



Pengembangan Media Boneka Flanel Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dongeng Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 105370 Petuaran Hilir

Melati Senja Cahaya¹, Shabrina Anshor²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Corresponding Author: ✉ melatisenjacahaya684@gmail.com

ABSTRACT

The objective of this research was to investigate students' fairy tale learning interests through "flannel dolls" media by grade IV students of SD Negeri 105370 Petuaran Hilir. The development model or Research and Development (R&D) conducted in this research was to use a 4-D development model because the existing stages were clear and explained briefly the development process. This research instrument was in the form of validation sheets from material experts and media experts. Data collection tools were used in accordance with validity and reliability or consistency to obtain data as a burden in research using questionnaires to obtain data about the feasibility of product. This medium was validated by material experts and media experts. After being validated by material experts and media experts, the media was then revised so that the media revision phase I got. Media results of stage I revision were then piloted by means of use by teachers in classroom learning. Media that had gone through the trial process would be revised again. Based on these stages, it would be produced the final product "Development of Flannel Doll Media to Increase Interest in Learning Fairy Tales." Through the results of media expert validation, it is known that 19 of 20 questions stated "YES" and 1 question stated "NO" as the assessment category. It is suggested that media experts state that flannel doll media was WORTHY to be studied and used as a medium of learning Bahasa Indonesia on fairy tale material and concluded that flannel doll media in Bahasa Indonesia learning developed experienced excellent quality development and worthy of trial. This can be proven by the assessment obtained from the initial product did not experience improvements in the product developed.

Keywords

Flannel Dolls, Learning Interests, Fairy Tales

How to cite

(2022). Jurnal Ability, 3(1).

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik dibagian rohani atau dibagian jasmani serta pendidikan itu adalah suatu proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Dengan pendidikan kita bisa lebih dewasa karena pendidikan tersebut memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, dan juga pendidikan tersebut bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya.

Parwati, dkk (2018 : 13) menyatakan bahwa, pendidikan merupakan unsur yang sangat fundamental harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan memegang tombak penting bagaimana nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dapat dimiliki oleh setiap orang.

Muliawan (2016 : 15) menyatakan bahwa, sebagian besar masalah yang dihadapi sistem pendidikan di Indonesia berujung pada dua persoalan utama, yaitu kurikulum dan pembelajaran. Kurikulum berfungsi sebagai kompas dalam arti penentu arah jalannya proses pembelajaran yang akan digunakan. Sementara itu, pembelajaran adalah ujung tombaknya. Maka dari itu kurikulum tidak mungkin dapat berjalan dengan baik dan benar jika tidak diikuti oleh sistem dan metode pembelajaran yang sistematis dan terpadu.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pembelajaran. Kedua aspek ini berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung (Haris, 2013 : 11).

Dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan keterampilan berpikir. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, tanpa berusaha untuk menghubungkan yang diingat itu dengan kehidupan sehari-hari. Akibat nya siswa harus pintar secara teori tetapi lemah dalam aplikasi.

Pendidikan dasar atau sekolah dasar merupakan momentum awal bagi anak untuk meningkatkan kemampuan dirinya. Sehingga peran guru sangatlah penting untuk dapat menanamkan kebiasaan baik bagi siswanya. Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh siswa dari sekolah dasar ini adalah keterampilan berbahasa yang baik, karena bahasa merupakan modal terpenting bagi manusia. Dalam pengajaran Bahasa Indonesia, ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa, keterampilan itu di antaranya adalah mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Dan menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Slamet (2014 : 1-2) mengatakan bahwa pengajaran Bahasa Indonesia pada hakikat nya adalah pengajaran keterampilan berbahasa. Keterampilan-keterampilan berbahasa yang perlu diketahui pada pengajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan menyimak, berbicara dan menulis. Dan menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis.

Ada dua unsur penting yang dikuasai siswa dalam bercerita yaitu *linguistik* dan unsur apa yang diceritakan. Ketepatan mengucapkan, tata bahasa, kosakata, kefasihan dan kelancaran, menggambarkan bahwa siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik (Nurgiyantoro, 2012 : 289).

Dengan seiring nya siswa memiliki kemampuan bercerita, siswa juga dapat menceritakan kembali dengan cara berdongeng. Triyanto (2007 : 46) menyatakan bahwa dongeng ialah suatu cerita fantasi sederhana yang tidak benar-benar terjadi yang berfungsi untuk menyampaikan suatu ajaran moral (mendidik) dan juga menghibur. Jadi, dongeng adalah salah satu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi/fiktif.

Strategi belajar mengajar yang akan dipilih dan digunakan guru bertitik tolak dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan di awal. Guru harus mampu menentukan strategi belajar mengajar apa yang digunakan supaya memperoleh tahapan kegiatan yang berbeda dan berhasil. Peserta didik harus terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran dan mendorong pemikiran kritis dari peserta didik (Nasution, 2017 : 96).

Namun kenyataannya pada sekolah SD Negeri 105370 Petuaran Hilir khususnya pada kelas IV masih banyak permasalahan yang terjadi seperti media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga siswa merasa bosan karena kurang menarik minat belajar siswa serta guru menjelaskan atau menceritakan dongeng dengan cara diskusi. Oleh karena itu sudah sewajarnya, jika seorang guru yang mengajar di Sekolah Dasar dituntut untuk memiliki keterampilan mendongeng.

Mendongeng merupakan salah satu cara untuk mengenalkan budaya literasi kepada siswa. Dengan metode mendongeng juga akan terbangun kedekatan persuasif antara guru dengan siswa. Hal ini jika terjadi tentu akan mempermudah berlangsungnya proses KBM. Metode dongeng ini dilaksanakan dengan harapan dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Selain menggunakan metode dongeng, peneliti juga menggunakan media boneka flanel.

Dengan menggunakan media, peserta didik akan tertarik pada pembelajaran yang akan berlangsung. Mereka dapat menyimak dan menikmati ketika guru mendongeng serta melihat suasana dalam cerita yang terpapar dalam bentuk media Boneka Flanel serta meningkatkan minat belajar siswa. Untuk menjawab persoalan di atas, penulis mengangkat judul "Pengembangan Media Boneka Flanel Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dongeng pada Siswa Kelas IV SD"

METODE PENELITIAN

Sudjana (2010 : 177) mengemukakan bahwa untuk melaksanakan pengembangan perangkat pengajaran diperlukan model-model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Setyosari (2015 : 221) menyatakan bahwa Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan suatu informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana atau mudah. Model dapat memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Dengan mengikuti model tertentu yang dianut oleh peneliti, maka akan diperoleh sejumlah masukan (input) guna dilakukan penyempurnaan produk yang dihasilkan.

Model pengembangan atau Research and Development (R&D) yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Model 4-D ini merupakan model pengembangan perangkat yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) yang terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *desseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-P, yaitu *pendefinisian*, *perancangan*, *pengembangan*, dan *penyebaran*.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D dikarenakan tahapan-tahapan yang ada jelas dan memaparkan secara ringkas proses pengembangan. Namun, dalam penelitian ini peneliti melakukan modifikasi terhadap model 4-D. Modifikasi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penyederhanaan model dari empat tahap menjadi tiga tahap. yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan). Serta penyederhanaan tahap pengembangan dengan meniadakan tahap simulasi. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti.
2. Analisis konsep dan analisis tugas yang semula sejajar, diubah menjadi berurutan dari analisis konsep ke analisis tugas.

Istilah analisis konsep diganti menjadi analisis materi. Hal ini dilakukan karena yang dikembangkan adalah bahan ajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pendefinisian (*Define*)

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Boneka Flanel pada materi Dongeng pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas IV. Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah tahap analisis kebutuhan untuk mengumpulkan informasi. Pada tahap ini dilakukan tinjauan standar isi yang meliputi pemilihan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dikembangkan. Kompetensi Dasar (KD) yang akan dikembangkan meliputi: (KD 1.3) menghargai karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dengan

lingkungannya; (KD 3.5) Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng dan sebagainya; (KD 3.8) Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada cerita nonfiksi Selain tinjauan standar isi, dilakukan juga tinjauan materi. Materi yang akan dikembangkan disesuaikan dengan standar isi yang dipilih yaitu Materi Dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah dilakukan tahap analisis kebutuhan, selanjutnya adalah mendesain media Boneka Flanel dengan cara menentukan alat yang akan digunakan untuk mengembangkan media boneka flanel yaitu menggunakan alat bahan seperti: kain flanel dengan variasi warna, gunting serta alat yang dibutuhkan. kemudian cara membuatnya yaitu:

a. Pembuatan ringkasan cerita dongeng

Ringkasan cerita merupakan gagasan/ide cerita awal. Ringkasan cerita berisi materi dongeng pembelajaran Bahasa Indonesia yang berjudul "Timun Mas" dan alur cerita dibuat menarik agar siswa memiliki ketertarikan dalam mendengarkan dongeng tersebut sambil menggunakan boneka flanel tersebut.

b. Pembuatan *Boneka Flanel*

Pada awal pembuatan Boneka Flanel, alat yang disiapkan yaitu: Gunting, Kain flanel dengan warna yang bervariasi, dan lem astero, dalam pembuatan media boneka flanel peneliti memilih pemilihan tokoh boneka pada cerita dongeng tersebut, adapun pemilihan tokohnya yaitu: boneka yang berwarna ungu adalah tokoh timun mas yang memiliki sifat berani dan pantang menyerah, boneka yang berwarna merah yaitu tokoh raksasa yang memiliki tokoh jahat dan rakus, boneka berwarna kuning yaitu tokoh Mbok Rondo yang memiliki watak penyayang dan pantang menyerah, dan boneka berwarna silver adalah tokoh Pertapa yang memiliki watak sosok yang bijak dan gemar membantu.

Setelah karakter Boneka ditentukan, maka selanjutnya adalah pembuatan media boneka flanel yang menarik yang dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif, dalam membuat boneka flanel tentu ada alat dan bahan yang akan disiapkan yaitu:

Alat dan bahan membuat Boneka Flanel yang akan dikembangkan:

1. Kain flanel
2. Jarum dan benang
3. Kapas atau dakron
4. Spidol
5. Gunting
6. Lem

Tahap membuat boneka tangan kain flanel yang akan dikembangkan:

1. Buat pola boneka di kain flanel memakai spidol warna, buat 2 pola untuk

bagian depan dan belakang

2. Gunting pola yang sudah dibentuk
3. Jahit pola yang telah digunting, satukan kedua pola. Namun sisakan celah untuk mengisi kapas atau dakron pada bagian kepala
4. Setelah di isi tutup celah dengan dijahit
5. Bentuk mata, hidung, mata, dll dengan menggunting kain flanel yang sudah dipola, bisa dijahit ataupun di lem
6. Boneka Flanel siap dimainkan

Setelah selesai dibuat, maka tiap tokoh dalam media boneka flanel ini mempunyai karakter sifat dan watak yang berbeda-beda dan saling melengkapi satu sama lain. Tokoh-tokoh dalam media ini digambarkan dengan karakter yang sedemikian rupa untuk menampilkan segi menarik yang diperkuat dengan alur cerita dongeng timun mas yang diperankan oleh antar tokohnya. Namun dalam memunculkan segi menarik tersebut peneliti tetap memperhatikan tingkat usia dari pembaca dongeng tersebut.

c. Pembuatan Alur cerita dongeng yang berjudul Timun Mas

Langkah berikutnya adalah menyusun cerita dongeng yang akan disampaikan seperti kata-kata dalam cerita dongeng yang akan dibuat disesuaikan dengan tata bahasa yang ada dan tingkat bahasa anak SD kelas 4. Selain itu agar isi cerita dongeng tampak lebih alami, cerita yang dibuat menggunakan bahasa baku sesuai dengan Bahasa Indonesia di dalam cerita dongeng, tetapi tetap dengan memperhatikan tata bahasa bagi anak SD kelas 4. Berikut isi cerita dongeng yang akan digunakan dalam pengembangan boneka tangan kain flanel yang akan dikembangkan yaitu berjudul Timun Mas,

“Dahulu kala di Jawa Tengah hidup seorang janda yang sudah tua dan belum dikaruniai keturunan. Suatu hari ia bertemu raksasa di hutan. Raksasa itu memberi biji mentimun kepada Mbok rondo. Nantinya dari timun tersebut akan muncul seorang anak perempuan. Jika si anak berusia enam tahun, raksasa akan datang memakannya. Mbok Rondo kemudian pulang dan menanam benih timun di halaman belakang. Dua minggu kemudian, tanaman itu sudah berbuah. Ada satu buah yang sangat besar dengan warna kekuningan. Mbok rondo memetik buah yang paling besar itu kemudian membelahnya dengan hati-hati. Ia terkejut karena di dalamnya ada seorang bayi perempuan yang cantik. Mbok Rondo kemudian memberinya nama Timun Mas dan merawatnya dengan penuh kasih sayang. Tahun demi tahun pun berganti. Suatu hari Mbok Rondo mendengar suara gaib dalam mimpinya. “Hai Mbok Rondo, kalau kau ingin anakmu selamat, mintalah bantuan kepada seorang pertapa di bukit Gandul”.

Karena tidak ingin Timun Mas jadi santapan raksasa, Mbok rondo segera menemui pertapa. Sang pertapa memberikan empat bungkus yang isinya biji

timun, jarum, garam, dan terasi. Ia menjelaskan khasiat benda-benda itu kepada Mbok rondo. Sesampainya di rumah, ia menceritakan pemberian pertapa itu kepada Timun Mas. Esok harinya raksasa datang. Mbok rondo segera menyerahkan bungkusan yang diberi pertapa kepada Timun Mas dan menyuruhnya untuk kabur lewat pintu belakang. Mbok Rondo mengatakan kepada raksasa bahwa Timun Mas sudah pergi. Raksasa segera mengejar Timun Mas. Karena terus-terusan berlari, Timun Mas mulai kelelahan. Ia menaburkan biji mentimun pemberian sang pertapa di sekitarnya. Ajaibnya mentimun itu langsung tumbuh dengan lebat. Raksasa berhenti ketika melihat buah mentimun yang besar-besar. Ia pun melahapnya.

Setelah kenyang, raksasa itu kembali mengejar Timun Mas. Pada saat yang bersamaan, Timun Mas menaburkan jarum ke tanah. Jarum-jarum itu berubah menjadi hutan bambu yang lebat. Raksasa berusaha menembusnya, namun tubuhnya terasa sakit karena tergores dan tertusuk bambu. Ketika melewati hutan bambu, ia terus mengejar Timun Mas. Timun Mas segera membuka bungkusan garam. Seketika butiran garam itu berubah menjadi lautan. Namun raksasa terus mengejarnya. Timun Mas melemparkan isi bungkusan yang terakhir, yaitu terasi. Tiba-tiba terbentuklah lautan lumpur yang mendidih. Raksasa pun terjebak dalam lumpur dan tubuhnya pelan-pelan tenggelam ke dasar. Timun Mas segera pulang ke rumah untuk menemui sang ibu yang telah menunggunya. Mbok rondo dan Timun Mas pun hidup bahagia.

Pengembangan Boneka Flanel

Setelah semua perencanaan dalam pengembangan Boneka Flanel telah dibuat, tahap selanjutnya adalah mengembangkan media boneka Flanel. Media ini dibuat dengan beberapa bagian, yaitu bagian awal boneka, bagian tampilan boneka, dan bagian akhi yaitu membuat cerita dongeng. Tampilan warna juga dibuat berbeda yaitu warna ungu, kuning, abu-abu dan warna merah yang memiliki tokoh yang berbeda-beda. Selain boneka yang berwarna, ukuran juga dibuat berbeda dan dibuat semenarik mungkin, Peneliti memilih mengembangkan boneka flanel tersebut karena peneliti berharap agar siswa dapat menggunakannya dalam membaca atau mendengarkan cerita dongeng tersebut agar mereka tidak cenderung bosan dan mudah mengingatnya. Berikut gambaran dari boneka flanel yang sudah di siapkan.

Validasi Produk

Melalui hasil validasi tanggapan guru, diketahui bahwa dari 10 butir pertanyaan terdapat 10 kategori penilaian "YA" dan Tidak ada penilaian untuk kategori penilaian "TIDAK". Hal ini mengemukakan bahwa tanggapan guru menyatakan bahwa materi yang terdapat pada media boneka flanel **LAYAK** untuk dipelajari dan dijadikan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi dongeng untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari saran dan kritik guru, maka peneliti akan melakukan revisian lanjutan terhadap produk agar menjadi media

yang berkualitas.

Revisi Produk

Revisi produk merupakan tahap pengembangan boneka flanel yang telah divalidasi sebelumnya, Pengembangan boneka flanel untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli yaitu 2 dosen pada universitas Muslim nusantara aw Medan yang merupakan dosen bidang ahli bahasa Indonesia dan 1 ahli materi guru di Sd Negeri 105370 Petuaran Hilir.

Validator memberikan penilaian terhadap pengembangan boneka flanel yang dikembangkan ini layak digunakan tanpa ada revisi maupun perbaikan. Pelaksanaan validasi kurang lebih 1 Minggu dengan validator yang berkompeten dan memahami tentang pengembangan boneka flanel untuk materi dongeng pembelajaran Bahasa Indonesia serta mampu memberikan komentar dan saran yang mendukung untuk memperbaiki dan menyempurnakan boneka flanel tersebut. Namun, berdasarkan keseluruhan hasil validasi ahli materi , ahli media dan tanggapan guru banyak yang sudah menyatakan Kategori YA, maka dapat disimpulkan bahwa peneliti tidak perlu melakukan perbaikan produk atau merevisi lanjutan dan tetap memilih produk akhir sama seperti produk awal yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Pembahasan

Pendidikan dasar atau sekolah dasar merupakan momentum awal bagi anak untuk meningkatkan kemampuan dirinya. Sehingga peran guru sangatlah penting untuk dapat menanamkan kebiasaan baik bagi siswanya. Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh siswa dari sekolah dasar ini adalah keterampilan berbahasa yang baik, karena bahasa merupakan modal terpenting bagi manusia. Dalam pengajaran Bahasa Indonesia, ada empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa, keterampilan itu di antaranya adalah mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Dan menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Slamet (2014 : 1-2) mengatakan bahwa pengajaran Bahasa Indonesia pada hakikat nya adalah pengajaran keterampilan berbahasa. Keterampilan-keterampilan berbahasa yang perlu diketahui pada pengajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan menyimak, berbicara dan menulis. Dan menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Ada dua unsur penting yang dikuasai siswa dalam bercerita yaitu *linguistik* dan unsur apa yang diceritakan.

Ketepatan mengucap, tata bahasa, kosakata, kefasihan dan kelancaran, menggambarkan bahwa siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik (Nurgiyantoro, 2012 : 289). Dengan seiring nya siswa memiliki kemampuan bercerita, siswa juga dapat menceritakan kembali dengan cara berdongeng. Triyanto (2007 : 46) menyatakan bahwa dongeng ialah suatu cerita fantasi sederhana yang tidak benar-benar terjadi yang berfungsi untuk menyampaikan suatu ajaran moral (mendidik) dan juga menghibur. Jadi, dongeng adalah salah satu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi/fiktif. Strategi belajar mengajar yang akan dipilih dan digunakan guru bertitik tolak dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan di awal. Guru harus mampu menentukan strategi belajar mengajar apa yang digunakan supaya memperoleh tahapan kegiatan yang berbeda dan berhasil. Peserta didik harus terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran dan mendorong pemikiran kritis dari peserta didik (Nasution, 2017 : 96). Namun kenyataannya pada sekolah SD Negeri 105370 Petuaran Hilir khususnya pada kelas IV masih banyak permasalahan yang terjadi seperti media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga siswa merasa bosan karena kurang menarik minat belajar siswa serta guru menjelaskan atau menceritakan dongeng dengan cara diskusi. Oleh karena itu sudah sewajarnya, jika seorang guru yang mengajar di Sekolah Dasar dituntut untuk memiliki keterampilan mendongeng. Mendongeng merupakan salah satu cara untuk mengenalkan budaya literasi kepada siswa. Dengan metode mendongeng juga akan terbangun kedekatan persuasif antara guru dengan siswa. Hal ini jika terjadi tentu akan mempermudah berlangsungnya proses KBM. Metode dongeng ini dilaksanakan dengan harapan dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Selain menggunakan metode dongeng, peneliti juga menggunakan media boneka flanel. Dengan menggunakan media, peserta didik akan tertarik pada pembelajaran yang akan berlangsung. Mereka dapat menyimak dan menikmati ketika guru mendongeng serta melihat suasana dalam cerita yang terpapar dalam bentuk media Boneka Flanel serta meningkatkan minat belajar siswa. Untuk menjawab persoalan di atas, penulis mengangkat judul “Pengembangan Media Boneka Flanel Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dongeng pada Siswa Kelas IV SD”.

Pengembangan produk dilakukan dengan melakukan tahapan analisis kebutuhan, mendesain media boneka flanel, validasi produk dan revisi produk akhir. Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan media boneka flanel ini adalah menghasilkan media boneka flanel yang layak untuk pembelajaran materi dongeng untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Penyusunan boneka flanel dilakukan dengan membuat pola gambar dengan menyesuaikan gambar yang kita inginkan.

Pengembangan materi dalam produk media boneka flanel yang berupa cerita dongeng yang berjudul timun Mas diambil dari pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan Kompetensi Dasar. Media boneka Flanel berfungsi sebagai penyampai pesan pembel-ajaran yang dikemas semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik untuk belajar (Budiarti dan Haryanto. 2016; 3).

Tahap selanjutnya setelah dilakukan penyusunan media adalah validasi media terhadap ahli materi dan ahli media yang sudah berpengalaman di bidangnya. Penilaian dari segi materi mengacu pada aspek pertimbangan isi yang terdiri dari aspek isi, kualitas dan bahasa. Hal ini sependapat menurut Agustien, dkk (2018. 19-20) mengemukakan beberapa indikator penilaian yang dapat digunakan untuk menilai sebuah produk pembelajaran adalah kedalaman materi, isi pembelajaran, penggunaan bahasa, kejelasan tabel dan tampilan.

Menurut Yuni (2018;3) mengemukakan beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi., Praktis, luwes, dan pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Berdasarkan hasil analisis data pada validasi ahli materi dan media yang dilakukan dalam dua tahap dengan satu kali revisi, diperoleh kesimpulan bahwa media boneka flanel pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang sangat baik dan layak untuk diujicobakan. Hal ini dapat dibuktikan dengan penilaian yang diperoleh dari produk awal tidak mengalami perbaikan pada produk yang dikembangkan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya terkait pengembangan boneka flanel untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Proses pengembangan pengembangan boneka flanel untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD menggunakan model pengembangan 4-D (*four D*), yang terdiri dari empat tahapan pengembangan meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Produk akhir yang dihasilkan berbentuk boneka flanel yang memiliki karakter tokoh sesuai dengan tokoh yang terdapat dalam Cerita Timun Emas.
- b. Berdasarkan hasil uji kelayakan media yang dilakukan melalui proses validasi dari para ahli media dan ahli materi yang kompeten dibidangnya, didapatkan hasil bahwa media yang sudah dirancang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa ditingkat sekolah dasar karena telah memenuhi semua aspek penilaian dalam pencapaian tujuan pembelajaran nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
_____. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja.
- Arsyad, 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Asep Henry, H, Badru Zaman, Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Danandjaja, James. 2007. *FoklorIndonesia Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT. Pustaka Grafitifers.
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
_____. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dongeng Anak Indonesia. 2013. <http://www.dongenganakindonesia1.com>. Diakses pada tanggal 20 Febuari 2018.
- Gunawan, T. 2010. *Mendongeng Dengan Boneka*. Jakarta: Penerbit Sarana Bobo.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Haris Abdul. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Henry G. Tarigan. 2008. *Menyimak sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniawan, Heru. 2016. *Kreatif Mendongeng Untuk Kecerdasan Jamak Anak*. Jakarta: Kencana
- Muliawan, jasa unggul. 2016. *45 model pembelajaran spektakuler*. Yogyakarta: Ar-ruzz media.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2002. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Nasution, S. 2017. *Sosiologi Pendidikan*. Ed. 2. Cet. 9. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nugiantoro, Burhan. 2005. *Pengertian Dongeng dan Fungsi Dongeng*. Yogyakarta: BPFYOGYAKARTA.
_____. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFYOGYAKARTA.
- Parwati, Ni Nyoman dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Cet. I, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Puspita. 2007. *Kreasi Flanel Untuk Sovenir*. Jakarta: Puspa Suara
_____. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

- Rudi Susilana & Cepi Riyana. 2009. *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima
- Sanjaya, Wina. 2010. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur*. Cet. I. Jakarta: KENCANA.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi ke Empat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Bahasa Indonesia: Teori dan Aplikasi Edisi 2*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Edisi revisi. Jakarta. Rineka cipta
- _____. 2003. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- _____. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2018. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: ALFABETA CV.
- _____. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet ke- XXVI. Bandung: ALFABETA
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Bandung: Refika Aditama.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syah, muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tahir, Muh. 2011. *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar
- Triyanto, A. 2007. *Pasti Bisa Pembahasan Tuntas Kompetensi Bahasa Indonesia Untuk SMP dan MTS Kelas VII*. Esis.
- Triyanto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Walgito Bimo. 2010. *Bimbingan dan Konseling Studi Karir*. Yogyakarta: Andi