

## MEDIA BONEKA TANGAN KARAKTER TANTAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENUMBUHKAN LITERASI SISWA SD

Poppy Ajeng Pramesti Permadani<sup>1</sup>, Dwi Agus Setiawan<sup>1</sup>,  
Denna Delawanti Chrisyarani<sup>2</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas PGRI Kanjuruhan, Malang

---

### Abstract

*Literacy is not just about reading and writing but understanding and using language in various contexts. Lack of reading literacy is still a problem in learning. One of the reasons is because the learning methods used are still less effective and interesting, making students bored, daydreaming and even sleepy during the learning process. Students become unfocused and unable to pay attention to lessons properly. Therefore, teachers need to develop learning media in a more effective and efficient learning process. The use of hand puppets for storytelling is an excellent teaching tool that promotes creativity and improves lesson understanding. This research details the creation of educational media using tantan character hand puppets, designed to improve Indonesian language literacy in primary school children. The applied approach was Research & Development (R&D) employing the ADDIE paradigm, including 24 kids aged 8 to 9 years, together with class II instructors at SDN Wonosari, Malang. The study methodology adopted incorporates both qualitative and quantitative approaches, employing observational and interview procedures with students and instructors. The evaluations used for data analysis include assessments of validity, feasibility, and efficacy. The results demonstrate that this medium has effectively complied with quality criteria in both design and content, rendering it suitable for improving the learning experience of second-grade pupils in basic education. The students attained an average pre-test score of 77.5, which significantly rose to an average post-test score of 95.8. The N-Gain score of 79.86% is included in the high category, which means that hand puppet media significantly increases students' understanding of the material being taught. The use of hand puppet media can foster language literacy, help and make it easier to understand learning material and can foster interest. and student learning motivation, so that it can have a positive influence on learning in order to create high-quality education.*

### Article History

*Submitted: 19 Februari 2025*

*Accepted: 24 Februari 2025*

*Published: 25 Februari 2025*

### Key Words

*ADDIE, Indonesian, Hand Puppets, Literacy, Learning Media.*

---

### Abstrak

Literasi lebih dari sekadar membaca dan menulis; literasi juga mencakup pemahaman dan kemahiran menggunakan bahasa dalam berbagai konteks. Kesulitan literasi membaca masih menjadi masalah di bidang pendidikan. Salah satu aspek yang berkontribusi terhadap masalah ini adalah teknik pembelajaran yang digunakan mungkin kurang menarik dan efektif, sehingga siswa merasa tidak tertarik, terganggu, atau lelah selama proses pembelajaran. Siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi dan berpartisipasi penuh dalam mata pelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk meningkatkan kreasi media pembelajaran untuk mempromosikan pengalaman pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Penggunaan boneka tangan untuk mendongeng adalah alat pengajaran yang sangat baik yang mempromosikan kreativitas dan meningkatkan pemahaman pelajaran. Proyek ini melibatkan pengembangan media pendidikan menggunakan boneka tangan karakter tantan untuk meningkatkan literasi bahasa Indonesia pada anak-anak sekolah dasar. Pendekatan yang digunakan adalah Research & Development (R&D) dengan menggunakan paradigma ADDIE, melibatkan 24 anak berusia 8 hingga 9 tahun, bersama dengan guru kelas dua di SDN Wonosari, Malang. Penelitian ini menggunakan perpaduan metodologi kualitatif dan kuantitatif, termasuk teknik-teknik seperti observasi dan wawancara dengan siswa dan pendidik. Evaluasi yang dilakukan untuk analisis data termasuk menilai validitas, kepraktisan, dan

---

### Sejarah Artikel

*Submitted: 19 Februari 2025*

*Accepted: 24 Februari 2025*

*Published: 25 Februari 2025*

### Kata Kunci

*ADDIE, Bahasa Indonesia, Boneka Tangan, Literasi, Media Pembelajaran*

---

keefektifannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini secara efektif telah memenuhi kriteria kualitas dalam desain dan konten, sehingga cocok untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa kelas dua sekolah dasar. Para siswa mencapai skor rata-rata pre-test 77,5, yang secara signifikan meningkat menjadi skor rata-rata post-test 95,8. Nilai N-Gain sebesar 79,86% termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media boneka tangan secara substansial berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang ditawarkan. Integrasi media boneka tangan dapat meningkatkan literasi linguistik, membantu pemahaman konten pendidikan, dan meningkatkan minat dan dorongan siswa untuk belajar, sehingga secara signifikan berdampak pada kualitas pendidikan secara keseluruhan.

---

## Pendahuluan

Memasukkan pengajaran bahasa Indonesia untuk siswa sangatlah penting. Menurut Ali pada tahun 2020, bahasa Indonesia adalah instrumen yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam beragam kegiatan. Pemerolehan bahasa memerlukan keterampilan berkomunikasi. Mancini mengamati pada tahun 2015 bahwa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sejajar dengan tujuan pendidikan lainnya, termasuk keterampilan, sikap, pengetahuan, dan kreativitas. Kompetensi bahasa memiliki empat komponen mendasar: kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis (Mahasiswa et al., 2023). Mulyati (2015) mengamati bahwa mendengar dan berbicara diklasifikasikan sebagai kemampuan bahasa reseptif, sedangkan membaca dan menulis dikategorikan sebagai kemampuan bahasa produktif. Keterampilan tersebut saling terkait dan bersifat saling melengkapi. Kemampuan mendengarkan dapat mempengaruhi kemampuan berbicara dengan lebih efektif, begitu pula kemampuan membaca berbahasa dapat meningkatkan kemampuan menulis. Peningkatan keterampilan berbahasa, baik lisan maupun tertulis dapat mendukung literasi secara menyeluruh. Menurut (Kelas et al., 2021), membaca dan menulis merupakan dua komponen penting dalam program literasi.

Literasi tidak hanya sekedar membaca dan menulis, tetapi juga mencakup pemahaman dan penggunaan bahasa dalam berbagai konteks. Menurut Harahap dkk. (2022), istilah literasi berasal dari bahasa Latin *litteratus*, yang menunjukkan kemampuan membaca dan menulis. Kuder dan Hasit, sebagaimana dikutip dalam Kharizmi (2015), mendeskripsikan literasi sebagai proses yang mencakup berbagai proses yang terkait dengan pemerolehan kemampuan membaca dan menulis. Hal ini mencakup pengembangan empat kompetensi bahasa yang mendasar: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut (Rani, 2022) literasi hendaknya diajarkan kepada siswa sejak awal pembelajaran karena keterampilan merupakan landasan keberhasilan proses belajar siswa. Keberhasilan dalam literasi dapat terwujud dengan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis. Banyak guru yang belum memaksimalkan kegiatan membaca dan menulis. Menurunnya pemahaman membaca di sekolah dasar di sebabkan oleh pembelajaran yang lebih menekankan pada hafalan di bandingkan latihan seperti menulis (Kharizmi, 2015). Oleh karena itu, sebagai seorang guru perlu melakukan pengembangan media pembelajaran untuk proses pembelajaran yang efektif. Baik pengajar maupun siswa dapat mengambil manfaat dari penggunaan media pembelajaran untuk memahami konten pelajaran dengan lebih baik (Hasan et al., 2021). Peran pembelajaran lebih dari sekedar instrumen pelengkap dalam proses pedagogis dan instruksional (Annisah, 2017).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di salah satu SDN di Wonosari, Kabupaten Malang, pada kelas II, terlihat guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana, Hal ini dapat mengakibatkan skenario di mana beberapa siswa mengalami ketidaktertarikan selama proses pembelajaran, karena pendekatan ceramah yang biasa digunakan cenderung

mengurangi antusiasme mereka dalam belajar bahasa Indonesia. Hal ini yang membuat mereka cenderung malas, dan mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan masih kurang inovasi, sehingga siswa kurang aktif. Oleh karena itu model pembelajaran yang digunakan sangat dibutuhkan dengan tujuan untuk mempermudah interaksi kepada guru dan siswa dalam menumbuhkan literasi siswa. Pengembangan media yang dimaksud yaitu berupa media boneka tangan berkarakter yang jarang di implementasikan guru dalam memainkan boneka tangan.

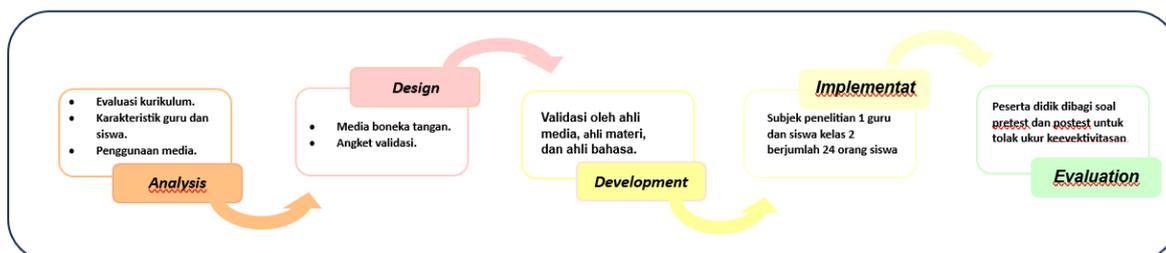
Menurut (Putri, 2021), boneka tangan merupakan alat bantu visual yang menarik perhatian anak. Menurut (Purba et al., 2023), media *hand puppet* adalah boneka yang dijadikan alat bantu untuk digunakan kegiatan proses belajar mengajar. Jenis boneka yang digunakan adalah boneka tangan yang terbuat dari kain. Boneka tangan merupakan salah satu media yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia khususnya untuk keterampilan bercerita. Dengan keterampilan bercerita siswa dapat mengungkapkan ekspresi dari bahasa yang dikeluarkan secara lisan (Delawanti 2022). Integrasi boneka tangan ke dalam metodologi mendongeng dapat menambah pengalaman pendidikan bagi siswa, membuatnya menyenangkan dan menawan. Penggunaan boneka tangan untuk mendongeng adalah alat yang berharga dalam pendidikan. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran, menumbuhkan empati, dan menawarkan struktur bagi siswa untuk mengelola peristiwa atau mengatasi tantangan melalui pembelajaran berbasis pengalaman sambil memperoleh wawasan yang signifikan dari narasi (Chrisyarani, 2018). Boneka tangan yang digunakan dalam akuisisi bahasa memiliki hambatan khusus dalam penerapannya karena kebutuhan akan kompetensi tertentu dari instruktur. Boneka tangan berfungsi sebagai penggambaran imajinatif dari manusia dan hewan (Datuamas, n.d.2017). Setiap jenis boneka memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda sebagai instrumen instruksional yang berharga, terutama boneka karakter tatan yang dioperasikan secara manual, seperti yang digunakan pada boneka Elmo.

Penelitian sebelumnya mengenai pengembangan boneka tangan (Chrisyarani, 2018) menunjukkan bahwa pengajaran bahasa Indonesia sering kali berlangsung tanpa adanya integrasi media edukasi yang tepat. Kurangnya penggunaan boneka dalam kegiatan pembelajaran dapat menghambat keterlibatan siswa secara penuh dengan materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti menggunakan boneka tangan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Prananta dkk. (2020) mengusulkan bahwa boneka tangan dapat memikat minat anak-anak, menunjukkan bahwa pemilihan boneka tangan yang bijaksana dapat berhasil menarik perhatian siswa. Andriani dkk. (2017) mengusulkan bahwa pendekatan pengajaran yang tidak optimal dapat berdampak buruk pada hasil belajar siswa. Namun menurut (Sofi & Praheto, 2023), selain menjadi alat pembelajaran yang murah dan mudah diakses, boneka tangan meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu boneka tangan dapat menstimulus imajinasi dan kreativitas siswa. Dengan menggunakan elemen dramatisasi dan cerita, siswa mungkin untuk terlibat dan memperoleh pemahaman konsep yang lebih dalam. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan (Sari, 2019), Evolusi media pendidikan yang berkelanjutan memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan hubungan antara pengajar dan siswa, serta menumbuhkan literasi di antara para pelajar. Media pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah; namun, media yang ada saat ini dapat ditingkatkan untuk lebih mendorong keterlibatan dan partisipasi anak-anak. Akibatnya, partisipasi dalam kegiatan belajar mengajar mungkin kurang terstimulasi. Masalah saat ini dalam efektivitas pembelajaran dapat mengakibatkan siswa merasa bosan, melamun, dan kelelahan selama kursus, sehingga mengganggu konsentrasi dan keterlibatan mereka dengan informasi yang diberikan (Purba et al., 2023).

Melihat kondisi tersebut, peneliti memilih untuk menggunakan boneka tangan figur tantan sebagai alat pedagogis untuk mengatasi masalah ini. Selain mempromosikan pengembangan keterampilan bahasa, boneka tangan juga meningkatkan partisipasi siswa secara umum dalam proses pembelajaran. Peneliti menekankan bahwa boneka tangan tidak hanya berfungsi sebagai alat pedagogis, tetapi juga sebagai katalisator untuk menumbuhkan kreativitas siswa dan memperkaya pengalaman pendidikan mereka. Selain itu, pengembangan keterampilan berbahasa boneka tangan dapat digunakan untuk mencapai berbagai tujuan pembelajaran terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia. Guru dan siswa dapat bekerja sama secara lebih efektif dengan pembuatan media pembelajaran baru, yang dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa dan membuka jalan penyelidikan baru.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Resesearch & Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2019), berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan memproduksi produk dan dan menguji efektivitas produk tersebut.. Pada penelitian ini menghasilkan media pembelajaran boneka tangan karakter tantan. Model penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE. Menurut (Cahyadi, 2019), model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran dalam penerapannya sangat mudah dilakukan Menurut (Li et al., n.d.) keunggulan metode ini terletak pada kemampuan menyediakan langkah - langkah yang terstruktur, kemungkinan desainer untuk merancang dan mengembangkan produk. model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu (1) analisis (*Analysis*), (2) desain (*Design*), (3) pengembangan (*Development*), (4) implementasi (*Implementation*), dan (5) evaluasi (*Evaluation*)(Masturah et al., 2018).



(Dwitiyanti et al., 2020)

**Gambar.1**(Alur Pelaksanaan penelitian)

Penelitian ini melibatkan 24 anak, yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 12 anak laki-laki, serta seorang guru kelas dua dari sekolah dasar di Wonosari. Penelitian ini juga melibatkan masukan dari para ahli media dan bahasa dalam konteks pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami peran masing- masing subjek dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, di mana siswa dapat melibatkan karakter tantan untuk mengembangkan keterampilan kritis dan kreativitas mereka, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung ahli media merancang media yang menarik dan pakar bahasa meningkatkan pemahaman bahasa siswa melalui cerita dan interaksi karakter. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan karakter Tantan secara inovatif.

Peneliti menggunakan data kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian mereka. Data kualitatif mencakup informasi deskriptif yang diperoleh dari pemikiran dan saran dari para ahli media, ahli materi pelajaran, ahli bahasa, pendidik, dan siswa. Materi ini terdiri dari komentar dan rekomendasi tentang media pendidikan yang dibuat oleh para peneliti. Data kuantitatif

berkaitan dengan informasi yang mencakup nilai numerik yang diperoleh dari hasil pengamatan peneliti. Data tersebut berupa nilai yang diberikan oleh dosen ahli media, ahli materi, pendidik, dan peserta didik.

Penelitian ini berfokus pada pembuatan media edukasi boneka karakter Tantan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia, dengan menggunakan berbagai alat pengumpul data, seperti lembar validasi. Validasi memerlukan serangkaian pertanyaan yang ditujukan kepada mereka yang bersedia memberikan tanggapan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Syarifuddin et al., 2021). Lembar validasi dikirimkan kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi pelajaran untuk menilai kelayakan konten dan presentasi, serta membuat rekomendasi yang konstruktif. pembelajaran. Proses analisis data dilakukan untuk menilai kualitas pengembangan media ini berdasarkan kriteria kevalidan, kelayakan, keefektifan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari beberapa tahapan yang sudah dilakukan, penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk sebagai media pembelajaran boneka tangan yang digunakan sebagai perangkat pembelajaran. Media ini dapat digunakan untuk membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran di kelas II. Hasil penelitian pengembangan boneka tangan ini akan dibahas pada bab ini, di antaranya meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Dalam pengembangan boneka tangan pada materi cerita fabel kelas II SD. Tahap yang pertama yaitu analisis (*Analysis*), pada tahap analisis ini melakukan analisis yang melatar belakangi permasalahan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar yang dimiliki seorang guru, yang selanjutnya disesuaikan dengan cerita yang di pilih untuk menjadi standar kompetensi yang sesuai (Dwitiyanti et al., 2020). Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan observasi terhadap guru kelas II di SDN Wonosari dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran berlangsung guru kelas II tidak menggunakan media kongkrit sebagai pendukung sumber pembelajaran. Kurikulum yang digunakan di SDN Wonosari menggunakan kurikulum merdeka.

Siswa kelas II di SDN. Wonosari dijadikan subjek penelitian yang siswanya berusia kisaran 8-9 tahun. Berdasarkan hal tersebut, media boneka tangan ini merupakan media kongkrit yang di mana dapat menumbuhkan literasi berbahasa siswa. Dengan menggunakan media kongkrit yang di mana media ini dapat diperagakan secara langsung dan media boneka tangan ini mudah di gunakan dan diperagakan secara langsung, dengan media ini dapat mudah digunakan untuk pemberi pemahaman siswa pada materi dongeng kelas II.

Setelah menganalisis kendala – kendala yang dihadapi guru maka tahap selanjutnya dilakukan tahap yang kedua yaitu desain (*Design*) pada tahap ini bertujuan untuk merancang sebuah perangkat untuk membuat media yang menarik dan sesuai kebutuhan (Suratnu, 2023) Hasilnya, media yang akan diproduksi adalah media boneka tangan. Pengembangan media boneka tangan ini bertujuan untuk menarik, dengan memperhatikan karakteristik siswa yang berbeda, serta sumber daya dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media boneka tangan yang digunakan merupakan hasil dari usaha peneliti. Hasil pada tahap ini disajikan dalam bentuk media boneka tangan yang berfungsi sebagai alat penelitian yang dibuat dengan cermat.

Tahap yang ketiga yaitu Pengembangan (*Development*), pada tahap merupakan proses merealisasikan pembuatan boneka tangan (Adeoye et al., 2024), media boneka tangan ini dikembangkan melalui beberapa aspek yaitu pemilihan karakter yang dapat menarik perhatian siswa dan sesuai dengan judul cerita yang dipilih, selanjutnya media boneka tangan dibuat semenarik mungkin yang di mana bentuknya jarang ditemui siswa.

Penilaian validitas dilakukan oleh ahli media dan ahli materi pelajaran untuk memastikan keabsahan media tersebut. Uji validitas merupakan tahap penting dalam

pengembangan media pendidikan, yang dimaksudkan untuk memverifikasi bahwa hasil akhir media tersebut layak untuk digunakan dalam konteks pendidikan. Validitas, seperti yang ditunjukkan oleh Saputra (2020), mengacu pada sejauh mana suatu instrumen secara akurat menilai tujuan yang dimaksudkan, sehingga menunjukkan ketepatan dan keabsahan instrumen dalam konteks yang diharapkan. Dalam hal ini, sangat penting untuk mengevaluasi validitas kuesioner atau alat penilaian yang digunakan untuk menganalisis media boneka tangan, karena sangat penting untuk memastikan kesesuaiannya dengan persyaratan yang diperlukan untuk proses pembelajaran.

Validitas digunakan standar pengukuran yang menunjukkan ketepatan suatu instrumen (Ramadhan et al., 2024). Sebuah instrumen dianggap sah apabila pertanyaan-pertanyaannya secara substansial sesuai dengan pengukuran yang diinginkan, yang mengindikasikan adanya korelasi yang kuat antara pertanyaan yang diajukan dengan jawaban yang diberikan. Penelitian ini menilai validitas media boneka tangan berdasarkan evaluasi dari para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini memiliki validitas yang signifikan, dengan skor rata-rata 87,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media boneka tangan sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di lingkungan sekolah.

**Tabel 1.1 hasil validasi**

Keterangan	Presentase	Kategori
Ahli Media	85%	Sangat Layak
Ahli Materi	84%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	94%	Sangat Layak
Rata-Rata	87,6%	Sangat Layak

Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa media pembelajaran boneka tangan memiliki tingkat validitas yang tinggi, mencapai skor rata-rata 87,6% menurut penilaian para ahli media, materi, dan bahasa. Hasil ini menegaskan bahwa media ini telah memenuhi standar kualitas dalam desain dan konten yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran siswa kelas II di SD. Uji validitas melibatkan penilaian dari berbagai aspek, seperti kejelasan materi, kesesuaian dengan kompetensi yang ditetapkan, dan kemampuan media untuk mendukung pemahaman siswa. Media ini telah menunjukkan hasil validasi yang mengesankan, yang menegaskan kesesuaiannya untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kebutuhan untuk memvalidasi media pembelajaran sangat penting, karena sangat penting untuk memastikan bahwa media yang dibuat secara akurat menilai dan memfasilitasi tujuan pendidikan yang diinginkan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Saputra (2020), yang menunjukkan bahwa validitas alat pendidikan terkait erat dengan ketepatannya dalam menilai konstruk yang diinginkan. Dalam konteks penelitian ini, validitas media boneka tangan menunjukkan bahwa media tersebut berhasil dalam menyampaikan materi cerita fabel secara efektif dan mendukung perkembangan literasi bahasa siswa. Media yang valid akan meningkatkan kepercayaan guru dan siswa dalam penggunaannya, sehingga media ini dapat diterapkan secara optimal di kelas.

Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh penelitian (Ramadhan et al., 2024), yang menegaskan pentingnya validitas media pembelajaran dalam konteks pendidikan. Dalam penelitian tersebut, validitas diukur melalui beberapa ahli yang menilai media dari aspek relevansi materi dan kemudahan penggunaan. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa validitas media sangat menentukan keberhasilan penggunaannya di kelas. Validitas yang tinggi memastikan bahwa media tidak hanya sekadar alat bantu visual, tetapi juga memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Hasil penelitian Ramadhan ini selaras dengan penelitian media boneka tangan, yang menunjukkan validitas tinggi dari segi kesesuaian materi, bahasa, dan keterampilan yang ingin dikembangkan.

Penelitian lain yang memperkuat temuan validitas ini adalah penelitian oleh (Tegeh & Kirna, 2013), yang menyatakan bahwa validitas media pembelajaran berfungsi sebagai jaminan bahwa media tersebut telah melalui evaluasi yang ketat dan sesuai dengan standar yang diinginkan. Uji validitas yang dilakukan pada media boneka tangan memastikan bahwa media tersebut tidak hanya relevan dengan materi pembelajaran, tetapi juga menarik bagi siswa dan dapat diterapkan dalam situasi pembelajaran nyata. Validitas yang tinggi ini menunjukkan bahwa media ini telah teruji dari berbagai sudut pandang, baik dari aspek teknis maupun konten.

Penelitian ini juga konsisten dengan penelitian (Arum Fatayan, 2022), yang menyoroti pentingnya validitas dalam pengembangan media pembelajaran berbasis interaktif. Penelitian Arum menekankan bahwa media pembelajaran yang valid tidak hanya harus memenuhi standar kurikulum, tetapi juga harus mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dalam konteks penelitian ini, media boneka tangan berhasil mendapatkan penilaian tinggi dari para ahli, menunjukkan bahwa media ini valid dan siap untuk diterapkan dalam kelas. Dengan hasil validitas yang kuat, media ini diyakini mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Secara keseluruhan, validitas media boneka tangan yang dikembangkan dalam penelitian ini didukung oleh berbagai penelitian lain yang menekankan pentingnya uji validitas sebagai fondasi pengembangan media pembelajaran. Hasil yang konsisten dari penelitian-penelitian ini memperkuat kesimpulan bahwa media boneka tangan memiliki validitas tinggi dan mampu mendukung pembelajaran siswa kelas II secara efektif. Validitas yang tinggi memastikan bahwa media ini tidak hanya layak dari segi teknis, tetapi juga relevan dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Setelah menyelesaikan uji validitas, langkah selanjutnya dalam produksi media pembelajaran adalah tahap Implementasi. Hasil pengembangan kini digunakan dalam setting pendidikan yang sesungguhnya untuk dievaluasi pengaruhnya terhadap kualitas pendidikan, termasuk efektivitas, daya tarik, dan efisiensi. Tegeh dan Kirna (2013) menegaskan bahwa tahap implementasi sangat penting untuk mengevaluasi sejauh mana produk yang dihasilkan memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pada penelitian ini, penerapan ini dilaksanakan siswa kelas II dengan jumlah 24 orang siswa untuk mengumpulkan data mengenai kepraktisan media pembelajaran yang digunakan. Proses penerapan ini melibatkan pengumpulan data dari guru dan siswa melalui angket yang dirancang untuk menilai tanggapan mereka terhadap media yang digunakan. Berikut tabel nilai kepraktisan.

**Tabel 1.2 Nilai Kepraktisan**

Keterangan	Presentase	Kategori
Data kepraktisan siswa	91%	Sangat praktis
Data kepraktisan guru	91,6%	Sangat praktis
Rata -rata	91,3	Sangat praktis

Penelitian ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran boneka tangan sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pendidikan bagi anak-anak kelas dua sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji kepraktisan, media ini mendapatkan penilaian tinggi dari siswa dan guru, dengan skor rata-rata 91,3%. Siswa memberikan skor 91%, sementara guru menilai kepraktisan media ini dengan skor 91,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media boneka tangan mudah digunakan dan dioperasikan, baik oleh guru sebagai fasilitator maupun siswa sebagai peserta pembelajaran. Kepraktisan ini mencakup kemudahan dalam penggunaan media, kemudahan dalam memahami instruksi, serta kemampuan media untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa selama pembelajaran.

Pentingnya media pembelajaran terletak pada kemampuannya untuk menarik perhatian dan meningkatkan pengalaman belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Chrisyarani et al., 2022), yang menyatakan bahwa kepraktisan media pembelajaran diukur berdasarkan sejauh

mana media tersebut mudah digunakan, jelas, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru di kelas. Penelitian Chrisyarani menunjukkan bahwa media yang praktis mampu mendorong keterlibatan siswa dan membuat proses belajar lebih efisien. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian ini, di mana media boneka tangan dinilai sangat praktis oleh guru dan siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas II.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian Riyana dkk. (2022) yang menekankan pentingnya kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran. Penelitian Riyana mengungkapkan bahwa media praktis meningkatkan kemampuan instruktur untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran secara efektif dan membantu siswa dalam memahami topik yang ditawarkan. Penelitian ini juga menyoroti bahwa media yang praktis dan efisien dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Ini selaras dengan penelitian boneka tangan ini, yang menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya praktis tetapi juga efektif dalam mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Kepraktisan media pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh tingkat penerimaan siswa dan guru terhadap media tersebut. (Wahyudi, 2019) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media yang praktis adalah media yang dapat digunakan tanpa memerlukan waktu persiapan yang panjang atau instruksi yang kompleks. Media harus jelas dan mudah diakses oleh siswa untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media boneka tangan memenuhi persyaratan tersebut, dengan mendapatkan komentar positif dari para siswa dan instruktur yang mengakui aksesibilitas dan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman terhadap konten pendidikan. Temuan ini mendukung penelitian Wahyudi yang menekankan pentingnya aspek kepraktisan dalam media pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi di kelas.

Lebih lanjut, penelitian ini konsisten dengan temuan (Permana & Indihadi, 2018), yang menemukan bahwa kepraktisan media pembelajaran berkontribusi langsung pada kesuksesan implementasi media di kelas. Permana & Indihadi menyatakan bahwa media yang praktis memudahkan siswa untuk fokus pada konten pembelajaran, tanpa terganggu oleh kerumitan teknis atau penggunaan media yang sulit dipahami. Dalam penelitian ini, media boneka tangan dinilai praktis karena dapat dengan mudah digunakan oleh siswa dan guru, serta mampu menyederhanakan penyampaian materi cerita fabel. Penggunaan media boneka tangan merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan penguasaan bahasa di antara anak-anak kelas dua.

Dengan demikian, keampuhan media boneka tangan yang dikembangkan dalam penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian lain yang menggarisbawahi pentingnya media yang mudah diakses dan efektif dalam pendidikan. Hasil penelitian yang konsisten menunjukkan bahwa media yang praktis tidak hanya membantu siswa dan guru dalam memahami dan mengajarkan materi, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran. Media boneka tangan, dengan tingkat kepraktisan yang tinggi, terbukti mampu memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien di kelas II SD.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif sangat penting dalam proses pendidikan, karena dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi yang ditawarkan. Efektivitas media pembelajaran dalam penelitian ini diukur melalui N-Gain Score,

**Tabel 1.3 N-Gain**

Rata – rata Pre-test	Rata rata Post-test	N-Gain	N-Gain Score (%)
77,5	95,8	0,7986	79,86
<b>Kriteria</b>		Tinggi	Efektif

Dari hasil di atas menunjukkan peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media boneka tangan. Para siswa mencapai skor rata-rata pre-test 77,5, yang secara signifikan

meningkat menjadi skor rata-rata post-test 95,8. Nilai N-Gain sebesar 79,86% termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan secara substansial meningkatkan pemahaman siswa tentang mata pelajaran yang ditawarkan. Skor ini menunjukkan bahwa media boneka tangan secara efektif menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian oleh Permana dan Indihadi (2018) menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran interaktif, seperti boneka tangan dan foto, secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, N-Gain Score juga mencapai kategori tinggi, menunjukkan bahwa media interaktif dapat memfasilitasi peningkatan pemahaman siswa. Ini memperkuat kesimpulan bahwa media boneka tangan yang dikembangkan dalam penelitian ini juga efektif dalam mendukung pembelajaran siswa kelas II.

Penelitian lain yang mendukung efektivitas media interaktif adalah yang dilakukan oleh (Riyana et al., 2022), Media yang menarik dan mudah digunakan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini mengungkapkan bahwa Riyana mengakui kapasitas media yang praktis dan interaktif untuk memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran mereka dengan lebih bersemangat, sehingga meningkatkan hasil pembelajaran. Ini sejalan dengan temuan dalam penelitian boneka tangan ini, di mana siswa tidak hanya menunjukkan peningkatan hasil akademik tetapi juga keterlibatan yang lebih besar selama proses pembelajaran.

Selain itu, (Wahyudi, 2019) Penting untuk menekankan pentingnya media pembelajaran yang baik dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Materi pembelajaran harus berhasil merangsang imajinasi dan kreativitas siswa, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar mereka secara keseluruhan. Temuan ini sangat relevan dengan hasil penelitian ini, di mana boneka tangan digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran cerita fabel, yang secara alami memerlukan imajinasi dan keterlibatan aktif siswa.

Penelitian ini penting bagi teori pembelajaran yang diajukan oleh Nurrita (2018), yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi akademik siswa. Penggunaan boneka tangan mendorong interaksi yang menarik dan menghibur, memfasilitasi lingkungan belajar yang positif yang penting untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti boneka tangan, mendukung peningkatan hasil akademik siswa, sebagaimana yang juga ditemukan dalam penelitian lain.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media boneka tangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebuah temuan yang didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya media interaktif dalam pendidikan. Penelitian berulang kali menunjukkan bahwa media boneka tangan secara signifikan meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi anak-anak, menjadikannya sebagai sumber daya pendidikan yang bagus untuk siswa kelas dua.

Pada langkah kelima, yang dikenal sebagai tahap evaluasi dari kerangka kerja pengembangan ADDIE, analisis komprehensif dilakukan terhadap data yang diperoleh dari lembar validasi kuesioner, serta temuan dari pre-test dan post-test (Sugiyono, 2019). Hasil penelitian ini dengan jelas menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan untuk mengajarkan dongeng fabel kepada siswa kelas dua sekolah dasar adalah sah, layak, dan berhasil. Setelah hasil uji validitas, media ini telah dinilai oleh para ahli materi, media, dan bahasa, dan memperoleh skor rata-rata 87,6%. Nilai ini menunjukkan bahwa media ini sangat sesuai untuk konteks pendidikan. Evaluasi kepraktisan memberikan hasil yang baik, mencapai

skor rata-rata 91,3% dari pendidik dan peserta didik, yang menunjukkan bahwa media ini dapat diakses dan menarik. Selain itu efektivitas media ini diukur melalui nilai N-gain score yang mencapai 79,86% menunjukkan peningkatan pemahaman siswa yang signifikan.

Dari sudut pandang evaluasi, proses validasi dan uji coba lapangan telah dilakukan secara sistematis, sesuai dengan tahapan pengembangan ADDIE. Fase penilaian dalam pengembangan ADDIE sangat penting untuk memverifikasi kelayakan dan kemampuan produk yang dihasilkan. Penelitian ini mengungkapkan bahwa media boneka tangan yang digunakan selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil pembelajaran. Temuan pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, yang mengindikasikan bahwa media ini secara signifikan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan di kelas.

Penelitian ini juga didukung oleh temuan dari penelitian lain. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Riyana et al., 2022) menemukan bahwa kepraktisan media pembelajaran sangat penting dalam memastikan efektivitasnya. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa media yang praktis dan mudah digunakan, seperti boneka tangan, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian ini, yang juga menunjukkan bahwa media boneka tangan sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa, dengan skor kepraktisan mencapai 91,3%.

Studi tahun 2018 oleh Permana dan Indihadi mendukung temuan ini, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti boneka tangan dan alat bantu visual yang beragam, secara signifikan meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Peningkatan N-Gain Score yang terlihat pada kedua penelitian tersebut mendukung gagasan bahwa penggunaan media pembelajaran yang efektif secara substansial meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa N-Gain mencapai nilai 0,7986, yang menunjukkan bahwa media boneka tangan secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa tentang konten, sejalan dengan temuan penelitian lainnya.

Penelitian ini menegaskan bahwa media boneka tangan merupakan sumber belajar yang sah, praktis, dan efektif. Temuan penilaian menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas dua SD tentang narasi fabel dan secara bersamaan meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Penelitian tambahan menguatkan temuan ini, dengan menekankan perlunya alat bantu pengajaran yang menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan pengalaman belajar di kelas.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini menghasilkan produk media boneka tangan untuk membantu siswa kelas II dalam memahami cerita fabel di SDN Wonosari. Media ini telah diuji validitasnya oleh ahli media, materi dan bahasa dengan hasil rata – rata validitasnya 87,6%, yang termasuk kategori sangat layak. Uji kepraktisan melalui angket guru dan siswa menunjukkan nilai rata – rata kepraktisan 91,3%, menandakan media mudah digunakan dan diterima dengan baik.

Efektivitas media dievaluasi dengan membandingkan hasil pretest dan posttest siswa, yang menghasilkan N-Gain Score sebesar 79,86%. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa. Secara keseluruhan, media boneka tangan yang dikembangkan menggunakan model ADDIE terbukti Valid, praktis, dan efektif dalam peningkatan minat dan pemahaman siswa terhadap cerita fabel. Untuk pengembangan lebih lanjut mencakup pelatihan intensif bagi guru, pengembangan karakter boneka yang lebih beragam, serta eksplorasi integrasi dengan teknologi digital untuk meningkatkan interaktivitas dan adaptasi terhadap perubahan kurikulum

## REFERENSI

- Adeoye, M. A., Adrian, K., Indra, S., Satya, M. S., & Septiarini, N. I. (2024). *Revolutionizing Education : Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning*. 13(1), 202–209.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Andriani, R., Agan, S., Pd, M., Darsono, D., & Kom, M. (2017). *Jurnal Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas I Sdn Pongkok Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2016 / 2017 the Influence of Hand Puppet Media To First Grade Student ' S Listening Fairy Tales Ability of Sdn Pongkok Kediri I*. 01(06).
- Anggraini, T. P., & Setiawan, D. A. (2020). *Video pembelajaran dongeng berbasis teknik ventriloquist dengan menggunakan media boneka tangan tantan untuk menumbuhkan literasi berbahasa anak sd*. 2017.
- Annisah, S. (2017). Alat Peraga Pembelajaran Matematika. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 1–15. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/356>
- Arum Fatayan. (2022). Penggunaan Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 47–57. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i1.25>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 57. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2199>
- Datuamas, K. (n.d.). *Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Anak Kelompok a2 Tk Aisyiyah 1 Tolitoli*. 28–37.
- Delawanti Chrisyarani, D., Agus Setiawan, U., & PGRI Kanjuruhan Malang Theresa Christina Yoel, U. (2022). Analisis Kepraktisan Media Video Komik Animasi Berbasis Literasi Berbahasa Siswa SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04), 571–579.
- Delawanti, D., & Agus, D. (2022). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan dan Pemanfaatan Media Handycraft Untuk Meningkatkan*. 2(2), 50–59.
- Dwitiyanti, N., Kumala, S. A., & Widiyatun, F. (2020). Using the ADDIE model in development of physics unit conversion application based on Android as learning media. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 10(2), 125–132. <https://doi.org/10.30998/formatif.v10i2.5933>
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrin, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In *Tahta Media Group*.
- Hidayati, A., Nofiah, W., & Setiawati, S. (2021). Kepraktisan Dan Keefektifan Lks Bercirikan Pendekatan Saintifik Pada Materi Matriks. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v4i1.1711>
- Ii, B. A. B., Model, P., & Addie, P. (n.d.). *Sagala Syaiful, Konsep dan Makna Pembelajaran , (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2005), h. 77. 9. 9–45*.
- Interaktif, P. M. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas Iii Sd Abstrak*.

- Kelas, S., Mi, I. V. A., & Pacet, D. (2021). *A U LADA: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak e-ISSN:2656-1638, Volume III, (2),2021 Syuria M. Purap, Agung Purwono. III(2), 133–151.*
- Kharizmi, M. (2015). *Feldpostbrief des Staatlichen Gymnasiums Dresden-Neustadt. Jupendas: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(2), 11–21.*
- 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>
- Mahasiswa, J. I., Oktariana, R., Bina, U., Getsempena, B., & Aceh, B. (2023). *Pengaruh Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B2 Di Tk Negeri 5. 4(1), 1–14.*
- Mancini, S. A. (2015). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Siswa dalam Menyusun Paragraf Melalui Penerapan Metode Example Non-Example dan Permainan “Pipa” Kelas III SDN Sindangraja Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. 15(2), 1–23.*
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & ... (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, 6(2), 212–221.* <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20294>
- Mulyati, Y. (2015). *Hakikat Keterampilan Berbahasa Keterampilan Berbahasa Indonesia SD. Keterampilan Berbahasa Indonesia SD, 1–34.*
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. 03, 171–187.*
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pematapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat), November, 596–601.* <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Permana, D., & Indihadi, D. (2018). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penggunaan Media Gambar terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Peserta Didik. All Rights Reserved, 5(1), 193–205.* <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Prananta, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, A. (2020). Pengembangan Media Boneka Tangan. *Kreatif Jurnal Kependidikan Dasar, 10, 126–132.*
- Purba, H., Faisal, Irsan, Prawijaya, S., & Ambarita, D. F. P. (2023). Pengembangan Media Hand Puppet untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Kelas III SDN 014629 Pematang Sei Baru. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7, 17484–17496.* <https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/9134/7463>
- Putri, D. (2021). *Pengembangan Media Boneka Tangan Karakter Ganda Untuk Menstimulus Perkembangan Bahasa Ekspresif.* <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/16535/>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education, 6(2), 10967–10975.* <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- RANI, S. (2022). *Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Anak Kelas Iii Di Sd Negeri 24 Kota Bengkulu Skripsi.*
- Riyana, M. J., Syahmani, S., & Yulinda, R. (2022). Validitas dan Kepratisan Media Articulate Storyline Materi Teknologi Ramah Lingkungan Berkonteks Lahan Basah untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Journal of Mathematics Science and Computer Education, 2(1), 44.* <https://doi.org/10.20527/jmscedu.v2i1.5283>
- Saputra, A. (2020). *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web.* Yayasan ahmar cendekia indonesia.
- Sari. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara melalui Media Boneka Tangan.*

- Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 2(5), 1–8.  
<https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/256>
- 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). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. 38.
- Suratnu, R. (2023). the Adoption of the Addie Model in Designing an Instructional Module: the Case of Malay Language Remove Students. *IJJET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 7(2), 262–270.  
<https://doi.org/10.24071/ijiet.v7i2.3521>
- Syarifuddin, Bata Ilyas, Jamaluddin, & Sani, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan dan Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Di Kota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2), 51–56.  
<https://ojs.stieamkop.ac.id/index.php/biemr/article/view/102>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Wahyudi. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Pada Materi Dongeng Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1813–1818.