

HAND PUPPET SHOW KARAKTER FABEL TEKNIK VENTRILOQUIST UNTUK MENUMBUHKAN KECAKAPAN LITERASI SISWA

Anin Nahdliati Zahro ¹, Dwi Agus Setiawan ², Denna Delawanti Cristiani ³
Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Abstrak (Indonesia)

Literasi mempunyai cakupan yang luas, tidak hanya berbicara dan membaca, melainkan kemampuan menangkap informasi yang akan menjadi teladan dalam kehidupan sehari-hari melalui karakter boneka tangan dengan teknik *ventriloquist* untuk menangani minimnya kecintaan terhadap budaya literasi dan menghindarkan siswa terhadap sikap yang tidak baik di SDN Bandungrejosari 03 Kota Malang. Pada penelitian ini menggunakan metode Addie dengan subjek penelitian Siswa kelas 3A dan wali kelas 3A. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan angket. Produk dapat dikatakan valid jika sudah melalui 3 tahap yakni Bahasa, materi dan media sebelum produk diuji coba kan. Teknik untuk memastikan kephahaman siswa terhadap cerita yang dibawakan dengan cara siswa menceritakan kembali sesuai dengan bahasa mereka dan mempraktikkan kedepan menggunakan boneka tangan. Analisis data meliputi pengumpulan data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan pelaksanaan Hand Puppet show karakter boneka tangan untuk menumbuhkan kecakapan literasi berjalan cukup baik dan berhasil menarik perhatian siswa dengan penggunaan media boneka tangan dalam bercerita, serta siswa semakin bersemangat dalam pembelajaran terutama pada kegiatan literasi. Hasil penelitian terkait penggunaan media boneka tangan menjadi bahan kajian dalam pendidilkan karakter serta kecakapan literasi yang lebih baik lagi.

Abstrak (Inggris)

Literacy has a broad scope, not only speaking and reading, but also the ability to capture information that will be a role model in everyday life through hand puppet characters with ventriloquist techniques to address the lack of love for literacy culture and prevent students from bad attitudes at SD Negeri Bandunrejosari 3 Malang City. In this research, the Addie method was used with the research subjects being class 3A students and class 3A homeroom teachers. Data collection techniques are observation, interviews and questionnaires. A product can be said to be valid if it has gone through 3 stages, namely language, material and media before the product is tested, right. The technique for ensuring students' understanding of the story is by having students retell it in their own language and practice using hand pippets. Data analysis includes data collection and drawing conclusions. The results of the research show that the impelementation of the hand puppet show with hand puppet characters to foster literacy skills went quite well and succeeded in attracting students' attention wit the use of hand puppets in telling stories, and students became increasingly enthusiastic in learning, especially in literacy activities. The result of research related to the use of hand puppet have become material for study in character education and better literacy skills.

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran di kelas siswa membutuhkan gaya belajar yang memiliki nilai karakter untuk mewujudkan tercapainya pemahaman siswa terhadap pesan moral dibutuhkan langkah yang tepat dalam penyampaian materi dengan menggunakan media yang tepat. Pada

Sejarah Artikel

Submitted: 24 Januari 2025

Accepted: 29 Januari 2025

Published: 30 Januari 2025

Kata Kunci

Pendidikan Karakter, Boneka tangan, Kecakapan literasi, Ventriloquist.

History Artikel

Submitted: 24 Januari 2025

Accepted: 29 Januari 2025

Published: 30 Januari 2025

Keywords: Character

Education, Hand puppets, Literacy skills, Ventriloquist,

pembelajaran abad 21 ini memiliki ciri dan keunikannya tersendiri, berfokus pada 4C (*communication, collaboration, critical thinking, creativity*) (Zubaidah, 2015). Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengajarkan keterampilan abad ke-21. Kurikulum 2013 bertujuan untuk membentuk karakter, sehingga peserta didik harus memiliki karakter yang kuat untuk menghadapi tantangan abad 21. Guru harus memahami bahwa pendidikan sangat penting untuk mengatasi masalah global (Rumapea, 2014). Menurut Pasal 3 Bab II Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan karakter dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat untuk mencerdaskan kehidupan. Pendidikan karakter di keluarga, sekolah, dan masyarakat dapat memperkuat karakter bangsa (Sulistiyawati et al., 2018). Sekolah dapat mengajarkan karakter melalui pembelajaran, khususnya bahasa Indonesia (Primayana, 2022). Gerakan sastra di sekolah membantu siswa membangun karakter dan kemampuan dasar literasi (mendengarkan-berbicara, menulis-membaca) di abad ke-21 (Labudasari, 2021). Karakter siswa menurut (Rochmah, 2019) terdapat lima karakter yang saling berkaitan membentuk jejaringan yang perlu dikembangkan yakni religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas (tanggung jawab). Karakter tersebut dapat dikembangkan jika diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Di sekolah karakter-karakter tersebut dapat diintegrasikan pada program sekolah seperti gerakan literasi sekolah (Labudasari, 2021).

Menurut (Azizah et al., 2022) "Kecakapan abad 21 terdiri atas kecakapan literasi, dengan mengembangkan kecakapan literasi akan lahirkan kecakapan-kecakapan lain seperti kecakapan berinovasi, kreativitas dan kecakapan komunikasi yang diaplikasikan dalam kemampuan baca, tulis, bercerita dan sosial budaya. Literasi adalah kemampuan penting yang harus dikuasai oleh siswa untuk menghadapi tantangan abad 21 (Harahap et al., 2022). Manfaat literasi meliputi berbagai aspek pengembangan. Bukan hanya kognitif, namun mencakup juga sosial, bahasa dan emosi karena literasi berkaitan dengan keterampilan belajar dan bercerita serta dapat mengambil keputusan, juga penyesuaian diri dengan lingkungan (Rosmiati et al., 2023). Program Gerakan Literasi Sekolah memiliki kemampuan untuk mendukung kemampuan literasi dengan membentuk karakter (Hanifatun, 2023). Tujuan gerakan literasi sekolah adalah untuk memotivasi dan membiasakan anak-anak untuk membaca dan menulis, menuliskan budi pekerti dan mewujudkan pembelajaran hayat (Marliana & Suhita, 2018). Salah satu manfaat kemampuan literasi adalah membantu siswa menjadi lebih konsentrasi dan fokus (Harahap et al., 2022). Membaca non-buku dan memulai gerakan literasi di sekolah meningkatkan keterampilan literasi dasar dengan membacakan cerita selama 15 menit sebelum kelas (Marliana & Suhita, 2018).

Berdasarkan pengamatan awal yang peneliti lakukan di kelas 3 SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang terdapat beberapa temuan meskipun di setiap kelas disediakan pojok membaca, namun siswa kurang antusias membaca, kurangnya karakter yang ditumbuhkan pada pembelajaran setiap harinya seperti rasa gotong royong terhadap teman, rasa percaya diri yang kurang, kurang semangat dalam pembelajaran yang berhubungan dengan media yang kurang inovatif. Rendahnya minat baca siswa dapat disebabkan oleh : 1. Banyak jenis media hiburan yang mengalihkan perhatian siswa sehingga tidak tertarik lagi dengan buku, 2. Minimnya budaya membaca dikalangan orang dewasa, 4. Minimnya ketertarikan siswa terhadap isi buku, 5) Buku yang disediakan cenderung tidak menarik dan tidak terdapat pesan moral yang tersirat. Sehingga peneliti mengembangkan produk dan sumber baru untuk menunjang media tersebut, seperti buku dongeng fabel dengan bercerita menggunakan teknik *ventriloquist*.

Membaca dongeng membantu siswa menjadi tertarik membaca. Buku cerita membantu anak-anak mempelajari kata-kata baru dan meningkatkan keterampilan bahasa mereka (Faizah & Imamah, 2023). Penggunaan media yang tepat dengan memperhatikan karakteristiknya anak dapat memaksimalkan hasil perkembangan anak (Hanifatun, 2023). Cara belajar yang unik dan menarik dengan menggunakan media adalah dengan menggunakan alat peraga boneka dan teknik ventriloquist untuk mengeluarkan suara bebas dalam kondisi alami untuk membantu siswa memahami dan berpartisipasi (Budiarti et al., 2023). Boneka tangan akan memberikan stimulus kepada anak untuk mengungkapkan kreativitas, ide dan imajinasinya (Nisak & Maidhotul, 2023). Stimulasi boneka tangan membuat anak mendengarkan dengan seksama. Dengan demikian, penelitian ini akan mengkaji bagaimana metode bercerita berbasis *ventriloquist* dapat meningkatkan literasi anak di SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang.

Kecakapan literasi mengarahkan pada kemampuan memahami pesan yang diwujudkan dalam bentuk teks (lisan, tulis, visual) (Erna, 2018). Meanyatakan bahwa salah satu metode untuk mengembangkan kecakapan literasi anak pada jenjang prabaca yang dapat dilakukan dimana saja adalah bercerita (Dewayani, 2019). Manfaat mendongeng antara lain: 1) menumbuhkan imajinasi, 2) menanamkan nilai dan etika pada anak melalui tokoh dan cerita. 3) Dongeng dapat menggugah minat membaca anak. (Fitriyyah, 2017). Buku dongeng digunakan untuk menceritakan kisah tersebut. Fiksi bertema binatang telah berkembang menjadi fabel. Fabel populer di kalangan anak-anak dan mengajarkan moral dengan cara yang menyenangkan (Prasetyo, 2014). Para peneliti menggunakan seekor ayam untuk melambangkan gotong royong dan kepedulian sosial (Rojimah et al., 2022). Guru bermain boneka tangan untuk mendorong motivasi belajar anak usia dini dan pengembangannya sesuai bakat dan minat. Boneka tangan adalah cara yang bagus untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak-anak. Seseorang bercerita (Nuryati & Kemisah, 2023).

Salah satu media yang dapat dipakai dalam mempengaruhi pikiran, perhatian dan sikap siswa yaitu *Hand Puppet Show* (Nurhanani et al., 2020). Media *Hand Puppet Show* merupakan media audio visual dalam pembelajaran, materi yang disampaikan akan lebih menarik perhatian siswa dan siswa ikut berpartisipasi dalam permainan *hand puppet* dengan cara memainkan yang nantinya dapat meningkatkan imajinasi anak (Nurhanani et al., 2020). Boneka tangan digunakan oleh para peneliti karena boneka tangan menyenangkan dan mudah digunakan oleh anak-anak (Hamidah & Mursalim, 2021). Boneka ini merupakan boneka berbahan kain yang dibentuk menjadi berbagai karakter seperti binatang atau manusia. Boneka tangan berukuran lebih besar dibandingkan boneka jari (Suradinata & Maharani, 2020). Bahan flanel, katun, sarung tangan, kaos kaki, dan bahan lainnya digunakan untuk membuat boneka tangan untuk kegiatan pembelajaran. (Sulianto et al., 2014). Para guru mengatakan boneka tangan membantu mereka terhubung dengan anak-anak dan meningkatkan komunikasi. (Kröger & Nupponen, 2019). Pertunjukkan boneka memiliki efek positif terhadap pengetahuan dan sikap siswa (Susilawati & Muhammad Sulhan, 2018). Karena siswa masih suka bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, maka boneka tangan beradaptasi dengan kepribadiannya (Chrisyarani, 2018b). Boneka tangan lebih efektif dibandingkan nasihat dalam menanamkan cerita di benak siswa, meningkatkan hasil belajar. (Daryanto, 2017). Hal penting untuk menampilkan boneka tangan, memerlukan teknik yang baik, baik gerakan tangan maupun gaya dan suara tokoh yang dipilih (Hakim et al., 2020).

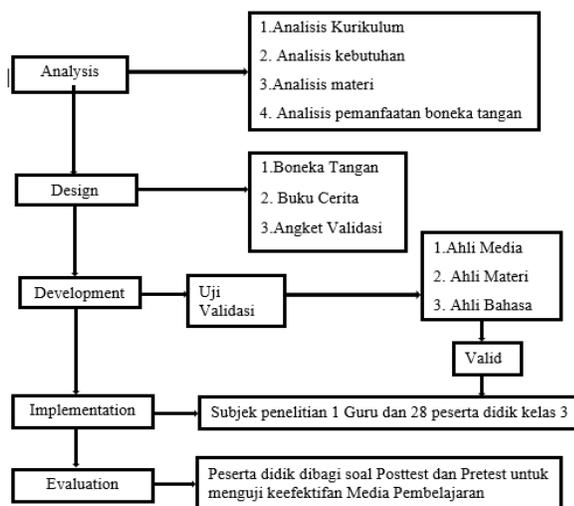
Teknik *ventriloquist* adalah seni kuno yang membuat seseorang tampak seolah-olah berasal dari tempat lain, maka dari itu adanya teknik berbasis *ventriloquist* akan membuat siswa merasa

didunia dongeng yang pastinya siswa akan lebih memperhatikan apa yang pembawa cerita bawakan (Cockton & Onwhyn, 1849). Dalam teknik *ventriloquist* pencerita mengurangi gerakan bibir dan rahang agar timbul kesan ujaran produksi oleh sebuah boneka, namun suara yang diproduksi diusahakan sealami mungkin agar tetap dapat dipahami dengan baik oleh pendengar (Kustiawan et al., 2023). Teknik ini bagaikan sulap, melalui mata melihat gerakan tersebut dan mengirim pesan ke otak yang memberitahukan suara tersebut dari boneka, dan teknik *ventriloquist* menggunakan suara kalimat yang berbeda dari suara normalnya (Sayer et al., 2018). Teknik ini bertujuan untuk mengetahui cara kerja dan proses yang mendasar untuk mencapai pemahaman yang lebih baik dalam sebuah gerakan, penglihatan atau pendengaran (Kustiawan et al., 2023). Dalam penyampaian ini teknik *ventriloquist* sangat mendukung peraga boneka tangan guna menyapaikan cerita dongeng yang memiliki pesan moral. Nilai-nilai Pancasila dapat digunakan untuk menilai pesan-pesan moral. Pasal 1 Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 menguraikan tentang pelaksanaan PPK (penguatan pendidikan karakter) melalui nilai-nilai Pancasila, antara lain karakter mandiri dan gotong royong. Dengan berbagi dongeng syukur bersama Nina dan Sam Jengger, siswa dapat belajar tentang persahabatan dan pentingnya rasa syukur. Tema kurikulum 2013 ini untuk kelas III SD. Siswa harus dikenalkan kepada teman sebayanya sejak dini dan diajarkan untuk menghargai anugerah Allah SWT. Dalam fabel ayam berdasarkan teknik *ventriloquist* ini, tokoh ayam dan seorang gadis bernama Nina saling mengingatkan akan persahabatan. Gotong royong mencakup kepedulian sosial (Putri et al., 2021). Agar tokoh fabel seperti hidup maka dibutuhkan teknik *ventriloquist* sebagai pendukungnya.

Adapun penelitian terdahulu (Fadilla et al., 2022) yang mengemukakan bahwa dalam media boneka tangan pada materi dongeng dapat memperoleh kesempatan berkembang yang lebih jelas, bekerja dengan pemahaman materi yang dicapai. Peneliti lainnya juga dilakukan oleh (Sukmana et al., 2021) produk yang dihasilkan untuk menstimulasi moral anak usia dini sesuai dengan tugas perkembangannya. Peneliti lainnya juga dilakukan (Meo et al., 2023) dalam mengembangkan produk mengemukakan hasil bahwa Peserta didik dapat merasakan perhatian khusus dari pendidik sehingga keaktifan belajar peserta didik meningkat, boneka tangan yang dikembangkan ini juga layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti ingin mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan media yang lebih inovatif dan kreatif. Maka peneliti ingin membuat boneka tangan bergaya *ventriloquist* untuk menumbuhkan literasi siswa.

Siswa akan melihat perbedaan antara peneliti dan penelitian sebelumnya pada hasil akhir. Peneliti membuat media dengan teknik *ventriloquist* agar boneka tangan tersebut tampak sedang memerankan cerita. Pembelajaran melalui dongeng dapat membantu mengembangkan nilai-nilai tokoh. Peneliti ingin membahas tentang pengembangan boneka tangan berbasis teknik *ventriloquist* yang layak, praktis, dan efektif dari media yang menumbuhkan literasi siswa.

METODE PENELITIAN



Gambar 1 Tahapan Pengembangan Sumber: (Tanjung & Parsika, 2014)

Model pengembangan menggunakan ADDIE terdiri dari lima komponen yang meliputi “analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*)” (Sayer et al., 2018). Rancangan pengembangan model ADDIE. Penelitian bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang menumbuhkan literasi siswa. Produksinya akan mencakup *Hand puppet* ayam. Media boneka tangan akan dimainkan dengan teknik *ventriloquist*. Media boneka tangan membuat dongeng menjadi lebih menyenangkan dan membantu siswa dalam belajar menyukai literasi. Warna, bentuk dan karakter boneka tangan ini akan berbeda dengan bonek tang lainnya.

Pada tahap pertama peneliti menggunakan ahli media, bahasa, dan materi untuk memvalidasi produk. Peneliti akan merevisi produk media setelah mendapat saran dan masukan oleh validator. Peneliti membuat instrumen penelitian yang sudah di desain dalam tahapan kedua yakni lembar validasi materi, lembar validasi media, lembar validasi bahasa, angket respon pendidik serta peserta didik. Pada tahap selanjutnya media evaluasi sudah dikembangkan kemudian diimplementasikan pada peserta didik. Peneliti mengujicobakan pada 28 orang siswa kelas III di SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang untuk mengetahui tingkat kepraktisan sedangkan *pre test* dan *post test* digunakan sebagai tingkat keefektifan. Selanjutnya disesuaikan dengan hasil evaluasi yang belum terpenuhi.

Jenis data yang digunakan terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berasal dari saran dan masukan dosen pembimbing, dosen ahli materi, media dan bahas, pedidik dan peserta didik. Observasi mengenai pengamatan secara offline. Data Kuantitatif ini diperoleh dari uji kevalidan media, materi dan bahasa oleh ahli. Uji kepraktisan produk oleh pendidik dan peserta didik, serta *pre test* dan *post test* untuk mengukur keefektifan produk.

Ahli media dan materi menilai angket dengan skala likert. Skala yang disebut skala likert mengukur opini atau persetujuan terhadap suatu objek (Retnawati, 2015). Pada skala likert, jawaban adalah 1-5 nilai 1 sangat buruk, nilai 2 kurang baik, nilai 3 cukup baik, nilai 4 baik, nilai 5 sangat baik. Setelah berlatih dan mendengarkan dongeng dengan boneka tangan, responden mendapat kuisioner. Cara menghitung presentase validasi sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase
 $\sum x$ = Jumlah skor keseluruhan jawaban responden
 $\sum x_i$ = Jumlah skor tertinggi

Selanjutnya menyesuaikan data yang ada dengan kriteria.

Sumber: (Candra Rolisca & Achadiyah, 2014)

Tabel 2. Mengukur Kevalidan Hand Puppet berbasis Ventriloquist

Nilai	Deskripsi
85,01%-100%	Sangat Valid
70,01%-85-01%	Cukup Valid
50,01%-70,01%	Kurang Valid
0%-50-00%	Tidak Valid

Sumber: (Riduwan, 2015 :228)

Tabel 3. Mengukur Kepraktisan Hand Puppet Berbasis Ventriloquist

Nilai	Deskripsi
85,01%-100%	Sangat Valid
70,01%-85-01%	Cukup Valid
50,01%-70,01%	Kurang Valid
0%-50-00%	Tidak Valid

Sumber: (Riduwan, 2015 :228)

N-Gain mengukur efektivitas media setelah pertanyaan *pre test* dan *post test*. Selain itu, ia mengevaluasi metode penelitian dan perawatan. Rumus berikut memandu N-Gain: (Riduwan, 2015)

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{pretest}}$$

Keterangan:

Skor Post test = Nilai awal pembelajaran

Skor Pre test = Nilai akhir pembelajaran

Skor Ideal = Nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh

Tabel 4 : Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 0,100$	Tinggi

(Hidayat & Asti, 2021)

Analisis data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator dan responden yang dihitung dengan rata-rata skor untuk menentukan kepraktisan media boneka tangan dari respon calon pengguna (guru) dan respon siswa cara perhitungannya sama seperti analisis kelayakan sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{jumlah skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Sumber: (Bulukumba & Bulukumba, 2023)

Mengubah rata-rata skor yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 5. Kreteria Keefektifan Media Hand Puppet Show

Nilai	Deskripsi
85,01%-100%	Sangat Baik
70,01%-85-01%	Cukup Baik
50,01%-70,01%	Kurang Baik
0%-50-00%	Tidak Baik

Sumber: (Hidayat & Asti, 2021)

HASIL PENELITIAN

Setelah melalui beberapa tahap penelitian perbaikan telah menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan sebagai media khususnya media boneka tangan untuk sistem pembelajaran. Media ini juga membantu siswa dalam memahami cerita hidup dengan buku panduan cerita materi bahasa indonesia dongeng kelas III sekolah dasar. Bab ini membahas tentang penelitian media boneka tangan tentang validitas, praktikalitas, dan efektivitas pada dongeng kelas III SD.

Tahap analisis dilakukan peneliti pada tanggal 15-30 November 2023 bersamaan dengan kegiatan ppl dengan menganalisis kendala guru, kemudian menyesuaikan media dengan cerita agar memenuhi standar kompetensi. Setelah mengamati guru kelas III SD Bandungrejosari 3 Kota Malang, teridentifikasi permasalahannya. Hasil wawancara kepada guru dan kepada siswa menunjukkan bahwa guru kelas III menggunakan buku hanya sebagai sumber materi. Kurikulum 2013 digunakan di SD Bandungrejosari 3 Kota Malang.

Subyek penelitian adalah siswa kelas III usia 9-10 tahun di SDN 3 Bandungrejosari Kota Malang. Boneka tangan yang terbuat dari bahan asli dapat membantu siswa memahami dan mau membacakan dongeng yang memiliki akhlak yang baik bagi tokohnya. Berdasarkan materi, siswa kelas III usia 9-10 tahun lebih senang dan tertarik dengan media konkrit yang dapat didemonstrasikan secara langsung dan mudah digunakan untuk mengajar siswa.

Tabel 6. Analisis Kurikulum

Tema : 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan	
Subtema : 2 Manfaat Hewan bagi Kehidupan Manusia	
Pembelajaran : 3 (Tiga)	
Kompetensi Dasar	Kompetensi Inti
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis dan visual dengan tujuan untuk kesenangan	3.8.1 Menemukan pesan moral dalam sebuah dongeng. (C4)
4.8 Meragakan pesan dalam dongeng sebagai ungkapan diri menggunakan kosakata dan kalimat efektif	3.8.2 Menganalisis unsur instrinsik dalam dongeng. (C4)
	4.8.1 Menyajikan pesan moral berdasarkan bahasanya sendiri. (P2)
	4.8.2 Menceritakan kembali sebuah dongeng. (P5)

Analisis kebutuhan dilakukan selama 1 bulan pada tanggal 1-26 November 2023 yang bersamaan dengan kegiatan ppl dan melalui wawancara kepada wali kelas 3 Sdn Bandungrejosari 3, bahwa sangat dibutuhkan media yang inovatif untuk menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran, pada analisis ini siswa kurangnya semangat dalam menumbuhkan literasi. Menurut wali kelas bahwa media boneka tangan karakter fabel dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga sangat perlu untuk dikembangkan. Serta menurut wali kelas 3 boneka tangan dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami cerita tentang fabel. Maka dari itu media boneka tangan perlu dikembangkan lagi.

Analisis materi dilakukan 1 minggu setelah dilakukannya analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil observasi secara langsung, hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas 3 sdn

bandungrejosari 3 sangat setuju jika media pembelajaran boneka tangan karakter fabel memuat materi cerita untuk menumbuhkan literasi dan mendukung pembelajaran semakin menarik.

Pembelajaran yang kurang inovatif dapat berpengaruh pada lemahnya kemampuan siswa dalam berbicara khususnya keterampilan dalam bercerita dan rendahnya minat baca sehingga kegiatan literasi akan kurang maksimal. Pemilihan media boneka tangan sangat bermanfaat dan membantu untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa, akan menciptakan suasana yang menyenangkan.

Pada tahapan perencanaan yang dilakukan selama 1 minggu pada tanggal 24-31 Desember 2023. Media dikembangkan dan dibuat sekreatif mungkin untuk berbeda serta lebih efektif dari media yang sudah ada.

Tabel 7. Perencanaan Produk

PRODUK	TAHAP PERENCANAAN
<p>1. Boneka Tangan</p>  <p>(Gambar 1. Model tiruan sebagai rencana desain)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan Tema pada alur cerita yang akan dikaitkan dengan karakter boneka. 2. Menentukan tokoh yang sesuai dengan karakter siswa. 3. Membuat desain atau gambaran mengenai boneka yang akan dibuat. 4. Pemilihan warna yang berfariatif agar menambah semangat siswa. 5. Pemilihan bahan yang terdiri atas : Bahan bulu, bahan <i>nylex</i>, bahan <i>yelvo</i>, kaos katun, dagron, busa dan plastik <i>fiber</i>.
<p>2. Buku Panduan Cerita</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan isi yang terdapat pada buku. 2. Menentukan cover dan desain pada buku. 3. Menentukan bahan buku yang cocok untuk siswa kelas rendah terutama siswa kelas 3.

Pada tahap pengembangan yang dilakukan selama 2 minggu 14-28 Januari 2024. Media boneka tangan akan dikembangkan beberapa aspek yang pertama, pemilihan karakter yang sesuai dengan pemilihan cerita perlu diperhatikan. Kedua, media boneka tangan dibuat semenarik mungkin dengan bentuknya, pemilihan warna serta kombinasi warnanya yang bervariasi. Selain itu aspek kenyamanan dalam penggunaan media boneka tangan juga sangat diperhatikan. Pada hasil pengembangan ini peneliti membuat sesuai dengan langkah-langkah *addie*. Tahapan ini merupakan tahapan untuk menyusun buku panduan cerita yang didalam buku terdapat tata cara penggunaan media boneka tangan, teknik *ventriloquist* yang dilengkapi gambar teknik *ventriloquist* serta cerita yang dibawakan oleh pendongeng. Buku panduan tetap disesuaikan dengan pada tema dan subtema pembelajaran.



Gambar 2. Bentuk Media Boneka Tangan



Gambar 3. Bentuk Buku Panduan Cerita

Untuk menunjukkan produk diatas dapat dikatakan valid perlu adanya validasi baik dari segi validasi materi, media dan bahasa dengan beberapa masukan dan saran oleh ahli validator yang kemudian diperbaiki oleh peneliti sebagai perbaikan untuk menghasilkan produk yang valid. Pelaksanaan validasi ini dilakukan selama 1 minggu sampai dengan perbaikan mulai dari tanggal 29 januari – 5 Februari 2024

Tabel 8. Presentase Validasi

No	Keterangan	Presentase	Kategori
1.	Validasi Media	91%	Sangat Layak
2.	Validasi Materi	91%	Sangat Layak
3.	Validasi Bahasa	91%	Sangat Layak

Setelah produk dapat dikatakan valid yang kemudian di uji coba kan ke siswa dan untuk mengetahui produk ini valid dibutuhkan uji coba terhadap siswa 2 kali yakni Uji coba terbatas dengan 10 Siswa dan uji coba luas 28 siswa.

Uji coba dilaksanakan secara terbatas dan luas dengan jumlah siswa kelas III di SDN Bandungrejosari 3 Kota Malang 28 Orang. Pada tahap uji coba pertama peneliti melakukan uji coba terbatas pada tanggal 6 Februari 2024 dengan jumlah siswa 10 orang dengan menggunakan data kepraktisan dari media boneka tangan. Setelah mendapatkan data tersebut dan di nilai layak maka peneliti melanjutkan uji coba luas pada tanggal 13 Februari 2024 dengan jumlah keseluruhan siswa kelas III di SD Bandungrejosari 3 Kota Malang 28 orang. Maka angket guru dan angket siswa digunakan untuk memperoleh data kepraktisan tersebut, sistematika dalam pengambilan data dengan melakukan praktik bercerita secara langsung menggunakan boneka tangan.

Tabel 9 Uji Coba terbatas dan Luas Siswa

No	Keterangan	Presentase	Kategori
1.	Data Praktis Siswa		
2.	Data Praktis Siswa	93%	Sangat Layak

Tabel 10 Uji Coba terbatas dan Luas Guru

No	Keterangan	Presentase	Kategori
1.	Data Praktis Guru		
2.	Data Praktis Guru	96%	Sangat Layak

Dari hasil tanggapan siswa dan guru media Boneka tangan dan sumber pendukung buku panduan cerita memperoleh skor sebesar 93% dari siswa dan 96% dari guru kelas yang jumlah skor tersebut dapat dikategorikan sebagai media yang “sangat layak” serta dapat digunakan.

Setelah melaksanakan praktik oleh peneliti, siswa mengerjakan soal *post test* untuk kemudian diketahui jumlah rata-rata apakah ada peningkatan atau apakah tidak. Berikut yang diperoleh dengan soal *pre test* dan *post test* Siswa:

Tabel 11. Hasil Pretest dan Postest Siswa Terhadap Hand Puppet Show dan Buku Panduan Cerita

No	Keterangan	Nilai N-Gain Score	N-Gain Score (%)
1.	Rata-rata Pre test dan Post test	0,98	98%

Dari hasil keseluruhan soal *pre stest* dan *post test* siswa memperoleh nilai rata-rata 98% dimana perolehan jumlah skor tersebut dapat dikategorikan meningkat sebelum dan sesudah.

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari penelitian pengembangan model ADDIE. Data dikumpulkan dari lembar validasi, angket guru dan siswa, serta *pre test* dan *post test* siswa untuk menilai pemahaman cerita. Evaluasi ini menentukan apakah suatu produk yang dikembangkan layak atau layak dengan revisi. Siswa memberikan nilai pada media boneka tangan dan sumber pendukung dengan skor 93% sehingga media ini sangat cocok.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan boneka tangan *ventriloquist* dari wawancara kelas III untuk menumbuhkan literasi. Karena guru mengajar dan fokus pada buku, belum ada media kongkrit yang dapat mendukung pembelajaran siswa. Siswa yang kesulitan memahami materi. Produk interaktif membutuhkan inovasi yang lebih baik lagi. Model pengembangan ADDIE "analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi" digunakan dalam penelitian ini (Sayer et al., 2018). Pertama adalah analisis kebutuhan, meliputi kebutuhan cerita anak, pembelajaran cerita dalam proses pembelajaran, kriteria tokoh cerita anak, dan kriteria pemilihan tokoh. Media boneka tangan hendaknya sesuai dengan karakteristik siswa, materi, dan standar kompetensi.

Kedua, membuat boneka tangan dan buku panduan cerita. Tahap desain menentukan pembuatan media. Boneka tangan berbahan kain fanel, kaos katun dan bulu dengan tinggi ± 20 cm dilengkapi lubang pada bagian bawah untuk pergerakan tangan. Boneka tersebut melambangkan sifat bijak, tegas, dan penuh perhatian.

Berikut proses validasi skor penilaian 1-5. Media boneka tangan dan sumber pendukungnya seperti buku panduan boneka tangan memperoleh skor 91% pada saat proses validasi, hal ini menunjukkan sangat layak/valid dan dapat digunakan dalam penelitian uji coba. Ingat, pakar media menawarkan saran untuk memperbaiki media. Media atau produk dan aksesoris pendukungnya harus ditata lebih rapi. Tips ini bertujuan untuk membuat media lebih menarik bagi siswa. Validasi materi memperoleh skor 91% dengan kategori sangat layak, dan validasi bahasa memperoleh skor 91%.

Terakhir, evaluasi tahap ini menggunakan *pre test* dan *post test* untuk menilai pemahaman siswa. Rata-rata 98% dalam kategori sangat layak setelah mengetahui hasilnya. Media boneka tangan membantu siswa kelas III dalam literasi pada setiap tahapnya

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini konsisten dengan model pengembangan. Produk dapat dikatakan valid jika sudah melalui beberapa tahap uji validitas ahli materi, media dan bahasa dengan beberapa aspek yang pertama instrumen materi yang meliputi aspek relevansi, keakuratan serta sistematika sajian (Ayunda, 2021). Selanjutnya dari aspek media yang terdiri dari aspek kesesuaian media, penampilan dan keakuratan media yang dipecah menjadi 8 indikator (Chrisyarani, 2018a). Selanjutnya instrumen bahasa yang terdiri dari aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan kaidah bahasa yang dipecah menjadi 8 indikator (Imroatun, 2020). Setelah melalui tahap validitas dan peneliti sudah membenahi hasil akhirnya mendapatkan nilai 91% dengan kategori "sangat layak" secara teoritis menurut (Akbar, 2013). Produk valid dihasilkan baik dari bahan maupun media. Media *hand puppet* dapat dimanfaatkan sebagai alat pengajar karena sudah terbukti valid.

Dalam hal ini kepraktisan harus didukung oleh respon angket dari siswa dan guru wali kelas. Hal ini dipertegas oleh (Chandra et al., 2021) mengatakan bahwa kepraktisan harus mempertimbangkan indikator kejelasan, berguna dan hemat biaya. Adapun kisi-kisi instrumen yang menjadi tolak ukur dapat dikatakan praktis dengan beberapa aspek yakni tampilan media,

komponen penyajian isi dan bahasa yang dipecah menjadi 10 indikator (Widad & Damayanti, n.d.). Dalam hal ini media boneka tangan dapat menunjang keberlangsungan pembelajaran yang efektif. Dalam penelitian ini juga siswa mampu berkonsentrasi belajar dan daya tangkap anak kuat (Budiarti et al., 2023). Penelitian ini menyatakan bahwa media boneka tangan mampu meningkatkan perkembangan sosial emosionalnya, mampu menciptakan suasana belajar yang baik dari sebelumnya (Aulia et al., 2021). Serta dalam penelitian ini media boneka tangan dengan cara bercerita mampu mendorong kreatifitas anak (Ramdhani et al., 2019). Perhitungan nilai praktikalitas menunjukkan bahwa nilai praktikalitas dari jawaban siswa sebesar 93%, sedangkan nilai praktikalitas dari respons guru sebesar 96%. Kategori ini termasuk “sangat praktis” menurut (Akbar, 2013). Dari segi kriteria penilaian, nilai kepraktisan menunjukkan rentang yang luas. Keterlibatan siswa dalam proses penelitian dengan memanfaatkan media boneka tangan menjadi buktinya mereka menunjukkan minat pada media tersebut.

Efektivitas dapat mencapai suatu tujuan. Visibilitas menunjukkan seberapa menarik produk untuk pembelajaran. Mengajar dengan boneka tangan membantu siswa mengungkapkan hal-hal yang abstrak, mempertajam perasaan, dan menghidupkan imajinasi (Krisanti et al., 2020). Dalam penelitian ini mampu memberikan pengalaman yang konkret, membangkitkan motivasi dalam belajar serta mampu memperjelas dan mempermudah pembelajaran siswa (Taufiq et al., 2014). Menurut Teori *Vygotsky* menyatakan bahwa seorang anak juga bisa melakukan interaksi dengan teman dan lingkungannya untuk membantu perkembangan kognitifnya, penelitian ini berkaitan dengan teori *Vygotsky* dikarenakan dapat membantu interaksi sosial dalam pembelajaran bahasa pada dasarnya teori ini tidak bisa dipisahkan dengan konteksnya (Etnawati, 2022). Pada penilaian ini memperoleh nilai keefektifan 98%. Menunjukkan bahwa siswa mencapai nilai “sangat efektif”. Secara teoritis menurut (Akbar, 2013). Mengenai materi, media boneka tangan dan buku panduan cerita “sangat efektif” dalam mempelajari materi dongeng fabel.

SIMPULAN & SARAN

Kesimpulan dibuat merupakan hasil dari penelitian ini menggunakan model *ADDIE* analisis kebutuhan terhadap siswa, desain untuk merancang buku dan media, pengembangan melakukan proses pembuatan media sesuai dengan desain dan merevisi media pada ahli materi, media dan bahasa, implementasi melakukan uji coba secara uji coba untuk mengetahui kecapaian media yang dirancang untuk guru dan siswa, evaluasi untuk mengukur dengan menggunakan tes dan uji coba luas, hasil *pre test* dan *post test* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam menumbuhkan kecakapan literasi. Penelitian ini dibuat untuk membantu menumbuhkan keterampilan literasi dan aktif dalam pembelajaran. Media dibuat menyesuaikan materi yang telah ditentukan. Dengan spesifik produk ± 20 cm terdapat lubang dibawah untuk memasukkan tangan berfungsi menggerakkan boneka tangan, boneka dibuat dari kain dan bulu yang berwarna warni warni, media ini dilengkapi juga dengan sumber buku panduan cerita dimana dalam buku tersebut terdapat cara menggunakan boneka tangan untuk bercerita, menerapkan teknik *ventriloquist* dan cerita dengan judul bersyukur bersama Anin dan Sam Jengger. Pengembangan yang dihasilkan dapat membantu siswa memberikan pengalaman yang kongkret, membangkitkan semangat dalam pembelajaran. Ahli materi, media, dan bahasa mempunyai hasil validasi menghasilkan “sangat valid”. Uji coba terbatas dan luas dengan kategori “sangat praktis”. Pemaknaan cerita dari sumber pendukung boneka tangan untuk menumbuhkan kemampuan literasi siswa menunjukkan nilai rata-rata *pre-test* nilai N-Gain dengan kategori perlakuan “Tinggi”.

Adapun saran yang dapat peneliti berikan kepada guru, terkadang pembelajaran yang interaktif dan aktif sangat sulit dikontrol oleh karena itu penggunaan media *hand puppet show* dengan teknik *ventriloquist* diharapkan lebih memberikan semangat dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas sehingga guru lebih kreatif dalam mengemas pembelajaran yang sudah dilakukan peneliti menggunakan media *hand puppet show* pada proses pembelajaran, dapat memunculkan ketertarikan siswa dalam bercerita terutama. Dengan kondisi yang positif tersebut, siswa nantinya dapat menguasai hal yang dipelajari dengan maksimal sehingga prestasi belajar siswa terutama dalam tingkat literasi akan lebih baik. Media boneka tangan dapat membantu siswa belajar menumbuhkan literasi lebih baik lagi dan menginspirasi peneliti selanjutnya untuk menciptakan yang lebih baik.

REFERENSI

- Aulia, R., Na'imah, N., & Diana, R. R. (2021). Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 3(2), 106. <https://doi.org/10.35473/ijec.v3i2.981>
- Azizah, E., Lestari, E., & Wijaya, A. R. H. (2022). Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Binjai. *IKAMAS: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 02(01), 59–69.
- Budiarti, E., Kartini, R. D., Putri H, S., Indrawati, Y., & Daisiu, K. F. (2023). Penanganan Anak Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Usia 5 - 6 Menggunakan Metode Bercerita Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2), 112–121. <https://doi.org/10.36418/japendi.v4i2.1584>
- Bulukumba, T. K., & Bulukumba, N. T. K. (2023). *Alam Berbasis Literasi Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Terang- Development of Literacy-Based Science Learning Modules Class Iv Sd*. 1–14.
- Candra Rolisca, R. U., & Achadiyah, B. N. (2014). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (Bss). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 12(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v12i2.2706>
- Chandra, I., Amelia, F., & Hasibuan, N. H. (2021). Hubungan Minat dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas X MAN 2 Batam. *Jurnal Pendidik Indonesia*, 2(2), 131–145. <https://doi.org/10.61291/jpi.v2i2.25>
- Chrisyarani, D. D. (2018a). Development of Puppet Media Validation Instruments Hands With Puppet Storytelling Methods Hands With Storytelling Methods. *Elementary School Education Journal*, 2(1), 40–50. <http://103.114.35.30/index.php/pgsd/article/viewFile/1400/1183>
- Chrisyarani, D. D. (2018b). 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>
- Cockton, H., & Onwhyn, T. (1849). *The life and adventures of Valentine Vox, the ventriloquist*. *October*, xx, [1], 4–620, [8] p., [60] leaves of plates ([8].
- Daryanto, J. (2017). Pendidikan Karakter Dalam Seni Karawitan. *INOVASI PENDIDIKAN Bunga Rampai Kajian Pendidikan Karakter, Literasi, Dan Kompetensi Pendidik Dalam Menghadapi Abad 21*, 40–47.

- Dewayani, S., & Sunendar, D. (2019). Model Pembelajaran Literasi Untuk Jenjang Prabaca dan Pembaca Dini Panduan bagi Orang tua dan Guru. In *Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824>
- Fadilla, W. N., Misdalina, & Nurhasana, P. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Pada Materi Dongeng Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1813–1818. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5615>
- Faizah, N., & Imamah, I. (2023). Efektifitas Media Buku Cerita untuk Menambah Kosakata Anak Usia Dini di Kota Jepara. *Journal of Education Research*, 4(2), 549–555.
- Hakim, M. N., Zuriyati, ., & Rohman, S. (2020). *Using a Hand Puppet to Increase Storytelling Skill. Icels 2019*, 283–288. <https://doi.org/10.5220/0008997802830288>
- Hamidah, N., & Mursalim. (2021). Peningkatan Kemampuan Bercerita Melalui Media Boneka Tangan pada Anak Kelompok B di Raudlatul Athfal. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 41–48. <https://doi.org/10.35719/preschool.v2i1.25>
- Hanifatun, N. K. (2023). *Persepsi Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia terhadap Implementasi Metode Ceramah pada Pembelajaran Tatap Muka di Kampus*. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/g9sjn>
- 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>
- Hidayat, A. N., & Asti, A. D. (2021). Terapi Boneka Tangan untuk Menurunkan Ansietas Anak karena Efek Hospitalisasi. *Proceeding of The URECOL*, 63–68.
- 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>
- Kröger, T., & Nupponen, A. M. (2019). Puppet as a pedagogical tool: A literature review. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 11(4), 393–401. <https://doi.org/10.26822/iejee.2019450797>
- Kustiawan, R., Indrayani, L. M., Ratnasari, D., & Padjadjaran, U. (2023). *Strategi produksi bunyi vokal oleh ventrilokuis Indonesia The strategies of vowel sound production by Indonesian ventriloquists Pendahuluan Dalam ventriloquisme atau ilusi sulap suara , pelakunya mengurangi gerakan bibir dan rahang . Ini dilakukan agar ti. 6*, 931–944.
- Labudasari, E. (2021). Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Gerakan Literasi Sekolah. ... *Nasional Pendidikan Dasar ...*, 5(4), 2247–2255. <https://repository.stkipgetsempena.ac.id/handle/676%0Ahttps://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Labudasari, E., & Rochmah, E. (2019). Pengaruh gerakan literasi sekolah terhadap karakter mandiri siswa di SDN Kanggraksan Cirebon. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 57. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.4254>
- Mariana, S., & Zubaidah, E. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sd Se-Gugus 4 Kecamatan Bantul. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6538>
- Marliana, N. L., & Suhita, S. (2018). Pengembangan Program Gerakan Literasi Sekolah Bagi Para

- Siswa Sdn Cinyosog 01 Cileungsi. *Jurnal Tuturan*, 6(1), 762. <https://doi.org/10.33603/jt.v6i1.1586>
- Meo, R. D., Ita, E., & Ngura, E. T. (2023). Pengembangan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Aspek Bahasa Anak. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(3), 616–626. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i3.1128>
- Nisak, H., & Maidhotul, E. (2023). *Mengembangkan Kemampuan Literasi Berbicara Melalui Media Boneka Tangan di KB IT AL-Mawaddah*. 4(1), 44–49.
- Nurhanani, Z., Wiyono, B. B., & Nurchasanah, N. (2020). Analisis Penggunaan Media Puppet Show untuk Peningkatan Kemampuan Menyimak dan Bercerita Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(7), 1020. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i7.13812>
- Nuryati, & Kemisah. (2023). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan*. 2(2), 277–291. <https://ejournal.alfarabi.ac.id/index.php/jos/>
- Prasetyo, Y. A. (2014). Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *Journal of Visual Art*, 3(1), 5–8.
- Primayana, K. H. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 50–54. <https://doi.org/10.37329/cetta.v5i1.1542>
- Ramdhani, S., Yuliasri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>
- Rojimah, Rohmiyati, S., & Yuniharto, B. S. (2022). Telaah Nilai Gotong Royong pada Fabel Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *E D U K A S I Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 14(01), 69–84.
- Rosmiati, R., Umar, U., & Fahlia, F. (2023). Analisis Efektivitas Gerakan Literasi Sekolah melalui Inovasi Media Pohon Literasi untuk meningkatkan Minat Baca Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 164–171. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.305>
- Rumapea, M. E. (2014). Kurikulum 2013 Yang Berkarakter. *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2), 27–38. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v5i2.1112>
- Sayer, I. M., Kristiawan, M., & Agustina, M. (2018). Fairy Tale as a Medium for Children's Character Cooperation Building. *Al-Ta Lim Journal*, 25(2), 108–116. <https://doi.org/10.15548/jt.v25i2.458>
- Sofyani, H., & Akbar, R. (2013). Hubungan Faktor Internal Institusi Dan Implementasi Sistem Akuntabilitas Kinerja Instansi Pemerintah (Sakip) Di Pemerintah Daerah. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan Indonesia*, 10(2), 184–205. <https://doi.org/10.21002/jaki.2013.10>
- Sukmana, H., Ana, A., & Widiaty, I. (2021). Pengembangan Media Edukasi Boneka Tangan sebagai Stimulasi Moral pada Anak Usia Dini. *FamilyEdu: Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 7(1), 9–18.
- Sulianto, J., Untari, M. F. A., & Yulianti, F. (2014). Profil Cerita Anak Dan Media Boneka Tangan Dalam Metode Bercerita Berkarakter Untuk Siswa Sd. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(2), 113–122. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i2.872>
- Sulistiyawati, P., Sunnah, V. H., & Setiawan, D. A. (2018). Kajian Pendidikan Karakter Berbasis

- Religi dalam Menangani Problematika Kenakalan Anak SDN Gadang 1 Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 37–44. <https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2639>
- Suradinata, N. I., & Maharani, E. A. (2020). Pengaruh Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)*, 1(2), 72–81. <https://doi.org/10.37985/joecher.v1i2.11>
- Susilawati, & Muhammad Sulhan. (2018). Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah (Gls) Di Tingkat Sekolah Dasar. *Visipena Journal*, 9(2), 261–273. <https://doi.org/10.46244/visipena.v9i2.458>
- Tanjung, M. R., & Parsika, T. F. (2014). Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Dan Pembelajaran Origami Dengan Pendekatan ADDIE. *Seminar Nasional Informatika*, 1(1), 128–133.
- Taufiq, M., Dewi, N. R., & Widiyatmoko, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1), 140–145. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii>
- Widad, G. A. B., & Damayanti, M. I. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BONEKA TANGAN UNTUK KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR tersebut , media boneka tangan dapat dimanfaatkan untuk membantu memahami dan menarik minat siswa dalam belajar , khususnya dalam memahami cara m. *Jurnal PGSD*, 9(10), 3476–3485.