

PENGEMBANGAN MEDIA BONEKA JARI DENGAN BERBAGAI KARAKTER

Fikriyatul Mukarromah¹⁾ Dra. Kholifah, S.Psi.,M.Pd^{*2)}

Program Studi PG PAUD Universitas PGRI Ronggolawe

Email: * mukarrounirow@gmail.com

ABSTRACT

Media Finger puppets with various characters are developed using the Borg and Gall model. This media is intended for the speaking ability of children aged 4-5 years. In this study, to obtain data, interviews, questionnaires, and media validation tests were used as many as 3 validators. While the data obtained will be analyzed using the average calculation technique. The results of this study indicate 80.7% with the criteria "feasible".

Keywords: *Finger Puppets, and Speech Ability*

ABSTRAK

Media Boneka jari dengan berbagai karakter dikembangkan dengan menggunakan model Borg and Gall. Media ini diperuntukkan untuk kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun. Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data maka digunakan wawancara, angket dan uji validasi media sebanyak 3 orang validator. Sedangkan data yang didapat akan dianalisis dengan menggunakan teknik perhitungan rata-rata. Hasil penelitian ini menunjukkan 80,7% dengan kriteria "layak"

Kata Kunci: Boneka Jari, dan Kemampuan Berbicara

PENDAHULUAN

Peneliti mengembangkan media boneka jari dengan berbagai karakter yang bisa digunakan dalam pembelajaran kemampuan berbicara untuk anak usia 4-5 tahun guna mempertimbangkan dari berbagai kebutuhan anak dan sesuai dengan usia anak. Karena sesuai yang sudah dilakukan peneliti telah mengobservasi di lembaga yang memiliki permasalahan di aspek kemampuan berbicara. Dan permasalahan tersebut terjadi karena kurangnya media atau alat bantu untuk menunjang pembelajaran. Kegiatan yang bisa dilakukan dalam mengembangkan kemampuan berbicara pada anak adalah dengan permainan boneka jari. Karena boneka jari dapat membantu anak untuk mengungkapkan

bahasa dan Boneka Jari juga dapat membantu anak-anak mengekspresikan kreativitas dan imajinasi mereka.

Penggunaan boneka jari dengan berbagai karakter dapat membuat anak untuk memilih, dengan ketertarikan untuk menciptakan suasana baru. Boneka jari dengan berbagai karakter dibuat dengan cara dan alat sederhana. Pembuatan boneka jari dengan berbagai karakter dapat disesuaikan dengan keinginan, seperti membuat boneka jari binatang atau tanaman atau keluarga. Untuk itu peneliti menggunakan media boneka jari dengan berbagai karakter yang menarik dan dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuan berbicara terutama pada usia 4-5 tahun.

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat untuk menumbuhkan minat dan menarik perhatian anak dalam proses pembelajaran. Produk boneka jari dengan berbagai karakter selama ini memang sudah ada dan banyak sekali media yang dapat digunakan untuk pembelajaran kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun. Tetapi media yang saya buat ini berbeda dengan yang biasanya. Dan biasanya yang sudah ada itu hanya satu atau dua karakter saja yang dimainkan di seluruh jari [1]–[3].

Misal Boneka jari dengan set keluarga atau boneka jari dengan set hewan dan tokohnya yang digunakan hanya dua hewan saja. Tetapi Media boneka jari dengan berbagai karakter kali ini merupakan Media boneka jari dengan berbagai karakter yang dimodifikasi dengan model baru dengan berbagai macam karakter keluarga, binatang darat dan binatang laut dan bisa dimainkan sesuai tema yang di inginkan dan lengkap dengan panggung boneka dan background sesuai karakter dalam penerapan sebuah cerita nanti. Dan yang paling unik disini peneliti menggunakan lengkap dengan background yang berbentuk sebuah rumah di dalam keluarga, *background* hutan pada binatang darat, *background* laut pada binatang laut. Sehingga terlihat unik dan lebih menarik minat anak. Artinya, anak anak lebih tertarik dan antusias karena dalam boneka tersebut dapat berubah menjadi berbagai karakter sesuai dengan tema yang akan dibuat oleh peneliti

METODE

Peneliti menggunakan model pengembangan Menurut Borg and Gall (1989) dalam [4]. Dengan sepuluh langkah sebagai berikut: Pengumpulan Data dan Observasi, Perencanaan, Desain Produk, Uji Lapangan awal, Revisi

Produk Lapangan Awal, Uji Kelayakan Produk, Revisi Kelayakan Produk, Uji Lapangan Akhir, Revisi Produk Yang Siap Di Operasionalkan, Implementasi Produk. Tetapi disini peneliti tidak menggunakan semua langkah tersebut karena adanya pandemi covid-19 sehingga ada banyak kendala tidak bisa mengujikan dan mengoperasionalkan produk di lapangan. Subjek uji coba produk disini ahli media dan tidak bisa menggunakan subjek uji coba dalam skala besar sebagai pengujian lapangan karena tidak adanya sekolah secara tatap muka. Dengan teknik pengumpulan data angket, dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media boneka jari dengan berbagai karakter sebagai media yang layak digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berbicara, terutama untuk anak usia 4-5 tahun. Penelitian pengembangan ini menggunakan model menurut Borg and Gall dalam [5] Dengan sepuluh langkah. Tetapi peneliti hanya melakukan beberapa langkah tersebut dan ini hasilnya:

1. Pengumpulan Data dan Observasi

Pengumpulan data dan observasi yang digunakan dalam mengembangkan produk berupa:

a. Wawancara

Wawancara pada observasi di RA AT TAQWA kali ini peneliti melakukannya terhadap kepala sekolah dan guru kelas A. Karena disini mengacu pada anak usia 4-5 tahun. Dan hasil wawancara terhadap kepala sekolah adalah kurangnya APE atau media yang digunakan untuk menunjang pembelajaran tersebut. Sehingga peneliti akan membuat dengan media yang menarik dan unik

untuk pembelajaran kemampuan berbicara.

b. Angket

Angket disini berupa seperangkat lembar pertanyaan yang diberikan pada kepala sekolah dan guru kelas A pada saat observasi. Selain angket digunakan pada saat observasi, peneliti juga mengumpulkan data angket berupa instrumen yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk penilaian kelayakan media boneka jari dengan berbagai karakter.

2. Perencanaan

Perencanaan dilakukan setelah melakukan wawancara terhadap kepala dan guru RA At-Taqwa Desa Temandang Merakurak Tuban.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terdapat berbagai permasalahan terkait pembelajaran adapun permasalahannya yaitu sebagai berikut dalam kemampuan berbicara, beberapa anak masih belum mampu mengungkapkan bahasa dan berbicara. Salah satunya telah ditemukan beberapa anakyang tidak antusias dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, jika ditanya sering kali diam tidak mau menjawab, dari hasil wawancara tersebut ditemukan media yang kurang menarik dalam pembelajaran kemampuan berbicara yaitu masih menggunakan media LK dan kurangnya penggunaan media visual yang dapat menarik minat anak untuk bercerita dan bertanya [6].

3. Desain Produk

Peneliti menentukan konsep dari media yang akan dibuat dan juga menjelaskan aturan main, pertunjuk penggunaan media boneka jari dengan berbagai karakter. Langkah ini meliputi

desain konten materi, komponen materi dan mempersiapkan segala bahan dan bentuk media boneka jari dengan berbagai karakter serta mempersiapkan bahan untuk uji kelayakan terhadap ahli media dan ahli materi.

4. Uji Kelayakan Produk

Langkah ini merupakan uji produk secara lebih, meliputi uji efektivitas desain media/produk dan uji kelayakan materi yang terkandung dalam media tersebut. Peneliti melakukan uji kelayakan terhadap validator ahli media dan materi.

a. Validasi Produk

Setelah melalui proses pembuatan media boneka jari dengan berbagai karakter untuk mengembangkan kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun, peneliti melakukan validasi untuk menentukan kelayakan media.

Berikut hasil validari media boneka jari dengan berbagai karakter dari para ahli :

Validasi Ahli Media

Diperoleh data validasi ahli media dari validator 1 rata-rata sebesar 4,8 validator 2 sebesar 4,3 serta validator 3 sebesar 3 Sehingga diperoleh rata-rata total sebesar 4,03 dengan kriteria kelayakan "Tidak Revisi, Valid".

Dari data tersebut didapatkan rata-rata prosentase kelayakan media secara keseluruhan adalah 84,5% dengan kriteria kelayakan "sangat layak". Hal ini berarti media yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan.

5. Revisi Kelayakan Produk

Revisi ahli media adalah sebagai berikut:

- 1) Pada bagian wajah boneka jari belum sempurna dan perlu di sempurnakan
- 2) Pada boneka jari anak laki-laki perlu dibuat lebih besar lubang

- jarinya agar lebih nyaman digunakan
- 3) Kayu penyangga bagian dalam pada boneka jari sebaiknya dilapisi dengan kain agar aman dan tidak menusuk jari.
 - 4) Karkater view bisa dibuat lebih rapi dan View terumbu karang bisa dibuat warna warni
 - 5) Frame/panggung terlalu lebar dan seharusnya di sesuaikan dengan ukuran boneka jarinya
 - 6) Buku panduan boneka jari dibuat se menarik mungkin. Bukan seperti buku makalah biasa.

SIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari penelitian pengembangan ini diantaranya adalah sebagai berikut: Produk media boneka jari dengan berbagai karakter dari hasil penelitian telah melalui proses validasi untuk menentukan kelayakan media. Validasi dilakukan guna menilai kelayakan media tersebut untuk pembelajaran kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 Tahun. Hasil dari validasi produk yang dilakukan oleh ahli media didapatkan rata-rata prosentase kelayakan media secara keseluruhan adalah 80,7% dengan kriteria kelayakan "Layak". Dari data ahli materi didapatkan rata-rata prosentase kelayakan media secara keseluruhan adalah 84,5% dengan kriteria kelayakan "sangat layak" dengan demikian media ini sangat layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA]

- [1] D. I. Efendi, "Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini," *J. Didakt.*, vol. 13, no. 3, pp. 11–18, 2015.
- [2] I. A. S. Ekayati, "Pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kecerdasan intrapersonal dan interpersonal pada anak usia dini," *Didaktika*, vol. 13, no. 3, pp. 1–10, 2015.
- [3] A. Azhar, "Media pembelajaran, Jakarta: PT," *Raja Graf. Persada*, pp. 15–85, 2007.
- [4] P. D. Sugiyono, "Metode penelitian pendidikan," *Pendekatan Kuantitatif*, 2010.
- [5] M. Sugiyono, "penelitian & pengembangan (Research and Development/R&D)," *Bandung Penerbit Alf.*, 2015.
- [6] D. I. Efendi and I. A. S. Ekayati, "PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN TERHADAP KEMAMPUAN FISIK MOTORIK ANAK USIA DINI," *Pros. SNasPPM*, vol. 1, no. 1, pp. 28–32, 2017.