

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PANGGUNG CERITA BONEKA BERBASIS LITERASI MEMBACA**

Monica Permatasari  
PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa  
permatasariimonica@gmail.com

### **ABSTRACT**

Literacy is very important for students because literacy skills will affect their learning success and their lives. The purpose of this study was to produce a puppet story stage media product based on reading literacy. This research uses the R&d method which has been modified by Sugiyono (2010: 409) which has six stages, namely: (1) Problem analysis, (2) Data Collection, (3) Product Design, (4) Design Validation, (5) Design Revision , (6) Product trials. The validation results of material experts were 96%, linguists 92% and media experts 92% and the results of the student response questionnaire were 97.6% with very good criteria. Learning in class III using finger puppet media takes place enthusiastically in role playing and reading literacy-based puppet story stage media that is developed can be stated very properly as evidenced by the average results obtained reaching a percentage of 92%.

*Keyword: Media, Dole Story, Literacy*

### **ABSTRAK**

Literasi sangat penting bagi siswa karena keterampilan literasi akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar mereka dan kehidupannya. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk media panggung cerita boneka berbasis literasi membaca. Penelitian ini menggunakan metode R&d yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono (2010:409) yang memiliki enam tahap yaitu: (1) Analisis masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji coba Produk. Hasil validasi ahli materi 96%, ahli bahasa 92% dan ahli media 92% dan hasil dari angket respon siswa 97,6% dengan kriteria sangat baik. Pembelajaran dikelas III dengan menggunakan media boneka jari berlangsung dengan antusias bermain peran dan media panggung cerita boneka berbasis literasi membaca yang dikembangkan dapat dinyatakan dengan sangat layak dibuktikan dengan hasil rata-rata yang didapat mencapai presentase sebesar 92%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Cerita Boneka, Literasi Membaca

#### **A. Pendahuluan**

Literasi sangat penting bagi siswa karena keterampilan literasi akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar mereka dan

kehidupannya. Keterampilan literasi yang baik akan membantu siswa dalam memahami teks lisan, tulisan, maupun gambar visual, oleh karena itu pengembangan literasi siswa

dalam pembelajaran selalu dilakukan secara terpadu antara kegiatan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Hal itu karena keempat keterampilan tersebut memiliki hubungan yang sangat erat, meskipun masing-masing memiliki ciri tertentu. Karena adanya hubungan yang sangat erat ini, pembelajaran dalam satu keterampilan dapat meningkatkan keterampilan lainnya. Misalnya pembelajaran membaca dan menulis maka anak tentunya akan mendengarkan dan menyimak apa yang sedang dibacakan dan ditulis.

Kegiatan literasi membaca membutuhkan kemampuan menganalisis informasi, sehingga pemahaman yang dihasilkan memiliki struktur makna yang kompleks. Secara khusus, literasi membaca dapat dimaknai sebagai proses yang disampaikan oleh penulis, dan membawa pengalaman mereka sendiri pada teks yang dibacanya serta menciptakan sesuatu yang bermakna bagi kehidupan mereka. Tingkat kemampuan literasi membaca untuk setiap orang tentu saja berbeda-beda. Kemampuan tersebut dapat diketahui melalui

dengan siswa dites membaca didalam kelas masih terdapat siswa yang kurang minat dan masih terdapat beberapa kelas yang masih belum bisa membaca rendahnya membaca pada siswa, hal ini disebabkan secara umum pembiasaan membaca yang ada di sekolah tidak diikuti dengan kebiasaan yang dilakukan di lingkungan tempat tinggal, sehingga yang terjadi di sekolah hanya sebatas rutinitas saja.

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang dipergunakan dalam rangka mengaktifkan komunikasi dan interaksi guru dan siswa, dalam proses pendidikan dan pengajaran. (Hamalik dalam Hosnan (2014:111). Sebelum menentukan media pembelajaran yang akan digunakan adalah menganalisis kurikulum dan materi pelajaran terlebih dahulu kemudian, guru dapat menentukan media apa yang dapat digunakan yang disesuaikan juga dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Media boneka ini mainan yang tidak hanya disukai oleh anak-anak saja tetapi, juga kalangan remaja juga boneka dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang

menarik dengan berbentuk tiruan manusia ataupun hewan sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan. menggunakan metode pembelajaran literasi membaca ini dapat membuat siswa terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat merangsang timbulnya berbagai kreatifitas siswa sehingga dapat menikmati perannya saat menceritakan peristiwa.

Panggung cerita boneka yaitu panggung yang akan dibuat dengan menggunakan kardus berbentuk kotak selayaknya membuat panggung dan akan dihiasi dan penuh warna dan pagur ini menggunakan boneka tangan yang nantinya akan digunakan. Dalam panggung cerita ini terdapat boneka-boneka dengan layar penutup. Adapun jenis-jenis panggung cerita boneka antara lain bercerita dengan menggunakan boneka jari, bercerita dengan menggunakan boneka tangan, Bercerita menggunakan bentuk wayang yang terbuat dari kotak kardus bekas, kayu, atau pun sejenis triplek yang saya akan gunakan yaitu dengan membuat panggung cerita terbuat dari bahas bekas yaitu kardus bekas dibuka sisinya dengan bagian yang

dihadapkan kepada penonton bagian atas kotak menjadi bagian belakang panggung dimana dekor digambar atau dilukiskan pada kertas putih yang ditempelkan sehingga membuat panggung cerita lebih hidup.

## **B. Metode Penelitian**

Gagne dan Bringgs dalam Arsyad (2002:4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape-recorder, kaset, video camera, film, slide, foto, gambar, grafik, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dapat disimpulkan dari dua teori tersebut media itu sangat penting buat bahan ajar dan siswa sangat aktif bila saat pembelajaran menggunakan media karena bisa merangsang pikiran siswa dan siswa akan terfokuskan ke media dan siswa pastinya sangat ingin tahu apa yang akan di jelaskan gurunya.

Boneka merupakan mainan yang digemari oleh anak-anak boneka dapat dijadikan sebagai

media pembelajaran yang menarik yang berbentuk benda tiruan dari bentuk manusia, tumbuhan atau hewan. Menurut Daryanto (2010:19) Media boneka dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dalam penggunaannya dimainkan dalam sandiwara boneka. Penggunaan boneka dalam pendidikan telah populer sejak tahun 1940 di Amerika di Indonesia penggunaan boneka sudah lumrah, misalnya wayang golek (di Jawa Barat) digunakan untuk memainkan cerita mahabarata dan ramayanan. Macam-macam boneka dibedakan atas: boneka jari (dimainkan dengan jari tangan), boneka tangan (satu tangan memainkan satu boneka), boneka tongkat seperti wayang-wayangan, boneka tali sering disebut marionet (cara menggerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala, tangan, dan kaki), boneka bayang-bayang (*shadow puppet*) dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangnya.

#### **D. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Setelah melakukan perbaikan desain maka langkah selanjutnya melakukan uji coba produk. Media telah melakukan penilaian dan

diperbaiki desain sesuai dengan arahan serta masukan dari para ahli, kemudian melakukan percobaan produk berupa media boneka media panggung cerita boneka berbasis literasi membaca yang dikembangkan. Uji coba produk ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari media panggung boneka cerita berbasis literasi membaca. Uji coba produk ini melibatkan beberapa ahli validator untuk memberikan penilaian pada media panggung cerita boneka berbasis literasi membaca. Penilaian pada media panggung cerita boneka berbasis literasi membaca ini melibatkan enam orang dosen dan satu orang guru kelas III ahli validasi tersebut yaitu dua orang dosen ahli materi, dua orang dosen ahli bahasa, dua orang dosen ahli media dan satu orang guru kelas III ahli pembelajaran SD. Hasil dari validasi tersebut mendapatkan skor persentase sebesar 87% kategori "sangat layak", selain melakukan validasi uji coba produk juga dilakukan pada hari Senin 8 Juni 2020. Uji coba tersebut dilakukan tidak pada semua siswa, dikarenakan pembelajaran tatap muka yang dilakukan sekolah hanya 30 - 50 % dari jumlah siswa di kelas.

Sehingga peneliti mengambil sampel penelitian sebanyak 10 orang siswa kelas III. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui apakah media

pembelajaran lemari pintar yang sudah di kembangkan layak digunakan untuk pembelajaran di kelas.

**Tabel 4.1 Data Angket Respon Siswa**

No	Responden	Indikator			Skor	Nilai Akhir	Keterangan
		Tampilan Media	Isi	Penyajian Media			
1	Responden 1	15	22	15	52	94%	Sangat Baik
2	Responden 2	14	25	15	54	98%	Sangat Baik
3	Responden 3	12	23	15	50	90%	Sangat Baik
4	Responden 4	13	24	13	50	90%	Sangat Baik
5	Responden 5	13	24	14	51	92%	Sangat Baik
6	Responden 6	14	22	15	51	92%	Sangat Baik
7	Responden 7	14	25	15	54	98%	Sangat Baik
8	Responden 8	15	23	14	52	94%	Sangat Baik
9	Responden 9	15	24	13	52	94%	Sangat Baik
10	Responden 10	13	24	15	52	94%	Sangat Baik
Skor		138	236	144	518	936	Sangat Baik
Nilai Akhir		92%	94%	96%	94%	93,6%	

Hasil analisis data angket respon siswa diatas dapat dikatakan bahwa media panggung cerita boneka berbasis literasi membaca yang telah diuji cobakan mendapatkan persentase sebesar 97,6% masuk kategori sangat baik. Uji coba produk berlangsung dengan lancar dan siswa antusias ketika sedang bermain peran dengan menggunakan boneka tangan. Siswa terlihat aktif dalam bermain peran walaupun pada awalnya siswa masih terlihat belum percaya diri akan

tetapi, dengan memberikan motivasi akhirnya siswa pun sudah mulai percaya diri. Hasil akhir dari pengembangan media ini adalah media boneka berbasis literasi membaca.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media boneka tangan berbasis literasi membaca yang dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian R&D yang mengacu pada model yang

dikembangkan oleh Sugiyono yang memiliki 6 tahapan dengan menggunakan media panggung boneka berbasis literasi membaca berlangsung dengan lancar dan siswa antusias dalam bermain peran menggunakan media panggung boneka berbasis literasi membaca. walaupun siswa yang hadir hanya 30 - 50% dari jumlah siswa keseluruhan di kelas. Hal ini disebabkan karena masih dalam suasana covid-19, sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 10 orang siswa kelas III SD. Pembelajaran dengan menggunakan media lemari pintar berjalan dengan lancar dan siswa sangat antusias ketika sedang menggunakan media pembelajaran lemari pintar tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi desain yang telah dilakukan dengan para ahli mencapai persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan pada angket respon siswa mendapatkan nilai persentase sebesar 93,6 % dengan kriteria sangat baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.

Rajagrafindo persada.

Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo persada.

Alwasilah 2001. *Memperdayakan Keterlibatan Orang Tua Dalam Pembelajaran Literasi Di Sekolah Dasar*. Vol 7 (1)

Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo persada.

Bachtiar S. Bachri. 2005. *Pengembangan kegiatan bercerita ditaman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen pendidikan nasional.

Chrestiany, S. 2018. *Implementasi media boneka jari dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak usia dini kelompok B di tk kosgoro Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya

Daryanto 2010. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media

Daryanto, 2015. *Media pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani.

Delvi, Niluh. 2014. *Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Jari Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Usia*

- Dini.* (Online), E-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 2 (1).
- Dr. M. Hosnan, Dipl. Ed., M.Pd. *Pendekatan Saintifik Dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*, Get. 3 Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2016
- Hana Yunansah, *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, Dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara 2017
- Medyawati. 2016. *Strategi pengembangan bahasa anak*. Jakarta: prenada. Group
- Mustakim nur muh. 2005. *Peranan cerita dalam pembentukan perkembangan anak*. jakarta
- Nurgiyantoro, b. 2013. *Penilaian pembelajaran berbahasa*. Yogyakarta: badan percetakan fakultas ekonomi
- Puspasari, D. 2016. *Penggunaan media boneka jari untuk meningkatkan keterampilan menyimak dongeng pada siswa sekolah dasar*. (Online), E-journal PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Vol.4 (12)
- Tita Mulyani, *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, Dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara 2017
- Yakub, Yenni Patriani. 2010 *Mengenal Aneka Teater Boneka*. Bogor. Horizon
- Yunus Abidin, *Pembelajaran Literasi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017)