

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Panggung Boneka (Paneka)

Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa.

Proses pengembangan media pembelajaran panggung boneka (paneka) untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di SDN 1 Turen, di lakukan melalui model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada tahap ini analisis diperoleh bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran bahasa indonesia. Tahap desain menghasilkan rancangan media paneka yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar. Pada tahap pengembangan media di buat dan di validasi ahli materi dan validasi ahli media dengan hasil penilaian sangat baik atau layak di gunakan . Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas dan luas yang menunjukkan peningkatan keaktifan siswa. Terakhir tahap evaluasi menunjukkan bahwa media paneka efektif dalam menciptakan pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan kekatifan siswa

2. Peningkatan Keaktifan Siswa Di Kelas I SDN 1 Turen Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Panggung Boneka (Paneka)

Bahwasannya, indikator keaktifan siswa pada pembelajaran kelas I di SDN 1 Turen sebagai berikut;

k. Siswa tampak menyimak dengan baik saat media paneka digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini di buktikan berdasarkan rekapitulasi skor pada indikator keaktifan siswa, di mana diperoleh skor 5 presentase 100% dan berada dalam kategori “Sangat Baik”,

l. Siswa mampu menjawab pertanyaan dari yang disampaikan melalui media paneka, dari skor 5 presentase 100%. Berada dalam kategori “sangat baik” bahwa meningkatkan keberanian siswa untuk bertanya dan menjawab.

m. Siswa aktif mengajukan pertanyaan sederhana. Berdasarkan hasil rekapitulasi di peroleh skor 5 hasil presentase 100% kategori “Sangat Baik”. Siswa mampu mengajukan pertanyaan sederhana kepada guru dalam penggunaan media paneka.

n. Siswa berani tampil menggunakan media paneka di depan kelas. Berdasarkan hasil rekapitulasi bahwa di peroleh skor 5 presentase sebesar 100% kategori “Sangat Baik”. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media paneka dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa

o. Siswa tampak senang dan antusias dengan adanya media pembelajaran paneka. Berdasarkan hasil rekapitulasi bahwa, di peroleh skor 5 presentase sebesar 100% kategori “Sangat Baik”

p. siswa menyusun kalimat atau cerita sederhana menggunakan media paneka yang di mainkan. Berdasarkan hasil rekapitulasi bahwa di mana skor 5 hasil presentase 100% kategori “Sangat Baik”. Siswa

- peningkatan minat baca dan keinginan untuk mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia kembali.
- q. Siswa tidak takut dan peraya diri saat menjawab pertanyaan guru. Berdasarkan hasil rekapitulasi, diperoleh bahwa indikator memperoleh skor 5 dengan presentase 100%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini di tunjukkan oleh 15 siswa di kelas I SDN 1 Turen yang mampu menjawab pertanyaan dengan suara lantang dan penuh keyakinan, bahkan ketika guru menunjuk secara acak.
- r. Siswa terlihat tidak bosan saat mengikuti pembelajaran dengan media paneka. Berdasarkan hasil rekapitulasi, indikator ini memperoleh skor 5 dengan presentase capain sebesar 100%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media paneka mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.
- s. Siswa menunjukkan minat lebih besar untuk membaca cerita melalui media paneka. Berdasarkan hasil rekapitulasi, indikator ini memperoleh skor 4 dengan presentase capain sebesar 80%, yang termasuk dalam kategori “Baik”
- t. Siswa menunjukkan keinginan untuk kembali belajar bahasa Indonesia menggunakan media paneka. Berdasarkan hasil rekapitulasi, indikator ini memperoleh skor 4 dengan presentase capain sebesar 80%, yang termasuk denga kategori “Baik”. Bahwa 13 siswa kelas I SDN 1 Turen. Menunjukkan antusiasme yang sama, sebagian besar di antaranya

tampak lebih terdorong untuk membuka dan membaca kembali cerita yang telah di mainkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap 10 indikator keaktifan siswa kelas I SDN 1 Turen dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran panggung boneka (paneka), diperoleh jumlah skor 48 dari skor maksimal 50, dengan presentase capain sebesar 96%. bahwa penggunaan media pembelajaran panggung boneka (paneka) sangat efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas I di SDN 1 Turen. Media paneka layak di jadikan sebagai pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa.

B. Saran

Berkaitan dengan penelitian dan kesimpulan maka keberhasilan pelaksanaan proses pengembangan peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menambah wawasan baru dan menjadi masukan yang baik bagi pengembangan media pembelajaran boneka tangan pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas I Sekolah

Dasar

2. Bagi pembaca, semoga dapat melakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan dapat mengikuti perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani, W., Nisa, S., & Padang, U. N. (2024). *ANALISIS KEEFEKTIFAN METODE GAME EDUKATIF TERHADAP KEAKTIFAN DAN KERJA SAMA SISWA SEKOLAH DASAR*. 4, 3137–3147.
- Anjarwati, R. A. (2022). *Penggunaan Media Boneka Tangan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I di SDN 8 Madurejo Pangkalan Bun*.
- Arzani, M., & Marzoan, L. (2020). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Negeri Dewi Kayangan Tahun Pelajaran. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 377–387. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i2.1456>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anggraini, D., & Nora, D. (2024). *Rendahnya Keaktifan Belajar Siswa Pada Penerapan Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Sosiologi*. 3, 337–343.
- Dianti, Y. (2017). Analisis Faktor Rendahnya Keaktifan Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika Stkip Pgri Pacitan Pada Mata Kuliah Persamaan Differensial. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2010, 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fajarwati & Nisrinah. (2022). *Pembelajaran Ips Dari Perspektif Model Problem Based Learning (Pbl) Berbasis Jigsaw Pada Kurikulum*. 7, 4583–4591.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- IKHSAN, K. N. (2022). Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(3), 119–127. <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>
- 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: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 24. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.918>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia

- Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nabila, P. (2021). *Pengembangan media boneka jari hewan untuk meningkatkan hasil belajar pada tema 7 subtema 2 siswa kelas I SDN 2 Maronge*. Januari.
- Napitupulu, E. H., & Susanti, A. E. (2023). Mengupayakan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Tanya Jawab. *KAIROS: Jurnal Ilmiah*, Vol. 3(No. 2), 32–46.
- Pranata, Y. . . S. P. . & S. A. (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 627–636.
- Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>
- Pramudita, B. K. (2023). *Pengembangan media pembelajaran boneka tangan pada materi menceritakan kembali isi dongeng kelas II SD Negeri 11 Indralaya*. Maret.
- Rachmawati, P., Ab`ur, A., Prasanty, A. P., & ... (2022). Pengembangan Media Pembelajaran “Boneka Tangan” Upaya Meningkatkan Literasi Dan Kreativitas Anak Usia Dini Di Taman Baca *Prosiding Seminar* <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/15472>
- Rahmadani, S., Mufarizuddin, M., & Kusuma, Y. Y. (2023). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 45–53. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.37>
- Rahmawati, S. (2016). *Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia*. Universitas Negeri Malang.
- Rahmayanti, D., Supriyanto, D. H., & Khusniyah, T. W. (2022). Pengaruh Keaktifan Bertanya Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 6(1), 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.34-40>
- Ratna Ayuningtyas, Agus Sutono, & Fenny Roshayanti. (2023). Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Iii Sd N 3 Rejosari. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 1047–1054. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1661>
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Saski, N.H., & Tri, S. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.

- Sholihah, A., Warsiman, W., & Arista, H. D. (2023). Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning pada Materi Teks Artikel. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 95–105. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.5057>
- Sultan, U. I. N., & Kasim, S. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation)*. 8.
- Sofi, A. N. S., & Praheto, B. E. (2023). Penggunaan media boneka tangan untuk pembelajaran berbicara pada siswa kelas rendah sekolah dasar. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 109–121. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.79>
- Sugiyono. (2019). *Pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk berupa E-LKPD berbasis web liveworksheet*. 2–9. [http://eprints.ummetro.ac.id/1605/%0Ahttps://eprints.ummetro.ac.id/1605/4/BAB III.pdf](http://eprints.ummetro.ac.id/1605/%0Ahttps://eprints.ummetro.ac.id/1605/4/BAB%20III.pdf)
- Wibowo Imam Suwardi, F. R. (2018). Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Imam Suwardi Wibowo , Ririn Farnisa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 181–202.
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Armi Eka Putri, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93–102. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>
- Yustika, G., & Prihatnani, E. (2019). Peningkatan Hasil Dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui NHT. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 481–493. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.136>
- Zuhriyyatul, A. (2020). *Pengembangan media boneka tangan materi hidup rukun untuk meningkatkan kemandirian dan keterampilan berbicara pada siswa kelas II SDN Karangtengah 3 Kota Blitar*.