarik minat siswa dan membuat siswa antusias bercerita di depan kelas. Dengan demikian perlu penggunaan media yang menarik sehingga dapat merangsang peningkatan keterampilan bercerita pada siswa.

Media boneka tangan dipilih untuk membantu meningkatkan keterampilan bercerita siswa karena tampilannya yang dapat menarik minat siswa serta kemampuan melakukan interaksi antar tokoh boneka sehingga dapat melatih intonasi dan ekspresi siswa saat bercerita. Hal ini didukung oleh pendapat Sanders (Tadzkirotun Musfiroh, 2005: 26) bahwa keterampilan bercerita merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi anak. Anak dapat lebih bergairah untuk belajar keterampilan berbicara dengan mengemukakan pendapatnya. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Suhartono (2005: 24) bahwa penggunaan media yang tepat akan lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan bercerita anak. Dengan media boneka tangan keterampilan bercerita anak akan berkembang dengan baik. Selain itu media boneka tangan dapat memancing siswa untuk mengeluarkan suara dan ekspresinya.

Hal ini karena media boneka tangan mempunyai kelebihan yaitu mudah digunakan, membuat antusiasme siswa, dan membuat siswa semakin interaktif. Dengan begitu anak akan terpacu untuk terampil bercerita dihadapan teman-temannya.

Penelitian dan pengembangan tentang media boneka tangan salah satunya telah dilakukan oleh Yanti (2013) yang menghasilkan produk berupa media boneka tangan yang layak dan efektif serta berfungsi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan perilaku baik dan sopan. Hasil penelitian Nuryani (2013) juga menghasilkan produk berupa media boneka tangan Punakawan yang layak digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Wati & Maureen (2014) juga telah menghasilkan produk berupa media video boneka tangan yang berfungsi sebagai media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang layak dan efektif.

Hasil penelitian lain yaitu hasil penelitian dan pengembangan dari Sulianto, dkk (2014) menunjukkan bahwa media boneka tangan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru adalah media boneka tangan yang terbuat dari kain flanel dan kain katun, berukuran sedang atau sesuai

dengan ukuran tangan, dan memiliki warna cerah sehingga menarik. Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Rahmawati & Dewi (2015) menghasilkan produk berupa media boneka tangan yang layak dan efektif. Hasil penelitian serupa yaitu penelitian Fakhrudin & Inayati (2015) juga menghasilkan produk berupa media boneka tangan yang layak dan efektif.

Sebelum dilakukan mengembangkan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peneliti memandang perlunya melakukan analisis kebutuhan awal. Sesuai dengan teori Modifikasi Model Penelitian dan Pengembangan yang dijelaskan oleh Plomp (dalam Wicaksono, 2017), tahap awal yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan adalah fase/tahap *preliminary investigation* (investigasi awal). Pada fase ini hanya dibatasi pada analisis kebutuhan saja yang didasarkan dari observasi awal di lapangan dan juga kajian terhadap literatur-literatur yang relevan dengan penelitian ini. Hal senada juga disampaikan oleh Rahman (2017) yang mengacu pada model penelitian pengembangan Borg & Gall bahwa tahap pertama dalam mengembangkan produk adalah

tahapan analisis kebutuhan. Pada tahap analisis kebutuhan awal, peneliti melakukan observasi untuk mendapatkan informasi tentang masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, penyebab, serta alternatif solusi yang diperlukan untuk mengatasi masalah tersebut. Selain analisis kebutuhan awal pengembangan media, analisis terhadap perangkat dan software teknologi digital yang diperlukan juga harus dilakukan melalui studi eksploratif dan studi pustaka. Dengan demikian, tahapan pengembangan media pembelajaran selanjutnya dapat dilaksanakan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SD ? (2) Bagaimana analisis kebutuhan awal untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan bercerita? (3) Bagaimana menentukan alternatif media pembelajaran yang cocok sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa? Dengan demikian tujuan penelitian kebutuhan ini adalah: (1) mengetahui informasi

tentang permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SD (2) Mendeskripsikan analisis kebutuhan awal untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia, dan (3) Menentukan salah satu alternatif media pembelajaran yang cocok sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa.

B. Metode Penelitian

Kajian ini merupakan kajian tahap awal pengembangan media yaitu tahap analisis kebutuhan yang dilakukan pada semester genap tahun 2022/2023 pada 4 Sekolah Dasar di Kecamatan Limpung dan Kecamatan Tersono Kabupaten Batang yaitu SDN Lobang 01, SDN Lobang 02, SDN Amongrogo 01, dan SDN Pujut 01. Subjek kajian ini adalah 30 Guru dan 65 peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar. Adapun yang dimaksud dengan metode deskriptif adalah metode yang berusaha mendeskripsikan fakta apa adanya (Arikunto, 2010). Instrumen penelitian adalah alat ukur dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan peneliti dalam studi pendahuluan ini adalah lembar wawancara, lembar pedoman observasi, dan instrumen

angket. Wawancara digunakan sebagai suatu teknik dalam mengumpulkan data oleh peneliti kepada guru dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas. Peneliti juga menanyakan mengenai penggunaan media yang digunakan dan kemampuan keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia. Observasi digunakan sebagai suatu teknik pengumpulan data yang memiliki ciri spesifik dari teknik yang lain (Sugiyono, 2019:214). Peneliti melakukan observasi dengan tujuan mengamati analisis kebutuhan cerita anak dan media pembelajaran yang dibutuhkan. Selanjutnya didukung dengan instrumen angket atau kuesioner yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden yaitu siswa kelas 3 Sekolah Dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada hasil dan pembahasan ini peneliti mengemukakan dari data yang telah diperoleh dengan memberikan penjelasan dalam bentuk deskripsi. Peneliti menggunakan teknik analisis Deskriptif kualitatif. Hasil kajian yang dipaparkan adalah hasil wawancara, observasi, dan

angket yaitu hasil analisis kebutuhan cerita untuk anak, kebutuhan cerita bagi anak menurut orang tua, kriteria media cerita anak, dan gambaran tentang pembelajaran membaca.

Melalui wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh data bahwa siswa kesulitan dalam menyampaikan kembali secara lisan mengenai cerita yang pernah diketahui sebelumnya. Mayoritas siswa merasa malu dan bingung apabila ditunjuk guru untuk menyampaikan cerita secara lisan. Hal ini juga sejalan dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yang masih menggunakan metode ceramah saja tanpa penggunaan media tambahan, bahkan seringkali tidak sesuai dengan cakupan materi yang disampaikan. Kendala yang dialami oleh siswa juga disebabkan kurangnya dukungan dari orangtua dan keluarga sehingga siswa cenderung kurang percaya diri karena tidak terbiasa dilatih berbicara secara lisan dengan baik.

Hasil observasi diperoleh data bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih kurang optimal. Pada proses pembelajaran siswa terlihat pasif dan kurang semangat dalam menerima materi. Kurangnya antusias siswa dalam

pembelajaran dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang tepat dan menarik. Siswa terlihat acuh dan tidak menjawab pertanyaan dari guru. Guru harus mengulang pertanyaan agar siswa mau menjawab pertanyaan. Siswa kurang berani mengungkapkan pendapat saat guru meminta siswa untuk berpendapat.

Tabel 5. Tabel kebutuhan membaca siswa

Indikator	Persentase Jawaban %	
Suka Membaca	Ya	13,0
Cerita	Tidak	52,0
Suka Mendengarkan atau Menonton Cerita	Ya	92,3
	Tidak	7,6
Jumlah Membaca Cerita dalam Sebulan	<5 cerita	69,0
	5-10 cerita	30,7
Jumlah Mendengarkan Cerita dalam Sebulan	<5 cerita	81,5
	5-10 cerita	18,4
Jumlah Anak yang Diketahui	<10 cerita	83,0
	>20 cerita	16,9

Hasil angket analisis kebutuhan siswa dapat dilihat pada tabel 5 dimana diketahui sebanyak 52% siswa tidak suka membaca cerita, sedangkan siswa lebih suka mendengarkan atau menonton cerita sebanyak 92,3 %. Hal itu selaras dengan sedikitnya jumlah cerita yang dibaca siswa dalam sebulan yaitu sebanyak 69% siswa membaca kurang dari 5 cerita anak dalam sebulan. Selain itu anak- anak juga kurang dalam mendengarkan cerita menjadikan anak kurang pengetahuan atau wawasan dalam berbagai judul cerita anak. Dari tabel 5 dapat diketahui mayoritas siswa yaitu sebanyak 83% siswa hanya mengetahui kurang dari 10 cerita anak.

Data selanjutnya adalah data kriteria media cerita anak dapat dilihat pada tabel 6. Pada tabel 6 diketahui bahwa 53% anak lebih suka cerita anak yang bertema petualangan. Hal tersebut sangat mungkin karena cerita dengan tema petualangan dapat lebih memunculkan imajinasi dan alur cerita yang menarik bagi siswa. Data bentuk media pendukung yang paling digemari juga memperlihatkan hasil yang didominasi oleh siswa yang memilih media boneka tangan yaitu sebanyak 53% daripada media buku

yaitu sebanyak 15% ataupun media gambar yaitu sebanyak 20%. Warna media yang paling disukai siswa adalah yang berwarna cerah, dibuktikan dengan data pada tabel 6 yang memperlihatkan bahwa 84,6 % memilih media yang berwarna cerah.

Tabel 6. Tabel kriteria media cerita anak

Indikator	Persentase Jawaban	
	%	
Tema	Petualangan	53,0
	Kepahlawanan	3,0
	Kejujuran	15,3
	Kerja keras	6,1
	Tolong menolong	7,6
	Misteri/sihir	10,7
	Kesabaran	3,0
	Bentuk media	Buku
Gambar		20,0
Boneka Tangan		53,8
Wayang		10,7
Ukuran media	Besar	23,0
	Sedang	61,5
	Kecil	15,3
Warna media	Hitam Putih	10,7
	Cerah	84,6
	Gelap	4,6

Proses belajar mengajar di kelas juga sangat dipengaruhi oleh

komunikasi antar guru dan siswanya serta siswa satu dengan siswa yang lainnya. Apabila siswa memiliki keterampilan berbicara yang baik dan benar, akan terjadi komunikasi yang baik dalam proses belajar mengajar. Proses komunikasi antara guru dan siswa yang terjalin dengan baik akan memberi kemudahan bagi guru ataupun siswa untuk berinteraksi dengan baik sehingga dapat tercapai pembelajaran yang efisien dan efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa masih kesulitan dalam menyampaikan kembali secara lisan mengenai cerita yang pernah diketahui sebelumnya. Selain itu, kurang menariknya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu masih menggunakan metode ceramah saja tanpa penggunaan media tambahan, menjadikan proses pembelajaran pada siswa cenderung pasif dan kurang semangat dalam menerima materi. Rendahnya minat baca dan sedikitnya jumlah cerita yang dibaca memperlihatkan bahwa kegiatan membaca kurang menarik bagi siswa. Media cerita berupa boneka tangan dengan tema cerita petualangan yang

menarik imajinasi anak dirasa perlu untuk menumbuhkan ketertarikan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran khususnya kegiatan bercerita. Implikasi yang dapat diberikan adalah diharapkan guru memperhatikan kebutuhan cerita siswa dengan pemilihan tema yang menarik serta penambahan media cerita seperti menggunakan media boneka tangan sehingga menumbuhkan minat siswa dan memudahkan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas S. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Anwar, Ilham C. 2021. *Mengenal Penelitian Kualitatif: Pengertian dan Metode Analisis*. Online: <https://tirto.id/mengenal-penelitian-kualitatif-pengertian-dan-metode-analisis-f9vvh> (diakses pada tanggal 15 Juli 2023)
- Arikunto & Suharsimi. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Burhan N. 2001. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.

- Darmayati, Z, Budiasih. 1997. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Depdikbud RI.
- Fakhrudin A., Inayati A.U. 2015. Pengembangan Media Boneka Tangan pada Tema Lingkungan Kelas II SD Negeri 02 Medayu Kabupaten Pemalang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 80-85.
- Guntur H. 2015. *Berbicara sebagai suatu keterampilan berbicara*. Bandung: Angkasa.
- Lee. 2014. *Pembelajaran keterampilan Berbahasa Indonesia*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Maidar G A, Mukti. 1991. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Nuryani. 2013. Pengembangan Media Boneka Tangan Punakawan dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas III di Sekolah Dasar Negeri Wijirejo 2 Kecamatan Pendak Kabupaten Bantul. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(5), 1-9.
- Rahmawati, I.A, Dewi U. 2015. Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) Materi Pokok Perilaku Kebersamaan dalam Keberagaman Mata Pelajaran PPKn untuk Siswa Kelas 1 SD Al Fatah Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(1),1-10.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Pendidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sulianto J, Mei F.A.U, Fitri Y. 2014. Profil Cerita Anak dan Media Boneka Tangan dalam Metode Bercerita Berkarakter untuk Siswa SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(2), 113-122.
- Tadzkiroatun M. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Pendidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Wati, E.H & Maureen, I.Y. (2014). Pengembangan Media Video Boneka Tangan dalam Pembelajaran Harga Diri Mata

- Pelajaran Pendidikan Sains SD. *Jurnal Komunikasi Kewarganegaraan Siswa Kelas 3 Pendidikan, 1(2).*
- SDN Sumberejo 2 Pakal Yanti A.W. 2013. Pengembangan Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Media Tiga Dimensi (Boneka Teknologi Pendidikan, 2(2), 1- Tangan) untuk Meningkatkan Wicaksono, Anggit G. 2017. Analisis Perilaku Baik dan Sopan bagi Kebutuhan Pengembangan Kelompok A TK AT-Thohiriyah Media Komik Krian Sidoarjo. *Jurnal Kontekstual dalam Pembelajaran Pendidikan, 1(1), 1-9.**