



# Prosiding

## Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



## Kebutuhan dan Desain Media Boneka Tangan Hewan (Bonkawan) untuk Siswa Sekolah Dasar

Ma'rifatul Inayah<sup>1</sup>, Mei Indra Dewi<sup>2</sup>, Saefulloh Fikri<sup>3</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>4</sup>  
<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia  
[makrifatulinayah25@gmail.com](mailto:makrifatulinayah25@gmail.com)

**abstrak**— Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran bagi anak untuk mengembangkan potensi atau kemampuan. Penelitian ini bertujuan untuk kebutuhan dan desain media boneka tangan hewan (bonkawan), serta mengetahui tingkat kelayakan media yang akan dikembangkan. Penelitian ini termasuk penelitian RnD dengan menerapkan metode ADDIE, namun pada penelitian ini, hanya dijelaskan pada langkah analisis kebutuhan, desain, dan Develop. Teknik pengumpulan data pada langkah analisis kebutuhan dengan menggunakan angket/instrument kebutuhan, sedangkan Teknik pengumpulan data pada Langkah desain menggunakan angket ahli materi dan media. Teknik validasi data pada langkah analisis kebutuhan dengan menggunakan wawancara. Hasil penelitian kebutuhan dan desain media bonkawan yaitu: 1) Hasil analisis kebutuhan pada media pembelajaran bonkawan menunjukkan bahwa siswa setuju jika media boneka tangan hewan (bonkawan) digunakan. 2) desain media bonkawan menggunakan flowchart dan storyboard, selain itu, hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media bonkawan termasuk kategori layak digunakan. 3) Develop (pengembangan) media bonkawan dibuat menggunakan kain katun dan dijahit sesuai dengan pola karakteristik hewan berdasarkan cerita fabel dengan tokoh kancil, monyet, panda, buaya, dan gajah.

**Kata kunci**— Media Boneka Tangan, siswa, sekolah dasar

**Abstract**— Education is a learning process for children to develop potential or abilities. This research includes RnD research by applying the ADDIE method, but in this study, it is only explained in the steps of needs analysis, design, and Develop. Data collection techniques in the needs analysis step use questionnaires / needs instruments, while data collection techniques in the design step use material and media expert questionnaires. Data validation techniques at the needs analysis step using interviews. The results of the analysis of teaching material needs for animal hand puppet learning media (Bonkawan) contain 4 indicators, namely, aspects of teaching material needs, aspects of teaching material needs, aspects of teaching material presentation needs, aspects of product specification needs. Based on this research, it has produced a product design in the form of bonkawan (animal character dolls). The design of bonkawan (stuffed animal characters) media is adapted based on fable stories with deer, monkey, panda, crocodile, and elephant characters.

**Keywords**— Hand Puppet Media, students, elementary schools

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran bagi anak untuk mengembangkan potensi atau kemampuan (Afandi, 2011). Kemudian Kartini & Dewi (2021) menambahkan pendidikan ialah suatu proses humanime yang artinya ialah memanusiakan manusia. Oleh karena itu, pendidikan sangat penting dalam upaya memberantas kebodohan. Rachmadyanti (2017) memaparkan bahwa pendidikan tidak dilakukan oleh guru saja, namun dilakukan oleh semua orang.

Secara umum fokus dalam paradigma (Taufiq, 2014) memaparkan pendidikan baru menduga beralih dari guru pusat menjadi pusat siswa atau berpusat pada siswa, Namun pengelolaan pembelajaran yang baik tetap menjadi tugas dan tugas guru, yang sebagai guru bertanggung jawab mengembangkan pembelajaran yang efektif (Shinta & Ain, 2021). Dalam Pelajaran tersebut seorang guru atau peneliti menggunakan media boneka tangan yang dapat mampu menambah pengetahuan pada siswa dan dapat melatih pada dua keterampilan yaitu keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara (Tanjung, dkk. 2021).

Menurut Untari (2017) media pembelajaran ialah alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Munisah (2020) menambahkan media pembelajaran membantu dalam proses belajar-mengajar dan menciptakan situasi belajar menjadi tidak membosankan. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam penunjang pembelajaran.

Media boneka tangan adalah salah satu media alat bantu yang digunakan oleh peneliti atau guru dalam kegiatan pembelajaran yang terbuat dari kain flannel, katun, kaos tangan, kaos kaki, dan sebagainya. Kemudian dibentuk dan dihias yang dapat ditampilkan sedemikian rupa menjadi berbagai ragam tokoh dengan karakter hewan masing-masing. Disebut boneka tangan karena para lakon (guru, siswa, atau orang tua) memeragakan dengan cara memasukkan telapak tangan tangan kedalam boneka.

Boneka tangan merupakan tokoh dari cerita (Yunita, 2013). Kemudian Tegeh & Kirna (2013) berpendapat bahwa boneka merupakan benda favorit anak-anak, sehingga sangat tepat jika dipilih boneka tangan yang dapat menarik perhatian siswa. Hal ini, boneka dapat alih perhatian sekaligus alat perantara yang digunakan untuk melibatkan anak pada cerita yang disampaikan dan juga dapat mengekspresikan cerita untuk menyatakan perasaannya. Bahkan boneka dapat mendorong tumbuhnya imajinasi anak (Krisanti, dkk. 2020).

Berdasarkan media pembelajaran boneka tangan tersebut dapat digunakan oleh siswa SD. Chrisyarani (2018) memaparkan siswa yang dapat jadi sasaran dalam penggunaan media boneka tangan yaitu siswa umur 5-7 tahun di bangku kelas dua SD. Rata-rata siswa sekolah dasar dapat fokus pada sebuah cerita selama 5 hingga 8 menit (Habibi, dkk. 2022). Oleh karena itu, ketika bercerita sebaiknya menggunakan media narasi yang mencakup nyanyian, tepuk tangan, dan interaksi siswa-guru (Sulianto, 2014).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian RnD dengan menerapkan metode ADDIE, namun pada penelitian ini, hanya dijelaskan pada Langkah analisis kebutuhan, desain, dan Develop. Penelitian RnD merupakan metode penelitian yang memproduksi suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan. Subjek penelitian pada analisis data adalah siswa kelas dua MI Abu Dzarrin Bojonegoro tahun ajaran 2023/2024, subjek pada langkah desain pembelajaran adalah ahli materi dan ahli media.

Teknik pengumpulan data pada langkah analisis kebutuhan dengan menggunakan angket/instrument kebutuhan, sedangkan Teknik pengumpulan data pada Langkah desain menggunakan angket ahli materi dan media. Teknik validasi data pada langkah analisis kebutuhan dengan menggunakan wawancara.

Ahli media dan materi menilai pada instrumen angket dengan menggunakan skala likert. Skala likert ialah suatu skala penilaian yang disajikan pada skala untuk mengukur pendapat atau persetujuan terhadap objek (Retnawati, 2015). Pada kuesioner skala likert, setiap jawaban terdapat nilai 1-5. Nilai 1 menunjukkan sangat rendah. Nilai 2 menunjukkan rendah. Nilai 3 menunjukkan cukup. Nilai 4 menunjukkan tinggi. Nilai 5 menunjukkan sangat tinggi. Untuk validasi media pembelajaran. Kemudian ahli media dan materi memberikan skor pada tabel berikut.

Nilai	Deskripsi
5	Sangat Tinggi
4	Tinggi
3	Cukup
2	Rendah
1	Sangat rendah

Selanjutnya peneliti melakukan analisis statistik deskriptif. Dengan tujuan untuk merubah data menjadi persentase. Rumus yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

$$Presentase\ kelayakan = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ didapatkan}{Jumlah\ skor\ yang\ diharapkan} \times 100$$

Rumus tersebut merupakan rumus untuk mengubah data menjadi presentase, dimana P merupakan presentase dari setiap kriteria, x ialah skor setiap kriteria, dan xi merupakan skor maksimal dari kriteria. Kemudian Hasil P-value dicocokkan dengan tabel kriteria agar dapat menentukan kriteria kelayakan bahan yang di uji. Selain itu, ahli media dan materi dapat juga menyampaikan kritik, komentar ataupun saran.

Persen (%)	Kriteria kelayakan
85-100	Layak dengan predikat luar biasa
65-68	Layak dengan predikat bagus
45-46	Layak dengan predikat cukup
0-44	Tidak layak

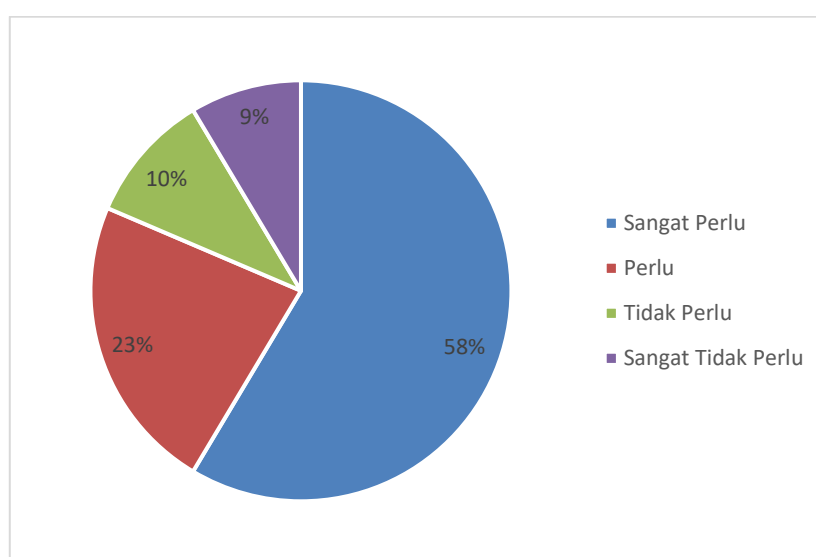
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Analisis Kebutuhan dan Desain Media Bonkawan

Hasil analisis kebutuhan bahan ajar media pembelajaran boneka tangan hewan (Bonkawan) memuat 4 indikator yaitu, 1) aspek kebutuhan bahan ajar, 2) aspek kebutuhan materi bahan ajar, 3) aspek kebutuhan penyajian bahan ajar, 4) aspek kebutuhan spesifikasi produk. Hal ini dapat dijelaskan dibawah sebagai berikut.

#### 1. Aspek kebutuhan bahan ajar

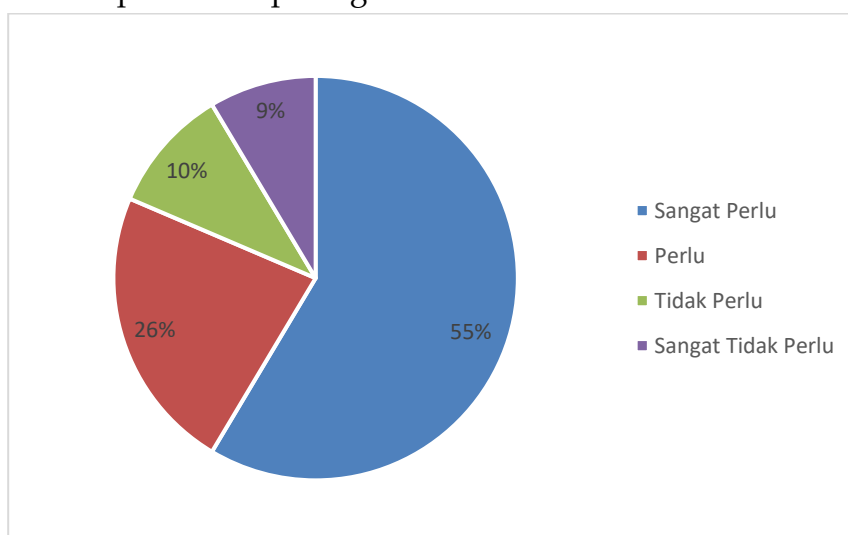
Aspek kebutuhan bahan ajar media boneka tangan (Bonkawan) digali dengan 2 pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan pertama tentang "Sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menurut kamu apakah media pembelajaran Bonkawan perlu di kembangkan?". Berdasarkan pernyataan tersebut, maka respon para siswa dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1. Kebutuhan Bahan Ajar

Berdasarkan pada gambar 1 dapat dijelaskan bahwa presentase siswa yang menjawab sangat perlu (58%) atau (19 siswa), presentase siswa menjawab perlu pada pengembangan media pembelajaran Bonkawan sebanyak (23%) atau (4 siswa), presentase siswa menjawab tidak perlu (10%), presentase siswa menjawab sangat tidak perlu (9%). Sesuai persentase di atas, dapat dinyatakan bahwa % siswa sependapat bahwa media pembelajaran Bonkawan di MI Abu Darrin masih perlu dikembangkan. Siswa memberikan alasan bahwa Media boneka tangan hewan (Bonkawan) bisa sambil bermain, sehingga siswa dapat mudah memahami sebuah materi yang telah ditentukan. Serta dalam proses pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga sangat perlu untuk di kembangkan.

Pertanyaan kedua tentang "Menurut kamu apakah media pembelajaran tentang fabel masih perlu di kembangkan?". Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka, respon siswa dapat dilihat pada gambar 2



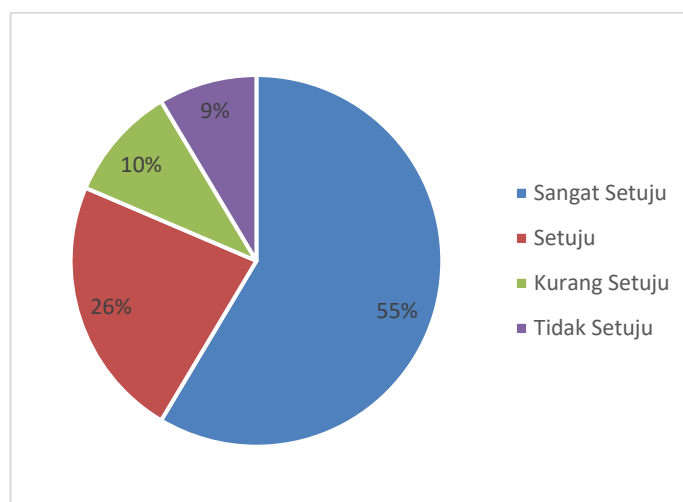
Gambar 2. Kebutuhan Bahan Ajar

Berdasarkan pada gambar diatas menjelaskan bahwa presentase siswa yang menjawab sangat perlu sebanyak (55%) atau (18 siswa), yang menjawab perlu ada (26%) atau (5 siswa), 10 % tidak perlu, sedangkan yang menjawab sangat tidak perlu sebanyak (9%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa MI Abu Dzarrin sangat setuju jika pembelajaran bonkawan tentang fabel sangat perlu di kembangkan.

Alasanya karena dengan adanya Media Boneka Tangan Hewan (Bonkawan) dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami cerita tentang fabel. Maka dari itu media boneka tangan (Bonkawan) perlu untuk dikembangkan lagi.

## 2. Kebutuhan Materi Bahan Ajar

Pertanyaan ketiga tentang "Apakah kamu setuju jika media pembelajaran Boneka tangan hewan (Bonkawan) memuat materi tentang kisah si kancil?" Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka, respon siswa dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Kebutuhan Materi Bahan Ajar

Berdasarkan pada gambar diatas menjelaskan bahwa presentase siswa yang memilih sangat setuju sebanyak (55%) atau (18 siswa), yang menjawab setuju ada (26%) atau (5 siswa), yang menjawab kurang setuju ada (10%). Dan sedangkan yang menjawab tidak setuju ada (10%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa MI Abu Dzarrin sangat setuju jika media pembelajaran Boneka tangan hewan memuat materi yang sudah disebutkan di atas.

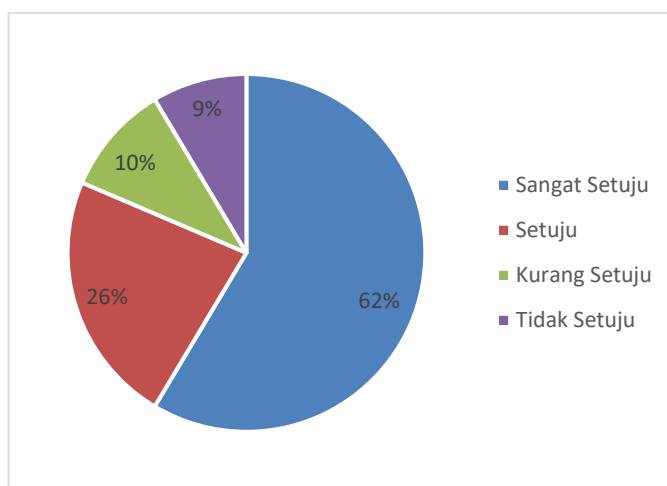
Pada kolom alasan, 5 dari 24 siswa memberikan jawaban yang sama. Alasan itu adalah bahwa mereka setuju jika media pembelajaran boneka tangan hewan memuat materi yang sudah disebutkan di atas. Alasan dari salah satu siswa dicari lebih dalam dengan memberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara berikut.

ANL: "Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika media pembelajaran boneka tangan hewan memuat materi kisah si kancil?"

SIS : **"Menurut saya, saya setuju karena materi ini sesuai dengan media pembelajaran, dan mudah untuk difahami"**.

### 3. Kebutuhan Penyajian Bahan Ajar

Selanjutnya pertanyaan ke empat, terdapat kebutuhan soal penyajian bahan ajar yang memuat pertanyaan tentang "Apakah kamu setuju jika materi pada media pembelajaran ini memuat tentang cerita dongeng fabel si kancil untuk memotivasi siswa?". Berdasarkan pernyataan tersebut, maka respon siswa dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Kebutuhan Penyajian Bahan Ajar

Berdasarkan pada gambar di atas dapat dijelaskan bahwa persentase siswa menjawab apabila materi pada media pembelajaran Bonkawan memuat tentang cerita dongeng fabel si kancil yang dapat memotivasi siswa sebanyak: Sangat Setuju (62%) atau (18 siswa), Setuju sebanyak (26%) atau (jumlah siswa), kurang Setuju Sebanyak (10%), dan tidak setuju (9%). Hal ini berarti siswa MI Abu Dzarrin sangat setuju bahwa media pembelajaran bonkawan memuat tentang cerita dongeng fabel si kancil yang dapat memotivasi siswa..

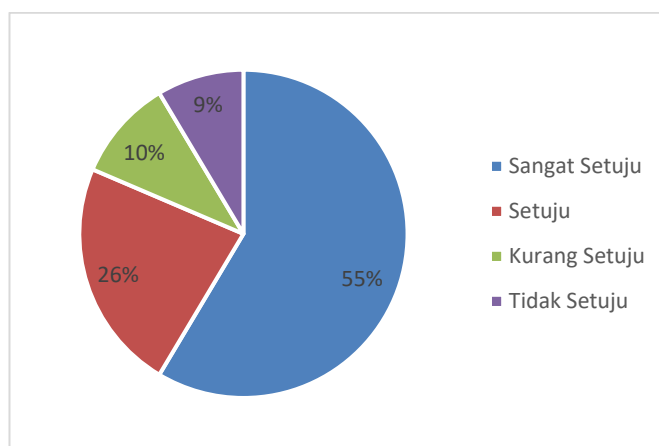
Pada kolom alasan 7 dari 23 siswa memberikan jawaban yang sama. Alasannya ialah mereka sangat setuju jika penyajian materi pada media pembelajaran boneka tangan hewan (Bonkawan) memuat cerita dongeng fabel si kancil. Alasan dari salah satu siswa dicari dengan memberikan pertanyaan pada kutipan wawancara berikut.

ANL : "Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika media pembelajaran boneka tangan hewan memuat tentang cerita dongeng fabel si kancil untuk memotivasi siswa?"

SIS : "**Menurut saya, saya setuju karena materi cerita dongeng fabel si kancil pada dasarnya sangat menarik**".

#### 4. Kebutuhan Spesifikasi Produk

Pada aspek kebutuhan spesifikasi produk boneka tangan hewan (bonkawan) dapat digali dengan 2 pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan ke lima tentang "Apakah kamu setuju jika media boneka tangan hewan (Bonkawan) memiliki ukuran 20 cm?". Berdasarkan pernyataan tersebut, maka respon para siswa dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Kebutuhan Spesifikasi Produk

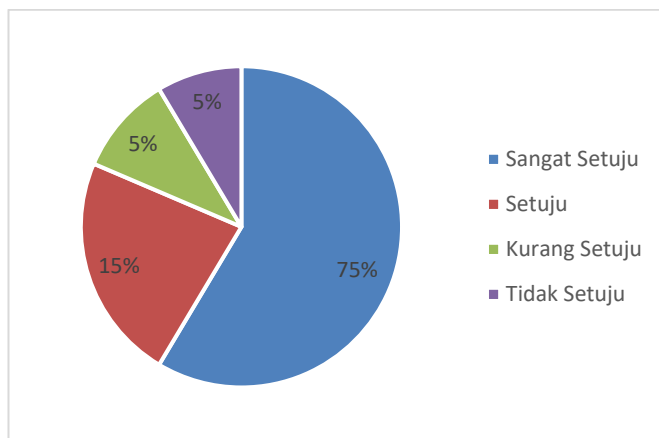
Berdasarkan pada gambar di atas dapat dijelaskan bahwa persentase siswa menjawab apabila media pembelajaran boneka tangan hewan (Bonkawan) memiliki ukuran 20 cm, sebanyak: Sangat Setuju (55%) atau (18 siswa), Setuju sebanyak (26%) atau (5 siswa), kurang Setuju Sebanyak 10(%), dan tidak setuju (9%). Hal ini berarti siswa MI Abu Dzarrin sangat setuju bahwa media pembelajaran boneka tangan hewan (Bonkawan) memiliki ukuran 20 cm.

Pada kolom alasan 3 dari 23 siswa memberikan jawaban yang sama. Alasannya ialah mereka setuju jika media pembelajaran boneka tangan hewan (Bonkawan) memiliki ukuran 20 cm. Alasan dari salah satu siswa dicari dengan memberikan pertanyaan pada kutipan wawancara berikut.

- ANL : "Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika media pembelajaran boneka tangan hewan (Bonkawan) memiliki ukuran 20 cm?".
- SIS : **"Menurut saya, saya setuju karena media pembelajaran boneka tangan hewan"**

Pertanyaan ke enam, "Apakah kamu setuju jika warna pada corak boneka tangan hewan (Bonkawan) memiliki corak warna terang?". Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka, respon siswa dapat dilihat pada gambar 6.





Gambar 6. Kebutuhan Spesifikasi Produk

Berdasarkan pada gambar diatas menjelaskan bahwa presentase siswa yang menjawab sangat setuju sebanyak (75%) atau (22 siswa), yang menjawab setuju ada (15%) atau (1 siswa), sedangkan yang menjawab kurang setuju (5%), dan yang menjawab tidak setuju (5%). Hal ini menunjukkan bahwa siswa MI Abu Dzarrin sangat setuju jika warna pada corak boneka tangan hewan (Bonkawan) memiliki warna corak warna yang terang.

Pada kolom alasan 6 dari 64 siswa memberikan jawaban yang sama. Alasan itu adalah bahwa mereka sangat setuju jika warna pada corak boneka tangan hewan (Bonkawan) memiliki corak warna terang. Alasan dari salah satu siswa dicari dengan memberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara berikut.

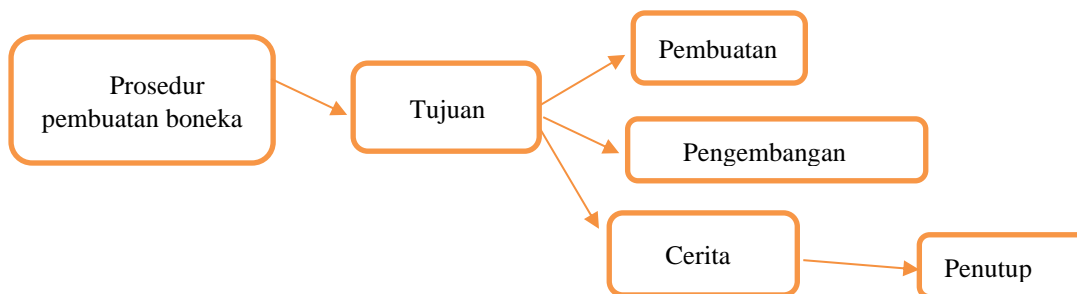
ANL : "Saya ingin bertanya, mengapa kamu setuju jika warna pada corak boneka tangan hewan (Bonkawan) memiliki corak warna terang?"

SIS : "Saya setuju, karena Bonkawan memiliki corak warna yang terang dan lebih menarik".

## B. Desain dan Media Boneka Tangan Hewan (Bonkawan)

### 1. Flowchart

Flowchart media pembelajaran dapat dilihat pada gambar di bawah ini.




Alur pembelajaran pada gambar tersebut dimulai dengan media pembelajaran yaitu boneka tangan hewan atau bisa disebut Bonkawan, Langkah selanjutnya yang dilakukan dengan dua keterampilan yakni keterampilan berbicara dan keterampilan menyimak dengan cerita, dialog, dan mendongeng. Pada boneka karakter tersebut dapat dijelaskan oleh karakter hewan kancil, monyet, panda, buaya dan gajah

## 2. *Storyboard*

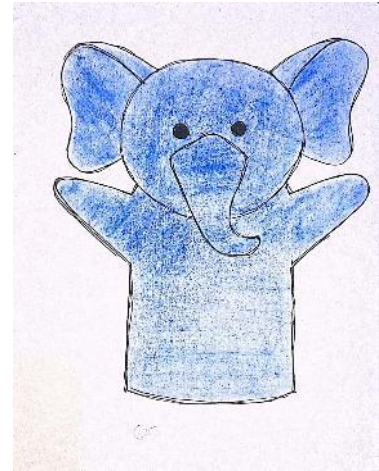
*Storyboard* ialah deskripsi gambaran dalam pembuatan media pembelajaran yang dibuat dan dapat memudahkan proses pembuatan sebuah produk. Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

Gambar ini merupakan awalan pembuatan

no	Keterangan		Visual			
1.	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="279 315 609 398">Fungsi</th> <th data-bbox="609 315 932 398">Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="279 398 609 1352">           Karakter awal pembuatan boneka            - Jari jempol            - Jari telunjuk            - Jari kelingking         </td> <td data-bbox="609 398 932 1352">           Pada gambar ini karakter kancil sebagai tokoh utama dalam cerita, dan cara memainkannya menggunakan jari jempol yang berfungsi untuk menggerakkan tangan kiri boneka, jari telunjuk berfungsi untuk menggerakkan kepala boneka, dan jari kelingking untuk menggerakkan tangan kanan boneka.         </td> </tr> </tbody> </table>	Fungsi	Keterangan	Karakter awal pembuatan boneka - Jari jempol - Jari telunjuk - Jari kelingking	Pada gambar ini karakter kancil sebagai tokoh utama dalam cerita, dan cara memainkannya menggunakan jari jempol yang berfungsi untuk menggerakkan tangan kiri boneka, jari telunjuk berfungsi untuk menggerakkan kepala boneka, dan jari kelingking untuk menggerakkan tangan kanan boneka.	
Fungsi	Keterangan					
Karakter awal pembuatan boneka - Jari jempol - Jari telunjuk - Jari kelingking	Pada gambar ini karakter kancil sebagai tokoh utama dalam cerita, dan cara memainkannya menggunakan jari jempol yang berfungsi untuk menggerakkan tangan kiri boneka, jari telunjuk berfungsi untuk menggerakkan kepala boneka, dan jari kelingking untuk menggerakkan tangan kanan boneka.					

2..

Fungsi	keterangan
Desain kedua disini memilike fungsi	Sebagai karakter kedua dalam cerita gajah biru dengan
-fungsi tangan kanan untuk penggerak	dua tangan satu belalai dan dua mata, juga dua
-fungsi tangan kiri untuk berinteraksi	telinga gajah ini memiliki karakter baik dalam cerita
-belalai sebagai desai pendukung	dia memiliki sifat baik dalam cerita,
-dua mata sebagai pelengkap karakter	selalu menolong pada karakter utama yakni kancil di atas.



3.

Fungsi	keterangan
<p>Desain ketiga karakter boneka monyet ini memiliki</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Dua tangan yakni penggunaan dengan jari ibu jari dan jari kelingking sebagai penggerak</li> <li>-kepala monyet yang terdiri dari dua mata, dua telinga. Dalam kepala ini penggunaan agar bergerak dengan cara menggunakan jari telunjuk untuk mengerakan kepala.</li> </ul>	<p>Karakter monyet ini memiliki sifat pembantu dalam cerita karakter sifat monyet disini suka membantu dan monyet ini sifatnya baik.</p>



<p>4.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="296 226 603 271">fungsi</th> <th data-bbox="619 226 922 271">keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="296 282 603 1126"> <p>Fungsi pada gambar di samping yakni -memiliki kepala dengan dua bola mata, satu hidung dan dua kuping yang berfungsi sebagai pengerakan kepala dengan menggunakan jari telunjuk untuk mengelengkan kepala -memiliki dua tangan berfungsi sebagai pengerakan pada boneka agar lebih hidup.</p> </td> <td data-bbox="619 282 922 1126"> <p>Pada gambar disamping karakter panda memiliki sifat jahat dengan perilaku suka berbohong karena tingkahnya</p> </td> </tr> </tbody> </table>	fungsi	keterangan	<p>Fungsi pada gambar di samping yakni -memiliki kepala dengan dua bola mata, satu hidung dan dua kuping yang berfungsi sebagai pengerakan kepala dengan menggunakan jari telunjuk untuk mengelengkan kepala -memiliki dua tangan berfungsi sebagai pengerakan pada boneka agar lebih hidup.</p>	<p>Pada gambar disamping karakter panda memiliki sifat jahat dengan perilaku suka berbohong karena tingkahnya</p>	
fungsi	keterangan					
<p>Fungsi pada gambar di samping yakni -memiliki kepala dengan dua bola mata, satu hidung dan dua kuping yang berfungsi sebagai pengerakan kepala dengan menggunakan jari telunjuk untuk mengelengkan kepala -memiliki dua tangan berfungsi sebagai pengerakan pada boneka agar lebih hidup.</p>	<p>Pada gambar disamping karakter panda memiliki sifat jahat dengan perilaku suka berbohong karena tingkahnya</p>					
<p>5.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="296 1193 603 1238">fungsi</th> <th data-bbox="619 1193 922 1238">keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="296 1249 603 1740"> <p>Fungsi dua tangan untuk membantu pencerita agar lebih mudah beradaptasi dengan pendengar dalam dua tangan tersebut membutuhkan dua jari yakni jari kelingking dan ibu jari</p> </td> <td data-bbox="619 1249 922 1740"> <p>Dalam gambar disampinh yakni katak memilii sifat jahat, pad aspek ini boneka karakter buaya ini suka memakn bitang lain tapi sering i kelabui.</p> </td> </tr> </tbody> </table>	fungsi	keterangan	<p>Fungsi dua tangan untuk membantu pencerita agar lebih mudah beradaptasi dengan pendengar dalam dua tangan tersebut membutuhkan dua jari yakni jari kelingking dan ibu jari</p>	<p>Dalam gambar disampinh yakni katak memilii sifat jahat, pad aspek ini boneka karakter buaya ini suka memakn bitang lain tapi sering i kelabui.</p>	
fungsi	keterangan					
<p>Fungsi dua tangan untuk membantu pencerita agar lebih mudah beradaptasi dengan pendengar dalam dua tangan tersebut membutuhkan dua jari yakni jari kelingking dan ibu jari</p>	<p>Dalam gambar disampinh yakni katak memilii sifat jahat, pad aspek ini boneka karakter buaya ini suka memakn bitang lain tapi sering i kelabui.</p>					

Kemudian dilakukan validasi ke ahli materi dan ahli media. Secara keseluruhan ahli materi memberikan secara layak sehingga adanya revisi.

### 3. Data validasi media

Setelah melakukan uji validasi dengan ahli media dan ahli materi maka dapat dikatakan media Boneka Tangan efektif. Dibawah ini perolehan nilai dari ahli media.

Aspek	Indikator	Skor yang diperoleh
Aspek kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
	Keluasan materi	5
	Kelengkapan materi	4
	Menumbuhkan motivasi	5
Aspek kelayakan penyajian	Teknik penyajian	5
	Penyajian pembelajaran	4
Aspek kelayakan kebahasaan	Mudah dipahami	5
	Interaktif	4
	Lugas	5
	Kejelasan ekspresi dan gerakan	4
Jumlah		45
Jumlah yang diharapkan		65

Berikut tanggapan ahli media terhadap media pembelajaran bonkawan yang diperoleh dengan angket

Aspek	Indikator	Skor yang diperoleh
Aspek kualitas isi/materi	Akurasi	5
	Kesesuaian pada tingkat detail	4
Aspek penyalarsan tujuan pembelajaran	Seimbang antara tujuan pembelajaran	4
	Kegiatan pembelajaran	5
Aspek motivasi	Kemampuan untuk memotivasi peserta didik dalam belajar	5
Aspek desain presentasi	Desain bahan ajar mampu untuk meningkatkan pembelajaran	4
Aspek kemudahan mengakses	Kemudahan dalam menggunakan media	5
Jumlah		32
Jumlah yang diharapkan		70

Adapun hasil validasi ahli materi dan ahli media pada penelitian ini disajikan sebagai berikut.

	Ahli materi	Ahli media
X	45	32
Y	65	40
XY	69,23	80

Berdasarkan kriteria kelayakan bahan ajar dan perhitungan dari ahli media dan materi. Maka dapat dilihat bahwa boneka tangan hewan (Bonkawan) menurut ahli media dikatakan layak, menurut ahli materi juga di anggap layak. Oleh karena itu penilaian kedua ahli pada media boneka tangan hewan (Bonkawan) dikatakan layak menjadi media pembelajaran.

### 3. Develop (pengembangan)

1. Pengembangan media bonkawan (boneka tangan hewan) diawali dengan membuat *flowchart*. Rancangan pengembangan ini sebagai alur proses media pembelajaran dibuat.
2. Tahap kedua, yaitu pembuatan *storyboard* dengan membuat desain boneka dari berbagai karakteristik hewan. Seperti hewan kancil, monyet, panda, buaya, dan gajah.
3. Tahap ketiga, ialah pembuatan boneka dengan menggunakan kain katun. Kain katun dijahit sesuai pola boneka tersebut, kemudian diisi dakron. Boneka karakter hewan tersebut berukuran 20 cm.

Media bonkawan (boneka tangan hewan) terdapat lubang tangan dibawah boneka yang berfungsi untuk memeragakan boneka tersebut dengan cara memasukkan tangan dan menggerak-gerakkan boneka. Karakteristik boneka tangan disesuaikan dengan tokoh dalam cerita fabel.

Bonkawan (Boneka tangan siswa) ini memiliki spesifikasi yang khusus, yaitu media didesain secara menarik. Bonkawan (boneka tangan siswa) dipilih sebagai penunjang pembelajaran dan dapat menarik minat siswa. Hal ini disebabkan boneka tangan memiliki keuntungan yaitu; tidak banyak memakan tempat, panggung, ataupun panggung, tidak memerlukan waktu yang banyak atau biaya, serta dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasi anak (Oktaviana & Katoningsih 2023). Media bonkawan yang dikembangkan diharapkan dapat memenuhi kriteria: menarik dan efektif.



## SIMPULAN

Hasil analisis kebutuhan media bonkawan (boneka tangan hewan) dimulai dengan menggunakan *flowchart*, *storyboard*, dan *develop* (pengembangan). Berdasarkan rancangan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Boneka dapat alih perhatian sekaligus alat perantara yang digunakan untuk melibatkan anak pada cerita yang disampaikan dan juga dapat mengekspresikan cerita untuk menyatakan perasaan.
2. Bonkawan dapat mempermudah proses belajar mengajar dan dapat menciptakan imajinasi pada siswa.
3. Rancangan media bonkawan (boneka karakter hewan) disesuaikan berdasarkan cerita fabel dengan tokoh kancil, monyet, panda, buaya, dan gajah.
4. Spesifikasi media bonkawan dirancang dengan tinggi 20 cm, terdapat lubang tangan di bawah boneka untuk tempat memasukkan tangan dan menggerak-gerakkan boneka.
5. Boneka dibuat dari kain katun berwarna-warni. Media bonkawan yang dikembangkan diharapkan dapat memenuhi kriteria: menarik dan efektif.

## REFERENSI

- Afandi, R. (2011). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85-98.  
<https://pedagogia.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/1304>
- Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 40-50. Retrieved from:  
<https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1204>
- Habibi, M. M., Jaelani, A. K., & Astini, B. N. (2022). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4). Retrieved from  
<https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/2356>
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 113-118. <https://ummaspul.e-journal.id/edupsyouns/article/view/1304>
- 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 J. Pendidik. Dasar*, 2(02), 24-35.  
<https://scholar.archive.org/work/utwuvzclnds7lxnszdcwggfya/access/wayback/https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/download/918/pdf>

- Munisah, E. (2020). Artikel Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Edukasi Lingua Sastra*, 18(1), 23-32. <https://jurnal.umko.ac.id/index.php/elsa/article/view/231>
- Oktaviana, P. A., & Katoningsih, S. (2023). Metode Tanya Jawab dengan Media Boneka Tangan untuk Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3191-3204. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/4319>
- Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar melalui kearifan lokal. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 201-214. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/2140>
- Retnawati, H. (2015). Perbandingan akurasi penggunaan skala likert dan pilihan ganda untuk mengukur self-regulated learning. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 45(2). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/7493>
- Shinta, M., & Ain, S. Q. (2021). Strategi Sekolah Dalam Membentuk Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4045-4052. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1507>
- Sulianto, J., Untari, M. F. A., & Yulianti, F. (2014). Media Boneka Tangan Dalam Metode Berceritera Untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 15(2), 94-104. Doi <https://doi.org/10.33830/jp.v15i2.419.2014>
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84-93. Doi <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Tanjung, R., Hanafiah, H., Arifudin, O., & Mulyadi, D. (2021). Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Sekolah Dasar. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(4), 291-296. <http://www.jiip.stkipyapisdampu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/272>
- Taufiq, A. (2014). Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. *Pendidikan Anak Di SD*, 1(1), 1-37. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGK4403-M1.pdf>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1). Doi <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Untari, E. (2017). Problematika dan pemanfaatan media pembelajaran sekolah dasar di kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 259-270. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/41>

Yunita, I., & Skripsi Yunita, I. (2014). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Ber cerita Dengan Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok A1di Tk Kartika Iii-38 Kentungan. *DEPOK, SLEMAN, (September)*. <https://core.ac.uk/download/pdf/33510824.pdf>.