



Inovasi *Hand Puppet* Berbasis Cerita Rakyat “Lubuk Emas” Sebagai Stimulus Keterampilan Menyimak Siswa

Tri Kartika¹, Try Wahyu Purnomo², Fajar Sidik Siregar³, Putra Afriadi⁴, Khairul Usman⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Email: trikartikavivo@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *hand puppet* berbasis cerita rakyat “Lubuk Emas” sebagai stimulus keterampilan menyimak siswa di SDN 104185 Sei Semayang. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinilai sangat baik oleh ahli materi dengan skor rata-rata 4,4, sangat baik oleh ahli media dengan skor rata-rata 4,8, dan sangat praktis oleh praktisi pendidikan dengan skor rata-rata 4,7. Uji efektivitas dilakukan melalui pretest dan posttest yang diberikan kepada 27 siswa. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan menyimak siswa, dengan rata-rata pretest sebesar 38 dan posttest sebesar 88. Tingkat Ketuntasan meningkat dari 7,41% menjadi 1%, dan seluruh peserta didik mencapai nilai di atas KKTP setelah menggunakan media. Dengan demikian, media *hand puppet* berbasis cerita rakyat “Lubuk Emas” dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai stimulus keterampilan menyimak di kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci: Media *Hand Puppet*, Cerita Rakyat, Keterampilan Menyimak

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu bangsa. Dalam konteks ini, pendidikan dasar memegang peranan penting sebagai fondasi pembentukan karakter dan keterampilan siswa. Dalam paradigma pendidikan abad ke-21, keterampilan komunikasi menjadi salah satu aspek utama yang harus dikuasai siswa. Sebagai bagian dari keterampilan komunikasi, keterampilan menyimak menempati posisi penting dalam proses pembelajaran. Menyimak bukan sekadar mendengar, tetapi mencakup kemampuan memahami, menginterpretasi, dan menganalisis informasi secara kritis. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan menyimak sejak dini menjadi kebutuhan yang mendesak dalam dunia pendidikan. Salah satu kemampuan yang harus dikembangkan sejak dini adalah keterampilan menyimak. Dalam konteks pendidikan

Indonesia, penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal juga sejalan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis budaya untuk memperkuat identitas bangsa. Melalui cerita rakyat "Lubuk Emas," siswa tidak hanya diajak untuk memahami pesan moral yang terkandung di dalamnya tetapi juga untuk menghargai dan melestarikan budaya lokal. (Siregar, 2025 : 21) menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran dapat meningkatkan apresiasi siswa terhadap warisan budaya sekaligus memperkuat keterampilan berbahasa mereka.

Di tingkat sekolah dasar, keterampilan menyimak menjadi fondasi penting bagi siswa untuk memahami informasi yang disampaikan oleh guru, teman, atau melalui bahan ajar. Namun kenyataannya banyak siswa yang kesulitan dalam menyimak secara efektif. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menstimulus keterampilan menyimak siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Selain itu, integrasi cerita rakyat sebagai konten pembelajaran juga memiliki nilai strategis dalam membangun keterampilan menyimak siswa. Cerita rakyat, sebagai bagian dari warisan budaya lokal, tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan yang kaya akan nilai-nilai moral dan budaya.

Metode pembelajaran yang monoton sering kali membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk menyimak materi yang disampaikan. Guru cenderung menggunakan metode ceramah yang bersifat satu arah, sehingga siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Situasi ini tidak hanya menyebabkan keterampilan menyimak siswa menjadi kurang berkembang, tetapi juga membuat mereka kurang menghargai cerita rakyat sebagai warisan budaya daerah. Cerita rakyat merupakan warisan budaya yang memiliki nilai-nilai luhur dan sarat akan pesan moral. Di Sumatera Utara, salah satu cerita rakyat yang dikenal luas adalah cerita "Lubuk Emas." Cerita ini tidak hanya menarik untuk didengar, tetapi juga mengandung pesan-pesan moral yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Sayangnya, potensi cerita rakyat ini belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran di SDN 104185 Sei Semayang. Banyak siswa yang tidak mengenal cerita rakyat dari daerah mereka sendiri, sehingga terjadi erosi budaya lokal di kalangan generasi muda.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas 1 di SDN 104185 Sei Semayang, ditemukan bahwa kemampuan menyimak siswa masih tergolong rendah.

Hal ini terlihat dari kurangnya respon siswa saat kegiatan bercerita berlangsung serta rendahnya tingkat pemahaman terhadap isi cerita yang disampaikan guru secara lisan. Dari 27 siswa yang diamati, sebanyak 18 siswa (66,7%) menunjukkan kesulitan dalam memahami isi cerita yang dibacakan oleh guru, seperti tidak mampu menjawab pertanyaan sederhana. Selain itu 20 siswa (74,1%) kurang fokus saat kegiatan menyimak berlangsung, dan 15 siswa (55,6%) tidak mampu menyampaikan kembali isi cerita secara lisan dengan runtut. Data ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sekaligus meningkatkan keterampilan menyimak mereka.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa sekaligus meningkatkan keterampilan menyimak mereka. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media boneka tangan berbasis cerita rakyat. Penggunaan cerita rakyat lokal, seperti cerita "Lubuk Emas," tidak hanya memberikan nilai edukatif, tetapi juga memperkenalkan budaya lokal kepada siswa. Integrasi antara boneka tangan dan cerita rakyat diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam menyimak. Namun, media pembelajaran seperti ini masih jarang dikembangkan secara khusus untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media boneka tangan berbasis cerita rakyat yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa Sekolah Dasar.

Pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak sekaligus melestarikan budaya lokal melalui cerita rakyat. Dengan demikian, upaya ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi pendidikan, khususnya dalam mengatasi permasalahan terkait keterampilan menyimak di sekolah dasar. Dalam hal ini, media boneka tangan (*hand puppet*) berbasis cerita rakyat "Lubuk Emas" menjadi pilihan yang menarik. Boneka tangan memiliki keunggulan sebagai alat peraga yang interaktif dan menyenangkan. Media ini dapat membantu guru untuk menyampaikan cerita dengan cara yang lebih hidup dan menarik perhatian siswa. Selain itu, penggunaan boneka tangan juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, baik sebagai pendengar maupun sebagai pemain dalam pementasan cerita. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat meningkatkan fokus dan minat siswa dalam menyimak cerita.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran, serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari produk tersebut. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan yaitu Analisis (*analysis*), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Pemilihan metode R&D dengan pendekatan model ADDIE dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran inovatif berupa *boneka tangan* berbasis cerita rakyat “Lubuk Emas” yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas I sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 104185 Sei Semayang, yang beralamat di Dusun I Aman Damai, Desa Sei Semayang, Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini berada di bawah naungan UPT SPF SD Negeri 104185 Sei Semayang. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama dua bulan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah 27 siswa kelas IA yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Sedangkan objek penelitian ini adalah media pembelajaran berupa boneka tangan yang dikembangkan berdasarkan cerita rakyat lokal “Lubuk Emas” dari daerah Asahan, Sumatera Utara.

Pengembangan media dilakukan secara sistematis melalui setiap tahapan dalam model ADDIE. Tahap pertama, analisis kebutuhan, dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan, termasuk kesulitan siswa dalam menyimak cerita dan minimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Tahap kedua adalah perancangan, di mana peneliti mulai merancang media *boneka tangan* yang meliputi desain karakter, naskah cerita, kisi-kisi soal menyimak, serta instrumen penilaian dan validasi. Pada tahap pengembangan, peneliti mulai membuat produk berdasarkan desain yang telah disusun, kemudian melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan produk dari segi isi, tampilan, serta kemanfaatannya dalam pembelajaran.

Setelah media divalidasi, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba lapangan di kelas I. Guru dan siswa dilibatkan dalam penggunaan media, serta diminta mengisi angket untuk menilai

kepraktisan media. Sebelum media digunakan, siswa diberikan soal pre-test untuk mengetahui kemampuan awal mereka dalam keterampilan menyimak. Setelah pembelajaran menggunakan *boneka tangan*, siswa diberikan soal post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan mereka. Tahap terakhir adalah evaluasi, dimana peneliti menganalisis hasil uji coba dan melakukan revisi akhir terhadap media jika diperlukan. Apabila media telah dianggap layak tanpa revisi lanjutan, maka media dinyatakan siap digunakan secara luas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes, validasi ahli, dan angket. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar observasi, panduan wawancara, lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta soal pre-test dan post-test. Teknik analisis data yang diperoleh menggunakan pendekatan metode campuran (*mixed methods*), yaitu antara kombinasi analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar validator serta hasil observasi dan wawancara, yang digunakan sebagai dasar untuk merevisi media agar lebih layak digunakan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil skor validasi ahli, angket kepraktisan, dan hasil tes pre-test serta post-test yang dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Analisis ini dilakukan dengan menghitung rata-rata skor dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa boneka tangan berbasis cerita rakyat “Lubuk Emas”. Media ini dikembangkan sebagai media konkret yang mampu menarik minat belajar siswa, khususnya siswa kelas I Sekolah Dasar, serta membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 104185 Sei Semayang yang terletak di Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I yang berjumlah 27 orang, terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Sementara itu, subjek dalam tahap pengembangan media mencakup para ahli yang terlibat dalam proses validasi, yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Selain itu, dilakukan juga validasi terhadap angket, instrumen soal pre-test dan post-test, serta pelaksanaan uji coba

kepraktisan dan efektivitas media boneka tangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan menyimak.

Proses pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Pada tahap ini dilakukan pengkajian terhadap kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta kurikulum dan materi pembelajaran. Hasil yang diperoleh dari proses analisis ini dijelaskan sebagai berikut:

Tahap pertama dalam penelitian ini melakukan analisis pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, peserta didik, dan analisis kurikulum dan materi adapun hasil yang diperoleh pada tahap analisis ini adalah sebagai berikut:

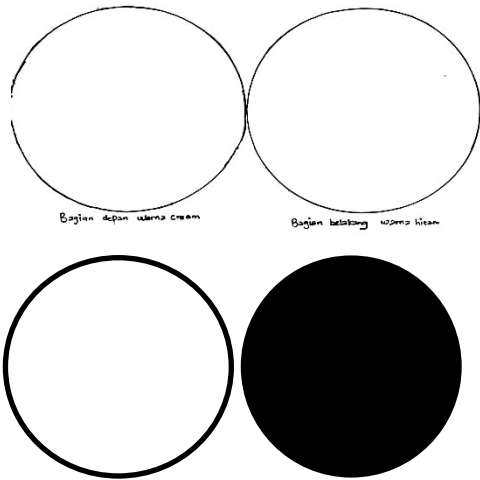
- a) Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas 1 SD Negeri 104185 Sei Semayang dengan Ibu Widya Diniarti, S.Pd., Gr. Tujuan analisis kebutuhan ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan proses belajar mengajar dikelas, penggunaan media dan kendala dalam pembelajaran.
- b) Analisis peserta didik ini melakukan pengamatan terhadap kondisi dan karakteristik siswa kelas 1 SDN 104185 Sei Semayang. Peserta didik yang menjadi subjek penelitian berjumlah 27 orang, pada umumnya peserta didik memiliki kemampuan menyimak yang masih rendah.
- c) Hasil analisis diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di SDN 104185 Sei Semayang adalah Kurikulum Merdeka dan menggunakan modul ajar.

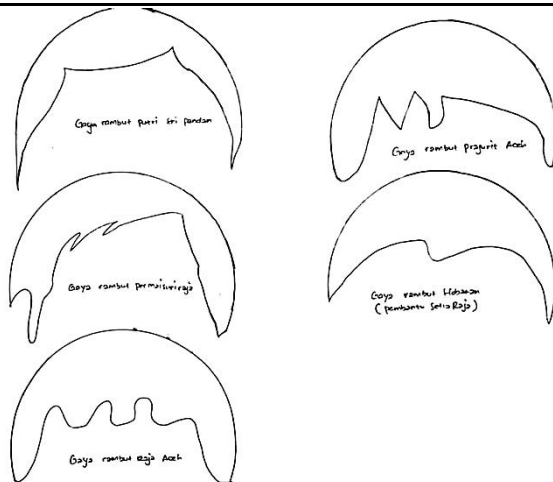
Tahap kedua dalam penelitian ini adalah tahap desain. Perancangan media ditentukan dari pemilihan bahan yang peneliti gunakan seperti kain flanel, alat dan bahan yang digunakan, pola bentuk setiap bagian boneka, serta warna dan ukuran boneka yang akan dikembangkan. Kemudian peneliti menyusun materi dan soal yang akan diajarkan dan akan divalidasi oleh validator. Peneliti merancang modul ajar yang sesuai dengan

kurikulum merdeka. Setelah itu peneliti membuat instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai kelayakan media boneka tangan yang telah dibuat.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan titik pada tahap ini dilakukan pembuatan media *hand puppet* serta divalidasi oleh ahli materi dan media. Adapun proses pembuatan media boneka tangan dan panggung boneka adalah sebagai berikut.

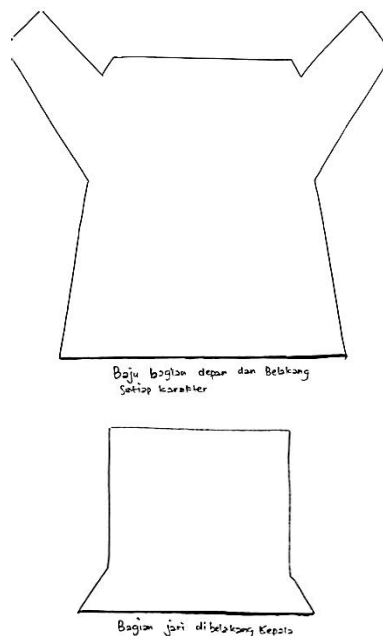
Tabel 4.2 Pembuatan Media *Hand Puppet* dan Panggung Boneka

A. Pembuatan <i>Hand Puppet</i>	
1. Alat dan Bahan	
	Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan Boneka Tangan ini adalah 1. kain flanel, 2. darkon, 3. kertas pola, 4. gunting, 5. benang, 6. jarum, 7. lem bakar, 8. dan pulpen.
2. Pembuatan Bagian Kepala	
	Buat pola berbentuk lingkaran seperti gambar disamping untuk membuat bagian kepala, bagian depan berwarna krim (wajah) dan bagian belakang berwarna hitam (rambut). Kemudian gunting setiap bagian dan satukan bagiannya pada setiap masing-masing karakter, lalu dijahit menggunakan 2 warna benang hitam dan putih. Jahit bagian kepala dan sisakan sedikit ruang untuk memasukkan darkon kedalam kepala boneka secukupnya saja. Lanjutkan menjahit sampai bagian kepala tertutup sempurna. Setelah selesai lem rambut bagian



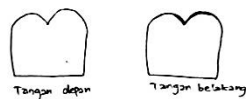
depan menggunakan lem bakar.

3. Pembuatan baju



Pada proses pembuatan baju boneka, buat pola seperti gambar disamping. Kemudian cetak pola pada kain flanel dengan warna yang sesuai dengan karakter cerita rakyat Lubuk Emas, bagian depan dan belakang berukuran sama lalu gunting kedua bagian. Setelah itu sediakan kain flanel seperti gambar disamping pada bagian belakang rambut untuk 3 jari penggerak kepala kemudian lem kain yang berbentuk segitiga ke baju bagian belakang dan jahit pinggir baju hingga leher.

4. Pembuatan Tangan



Tahap keempat membuat bagian tangan boneka, buat pola seperti gambar disamping. Kemudian cetak bentuk dengan ukuran yang sama, lalu gunting dan jahit. Sisakan sedikit ruang untuk memasukkan darkon secukupnya. Kemudian lanjutkan sampai selesai.

5. Penyatuan setiap bagian Boneka

Bagian selanjutnya ialah penyatuan setiap bagian



boneka. Gambar disamping adalah 6 karakter dari cerita rakyat Lubuk Emas. Tambahkan detail wajah seperti mata, alis, mulut, dan kumis untuk karakter laki-laki.

6. Menambahkan Aksesoris



Tahap terakhir menambahkan aksesoris dipakaian boneka. Setiap boneka memiliki karakter berbeda-beda seperti : Raja Simangolong : tambahkan mahkota dari kain flanel dengan perpaduan khas batak dikepala dan melayu di baju.

Permasuri : Tambahkan aksesoris kalung, kancing, ikat pinggang, anting dan ikat kepala khas batak.

Putri Sri Pandan : Tambahkan aksesoris bunga dikepala, anting, kancing baju, kalung, kain percah untuk bagian pinggang putri.

Hobatan : Tambahkan aksesoris kancing dan kantong

Raja Aceh : Tambahkan mahkota dan motif pakaian khas aceh pada boneka.

Prajurit : Tambahkan kain slempang, pedang, kancing.

B. Pembuatan Panggung Boneka

1. Kerangka panggung dibuat menggunakan bambu yang dipotong sesuai ukuran yang diinginkan. Potongan bambu kemudian dirakit dan diikat



menggunakan tali agar kokoh dan stabil sehingga membentuk rangka berbentuk kotak vertikal seperti televisi.

2. Kemudian bagian bambu ditutupi dengan menggunakan kain flanel. Kain flanel pada rangka bambu ini berfungsi untuk memberi warna serta tekstur yang menarik pada panggung. Saya menggunakan warna biru muda sebagai warna dasar.

3. Lalu bagian belakang panggung dipasang kain tirai agar tampilannya lebih dinamis dan bisa digunakan untuk membuka atau menutup adegan saat pementasan.

4. Dan untuk memperkuat suasana cerita rakyat Lubuk Emas, panggung dihiasi dengan dekorasi yang dilapisi kardus seperti awan besar, nama panggung, matahari, pohon, rumput, sungai dan batu.

Tahap keempat yaitu implementasi atau pelaksanaan. Pada tahap ini melakukan uji coba lapangan di SDN 10 4185 subjek yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 27 siswa. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan dan keefektifitasan penggunaan media yang dikembangkan.

Tahap terakhir pada model pengembangan ide adalah tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi ini bertujuan untuk melihat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pada setiap proses penilaian media yang telah dilakukan pada saat validasi. Berikut adalah hasil penilaian produk setiap tahap sebagai berikut.

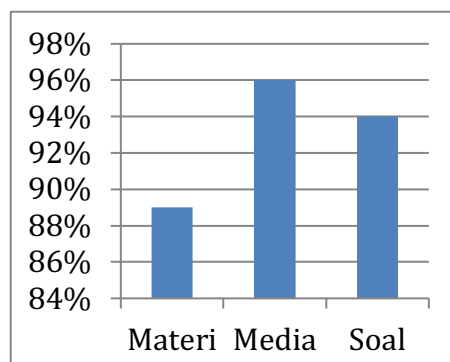


Diagram 1. Hasil Validasi Para Ahli

Berdasarkan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa validasi ahli materi yang dilakukan oleh bapak Anada Leo Virganta, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PAUD universitas negeri Medan mendapatkan skor 89% masuk ke kriteria penilaian sangat layak. Kemudian Validasi ahli media yang dilakukan oleh Ibu Sri mustika Aulia, S.Pd., M.Pd. selaku dosen seni universitas negeri Medan mendapatkan skor 96% dengan kategori sangat layak. Dan validasi soal yang dilakukan oleh ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd. mendapatkan skor 94% dengan kategori sangat layak. Jadi produk media *hand puppet* siap digunakan di lapangan untuk kegiatan pembelajaran tanpa adanya revisi.

Hasil penilaian praktikalitas penggunaan media yang dilakukan oleh wali kelas 1 di SDN 10 4185 Sei Semayang yaitu :

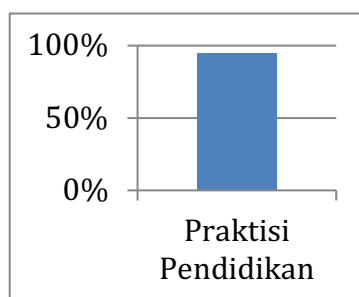


Diagram 2. Hasil Praktikalitas Penggunaan Media

Berdasarkan hasil penilaian praktikalitas penggunaan media di atas hasil uji coba lapangan yang dilakukan oleh ibu Widya diniarti, S.Pd., Gr. mendapatkan skor 95% dengan kategori sangat praktis.

Keefektivitas media pada penelitian ini menggunakan tes pretest dan post test dengan menggunakan 10 pilihan berganda yang akan diberikan kepada 27 siswa. Berikut ini diagram hasil penilaian dari keefektifan penggunaan media *hand puppet*.

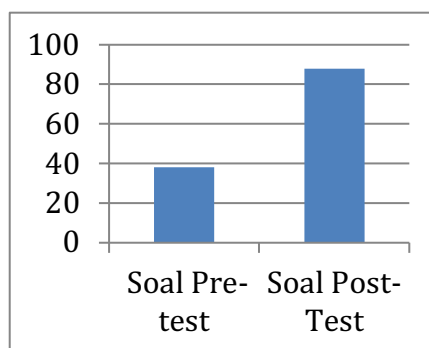


Diagram 3. Hasil Efektivitas Penggunaan Media

Berdasarkan diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil nilai prestasi siswa diperoleh rata-rata 38 dan nilai positif siswa diperoleh rata-rata 88. Dapat diperoleh nilai pre-test dan post-test dengan menggunakan rumus $N\text{-Gain}$ menunjukkan peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran dilakukan sebesar "0,82" dengan kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa, media ini efektif untuk digunakan pada siswa kelas 1 di SDN 10 4185 Sei Semayang.

Pembahasan

Kelayakan dari media *hand puppet* dilihat dari hasil data validasi oleh ahli materi, ahli media, dan soal. Validasi materi dilakukan oleh bapak Anada Leo Virganta, S.Pd., M.Pd. selaku dosen PAUD Universitas Negeri Medan mendapatkan skor 89% dengan kategori sangat layak, validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Sri Mustika Aulia, S.Pd., M.Pd. selaku dosen seni PGSD universitas negeri Medan mendapatkan skor 96% dengan kategori sangat layak, dan validasi soal yang dilakukan oleh ibu Masta Marselina Sembiring, S.Pd., M.Pd. dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan skor yang diperoleh dari validator ahli materi media dan soal dapat disimpulkan bahwa media *hand puppet* berbasis cerita rakyat “Lubuk emas” layak digunakan dalam proses pembelajaran titik dalam penelitian relevan menunjukkan bahwa media handphone layak digunakan dalam pembelajaran seperti penelitian yang dilakukan

oleh Diah Anisa Resti (2018) yang berjudul pengembangan media boneka tangan berbasis cerita rakyat untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia sekolah dasar menyatakan bahwa penggunaan media boneka tangan berbasis cerita rakyat mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan serta meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara media ini juga dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi dari ahli materi 88% dengan kategori sangat layak dan validasi ahli media 90% dengan kategori sangat layak. Penelitian yang dilakukan oleh Diah ayu Widyawati (2016) dengan judul peningkatan keterampilan menyimak anak melalui media dongeng cerita rakyat hasil penelitian menunjukkan bahwa metode dongeng mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi cerita, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media dongeng cerita rakyat dalam 2 siklus berarti berhasil meningkatkan rata-rata nilai keterampilan menyimak siswa dari 68,2 pada siklus 1 menjadi 84,5 pada siklus 2. Dan penelitian yang dilakukan oleh Nurul hidayah dkk (2023) dengan judul pengembangan media interaktif berbasis cerita rakyat untuk keterampilan menyimak dan berbicara siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa media interaktif berbasis cerita rakyat mampu meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa secara signifikan serta memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal. Hasil kelayakan yang divalidasi oleh ahli materi 90% dengan kategori sangat layak dan validasi ahli media 92% dengan kategori sangat layak.

Hasil penelitian yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media *hand puppet* layak atau valid digunakan untuk pembelajaran, dapat disimpulkan media *hand puppet* layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa di sekolah dasar.

Selanjutnya kepraktisan dari media *hand puppet* dilihat dari hasil data validasi praktikalitas penggunaan media di SDN 104185 Sei Semayang. Praktikalitas media bertujuan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan yang dilakukan oleh wali kelas 1 yaitu ibu Widya diniarti, S.PD., Gr. mendapatkan skor 95% dengan kategori sangat praktis. Data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan yang dilakukan oleh siswa kelas 1 yang berjumlah 27 siswa menunjukkan ekspresi senang terhadap media. Berdasarkan hasil praktikalitas

penggunaan media dinyatakan bahwa media *hand puppet* praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kemudian keefektifitasan media *hand puppet* dilihat dari hasil data pretest dan posttest oleh siswa kelas 1 di SDN 104185 Sei Semayang berjumlah 27 siswa. Efektivitas penggunaan media bertujuan untuk mengetahui keefektifitasan media yang digunakan. Data yang dihasilkan dari nilai pretest siswa diperoleh rata-rata 38 dan nilai post test diperoleh rata-rata 88. Nilai diperoleh dengan menggunakan rumus N-Gain yang menunjukkan peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran dilakukan sebesar 0,82 dengan kategori tinggi. Berdasarkan hasil dari pretest dan poster yang dilakukan dapat diperoleh bahwa media *hand puppet* efektif dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil pengujian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa media *hand puppet* ini layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak siswa kelas I. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,4, yang tergolong dalam kategori sangat baik, menunjukkan bahwa isi cerita dan kesesuaiannya dengan kompetensi pembelajaran sudah tepat. Validasi oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 4,8, yang termasuk dalam kategori baik, menandakan bahwa tampilan visual, desain karakter, dan keselarasan antara narasi dan ekspresi boneka telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Sementara itu, praktisi pendidikan memberikan skor rata-rata 4,7 yang menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan di kelas, baik dari segi waktu, cara penggunaan, maupun ketertarikan siswa terhadap media.

Media *hand puppet* ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Pada pretest yang dilakukan sebelum penggunaan media, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 38 dengan 2 orang siswa yang masuk kriteria, dengan seluruh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *hand puppet*, hasil posttest menunjukkan rata-rata nilai sebesar 88, dan 27 orang siswa berhasil mencapai KKTP. Tingkat ketuntasan dari 7,21% menjadi 100%, hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam

keterampilan menyimak siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Dengan demikian, media ini tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga berhasil memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam menyimak isi cerita.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, KM (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 47 Tompotikka Kota Palopo*. Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Sukma, HH, & Saifudin, MF (2021). *Keterampilan Menyimak dan Berbicara: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: K-Media.
- Maula, R. (2018). *Pengaruh Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Mendengarkan Cerita*. Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Hastuti, T. (2021). *Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng melalui Media Boneka Tangan Siswa Kelas II SDN 4 Balangnipa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(4).
- Widiowati, DA (2016). *Pengaruh Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahma, E. (2019). *Pengaruh Penggunaan Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas II SDI Al-Falah I Jakarta*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Gudang UIN Jakarta. (2019). *Pengaruh Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak*. Diakses dari <https://repository.uinjkt.ac.id>
- Rahayu, WS (2018). *Penggunaan Boneka Tangan Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 123-135.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, D. & Hidayati, N. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Cerita Rakyat terhadap Keterampilan Menyimak Anak*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 77-90.

Haris, Z. (2022). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Anak Melalui Cerita Rakyat.

Diakses dari www.akses-pendidikan.com

Amelia, A., & Maulidah, R. (2022). Pengembangan instrumen rubrik penskoran untuk menilai kemampuan menyimak siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 7009–7018. Edukatif.

Ernawati, N., & Rasna, I. W. (2020). Menumbuhkan keterampilan menyimak peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 9(2), 103–110. Universitas Pendidikan Ganesha.

Mastuti, S. (2024). Menumbuhkan keterampilan menyimak mahasiswa dalam mata kuliah bahasa Indonesia. *Cakrawala Linguista*, 7(2), 107–117. STKIP Singkawang.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wahyuni, S., dkk. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Sistem Ekskresi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 1–9.

Siregar, M. A. S., & Suboh, A. S. (2025). *Integrasi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Sejarah: Tinjauan atas Kurikulum Merdeka*. Education & Learning, 5(1), 13–21.

Gunawan, A. (2010). *Media Boneka sebagai Sarana Pembelajaran Anak*. Jakarta: Pustaka Edukasi, hlm. 45.

Tarigan, HG (2017). *Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Resti, D. A. (2018). Peningkatan keterampilan menyimak melalui media boneka tangan. *BASIC EDUCATION*, Universitas Negeri Yogyakarta.

Hidayani, N., & Murniviyanti, L. (2023). Pengembangan media cerita bergambar pada materi dongeng siswa kelas II sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*.

Purba, H., Dkk. (2023). Pengembangan media hand puppet untuk meningkatkan keterampilan menyimak kelas III SDN 014629 Pematang Sei Baru. *Jurnal Basicedu*, 7(2). Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan.