



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA TABLET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR NEGERI 27 GERNIS

Evi Nur Islamiyati<sup>1</sup>, Indri Astuti<sup>2</sup>, Juhana<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka

<sup>2</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura

### Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 4 Februari 2023

Revisi: 24 Februari 2023

Diterima: 7 Maret 2023

Diterbitkan: 30 April 2023

Keywords:

Learning media, tablet puppet, speaking skills

Kata Kunci:

Media pembelajaran, boneka tablet, kemampuan membaca

DOI :

10.31932/jppdp.v9i1.2185

Surel Korespondensi:

evinurislamiyati90@gmail.com

### Abstract

This study aims to develop tablet puppet learning media to improve reading skills in first grade elementary school students. The research was conducted using the Research and Development method with the ADDIE development model through the analyze, design, development, implementation and evaluation stages. The research was conducted at 27 Gernis Public Elementary School in grade 1 with 70 participants. The tablet dummy media developed was validated by 2 material experts with an average score of 4.80 in the "valid" category, 2 design experts with an average score of 75 in the "valid" category, and 2 media experts with an average score of 4.86 in the "valid" category. The results of the analysis were carried out by empirical tests including individual tests, small group tests, and large group tests each showing a "very good" attitude in using tablet puppet learning media. The test for the effectiveness of media use was carried out by a gain score test with a value of 0.71 in the "High" category. Based on the results of this analysis, it can be concluded that tablet puppet learning media can be applied to improve reading skills in grade 1 elementary school students.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran boneka tablet untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas satu sekolah dasar. Penelitian dilakukan dengan metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE melalui tahap analyze, design, development, implementation dan evaluation. Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 27 Gernis pada kelas 1 dengan jumlah partisipan 70 orang. Media boneka tablet yang dikembangkan divalidasi oleh 2 orang ahli materi dengan hasil rerata skor 4,80 berkategori "valid", 2 orang ahli desain dengan rerata skor 75 berkategori "valid", serta 2 orang ahli media dengan rerata skor 4,86 berkategori "valid". Hasil analisis dilakukan dengan uji empiris meliputi uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar masing-masing menunjukkan sikap "sangat baik" dalam menggunakan media pembelajaran boneka tablet. Adapun uji keefektifan penggunaan media dilakukan dengan uji gain score dengan nilai sebesar 0,71 dengan kategori "Tinggi". Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran boneka tablet dapat di terapkan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa kelas satu Sekolah Dasar.

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*

Copyright © 2023 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



### Pendahuluan

Setiap manusia diwajibkan untuk terampil dalam berbahasa supaya dapat berkomunikasi dengan baik kepada orang lain. Keterampilan berbahasa mencakup ketrampilan menyimak, ketrampilan berbicara,

ketrampilan membaca dan ketrampilan menulis. Dalam dunia pendidikan terutama siswa kelas rendah yaitu kelas 1 dan 2 sekolah dasar harus terampil dalam berbahasa terutama membaca. Karena membaca permulaan atau membaca pada anak

sekolah dasar kelas rendah merupakan langkah awal dalam belajar membaca. Keterampilan membaca tersebut dapat dilatih mulai dari tingkat huruf, suku kata serta kata yang sesuai dengan keseharian mereka.

Keterampilan membaca awal melibatkan proses belajar dengan membaca kata atau kalimat yang bermakna. Hal ini dilakukan agar seorang pembelajar dapat mengalami makna kata dalam diri dan keseharian mereka melalui program yang dirancang untuk menarik perhatian Anda. Selain itu, kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dengan kegiatan yang dilakukan secara berulang dapat melatih anak dalam kemampuan membaca dan akan terus diingat. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Steinberg (Susanto, 2011) bahwa kegiatan yang dilakukan secara berulang dapat melatih anak dalam kemampuan membaca dan akan terus diingat.

Menurut Santoso (2007), hal ini melengkapi dengan pandangan sebelumnya bahwa siswa sekolah dasar belajar membaca dalam dua tahap, dengan tahap pertama adalah pembelajaran membaca di kelas I dan II. Siswa harus dapat mengenal huruf, suku kata, kata, dan kalimat melalui

pembelajaran ini. penambahan kosakata yang dilatihkan setiap hari akan terus bertambah semakin banyak. Jadi pada kelas rendah kemampuan membaca sangat penting karena menjadi awal untuk dapat memahami pelajaran yang lainnya.

Terdapat banyak alasan mengapa dalam kehidupan modern ini orang perlu meningkatkan kemampuan membaca. Menurut Nurhadi (2011) beberapa alasan pokoknya adalah (1) membaca itu proses yang kompleks dan rumit, yang memerlukan kemampuan berpikir tinggi; (2) realitas sehari-hari kehidupan modern menuntut semua orang memiliki daya baca yang tinggi; dan (3) kemampuan membaca dapat ditingkatkan.

Berdasarkan hasil observasi awal pada siswa kelas 1 SD Negeri 27 Gernis Kecamatan Sepauk, sebanyak 90% dari 70 siswa pada saat pembelajaran luring belum mengenal huruf yang ditunjukkan oleh guru. Selain itu terdapat juga siswa yang belum mengenal kosakata dan belum lancar membaca bahkan terdapat siswa yang belum dapat membaca. Oleh karena itu, diperlukan upaya keras dari guru untuk membelajarkan siswa agar dapat

membaca dengan lancar, karena membaca merupakan ketrampilan awal yang diperlukan untuk menguasai pelajaran lain.

Hasil observasi awal juga mendapati bahwa proses pembelajaran juga belum dilaksanakan secara optimal. Guru masih terjebak dengan pola pembelajaran konvensional dengan hanya mengandalkan ketrampilan menjelaskan. Selain itu, guru juga dalam menyampaikan materi pembelajaran tidak menggunakan media sehingga anak kurang tertarik terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia yaitu membaca. Oleh karena itu, pembelajaran yang dirasa mampu untuk menggugah siswa agar mampu dan terampil membaca adalah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sumberdaya yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari (Seran, 2021: 466). Selanjutnya Rivai (2009) mengemukakan media pembelajaran

mempunyai fungsi sebagai berikut: 1) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka akan lebih memperhatikan apa yang diajarkan; 2) makna materi yang diajarkan akan menjadi lebih jelas, sehingga memungkinkan siswa untuk memahami dan memudahkan penguasaan dan pencapaian tujuan pengajaran; 3) pelajaran akan diajarkan dengan berbagai cara, tidak hanya melalui kata-kata; dan 4) siswa akan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang lebih beragam, termasuk tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, mengarahkan, dan bertindak.

Menurut Daryanto (2015) bentuk manusia atau binatang yang ditirukan disebut boneka. Menurut Gunarti dalam Sulianto (2014: 96), boneka memiliki banyak keunggulan dalam media cerita. Kisah-kisah yang diceritakan melalui karakter boneka pasti akan menarik minat dan perhatian anak-anak yang biasanya senang bermain boneka. Bermain dengan boneka adalah cara lain bagi anak-anak untuk terlibat dan ikut serta dalam permainan boneka. Akibatnya, boneka berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan

emosi dan pengalih perhatian bagi anak-anak.

Penggunaan media boneka tablet dapat meningkatkan kemampuan membaca pada pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam upaya meningkatkan proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya, penggunaan media pembelajaran termasuk dalam komponen metode mengajar. Akibatnya, fungsi utama media pembelajaran boneka tablet adalah untuk mendukung penggunaan strategi mengajar guru. Diharapkan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar bagi siswa.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, maka diperlukan kajian mendalam mengenai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membaca siswa. Oleh karena itu, dilakukan penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran boneka tablet untuk meningkatkan kemampuan membaca pada siswa di sekolah dasar.

## Metode

Metode penelitian dilakukan dengan Research and Development (R&D). Putra (2015: 67) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian sistematis yang dirancang untuk menemukan, meningkatkan, mengembangkan, memproduksi, dan menguji keefektifan produk, model, produk yang unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Penelitian pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan juga akan diuji keefektifan dan kemenarikan dari produk tersebut (Sa'adah, 2020).

Dalam penelitian ini, digunakan pengembangan model ADDIE yang berorientasi pada hasil belajar. Menurut Branch (2009: 15), *"The goals of this book are to first present the ADDIE concept. ADDIE is an acronym for Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. ADDIE is a product development concept."* Alasan digunakan model desain ADDIE adalah karena model desain ADDIE sistemik dan sistematis, seperti terlihat dalam bagan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Tahap Kegiatan Pengembangan (ADDIE)**

<b>Desain Model ADDIE</b>	<b>Kegiatan Pengembangan</b>
A (Analysis)	1. Analisis kurikulum 2. Analisis kebutuhan
D (Design )	1. Perencanaan dan Rancangan Produk 2. Desain Konsep
D ( Development )	1. Pengembangan produk awal 2. Validasi ahli ( <i>expert riview</i> ) 3. Revisi 4. Produk awal 5. Uji coba perorangan ( <i>one to one</i> ) 6. Revisi 7. Uji coba kelas kecil ( <i>small group</i> ) 8. Revisi 9. Uji coba kelas besar ( <i>field try</i> ) 10. Revisi 11. Produk akhir
I (Implentation)	1. Mempersiapkan Guru ( <i>Prepare the teacher</i> ) dengan pelatihan penggunaan media pembelajaran boneka tablet 2. Mempersiapkan Siswa ( <i>prepare the children</i> ) dengan cara mengobservasi siswa terhadap media pembelajaran boneka tablet.
E ( Evaluation )	1.Pre test 2. Penggunaan produk akhir 3. Post test

Pada penelitian ini, data penelitian dikumpulkan dalam bentuk data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data tersebut menggunakan instrumen pedoman wawancara, lembar observasi, angket, tes, dan dokumentasi.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Analysis

Karakteristik siswa Sekolah Dasar Negeri 27 Gernis masih belum aktif dalam pembelajaran bahasa indonesia, karena mereka banyak yang belum bisa membaca. Kebanyakan siswa tidak tertarik

mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia, ada yang bermalasan, mengobrol sendiri dengan temannya, diam tapi tidak faham dengan yang di jelaskan guru, ikut-ikutan teman mengucapkan huruf tanpa mengetahui huruf yang di sebut benar apa salah. Dengan begitu dapat diketahui bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tidak semangat dan tidak tertarik, karena hanya teori langsung dari buku.

Selanjutnya kurikulum yang diterapkan pada Sekolah dasar kelas 1 mengacu pada Kuriku-

lum 2013 yang terdapat Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran yang tertuang dalam Silabus dan RPPH yang harus dicapai dalam setiap pembelajaran. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia tema diriku sub tema aku dan teman baru pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70.

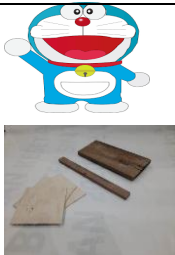
Siswa mulai belajar tatap muka terbatas dengan waktu yang lebih singkat dari pada biasanya dan masuk hanya sampai hari jum'at, sistem pembelajaran masih terfokus pada guru. Karena waktu yang lebih sebentar dari biasanya jadi pembelajaran di kelas kurang maksimal dan materi yang di sampaikan juga belum maksimal, selain itu dalam pembelajaran juga belum menggunakan media untuk memudahkan dalam menyampaikan materi, apalagi dalam tema diriku sub tema aku dan teman baru





dalam penyampaian materi hanya sekedar berkenalan langsung dengan teman sebangku atau teman di sebelahnya belum mengetahui huruf-huruf nama teman tersebut apalagi mengetahui huruf nama depan teman-temannya. Penggunaan media pembelajaran boneka tablet dapat mempermudah dalam menyampaikan materi mengenal huruf nama teman dan huruf awal nama teman karena langsung praktek dengan media sehingga anak mengetahui huruf yang di caranya dan langsung membancanya karena ada kata yang wana hurufnya berbeda sehingga anak mudah untuk mengingatnya.

## 2. Design

Menyusun desain media pembelajaran boneka tablet berdasarkan materi meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 yang berupa langkah-langkah cara membuat boneka tablet seperti terlihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Story Board Boneka Tablet Doraemon**

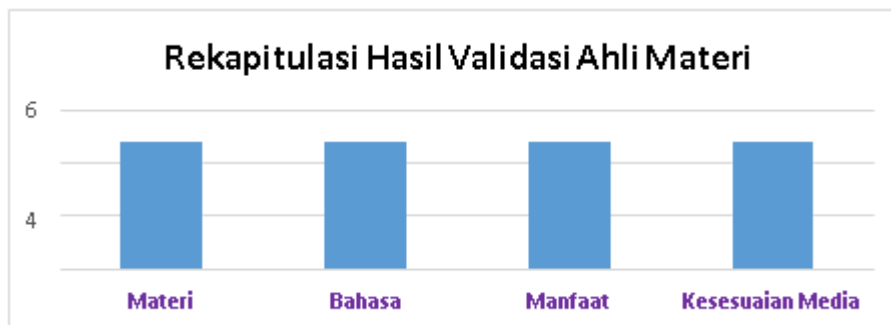
No	Deskripsi	Alat dan Bahan
1	Memilih figur yang di inginkan. Figur yang di pilih disini adalah boneka doraemon.	
2	Menjiplak figur tersebut sesuai dengan keinginan dalam sebuah triplek, kemudian gunakan pensil untuk menjiplak di triplek	

- 3 Memotong triplek sesuai dengan figur yang di jiplak tadi, kemudian di bentuk kotak yang nantinya akan di jadikan layar tablet atau slidenya di bagian tengah 
- 4 Menyediakan gulungan untuk scrollnya menggunakan paralon dan di sambung pada bagian luarnya untuk scroll di bagian luarnya yang di putar, bisa menggunakan bulatan seperti pinggir bagian tiang korden rumah atau benda sejenis lainnya, kemudian sediakan kertas panjang tebal sebagai layar yang akan di gulung dan di tempelkan materi sesuai dengan materi yang di inginkan. 
- 5 Setelah semua terpasang dan sudah di cat, kemudian buat kaki boneka tablet supaya bisa berdiri tanpa di pegang dan lebih kokoh saat di gunakan, bisa menggunakan kayu yang di buat sesuai keinginan. 
- 6 Setelah semua selesai lalu tempelkan materi pada kertas panjang tadi, materi pengenalan yang sudah di sediakan untuk meningkatkan kemampuan membaca, lalu perekat, kartu huruf yang di buat sendiri yang di modifikasi di belakangnya di tempel perekat sehingga anak bisa menempelkannya sesuai dengan perintah guru. 

### 3. Development

Pada tahap ini dilakukan validasi kepada tiga (3) ahli yakni ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Hasil

validasi dari kedua ahli tersebut dapat dilihat masing-masing pada Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3.



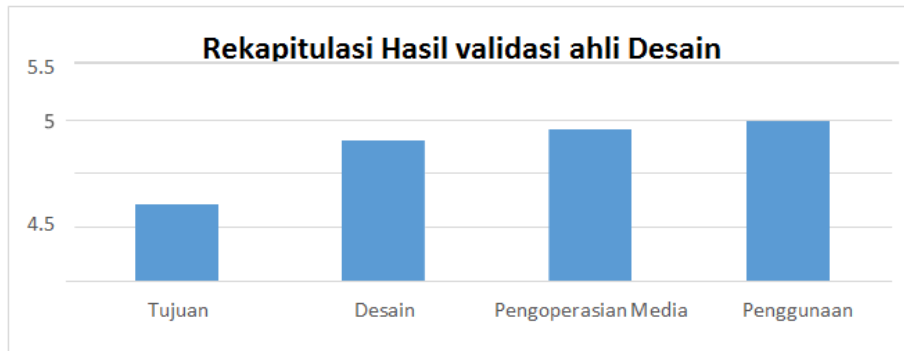
Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan Gambar 1., dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata dari ahli 1 yaitu 4,775 dinyatakan “valid” karena berada di antara 3,7-5 yaitu valid berdasarkan tiga kategori yang dipaparkan oleh Widiyoko

(dalam Mering, 2020: 86) yakni “valid” = 3,7-5 , “Cukup Valid” = 2,4-3,6, “Tidak Valid”=1,0-2,3. Begitu juga hasil rata-rata berdasarkan penilaian ahli 2 yaitu 4,838 di nyatakan “valid”. Jadi berdasarkan

penilaian rata-rata ahli materi 1 dan ahli 2 yaitu 4,80 maka media pembelajaran boneka tablet untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD di nyatakan “valid”,

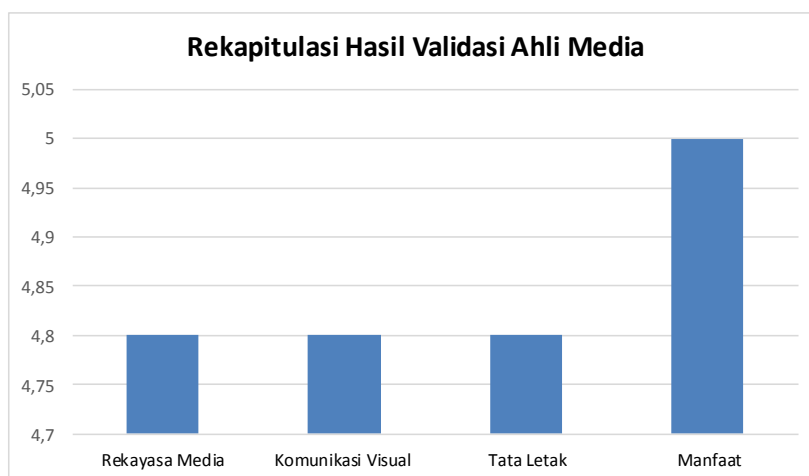
baik dari segi materi, bahasa, manfaat, dan kesesuaian media serta layak diuji coba lapangan dengan revisi dan diuji cobakan ketahap empiris.



**Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Desain**

Berdasarkan Gambar 2., maka dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata dari ahli 1 yaitu 4,8 yang dinyatakan “valid” karena berada di antara 3,7–5 yaitu valid berdasarkan tiga kategori yang di paparkan oleh Widiyoko (Mering, 2020: 86). Begitu juga hasil rata-rata berdasarkan penilaian ahli 2 yaitu 4,75 yang di nyatakan “valid”. Jadi berdasarkan

penilaian rata-rata ahli desain 1 dan 2 yaitu 4,76 maka media boneka tablet untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD di nyatakan “valid” baik dari segi tujuan, desain, pengoperasian media, dan penggunaan serta layak diuji coba lapangan tanpa revisi dari ahli 1 dan ahli 2 menyatakan layak di uji coba lapangan dengan revisi.



**Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Media**

Berdasarkan Gambar 3., dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata dari ahli 1 yaitu 4,883 yang dinyatakan “valid” karena berada di antara 3,7–5 yaitu valid berdasarkan tiga kategori yang di paparkan oleh Widiyoko (dalam Mering, 2020: 86). Begitu juga hasil rata-rata berdasarkan penilaian ahli 2 yaitu 4,852 yang di nyatakan “valid”. Jadi berdasarkan penilaian rata-rata ahli media 1 dan 2 yaitu 4,86 yang dinyatakan valid maka media boneka tablet untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD di nyatakan “valid”, baik segi rekayasa media, Visual, Tata letak, Manfaat serta layak di uji coba lapangan dengan revisi.

Setelah dilakukan validasi ahli, selanjutnya dilakukan pengujian kepada siswa dengan tiga tahapan yakni uji perorangan (one to one), uji coba kelas kecil, dan uji coba kelas besar (*field try*). Berdasarkan

wawancara kepada tiga siswa pada uji perorangan dapat disimpulkan bahwa siswa merasa senang belajar bahasa Indonesia menggunakan media, karena pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelumnya hanya menggunakan buku paket saja. Pembelajaran jadi asyik dan tidak bosan karena medianya lucu, unik dan menarik, dan siswa juga memberikan masukan kertas yang di gunakan pada materi supaya berwarna warni biar nampak indah. Peneliti akan merevisi saran dan masukkan dari uji coba perorangan tersebut supaya dapat melanjutkan ke tahap berikutnya, yakni uji coba kelas kecil. Setelah melakukan uji coba perorangan langkah selanjutnya adalah uji coba kelas kecil dengan jumlah siswa yang diujicobakan berjumlah sembilan orang. Hasil ujicoba kelas kecil dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Angket Uji Coba Kelas Kecil**

No	Partisipan	Jumlah skor	Skor Ideal	Presentase 100%
1	Albertus	49	50	98
2	Carissa Putri	49	50	98
3	Chrezansya Grisella	48	50	96
4	Christabel Cambrie	48	50	96
5	Christian Rastry	47	50	94
6	Christel Natalie Rastie	49	50	98
7	Dela Oktaviana	48	50	96

8	Disi Sarina	49	50	98
9	Diki Samuel	50	50	100
<b>Jumlah Rata-rata</b>				<b>97,11</b>

Berdasarkan Tabel 3., dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran boneka tablet memperoleh rata-rata presentase 97,11% yang berarti sangat baik dan berdasarkan hasil uji kelompok kecil maka peneliti kembali merevisi media

pembelajaran boneka tablet yaitu dengan memperkecil ukuran kantong ajaib atau kotak yang ada di depan.

Uji coba kelas besar (*field try*) dilakukan kepada 28 siswa. Hasil uji coba kelas kecil dapat dilihat pada Tabel 4.

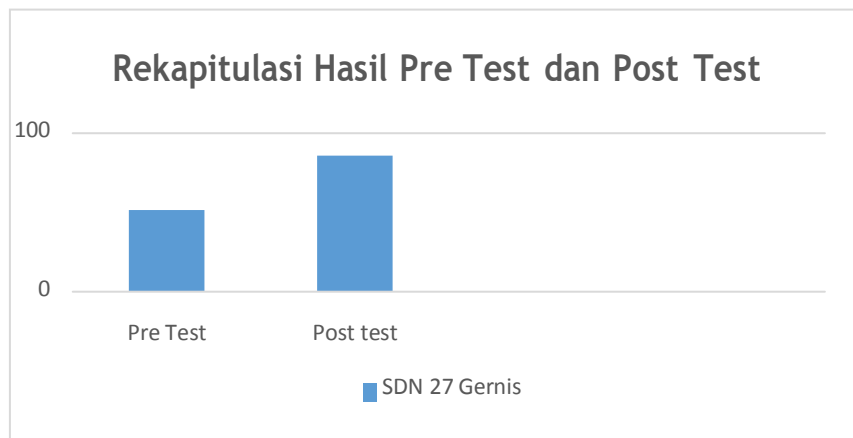
**Tabel 4. Hasil Angket Uji Coba Kelas Besar**

No	responden	Skor	Skor Ideal	Presentase
1	Firdaus	48	50	96%
2	Fransiskus Alvina Jesho	47	50	94%
3	Frengky Atnata	49	50	98%
4	Grase Apriyanti	50	50	100%
5	kristina	46	50	92%
6	Maria Oktaviani	45	50	90%
7	Michael Saputra	47	50	94%
8	Meira Teca	48	50	96%
9	Muhamad Vahrry	50	50	100%
10	Nover theodorus	48	50	96%
11	Okto Ahzadanish	50	50	100%
12	Patricia Laras	50	50	100%
13	Cindera Kasih	48	50	96%
14	Perdilius	46	50	92%
15	Steven Jordi	49	50	98%
16	Rendi Paskus	50	50	100%
17	Riti Yanti	50	50	100%
18	Jelsy Yuqiora	46	50	92%
19	Tedy Febrianto	47	50	94%
20	Tesa Lonika Marlina	45	50	90%
21	Varendra	50	50	100%
22	Yizrel Piterson	50	50	100%
23	Marsanda Wita	50	50	100%
24	Marsia Adela Avila	45	50	90%
25	Meilin Haresa	47	50	94%
26	Monica	48	50	96%
27	Sain Sastri	49	50	98%
28	Septiana Penata Havi	50	50	100%
<b>Rata-rata</b>				<b>96%</b>

Berdasarkan hasil angket yang di peroleh maka dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran boneka tablet memperoleh rata-rata presentase 96% yang berarti sangat baik dan berdasarkan hasil uji kelompok besar maka peneliti kembali merevisi media pembelajaran boneka tablet yaitu menambahkan kain flanel yang berisi drakon pada bagian kepala, tangan, dan kaki. Setelah revisi selesai maka media pembelajaran

sudah berada di produk akhir dan sudah layak dan siap digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Setelah dilaksanakan uji coba, selanjutnya pada kegiatan ujicoba kelas besar juga dilakukan pretest dan posttest hasil belajar. Hasil belajar siswa di ukur pada penelitian ini dari pengetahuan siswa, dengan hasil seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan Gambar 4., dapat dilihat rata-rata pretest yaitu 51,8 dan posttest yaitu 86,16 yang berarti mendapat peningkatan sebesar 34,36 di kelas 1 SDN 27 Gernis. Uji gain score ini di lakukan untuk mengetahui besarnya efektivitas media pembelajaran boneka tablet terhadap hasil belajar siswa. Rumus

uji gain score atau *n-gain* sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{SMI - Pretest}$$

$$N-Gain \text{ SDN 27 Gernis} = 0,71$$

Kriteria interpretasi indeks *gain* menurut Lestari dan Yudhanegara dalam Kahar, (2018:58) sepeerti pada Tabel 5.

**Tabel 5. Intrepetasi Indeks Gain**

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah

Berdasarkan Tabel 5., dapat diketahui bahwa 0,71 berada pada  $N\text{-gain} \geq 0,70$  dengan kategori Tinggi. Sehingga dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran boneka tablet memiliki efektivitas yang tinggi terhadap hasil belajar siswa di kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 27 Gernis.

#### 4. Implementation

Mempersiapkan guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran Boneka Tablet, memberikan pelatihan kepada guru cara penggunaan media Boneka Tablet dan siswa memperhatikan atau menyimak cara mengoperasikan media Boneka Tablet tersebut.

#### 5. Evaluasi

Evaluasi di dalam ADDIE ada di setiap tahapan Analysis, Design, Development, Implementation. Alat evaluasi yang digunakan peneliti adalah mengukur efektivitas produk. Dalam penelitian ini produk sudah di ukur menggunakan gain score dan mendapatkan kategori "Tinggi".

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran boneka

tablet menjadi alternatif yang dapat membantu dan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang sangat baik sebelum dan sesudah menggunakan media dan siswa yang tertarik terhadap penggunaan media pembelajaran boneka tablet.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh Penelitian yang di lakukan oleh Henggang Bara Saputro, Soeharto (2015) Jurnal dengan judul Pengembangan media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik Integratif Kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang terdiri dari (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan draft produk, (4) validasi ahli, (5) revisi berdasarkan ahli, (6) uji coba terbatas, (7) penyempurnaan produk hasil uji coba terbatas, (8) uji coba lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi produk. Subjek coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pangen Gudang Purworejo yang

berjumlah 35 siswa dengan rincian: 6 siswa untuk uji coba terbatas dan 29 siswa untuk uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) telah dihasilkan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif, (2) media komik yang dikembangkan ditinjau dari variabel kualitas aspek media dan aspek materi menurut ahli, menurut guru, dan hasil respon siswa berkategori sangat baik, (3) pembelajaran dengan media komik yang dikembangkan efektif meningkatkan nilai karakter siswa. Peningkatan karakter disiplin siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai gain score sebesar 0,62 dan peningkatan karakter tanggung jawab siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai gain score sebesar 0,66.

Issrina (2021), dengan judul Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. Mempergunakan kuantitatif bermetode True Experimental mengambil Pretest-Posttest Control Group Design. Teknik pengambilan sample mempergunakan Simple Random Sampling, agar diperoleh

sebanyak 56 siswa. Jenis instrumen penelitian menggunakan tes berupa pilihan ganda. Teknik analisis data yang dipergunakan statistik melalui aplikasi SPSS 27 dengan rumus mean, median, modus, standar deviasi, tes normalitas kolmogorov-smirnov, homogenitas levene, paired sample t-test, dan n-gain score. Hipotesis penelitian menyatakan terdapat pengaruh yang diperoleh dari perlakuan menggunakan Quizizz, yaitu kenaikan hasil siswa dalam kelas eksperimen dengan unggul dari nilai sebelumnya. Dibandingkan kelas kontrol yang hanya menggunakan Zoom Meeting. Berdasarkan n-gain score menyatakan nilai mean kelas eksperimen sejumlah 56,33 atau 56% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Untuk n-gain score nilai mean kelas control berjumlah 42,35 atau 42% yang berarti kurang efektif. Dengan adanya hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi Quizizz secara daring cukup efektif dipergunakan untuk perkembangan kognitif siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3.

Bayu (2021), dengan judul Pengaruh Penggunaan Aplikasi

Google Meet terhadap Hasil Belajar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen, dengan desain penelitian adalah one group pretest-posttest design. Jenis instrumen yang digunakan adalah pretest dan posttest hasil belajar berupa soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi Google Meet terhadap hasil belajar mahasiswa sebesar 51.4%. Rata-rata keseluruhan hasil posttest lebih besar dibandingkan nilai rata-rata keseluruhan hasil pretest. Nilai rata-rata N-Gain score pada mahasiswa sebesar 56.9%, sehingga termasuk ke dalam kategori “cukup efektif”. Kegiatan pembelajaran mahasiswa menggunakan aplikasi Google Meet berlangsung relative kondusif walaupun terdapat beberapa kendala seperti jaringan tidak stabil, dan kuota internet yang terbatas pada saat perkuliahan sedang berlangsung.

### **Simpulan**

Desain pengembangan media

pembelajaran boneka tablet menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Profil media pembelajaran boneka tablet ini memiliki tampilan layar materi berupa perslide yang di sampingnya terdapat roll yang di gunakan uuntuk memutar atau memindahkan materi selanjutnya. Diketahui bahwa 0,71 berada pada N-gain  $\geq 0,70$  dengan kategori Tinggi. Hasil pengujian efektivitas media yang di kembangkan dapat di kategorikan “efektif”. Jadi Media Pembelajaran Boneka Tablet dapat di gunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk mempermudah dalam membaca dan bermanfaat bagi peneliti untuk memperkaya pengetahuan serta keefektivan dari media pembelajaran boneka tablet.

### **Daftar Pustaka**

Bayu, F. P. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Meet terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14 (2), 2021, 137-147.

Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. Departement of Educational Psychology and Instructional Technology.

- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Henggang, B. S., and Soeharto. (2015). Pengembangan media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 3 - Nomor 1, 2015.
- Issrina, D. H., and Aslam. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Volume 4, Number 2, Tahun 2021, pp. 251-257.
- Kahar, Lyan, dan Mandasari. (2018). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Interactive Conceptual Interaction (ICI) dalam Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik*. *Jurnal Noken*. 3(2):56-62.
- Nurhadi. (2011). *Dasar-Dasar Teori Membaca*. Surabaya : PT. Temprina Media Grafika.
- Putra, Nusa. (2015). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rivai, A dan Sudjana, N. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar BaruAlgesindo.
- Santoso, P. (2007). *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sulianto, Joko, Mei Fita A. U. & Fitri Y. (2014). *Media Boneka Tangan dalam Metode Berceritera untuk Menanamkan Karakter Positif Kepada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang*. Vol. 15: 94-104.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.