



## PENGEMBANGAN BONEKA JARI DALAM SENI KERAJINAN TANGAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Rina Aprilia<sup>□</sup>, Yuyarti

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima April 2017

Disetujui Mei 2017

Dipublikasikan Juni 2017

*Keywords:*

*Arts, Culture, and Craftsmanship; finger puppets, handicrafts, teaching tools*

### Abstrak

Pembelajaran SBK di kelas V SD Negeri Growong Lor 01 pada kegiatan praktik membuat kerajinan tangan masih kurang bervariasi dan kreativitas siswa masih tergolong rendah, sehingga hasil belajar siswa belum sesuai dengan KKM. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui desain boneka jari, kelayakan dan hasil belajar siswa dari praktik membuat boneka jari dalam pembelajaran SBK di SD Negeri Growong Lor 01 Juwana Pati. Jenis dan desain penelitian *Research and Development* menurut pengembangan Sugiyono. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Growong Lor 01 yang berjumlah 40 siswa, dan pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling* jenuh dengan jumlah 40 siswa. Teknik pengambilan data dengan menggunakan angket, dokumentasi dan tes. Hasil penelitian yang dilakukan, menunjukkan hasil pengembangan desain boneka jari berdasarkan validasi pakar produk 80,9% dan materi 85,41% telah memenuhi kriteria layak, tanggapan guru dan siswa telah memenuhi kriteria baik, dan terdapat peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dalam pembelajaran SBK sebesar 0,44 dan hasil penilaian boneka jari mencapai rata-rata 83,125. Simpulan penelitian bahwa pengembangan desain boneka jari menjadikan guru lebih terampil dan kreatif dalam mengajak siswa belajar membuat karya kerajinan tangan dan siswa lebih terampil dan aktif dalam praktik membuat kerajinan tangan. Saran bagi guru agar tercipta pembelajaran efektif, berkualitas, menyenangkan; siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan menciptakan produk yang inovatif sehingga dapat mendukung dalam meningkatkan kualitas sekolah.

### Abstract

The Arts, Culture, and Craftsmanship learning in grade V SD Negeri Growong Lor 01 in case of the practicum activities of creating the handicrafts is still too low, so the learning outcome of the student still did not fulfill the minimum mastery standard. The purpose of the research is to find out the finger puppets design, appropriateness and effectiveness of the finger puppets as teaching tools in SD Negeri Growong Lor 01 Juwana Pati. This is Research and Development referring to the design developed by Sugiyono. The population in the research was the students of grade V SDN Growong Lor 01 about 40 children, the survey sampling applied was census survey about 40 children. The applied data collection techniques were questionnaire fulfilling, interviews, documentation, and testing. The research shows that the products of finger puppets design advancement based on medium expert validation i.e. 80.9% and material one i.e. 85.41% fulfills the criteria of appropriateness, the responses of the teacher and the students fulfilled the criteria of good, and average grade points of pretest and posttest in arts, culture, and craftsmanship learning at 0,44 and the result of finger puppets products assessment at average point of 83,125. From the research, a conclusion is that the developed finger puppets are making teachers more skilled and creative in teaching students practice in making craft and making students more active and skilled in learning activities of arts, culture and craftsmanship. The suggestion for the teachers in order to create the effective, high-qualified, enjoyable, and meaningful learning to the students, the teachers need to improve their skills in case of developing and using the innovative product tools to promote the school quality improvement.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Jl.Kuningan Desa Growong Lor RT 02/03 Juwana Pati

E-mail: rinaaprilias34@gmail.com

ISSN 2252-6366

## PENDAHULUAN

Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) merupakan salah satu mata pelajaran yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional dan tercantum dalam Permendiknas No. 20 Tahun 2006 tentang Standar Isi Kurikulum 2006, dijelaskan mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni berbasis budaya tidak dibahas secara tersendiri melainkan terintegrasi dengan seni yang tergolong mata pelajaran estetika meliputi seni rupa, musik, tari, dan seni keterampilan. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspressi maupun berkreasi sekaligus upaya untuk melestarikan budaya yang ada. Mata pelajaran SBK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, menampilkan kreativitas dan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan.

Berdasarkan wawancara dengan Joko Sutanto di SD Negeri Growong Lor 01 tanggal 3 Januari 2017 dalam pembuatan alat permainan edukatif sebagai karya kerajinan tangan masih kurang bervariasi praktik siswa membuat karya mainan edukatif masih tergolong rendah. Hasil karya siswa menunjukkan sebanyak 70% (28 siswa) dari 40 siswa kelas V SDN Growong Lor 01 masih mendapat nilai rendah, sedangkan siswa yang menguasai sebanyak 30% (12

siswa). Nilai rendah pada siswa disebabkan kebiasaan siswa kurang memperhatikan ketika praktik dalam pembelajaran SBK, gaduh sendiri dengan temannya, belum terampil dalam membuat karya kerajinan, sehingga daya nalar dan keterampilan siswa masih kurang dalam membuat karya kerajinan tangan, dan guru belum pernah mengajarkan cara membuat boneka secara detail, dalam praktik mengajarkan membuat karya kerajinan tangan masih sederhana yaitu membuat layang-layang, guru masih kurang terampil dan kurang kreatif dalam mengajarkan siswa membuat kerajinan tangan, sedangkan di sekolah masih belum optimal diajarkan pembuatan mainan edukatif. Melihat kenyataan di lapangan solusi yang ditawarkan melalui penelitian ini adalah mengembangkan boneka jari di sekolah, untuk melatih keterampilan siswa dalam membuat karya seni.

Secara umum boneka (*marionette* dalam bahasa Perancis) ada 2 yaitu: (1) Tubuh yang dihubungkan dengan lengan, kaki, dan badannya, digerakkan dari atas dengan tali-tali atau kawat-kawat halus; (2) Boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka. Boneka yang digerakkan oleh tali disebut dengan *marionette* yang gerakannya terbatas, sedangkan boneka yang digerakkan oleh tangan disebut boneka tangan selain lebih mudah dibuat tetapi juga lebih mudah dimainkan (Sudjana & Rivai, 2013:188). Boneka merupakan karya kerajinan tangan yang dapat melatih keterampilan siswa maupun guru dengan berbagai karakter berupa benda tiruan dari bentuk manusia, tumbuhan dan binatang. Penelitian pengembangan boneka jari dimainkan dengan cara memasukan jari ke

dalam boneka seperti boneka jari pada umumnya, tetapi dalam pembuatan boneka jari menonjolkan 5 karakter tradisional yang berbeda.

Penelitian dilakukan oleh Priscilia Birgita Lasapu, dkk. dalam jurnal Pemikiran dan Pengembangan volume 1 tahun 2012 yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pakaian Adat Dalam Bentuk Boneka Tangan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun”. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian Pengembangan. Subjek penelitian adalah anak usia 6-8 tahun. Hasil temuan produk dapat di simpulkan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat memperkenalkan Pakaian Adat Jawa dan sekitarnya kepada anak-anak melalui cara yang menarik. Proyek “BONTA” dirancang dengan menciptakan suatu media interaktif yang mengajak anak-anak untuk lebih mengenal budaya, khususnya dalam hal ini pakaian adat, yang ada di lingkungan tempat mereka tinggal. (Lasapu, dkk., 2012).

Tujuan Penelitian untuk mengetahui cara mengembangkan desain, kelayakan, dan hasil belajar siswa dalam praktik membuat boneka jari pada pembelajaran SBK materi seni kerajinan tangan kelas V SD Negeri Growong Lor 01.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan mengembangkan produk kerajinan tangan berupa mainan boneka jari pada kelas V SD Negeri Growong Lor 01 Juwana. Desain pengembangan yang digunakan mengacu pada langkah-langkah pengembangan menurut Sugiyono dengan menganalisis kebutuhan dan menguji hasil belajar siswa

dalam praktik membuat produk agar dapat berfungsi bagi kemajuan pendidikan (Sugiyono (2015:408)). Populasi dalam penelitian yaitu siswa kelas V SDN Growong Lor 01 berjumlah 40 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling* jenuh dengan jumlah 40 siswa.

Variabel penelitian adalah 1) desain boneka jari pembelajaran SBK materi keterampilan kelas V SD Negeri Growong Lor 01; 2) Kelayakan desain boneka jari pembelajaran SBK materi keterampilan kelas V SD Negeri Growong Lor 01; 3) hasil belajar siswa dalam membuat boneka jari sebagai produk dalam pembelajaran SBK materi keterampilan kelas V SD Negeri Growong Lor

1. Sebelum instrumen digunakan untuk mengambil data, terlebih dahulu dilakukan analisis perangkat tes yaitu uji validitas dan reliabilitas. Pada instrumen tes menggunakan uji validitas isi dengan rumus ri dan reliabilitas dengan rumus Alpha Cronbach.

Uji Validitas menggunakan rumus point Biserial oleh Suharsimi (2013:93) sebagai berikut:

$$r = \frac{M_p - M_t}{\sigma} \sqrt{p}$$

Keterangan:

r = koefisien korelasi biserial

M<sub>p</sub> = rata-rata skor dari subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya

M<sub>t</sub> = rata-rata skor total

St = standar deviasi dari skor total proporsi

p =  $\frac{\text{proporsi siswa yang menjawab benar}}{n}$

q = proporsi siswa yang menjawab salah, (q = 1-p)

Untuk mengetahui reliabilitas tes menggunakan rumus Alpha sebagai berikut:

Keterangan:

$r_1$  = reliabilitas yang dicari  
 $\sum \sigma^2$  = jumlah varians skor tiap item  
 $\sigma^2$  = varians total  
 $n$  = jumlah item soal (Suharsimi, 2013:122)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Desain Pengembangan Boneka Jari

Desain pengembangan boneka jari dilakukan melalui pengisian angket kebutuhan siswa dan guru untuk mengetahui produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Angket kebutuhan siswa terdiri dari 4 aspek pertanyaan yaitu pemahaman awal tentang kerajinan tangan, kebutuhan adanya produk kerajinan tangan, kebutuhan dari kerajinan tangan, dan aspek fisik serta visual dari produk yang dikembangkan. Aspek pemahaman awal tentang kerajinan tangan terdapat 3 indikator yang menunjukkan bahwa siswa cenderung membutuhkn materi seni kerajinan tangan meskipun dalam pembelajaran siswa sering menemukan kesulitan dalam praktik. Aspek kebutuhan adanya produk kerajinan tangan terdapat 6 indikator yang menunjukkan bahwa media yang dibutuhkan menarik, efektif dalam pembelajaran, murah, unik, dan mudah dibuat. Aspek kebutuhan dari kerajinan tangan terdapat 3 indikator yang menunjukkan bahwa siswa memerlukan contoh dari proses pembuatan media buatan sendiri, dan adanya evaluasi serta media yang dihasilkan bernilai edukatif. Aspek fisik dan visual dari produk terdapat 7 indikator

yang menunjukkan bahwa siswa setuju dengan karya kerajinan tangan yang dibuat berupa boneka buatan sendiri berjumlah 5 boneka yang mencerminkan karakter tradisional dengan susunan warna bervariasi, sedangkan ukuran boneka kecil, unik dan praktis sehingga tidak hanya dapat digunakan sebagai mainan melainkan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi belajar siswa.

Hasil angket kebutuhan guru menunjukkan produk yang dikembangkan harus efektif digunakan sebagai media pembelajaran, mudah dibuat siswa maupun guru, murah, unik, kecil dan praktis sekaligus bernilai edukatif. Guru setuju jika produk yang dikembangkan berupa boneka jari dengan karakter tradisional, desainnya tersusun dari warna bervariasi dengan jumlah 5 karakter boneka.

#### 2. Kelayakan boneka jari

Desain bonekajariselanjutnya divalidasi oleh pakar produk dan materi untuk mengetahui kelayakannya dengan menggunakan instrumen pengisian angket. Angket pengembangan boneka jari yang divalidasi pakar produk terdapat 6 indikator yaitu bentuk boneka jari, ukuran boneka, pilihan warna kain flanel, kualitas boneka jari, hasil belajar siswa dalam praktik membuat pembuatan dan penggunaan boneka, efisiensi pembuatan boneka jari terhadap bahan yang dibutuhkan.

Pada indikator bentuk boneka jari terdapat 2 deskriptor yaitu bentuk boneka jari menarik perhatian siswa mendapat skor 3 dengan saran bentuk boneka jari lebih diperkecil lagi sehingga mudah disimpan, serta bebannya lebih ringan dan deskriptor tempat jari untuk memainkan boneka mendapat skor 2 sehingga mendapat saran untuk mengurangi tinggi boneka. Pada indikator ukuran boneka jari terdapat deskriptor tinggi boneka mendapat skor

3 dengan saran mengurangi tinggi boneka dari 10 cm menjadi 8 cm, deskriptor ketebalan dasar boneka mendapat skor 4 karena sudah sesuai dengan berat boneka yang ringan, deskriptor lebar tubuh boneka mendapat skor 4 dengan saran mempersempit lebar boneka dari 5 cm menjadi 4 cm. Pada indikator pilihan warna kain terdapat deskriptor warna kain lebih bervariasi mendapat skor 3, deskriptor warna kain mencerminkan karakter dan sifat boneka mendapat skor 3 karena pada karakter boneka yang berwarna merah muda dan jingga belum menonjol sehingga perlu diperbaiki pada bagian ekspresi wajah khususnya mata, mulut, dan hidung. Indikator kualitas kerajinan tangan boneka jari terdapat deskriptor kualitas kain flanel mendapat skor 3, boneka jari yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di mata pelajaran lain mendapat skor 4, boneka jari dapat digunakan berkali-kali dan dikelola dengan mudah mendapat skor 3.

Indikator hasil belajar siswa dalam praktik membuat pembuatan dan penggunaan boneka yang dikembangkan terdapat deskriptor pembuatan boneka jari dapat menumbuhkan kreativitas siswa mendapat skor 2 karena warna karakter boneka sudah ditentukan terlebih dahulu, sehingga siswa hanya berpedoman dengan warna tersebut, deskriptor pembuatan boneka jari dapat menumbuhkan etos kerja dan semangat siswa mendapat skor 2 karena siswa kurang dapat menciptakan karakter boneka tetapi siswa dapat berkreasi pada ekspresi wajah boneka, deskriptor penggunaan boneka jari menarik perhatian siswa mendapat skor 4 karena dapat dijadikan media pembelajaran, sehingga siswa

tertarik untuk lebih memperhatikan penyampaian materi, deskriptor pembuatan boneka dapat meningkatkan apresiasi yang tinggi mendapat skor 4. Indikator efisiensi pembuatan boneka terhadap bahan yang dibutuhkan terdapat deskriptor keberadaan bahan yang digunakan mudah didapatkan dan murah serta ramah lingkungan mendapatkan skor 4.

Hasil pengembangan boneka jari yang divalidasi oleh pakar materi terdiri dari indikator akurasi materi dengan deskriptor kemampuan menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran mendapatkan skor 3 karena sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran di RPP, deskriptor kemampuan materi dengan kehidupan sehari-hari mendapat skor 3 karena mengenalkan macam-macam boneka berdasarkan cara memainkannya, deskriptor materi sesuai dengan perkembangan ilmu tingkat Sekolah Dasar mendapat skor 3, deskriptor kedalaman dan keluasan materi mendapatkan skor 3, deskriptor terlihat keterpaduan materi dengan praktik membuat kerajinan tangan mendapatkan skor 4 karena praktik membuat boneka dapat didukung dengan pengembangan boneka jari agar siswa lebih kreatif menghasilkan karya kerajinan tangan.

Indikator kegiatan pembelajaran SBK meliputi deskriptor melaksanakan pembelajaran kontekstual mendapat skor 3 karena melibatkan dengan kehidupan sehari-hari, deskriptor memfasilitasi siswa dalam penggunaan media pembelajaran mendapat

skor 4, memfasilitasi siswa untuk mengamati dan berkreasi mendapat skor 3, pembuatan dan penggunaan boneka menumbuhkan aktivitas siswa mendapat skor 4, pembelajaran berpusat pada siswa mendapat skor 3, pembuatan boneka jari menumbuhkan rasa ingin tahu dan etos kerja mendapat skor 4.

Hasil pengembangan boneka yang divalidasi oleh pakar produk mendapat presentase 80,9% dengan kriteria layak, dan validasi oleh pakar materi mendapat presentase 85,41% dengan kriteria sangat layak.

Tanggapan siswa dan guru dilakukan melalui 2 kali uji coba produk yaitu uji coba kelompok kecil pada 3 SD dan uji coba kelompok besar pada 5 SD. Pada tanggapan siswa diuji coba kelompok kecil mendapatkan nilai presentase terendah 86,7% yang ditunjukkan pada indikator tempat jari mempermudah dalam memainkannya dan nilai presentase tertinggi 100% yang ditunjukkan pada indikator tampilan boneka jari menarik dan menumbuhkan rasa ingin tahu untuk membuat kerajinan tangan, boneka jari ringan sehingga mudah dimainkan, bahan yang digunakan bagus, murah, mudah didapat, dan ramah lingkungan, perpaduan warna kain flanel menghasilkan boneka lebih menarik, praktik memainkan boneka menyenangkan dan menumbuhkan semangat belajar, praktik pembuatan boneka mengembangkan bakat dan keterampilan. Presentase secara keseluruhan hasil angket tanggapan siswa terhadap boneka jari pada uji coba kelompok kecil yaitu sebesar 96,35% dan termasuk kriteria sangat baik.

Hasil tanggapan siswa pada uji coba kelompok besar diperoleh nilai presentase

terendah 76% yang ditunjukkan pada indikator praktik memainkan boneka menyenangkan dan menumbuhkan semangat belajar dan boneka jari dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sedangkan nilai presentase tertinggi 100% ditunjukkan pada indikator tampilan boneka jari menarik dan menumbuhkan rasa ingin tahu untuk membuat kerajinan tangan, boneka jari ringan sehingga mudah dimainkan, bahan yang digunakan bagus, murah, mudah didapat, dan ramah lingkungan, praktik pembuatan boneka mengembangkan bakat dan keterampilan, menambah wawasan dan pengetahuan menggunakan boneka jari dengan bahan kain flanel yang bervariasi. Presentase secara keseluruhan hasil angket tanggapan siswa terhadap boneka jari pada uji coba kelompok besar yaitu 92,72% dan termasuk kriteria sangat baik.

Hasil tanggapan guru pada uji coba kelompok kecil diperoleh nilai dengan presentase terendah 81,8% yang berarti guru setuju dengan praktik membuat boneka dapat mengajarkan siswa untuk mengapresiasi suatu karya yang memiliki nilai estetis, dan nilai presentase tertinggi 100% yang berarti guru sangat setuju dengan bahan boneka menggunakan bahan yang mudah didapatkan, murah, dan ramah lingkungan sesuai dengan materi. Presentase keseluruhan tanggapan guru terhadap boneka jari pada uji coba kelompok kecil sebesar 91,23% yang tergolong kriteria sangat baik.

Hasil tanggapan guru pada uji coba kelompok besar diperoleh nilai dengan presentase terendah 80% yang berarti guru setuju dengan warna kain pada wajah mencerminkan karakter dan sifat boneka, praktik membuat boneka dapat mengajarkan

siswa untuk mengapresiasi suatu karya yang memiliki nilai estetis, dan nilai presentase tertinggi 100% yang berarti guru sangat setuju dengan bahan boneka menggunakan bahan yang ramah lingkungan dapat mengembangkan bakat dan keterampilan siswa dalam bidang seni. Presentase keseluruhan tanggapan guru terhadap boneka jari pada uji coba kelompok besar sebanyak 90% yang tergolong kriteria sangat baik.

### 3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa dalam praktik membuat boneka jari sebagai produk diperoleh melalui hasil tanggapan siswa dan guru, hasil *pretest posttest*, dan hasil penilaian produk.

Hasil rata-rata *pretest* sebesar 49,36 sedangkan rata-rata *posttest* sebesar 73,74 dan uji *n-gain* diperoleh sebesar 0,44 termasuk kriteria sedang. Pada hasil penilaian yang mendapat nilai rata-rata 83,125.

## Pembahasan

### 1. Analisis Data Produk

Desain pengembangan boneka jari didapat dari pengisian angket kebutuhan siswa dan guru mengenai boneka yang dikembangkan. Hasil dari angket kebutuhan siswa yaitu mempunyai ukuran yang kecil,

unik, menarik, praktis untuk digunakan dan disimpan, memuat nilai edukatif, tidak hanya digunakan untuk mainan melainkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh guru, sedangkan hasil angket kebutuhan guru yaitu produk harus efektif, mudah dibuat, murah, unik dan berukuran kecil.

Setelah diketahui desainnya, selanjutnya di uji kelayakannya melalui validasi pakar produk maupun materi,

berdasarkan perhitungan hasil validasi pengembangan pakar produk memperoleh skor 68 dari total skor 84 dengan presentase kelayakan 80,9% termasuk dalam kriteria layak, sedangkan hasil validasi pengembangan boneka jari dari pakar materi memperoleh skor 41 dari skor total 48 dengan presentase kelayakan 85,41% termasuk dalam kriteria sangat layak. Boneka jari yang telah divalidasi dan direvisi dinilai sudah representative untuk diterapkan pada uji coba produk kelompok kecil maupun besar. Data yang diambil menggunakan angket tanggapan siswa dengan jumlah 11 aspek dan angket tanggapan guru dengan jumlah 12 aspek terkait pembelajaran SBK dalam membuat boneka jari.

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 3 SD dengan jumlah 15 siswa dan 3 guru kelas dengan memberikan angket tanggapan siswa dan guru. Hasil tanggapan siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh nilai presentase terendah 86,7% dan nilai presentase tertinggi 100%. Presentase secara keseluruhan hasil angket tanggapan siswa terhadap boneka jari pada uji coba kelompok kecil yaitu sebesar 96,35% dan termasuk kriteria sangat baik.

Hasil

tanggapan guru pada uji coba kelompok kecil diperoleh nilai presentase terendah 81,8% dan nilai presentase tertinggi 100%. Presentase keseluruhan tanggapan guru terhadap boneka jari pada uji coba kelompok kecil sebesar 91,23% yang tergolong kriteria sangat baik. Uji coba kelompok besar dilakukan pada 5 SD dengan jumlah 25 siswa dan 5 guru kelas, hasil penghitungan diperoleh nilai presentase terendah 76% dan tertinggi 100%. Presentase secara keseluruhan hasil angket tanggapan siswa terhadap boneka jari pada uji coba

kelompok besar yaitu 92,72% dan termasuk kriteria sangat baik. Hasil tanggapan guru pada uji coba kelompok besar diperoleh nilai dengan presentase terendah 80% dan nilai presentase tertinggi 100%. Presentase keseluruhan tanggapan guru terhadap boneka jari pada uji coba kelompok besar sebanyak 90% yang tergolong kriteria sangat baik.

## 2. Analisis Data Akhir

Hasil Peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam praktik membuat boneka jari pada siswa kelas V SDN Growong Lor 01. Hasil belajar siswa dalam praktik membuat boneka jari dapat diketahui dari perbedaan dan peningkatan rata-rata antara skor sebelum pembelajaran (*pretest*) dan setelah pembelajaran (*posttest*). Adapun rata-rata *pretest* secara klasikal pada pembelajaran SBK sebesar 49,36, sedangkan rata-rata nilai *posttest* pada pembelajaran SBK sebesar 73,94. Adapun hasil perhitungan *N-Gain* diperoleh sebesar 0,44 termasuk kriteria sedang.

Penilaian produk boneka jari dilakukan pada boneka jari yang tela dibuat oleh siswa secara berkelompok. Terdapat 4 indikator penilaian produk, yaitu 1) Pembuatan pola boneka jari; 2) Penyusunan kerangka tubuh boneka; 3) Penciptaan karakter ekspresi boneka; 4) Kebersihan dan kerapian boneka jari. Hasil penilaian produk boneka jari nilai 93,75 adalah kelompok 2 dan 9, sedangkan yang mendapat nilai 87,5 adalah kelompok 6 dan 7, kelompok yang mendapat nilai 81,25 adalah kelompok 1, 3, 4, sedangkan kelompok yang mendapat nilai 75 adalah kelompok 5, 8, 10. Rata-rata hasil penilaian produk boneka jari adalah 83,125.

Penelitian ini didukung oleh Ayu Widia

Yanti tahun 2013 yang berjudul “Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) Untuk Meningkatkan Perilaku Baik Dan Sopan Bagi Kelompok A TK At-Thohiriyah Krian Sidoarjo”. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian *Research and Development*. Subjeknya adalah siswa A TK At-Thohiriyah Krian Sidoarjo. Hasil pengembangan di validasi melalui evaluasi formatif yang terdiri dari penilaian ahli dan uji coba. Hasil analisis data dan pengembangan, terhadap uji ahli materi 1 yakni 3,375 tergolong sangat baik, ahli materi II yakni 3,13 tergolong baik, ahli media I yakni 3,6 tergolong baik, ahli media II 3,39 tergolong baik dan menunjukkan terdapat peningkatan lebih signifikan dibandingkan menggunakan metode ceramah dan praktik langsung (Yanti, 2013).

## SIMPULAN

Boneka jari yang dikembangkan pada bagian bentuk, ukuran, pilihan warna kain flanel, kualitas boneka jari, hasil belajar siswa dalam praktik membuat pembuatan dan penggunaan boneka yang dikembangkan, dan efisiensi pembuatan boneka jari berdasarkan validasi pakar telah memenuhi kriteria layak pada aspek desain pengembangan boneka jari dan memenuhi kriteria sangat layak pada aspek kesesuaian boneka jari dengan materi.

Boneka jari efektif digunakan sebagai produk dengan kualitas baik pada pembelajaran SBK materi keterampilan yang dibuktikan dengan hasil tanggapan siswa mencapai presentase 96,35% dan 92,72% dan tanggapan guru mencapai presentase 91,23% dan 90%, hasil peningkatan nilai rata-rata *pretest* yang mencapai 49,36 menjadi 73,94 pada nilai rata-rata *posttest* atau memiliki peningkatan *n-gain* sebesar 0,44 serta rata-rata

hasil penilaian produk boneka jari yaitu 83,125. Pembuatan boneka jari pada praktik membuat kerajinan tangan berupa mainan pada pembelajaran SBK berhasil mencapai nilai diatas KKM.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa. Mitra Bestari Atip Nurharini dan Deni Setiawan yang telah memberikan bimbingan dan koreksi pada manuskrip ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Lasapu, P.B. 2012. *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pakaian*

*Adat Dalam Bentuk Boneka Tangan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun*. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan*, 1.

- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. & Rivai, A.. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosida.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yanti, A.W. 2013. Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) Untuk Meningkatkan Perilaku Baik Dan Sopan Bagi Kelompok A TK At-Thohiriyah Krian Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan*, 1 (1).