

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PANGGUNG
BONEKA (PANEKA) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

SKRIPSI

**OLEH :
DIMAS SETYAWAN
NIM : 21862061012**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2025**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PANGGUNG
BONEKA (PANEKA) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang Untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh:
DIMAS SETYAWAN
NIM. 21862061012**



**UNIVERSITAS ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

MEI 2025

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PANGGUNG
BONEKA (PANEKA) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

SKRIPSI

Oleh :

DIMAS SETYAWAN

NIM.21862061012

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Dosen Pembimbing



(Dr. Adzimatnur Muslihasari, M.Pd.)

NIDN.0704068702

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

MEI 2025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada:


Hari : Kamis

Tanggal : 22 Mei 2025


Anggota I,


(Wuli Oktiningrum, M. Pd)
NIDN : 0730108803

Anggota II,


(Andi Wibowo, M. Pd)
NIDN : 0718128902

Ketua Penguji


(Dr. Adzimatur Muslihasari, M. Pd)
NIDN : 0704068702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang


(Dr. Hamidi Rasyid, M. Pd)
NIDN. 0721068801

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dimas Setyawan

NIM : 21862061012

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 15 Mei 2025

Yang membuat pernyataan



Dimas Setyawan
21862061012

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'aalamin puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayahnya sehingga di beri kesempatan dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran Panggung Boneka (Paneka) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas I Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia" shalawat serta salam tak lupa senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan petunjuk kepada kita semua dengan risalahnya yakni addiinul Islam.

Alhamdulillah berkat kehendak dan ridhonya, dengan semangat, kerja keras, kegigihan serta bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada.

1. KH. Imron Rosyadi Hamid, M.Si., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Dr. Hamidi Rasyid , M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Kepala Prodi PGSD Ibu Dr. Diana Kusumaningrum M. Pd, serta segenap dosen Program PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang tidak dapat disebutkan satu persatu, telah menginspirasi dan memotivasi penulis selama proses pendidikan penulis di bangku kuliah.

4. Ibu Dr. Adzimatnur Muslihasari, M.Pd, selaku dosen pembimbing Skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, bantuan, arahan, dukungan, motivasi, dan masukan yang amat bermanfaat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan tepat waktu.
5. Dosen penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan serta masukan demi kesempurnaan skripsi peneliti.
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah memberikan ilmunya sehingga penulis mampu menyelesaikan perkuliahan ini dengan sebaik-baiknya.
7. Kepala sekolah SD Negeri 1 Turen, Kecamatan Turen yang telah memberikan izin dan ruang untuk melakukan penelitian.
8. Win Ariasanti S.Pd SD, selaku wali kelas I SD Negeri 1 Turen beserta seluruh siswa dan siswa kelas I yang telah membantu dan memberikan waktunya dalam melaksanakan penelitian.
9. Teristimewa dan terimakasih, kedua orang tua tercinta Ibu Sunir Feni dan Bapak Moch Djamari yang sangat berjasa dalam membesarkan saya dengan penuh kasih sayang dan mengupayakan cita-citaku hingga saat ini, senantiasa mendukungku dengan do'a-do'anya, semoga Allah senantiasa memberi kesehatan, keberkahan umur, rizki serta diridhoi dalam setiap langkahnya.
10. Kakak peneliti Abdul Malik Pradana yang senantiasa memberikan dukungan dan do'anya kepada peneliti.
11. Teman-teman PGSD 21A1 seperjuangan yang senantiasa saling mendukung,

memotivasi dan mendo'akan satu sama lain.

12. Terimakasih kepada semua pihak sanak saudara, kerabat dan teman-teman Organisasi Ikatan Pelajar Nahdlatul Ulama serta Ikatan Pelajar Putri Nahdlatul Ulama Ranting Kelurahan Turen.

13. Serta terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dan tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Atas harapan dan untaian do'a penulis ucapkan semoga Allah meridhai dan membalas amal baik semua pihak dengan berlipat kemuliaan, *Aamiin*.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini jauh dari kata sempurna, sehingga peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari segenap pembaca. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan berguna serta bermanfaat bagi pihak-pihak yang tertarik untuk mengkaji dan mengembangkannya.

Malang, 15 Mei 2025



Dimas Setyawan

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Setyawan, Dimas 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Panggung Boneka (Paneka) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas I Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia" Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang.

Pembimbing: Dr. Adzimatnur Muslihasari, M.Pd

Kata Kunci : keaktifan siswa, panggung boneka (paneka)

Pengembangan ini dilatar belakangi rendahnya keaktifan siswa dalam mata pelajaran bahasa indonesia, siswa mengalami kesulitan dan memahami materi bercerita kurangnya media sebagai penunjang pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran panggung boneka (paneka) untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi menyimak cerita Kiki dan Gaga bab 6 "Berbeda Itu Tak Apa". Keaktifan tercermin dari partisipasi aktif siswa dalam berbagai kegiatan belajar, baik secara fisik maupun mental. Interaksi antara siswa dan guru selama proses pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui penggunaan media pembelajaran panggung boneka (paneka)

Jenis penelitian yang digunakan adalah mengacu pada model pengembangan pengembangan (*Research and Developpement*) R&D melalui desain ADDIE. Studi pengembangan ini menggunakan model pengembangan (ADDIE) terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evulation*). Subjek pada penelitian ini yakni siswa kelas I di SDN 1 Turen. Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket penilaian oleh ahli materi, ahli media dan angket keaktifan siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Paneka memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa. Sebelum penggunaan media, persentase keaktifan siswa hanya mencapai 64%. Setelah penggunaan media pembelajaran panggung boneka (paneka), keaktifan siswa meningkat signifikan hingga mencapai 96%. Peningkatan sebesar 32% ini membuktikan bahwa media Paneka efektif menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menarik perhatian siswa. Berdasarkan uraian diatas, media pembelajaran panggung boneka (paneka) layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa.

ABSTRAC

Setyawan, Dimas. 2025. "The Development of Hand Puppet Learning Media to Increase Student Activeness in Grade I Indonesian Language Subjects at Elementary School." Undergraduate Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Raden Rahmat Islamic University, Kepanjen, Malang.

Advisor: Dr. Adzimatnur Muslihasari, M.Pd.

Keywords: *development, puppet stage learning media*

This development is motivated by the low level of student activity in Indonesian language subjects, students experience difficulties in understanding storytelling material due to the lack of media as learning support. This study aims to produce puppet stage learning media (paneka) to increase student activity in listening to the story of Kiki and Gaga chapter 6 "Different is Okay". Activeness is reflected in the active participation of students in various learning activities, both physically and mentally. Interaction between students and teachers during the learning process. One effort to increase student activity is through the use of puppet stage learning media (paneka).

The type of research used refers to the Research and Development (R&D) model through the ADDIE design. This development study employed the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects were first-grade students at SDN 1 Turen. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data collection instruments used were assessment questionnaires by subject matter and media experts, as well as student engagement questionnaires.

The results of this study indicate that the use of Paneka media has a positive impact on student engagement. Before the media was used, student engagement was only 64%. After the use of the puppet stage (Paneka) learning media, student engagement increased significantly to 96%. This 32% increase demonstrates that Paneka media is effective in creating an interactive, enjoyable, and engaging learning environment. Based on the above description, the panggung boneka (Paneka) learning media is suitable for use in the learning process to increase student engagement.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	x
ABSTRAC.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Pengembangan.....	5
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	6
G. Manfaat Pengembangan.....	9
H. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Media Pembelajaran.....	10
B. Media Panggung Boneka (Paneka).....	18
C. Keaktifan Siswa.....	21
D. Penelitian Terkait.....	31
E. Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	34
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	34
C. Gambar Produk yang akan di kembangkan (<i>story board</i>).....	39
D. Rancangan Uji Coba Produk.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	46
A. Studi Pendahuluan.....	46
B. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	48
C. Hasil Uji Coba Produk.....	53
D. Revisi Produk.....	58
E. Kajian Produk Akhir.....	58
F. Keterbatasan Penelitian.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian terkait	31
Tabel 3. 1 Aturan pemberian skor skala linkert	43
Tabel 3. 2 Kategori penilaian	43
Tabel 3. 3 Kategori respon siswa	44
Tabel 3. 4 Kategori penilaian keaktifan siswa	45
Tabel 4. 1 Validasi ahli materi	50
Tabel 4. 2 Hasil validasi ahli media	51
Tabel 4. 3 Pengembangan media pembelajaran	53
Tabel 4. 4 Hasil uji lapangan terbatas	54
Tabel 4. 5 Hasil angket keaktifan siswa	56
Tabel 4. 6 Hasil revisi validasi materi	58
Tabel 4. 7 Hasil revisi ahli media.....	60
Tabel 4. 8 Hasil indikator keaktifan siswa.....	63

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	33
Gambar 3.1 ADDIE penelitian.....	35



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin observasi	79
Lampiran 2 Surat balasan penelitian	80
Lampiran 3 Lembar observasi di kelas I SDN 1 Turen	81
Lampiran 4 Wawancara wali kelas I.....	82
Lampiran 5 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi.....	83
Lampiran 6 Rekapitulasi validasi ahli materi	86
Lampiran 7 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media	87
Lampiran 8 Rekapitulasi angket validasi ahli media	91
Lampiran 9 Angket respon siswa uji lapangan terbatas	92
Lampiran 10 Hasil rekapitulasi uji lapangan terbatas	93
Lampiran 11 Kisi-kisi instrumen angket keaktifan siswa uji lapangan	94
Lampiran 12 Hasil rekapitulasi angket keaktifan siswa	95
Lampiran 13 Kisi-kisi angket keaktifan siswa	96
Lampiran 14 Hasil rekapitulasi angket keaktifan siswa.....	97
Lampiran 15 Rubrik penilaian	98
Lampiran 17 Modul ajar	100

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keaktifan belajar siswa merupakan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya, keaktifan dapat mendorong siswa untuk berinteraksi dengan guru selama proses pembelajaran. Tingginya keaktifan belajar siswa tercermin dari partisipasi siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Pembelajaran aktif mendorong siswa untuk berperan serta, baik dalam berpikir maupun bertindak, selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran aktif membantu siswa memperoleh keterampilan yang dibutuhkan guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Puspita *et al.*, 2022).

Siswa merupakan subjek dan objek dari kegiatan pembelajaran, pada dasarnya proses pengajaran memiliki peranan penting untuk memastikan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Yustika, 2019). Tujuan pembelajaran akan diperoleh ketika siswa aktif berusaha mencapainya. Keaktifan siswa adalah bagian penting dalam proses pembelajaran karena tanpa adanya keaktifan siswa pendidikan tidak akan berjalan dengan baik (Sari *et al.*, 2022).

Keaktifan siswa merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran, karena berpengaruh langsung terhadap keberhasilan belajar. Siswa yang aktif selama pembelajaran akan terlihat dari keterlibatannya dalam berbagai aktivitas belajar, seperti mendengarkan, bertanya, menjawab, serta mencoba memahami materi melalui tindakan nyata. Antusias siswa yang aktif

akan mendorong penerimaan materi secara lebih mudah, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Napitupulu & Susanti, 2023).

Keaktifan siswa merupakan proses mental yang terjadi karena adanya kegiatan belajar yang mencerminkan keterlibatan siswa dalam memahami, mengelola dan menyerap informasi. Keaktifan siswa ini tidak muncul maka pembelajaran menjadi kurang bermakna dan siswa akan kesulitan mencapai tujuan belajar secara maksimal (Sholihah *et al.*, 2023). Keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat penting, terutama pada usia awal sekolah dasar, karena pada tahap inilah siswa, mulai membangun kebiasaan dan sikap belajar yang akan terbawa hingga jenjang pendidikan selanjutnya (Puspita *et al.*, 2022).

Rendahnya keaktifan siswa adalah kondisi di mana siswa kurang terlibat secara fisik, mental, dan emosional dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini di tandai dengan minimnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran seperti, tidak mengajukan pertanyaan dan tidak menjawab pertanyaan guru (Dianti, 2017). Keaktifan yang rendah sering kali disebabkan oleh pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak adanya media pembelajaran yang variatif. Akibatnya siswa menjadi pasif, mudah bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan bersemangat (Anggraini & Nora, 2024).

Di sisi lain, rendahnya keaktifan siswa merupakan salah satu permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran, khususnya di jenjang sekolah dasar. Keaktifan yang rendah dapat disebabkan oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik dari segi internal siswa, lingkungan belajar, maupun strategi pembelajaran yang digunakan guru. Salah satu penyebab utama rendahnya

keaktifan siswa adalah: (1) pembelajaran yang tidak menarik atau monoton; (2) tidak tersedianya media pembelajaran yang sesuai; (3) minimnya rasa percaya diri siswa; (4) kurangnya dukungan lingkungan belajar; (5) karakteristik siswa usia dini (Yustika & Prihatnani, 2019).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pembelajaran yang bersifat interaktif dan mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran panggung boneka (paneka). Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, komunikatif, serta mendorong keterlibatan siswa secara langsung khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas I sekolah dasar (Arzani & Marzoan, 2020).

Media pembelajaran panggung boneka (paneka) memiliki karakter boneka yang menarik bagi siswa, dapat menjadi alat yang interaktif yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran panggung boneka (paneka), memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar aktif, selain itu media paneka dapat menjadi teman yang menyenangkan bagi siswa (Rachmawati *et al.*, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia 33,33% dari 18 siswa di kelas I SDN 1 Turen. Rendahnya keaktifan siswa, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi cerita Kiki dan Gaga. kurangnya media sebagai penunjang pembelajaran. Hal ini sangat penting khususnya pada masa transisi kelas I sekolah dasar dengan suasana belajar yang nyaman dan

menyenangkan siswa akan terdorong untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Melalui interaksi dengan media pembelajaran panggung boneka (paneka), siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar. Penggunaan media pembelajaran panggung boneka (paneka) di harapkan mampu meningkatkan proses pembelajaran berlangsung aktif dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Pranata, 2017).

Berdasarkan uraian diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Panggung Boneka (Paneka) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas I Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Tujuan penelitian tersebut, untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi menyimak cerita Kiki dan Gaga bab 6 “Berbeda Itu Tak Apa” di kelas I SDN 1 Turen.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, di atas dapat di identifikasikan permasalahan yang terjadi pada siswa kelas I di SDN 1 Turen.

1. Rendahnya keaktifan siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia 33,33% dari 18 siswa di kelas I SDN 1 Turen.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi bercerita kurangnya media sebagai penunjang pembelajaran.
3. Belum tersediannya media pembelajaran yang menarik.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran panggung boneka (paneka) sebagai sarana untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam materi menyimak cerita “Kiki dan Gaga” pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I di SDN 1 Turen.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan maka dapat di rumuskan permasalahan:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran panggung boneka (paneka) untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas I SDN 1 Turen?
2. Bagaimana peningkatan keaktifan siswa di kelas I SDN 1 Turen setelah penggunaan media pembelajaran panggung boneka (paneka) pada materi menyimak cerita Kiki dan Gaga?

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran panggung boneka (paneka) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I, dengan tujuan penelitian:

1. Mengembangkan media pembelajaran panggung boneka (paneka) yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I SDN 1 Turen.
2. Mengetahui kevalidan dan kelayakan media panggung boneka (paneka) berdasarkan ahli materi dan ahli media.

3. Menguji efektivitas media pembelajaran paneka dalam meningkatkan keaktifan siswa pada materi menyimak cerita Kiki dan Gaga pada materi menyimak cerita dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I SDN 1 Turen.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk pengembangan media pembelajaran panggung boneka (paneka) pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I Sekolah Dasar Negeri 1 Turen memiliki beberapa spesifikasi produk tersebut yaitu:

1. Produk yang di kembangkan adalah media pembelajaran panggung boneka (paneka) sebagai media pembelajaran kelas I di SDN 1 Turen.
2. Bahan utama pembuatan media panggung boneka yang terbuat dari triplek kayu yang berukuran lebar 90 cm dan tinggi 50 cm, pada tengah triplek diberi lubang persegi panjang untuk celah media, kemudian diberikan stiker bergambar binatang dan tulisan panggung boneka.
3. Media paneka dalam penelitian adalah media boneka tangan berkarakter binatang kelinci berperan dalam tokoh cerita Kiki dan karakter binatang gajah dalam tokoh cerita Gaga.
4. Buku panduan atau petunjuk penggunaan media pembelajaran panggung boneka (panggung boneka) di cetak pada kertas lebih tebal dengan ukuran A5 dan di jilid spiral yang berfungsi untuk memberi petunjuk penggunaan pada peserta didik.

G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang akan di peroleh dari di laksanakan nya penelitian:

1. Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan media pembelajaran panggung boneka (paneka) ini dapat di gunakan sebagai acuan untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi menyimak cerita kiki dan gaga mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Bagi siswa media paneka diharapkan dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terutama dalam keterampilan menyimak cerita.

b. Bagi Pendidik

Bagi pendidik melalui adanya media paneka media ini dapat menjadi alternative dan inovasi penyampaian materi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Guru juga dapat terbantu dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan media paneka dapat menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran disekolah dasar yang mendukung pencapaian tujuan kurikulum, khususnya kurikulum merdeka. Sekolah dapat menjadikan sebagai bahan ajar tambahan yang mendukung kegiatan pembelajaran sebagai upaya peningkatan mutu belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman secara langsung bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran panggung boneka (paneka) untuk meningkatkan keaktifan siswa materi menyimak cerita Kiki dan Gaga.

H. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional yaitu:

1. Media pembelajaran panggung boneka (paneka) merupakan salah satu media dari papan dan boneka tangan, media panggung boneka dapat di tempatkan dalam memvisualisasikan media dalam cerita Kiki dan Gaga dalam mata pelajaran bahasa indonesia kelas I sekolah dasar. Media paneka adalah alat bantu media pembelajaran boneka yang dipakai ditangan dan digerakkan oleh tangan untuk memainkan peran atau menyampaikan cerita. Boneka tangan terbuat dari kain atau bahan lain yang lembut dan mudah digerakkan. Media ini digunakan dalam berbagai konteks pendidikan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif, terutama bagi siswa.
2. Keaktifan siswa adalah keterlibatan aktif siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Indikator keaktifan siswa pada pembelajaran kelas I di SDN 1 Turen, sebagai berikut; (1) siswa tampak menyimak dengan baik saat media paneka

digunakan dalam pembelajaran, (2) siswa mampu menjawab pertanyaan dari yang disampaikan melalui media paneka, (3) siswa aktif mengajukan pertanyaan sederhana, (4) siswa berani tampil menggunakan media paneka di depan kelas, (5) siswa tampak senang dan antusias dengan adanya media pembelajaran paneka, (6) siswa menyusun kalimat atau cerita sederhana menggunakan media paneka yang di mainkan, (7) siswa tidak takut dan peraya didri saat menjawab pertanyaan guru, (8) siswa terlihat tidak bosan saat mengikuti pembelajaran dengan media paneka, (9) siswa menunjukkan minat lebih besar untuk membaca cerita melalui media paneka, (10) siswa menunjukkan keinginan untuk kembali belajar bahasa Indonesia menggunakan media paneka.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran bahasa Indonesia yang dimaksud dalam penelitian ini di fokuskan pada materi menyimak cerita Kiki dan Gaga pada bab 6 “Berbeda Itu Tak Apa” berdasarkan Kurikulum Merdeka untuk kelas I di SDN 1 Turen.